

Crisis versión 10.5f

INTRODUCCIÓN

“Crisis” pretende ser un reglamento sencillo para un juego de estrategia por correspondencia. Aunque el mundo para el que está pensado es uno de fantasía puede adaptarse fácilmente a una época medieval histórica eliminando todos los componentes mágicos y sobrenaturales y adaptando las distintas razas.

La unidad básica de “Crisis” es la ciudad, centro de todas las actividades de los distintos países, por lo que es un buen reglamento para simular un ambiente de ciudadelas, polis o reinos con pocas ciudades importantes.

Las reglas pretenden ser funcionales por lo que se tiende a la simplificación en algunas situaciones. Se trata de una simulación práctica de un reino, no pretende en ningún modo reflejar de forma fehaciente la realidad.

Nuestras más sinceras gracias a todos aquellos que han colaborado en la elaboración de estas reglas.

INDICE

Introducción	1	Criaturas mágicas	17
Índice	2		
<u>Conceptos Básicos</u>			
Abreviaturas	3		
Alineamiento	3		
Razas y subrazas	4		
Beneficios de las razas	5		
<u>Ciudades</u>			
Bases	8		
Producción	8		
Obras públicas en ciudad	9		
Obras públicas fuera	10		
Fortalezas	10		
<u>Los recursos Po/PM</u>			
Generalidades	11		
Rutas comerciales	11		
Explotaciones	11		
Otros lugares con PM	11		
Saqueos y pirateo	12		
Pillaje	12		
Gastos	12		
Construcción fraccionada	12		
<u>Objetos mágicos</u>			
Objetos mágicos	13		
<u>Líderes</u>			
Guerrero	15		
Ladrón	15		
Mago	15		
Multiclase	16		
Acciones y liderazgo	16		
Coste	16		
<u>Combate</u>			
Unidades	18		
Mejora de unidades	18		
Acceso a las unidades	19		
El enfrentamiento	20		
Confrontación y bajas	21		
Individuo vs. tropas	21		
Combate individual	21		
Puntos de promoción	22		
Sitios y conquistas	22		
<u>El movimiento</u>			
Movimiento	23		
Movimiento oculto	23		
<u>Ampliaciones</u>			
Transformación de terrenos	25		
Espionaje y búsquedas	25		
Mercenarios	26		
Congresos y torneos	26		
Envejecimiento	26		
Alianzas y guerras	26		
Cambios de alineamiento	27		
Fronteras	27		
Resurrección	27		
<u>Eventos</u>			
Eventos aleatorios	28		
Eventos generales	28		
<u>Esquema de turno</u>			
Esquema de turno	29		
Hoja de turno (en blanco)	29		

CONCEPTOS BÁSICOS

ABREVIATURAS

Antes de llevar a cabo el desarrollo de las reglas vamos a introducir una serie de abreviaturas que nos harán el trabajo más llevadero:

Tropas

IL: Inf. Ligera	CL: Cab. Ligera	FN: Fuerza Naval	CA: Cab. Aérea
IM: Inf. Media	CM: Cab. Media	FNP: Fuerza Naval Pesada	TT: Transporte de Tropas
IP: Inf. Pesada	CP: Cab. Pesada	TN: Transporte Naval	MA: Máquinas de Asalto

Razas

Humanos:	<u>Humanos:</u> Hu.		
Silvanos:	<u>Medianos:</u> Hf	Ents: Et	
Feéricos:	<u>Elfos:</u> El	<u>Fatas:</u> Ft	
Alpinos:	<u>Enanos:</u> Dw	<u>Gigantes:</u> Gg	
Gnómicos:	<u>Gnomos:</u> Gn	<u>Creaciones mágicas:</u> Cm	
Serpentinos:	<u>Reptilianos:</u> Rp	<u>Draconianos:</u> Dr	
No muertos:	<u>No muertos:</u> Ud	<u>Espíritus:</u> Es	<u>Creaciones mágicas:</u> Cm
Salvajes:	<u>Trasgos:</u> Gb	<u>Orcos:</u> Or	<u>Ogros:</u> Og <u>Trolls:</u> Tr
Oscuros:	<u>Elfos oscuros:</u> Ws	<u>Espíritus:</u> Es	
Infernales	<u>Espíritus:</u> Es	<u>Demonios:</u> De	
Celestiales:	<u>Espíritus:</u> Es	<u>Arcontes:</u> An	

Para aquellos con silvanos y humanos: Semielfos: ½E

Para aquellos con oscuros y humanos: Semiorcos: ½O

Creaciones mágicas: Cm

Nota: De, Es y An son accesibles a todas las razas cumpliendo unos requisitos.

Otras siglas

T: Turno	E1: Explotación Minera
Po: Puntos de Oro	E2: Explotación Forestal
PM: Puntos mágicos	E3: Explotación Animal
FC: Factor de Combate	E4: Artesanía
FM: Factor de Movimiento	E5: Comercio
Mg: Factor de Magia	Hx: Hexágono
PP: Puntos de promoción	FF: Factor de fortificación.

Aunque hay alguna otra abreviatura a lo largo de las reglas, confío en que sea comprensible por todos, puesto que se explica satisfactoriamente en la sección correspondiente.

ALINEAMIENTO

El alineamiento se considera el comportamiento general del país, de forma que se pueda entender de forma ligera y rápida el pensamiento general del poder que dirige ese país, siendo este el que determina el de la mayoría del país. Tiene dos vertientes, la que refleja el respeto por las personas (bien-mal) y la que refleja el respeto por las leyes (ley-caos), pudiendo ser neutrales, ambas dos, en los casos oportunos. Los efectos de cada tipo de alineamiento son los siguientes:

Bien-Mal

Los gobernantes tienen la posibilidad de formar clérigos y construir templos del alineamiento correspondiente. Además, los gobernantes buenos se benefician de una reducción del 25% del FC necesario para sofocar una rebelión en su territorio mientras que los malignos se perjudican con un aumento equivalente del FC. Los malvados, por su parte, obtienen un beneficio en el caso de que obtengan un botín de guerra del 20% en vez del 10% normal.

Ley-Caos

Esta vertiente es más compleja. Estas son las ventajas y desventajas de cada uno de los alineamientos:

Legales:

- El coste total de su mantenimiento se ve reducido en un 25%.
- Deben declarar la guerra.
- Deben cumplir la palabra dada.
- Sólo pueden piratear o saquear en caso de guerra (siempre son principiantes).

Neutrales:

- Pueden piratear pero son considerados inexpertos.
- Pueden romper alianzas y atacar sin previo aviso a los países caóticos pero no a los legales o neutrales.
- No tienen ventajas ni desventajas en el saqueo o en el mantenimiento.

Caóticos:

- Crean sus unidades en la mitad de tiempo luego, en el momento de su creación, pueden moverse la mitad de su FM.
- Sus saqueos obtienen un 20% adicional.
- El coste de su mantenimiento se ve aumentado en un 25%.
- Se considera que pueden piratear como expertos.

Encuentros en un mismo hexágono que llevan, por defecto, a enfrentamiento salvo que se haya declarado previamente otra cosa.

	LB	LN	LM	NB	NN	NM	CB	CN	CM
LB	No	No	Sí	No	No	Sí	No	Sí	Sí
LN	No	No	No	No	No	Sí	No	Sí	Sí
LM	Sí	No	No	Sí	No	No	Sí	Sí	Sí
NB	No	No	Sí	No	No	Sí	No	No	Sí
NN	No	No	No	No	No	Sí	No	No	Sí
NM	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
CB	No	No	Sí	No	No	Sí	No	No	Sí
CN	Sí	Sí	Sí	No	No	Sí	No	Sí	Sí
CM	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí

RAZAS Y SUBRAZAS

Son numerosas las razas que pueden habitar las distintas ciudades de “Crisis”. Las relaciones entre ellas son complejas y dependen mucho del mundo particular. Sin embargo, he aquí algunas consideraciones básicas.

Humanos: Una raza los suficientemente amplia como para no abarcar a ninguna subraza.

Silvanos (Nunca malvados): Habitantes habituales de los bosques, engloban a las siguientes subrazas: Medianos y Ents.

Feéricos (Nunca malvados): La magia vital que habita en los bosques toma forma corpórea en Elfos y Fatas.

Alpinos: su morada esta en las montañas y la forman las siguientes subrazas: Enanos y Gigantes.

Gnómicos: fascinados por los mecanismos, los gnomos y sus creaciones viven en sus ciudadelas llenas de maravillas.

Serpentinos: Descendientes de los dragones legendarios: Reptilianos y Draconianos.

No muertos (Siempre caóticos malignos): Nacidos de grandes ciudades muertas, transforman todo el paisaje en muerte: No muertos, Espíritus y Constructos.

Salvajes (Nunca buenos, nunca legales): Seres sin piedad que asaltan todo lo vivo que les rodea: Tragos, Orcos, Ogros y Trolls.

Oscuros (Siempre Malvados): Formados únicamente por la raza más egocéntrica que existe, los elfos oscuros, buscan trascender sus formas a algo más letal y peligroso.

Infernales (Siempre legales malignos): Seres del inframundo que dominan un mundo de pesadilla: Espíritus y Demonios.

Celestiales (Siempre legales buenos): Antagonistas y enemigos de los anteriores: Espíritus y Arcontes.

Para aquellos con silvanos y humanos: Semielfos.

Para aquellos con oscuros y humanos: Semiorcos.

Todas las razas tienen acceso a realizar creaciones mágicas

Las razas que indican un condicionamiento en el alineamiento, no podrán incumplirlo de ningún modo. En caso de insistencia por parte del jugador, el reino se rebelará pasando a manos del árbitro. Un país con varias razas deberá cumplir el alineamiento de todas ellas. Sólo se podrán anexionar pacíficamente las ciudad que cumplan el alineamiento.

BENEFICIOS DE LAS RAZAS

Humanos: (Hu, +0Po):

General.

- Puedes elegir como son tus tropas de elite entre las siguientes variaciones: +2FC, +1FC y +1FM o +2FM. Una vez elegida esta opción no se puede cambiar.
- Tus explotaciones E3 cuestan un 10% menos (27 Po).

Edificio especial.

Universidad: reduce en 5Po la formación de líderes y en 2Po la formación de unidades de elite.

Otros.

Unidades: IL, IM, IP, CL, CM, CP.

Envejecimiento: cada 40 T

Crecimiento de ciudades: +0,04/4T

PM por ciudad: normal.

Silvanos:

General.

- El movimiento en bosques y selvas se realiza como si tuvieran camino.
- Tus explotaciones E2 cuestan un 10% menos (27 Po); hacerlas mágicas, cuesta lo normal.
- FF de tus ciudades, hasta +30FF en bosques y +35FF en selvas; comienzan en +10FF.

Edificio especial.

Claro ancestral: Debe construirse en un bosque, reduce en 1Po y en 1PM la creación de unidades de elite..

Otros.

Medianos (Hf, +1Po): Movimiento oculto (reducen su FM a la mitad y hay que declararlo, sólo unidades de elite). -1Mg. Milicias. Unidades: IL, IM.

Ents (Et, +4Po): +2 FC, +2 FM. Unidades: IM, IP. Son unidades de elite para las bajas; sólo es accesible a través de la torre del homenaje.

Crecimiento de ciudades: +0,02/4T

Envejecimiento: medianos, cada 50 T; ents, cada 200T.

PM por ciudad: normal.

Feéricos:

General.

- El movimiento en bosques y selvas se realiza como si tuvieran camino.
- Tus explotaciones E2 cuestan un 10% menos (27 Po); hacerlas mágicas, cuesta lo normal.
- FF de tus ciudades, hasta +30FF en bosques y +35FF en selvas; comienzan en +10FF.

Edificio especial.

Arboleda druídica: Debe construirse en un bosque, reduce el coste de la habilidad de líder "druida" en 5 Po, da 3 PM/T.

Otros.

Elfos (El, +1Po): +1 FC bosques. Milicias. -2Mg, unidades de elite -1PM. Unidades: IL, IM, CL, CM.

Fatas (Fa, +2Po): +2 FC en bosques y selvas, movimiento unitario en bosques y selvas. -4Mg. Unidades: IL, IM. Son unidades de elite para las bajas; sólo es accesible a través de la torre del homenaje.

Crecimiento de ciudades: +0,02/4T

Envejecimiento: elfos y fatas, cada 200 T.

PM por ciudad: alto.

Alpinos:

General.

- El movimiento en montaña se realiza como si tuviera camino.
- Tus explotaciones E1 cuestan un 10% menos (36 Po).
- Puedes hacer ciudades subterráneas en montaña

Edificio especial.

Fragua del rey: las milicias que movilizas con en la ciudad son IP y no IL. Otorga 1PM/T.

Otros.

Enanos (Dw, +2Po): +1 FC en montañas. Milicias. Sus líderes no pueden ser magos pero sí herreros rúnicos (pueden coger la dote de Artesano Mágico – se considera su nivel de guerrero para esta dote). -4 Mg, Unidades de elite -2Po. Unidades: IL, IM, IP, MA, Constructores.

Gigantes (Gg, +4Po): +2 FC, +2 FM. Unidades: IM, IP. Son unidades de elite para las bajas; sólo es accesible a través de la torre del homenaje.

Crecimiento de ciudades: +0,02/4T

Envejecimiento: gigantes y enanos, cada 100 T.

PM por ciudad: bajo.

Gnómicos:

General.

- Tus explotaciones E1 cuestan un 10% menos (36 Po).
- Puedes hacer ciudades subterráneas en montaña.
- Pueden hacer Cm sin necesidad de gremio o mago a partir de la construcción de los barracones.

Edificio especial.

Taller. Reduce costes en 2Po las Cm y en 4 Po las CA y 5 Po las obras públicas en ciudad de más de 30 Po.

Otros.

Gnomos (Gn, +1Po): Magos, ingenieros. Milicias. Unidades: IL, IM, IP, MA, CA, constructores.

Creaciones mágicas(Cm, +0Po): Unidades: IL, IM, IP, CL.

Crecimiento de ciudades: +0,02/4T

Envejecimiento: gnomos, cada 50 T.

PM por ciudad: normal.

Serpentinos:

General.

- Sus líderes draconianos pueden convertirse en dragones. Para ello, el líder que desea hacerlo debe tener los niveles mínimos de guerrero, mago y pícaro y gastar todas sus acciones ese turno en utilizar los PM necesarios para convertirse en dragón (37 PM).
- FF máximo de las ciudad en montañas +30. Comienzan en +10.

Edificio especial.

Nido dracónico, reduce el precio de las unidades draconianas en 2 Po y el de los líderes en 4 Po. Permite la creación de dragones sin mago.

Otros.

Reptilianos (Rp, +0Po): FC +1 diurno, FC-1 nocturno. Milicias. Unidades: IL, IM, IP, CL, CM.

Draconianos (Dr, +4Po): vuelan, FC +2, -1Mg. Unidades: IL, IM, IP. Son unidades de elite para las bajas; sólo es accesible a través de los barracones.

Crecimiento de ciudades: +0,04/4T

Envejecimiento: reptilianos, cada 40 T; draconianos, cada 50 T.

PM por ciudad: normal.

No muertos:

General.

- Sus ciudades deben tener un hexágono de ciénaga por cada ciudad o doblan su coste. Este coste se realiza en PM y no en Po.
- Sus tropas cuestan la mitad pero su gasto se realiza en PM. 1PM por cada 14 unidades o fracción.
- El 10% de las bajas del ejército contrario reviven como no muertos, acumulativo con las habilidades de clérigo.
- Pueden hacer Cm sin necesidad de gremio o mago a partir de la construcción de los barracones.
- Sus ciudades no movilizan milicias en caso de ataque pero en caso de guerra no duplica los costes.

Edificio especial.

Necrópolis. Reduce precio de tropas 1Po/u, otorga 2PM/T

Otros.

No muertos (Ud, -1Po): FM -1, FC -1. Unidades: IL, IM, CL, CM.

Espíritus (Es, +5Po): FC +2, FM +2, -4Mg. Unidades: IL, IM, CL, CA. Son unidades de elite para las bajas; sólo es accesible a través de la torre del homenaje.

Creaciones mágicas(Cm, +0Po): Unidades: IL, IM, IP, CL.

Crecimiento de ciudades: +0,01/4T

Envejecimiento: inmortales.

PM por ciudad: normal.

Salvajes

General.

- Puedes hacer ciudades subterráneas en montaña.
- Orcos y trasgos en la defensa de su ciudad, tienen un +1 al FC.
- Independientemente del alineamiento, pueden saquear y piratear como si tuvieran alineamiento "caótico". Piratean como piratas y saquean con un +20%. Si además son caóticos, se considera que cuando piratean van con una flota naval adicional y en los saqueos obtienen un +10% adicional.

Edificio especial.

Arena. Unidades de elite a mitad de precio.

Otros.

Trasgos (Gb, -1Po): FC-2 por el día, FC-1 por la noche. Unidades: IL, IM, CL.

Orcos (Or, +0Po): FC-1 diurno, FC +1 nocturno. Milicias. Unidades: IL, IM, IP, CL, CM, CP.

Ogros (Og, +2Po): FC +1, FM +1, -2Mg. Unidades: IL, IM, IP. Sólo es accesible a través de los barracones.

Trolls (Tr, +3Po): FC +2, FM +1, regeneración (recuperan automáticamente un 10% de las bajas, redondeado para abajo). Unidades: IL, IM, IP. Sólo es accesible a través de la torre del homenaje.

Crecimiento de ciudades: +0,04/4T

Envejecimiento: trasgos y orcos, cada 30 T; trolls, cada 40 T; ogros, cada 50 T.

PM por ciudad: normal.

Oscuros

General.

- Puedes hacer ciudades subterráneas en montaña.

Edificio especial.

Pozo. Los líderes cuestan 5Po. Otorga 2 PM/T.

Otros.

Elfos oscuros (Ws, +2Po): Unidades: IL, IM, CL, CM. FC-2 diurno, FC +2 nocturno, movimiento escondido (reducen su FM a la mitad y hay que declararlo, sólo unidades de élite), -4Mg. Sus unidades de elite cuestan -1PM.

Espíritus (Es, +5Po): FC +2, FM +2, -4Mg. Unidades: IL, IM, CL, CA. Son unidades de elite para las bajas; sólo es accesible a través de la torre del homenaje.

Crecimiento de ciudades: +0,02/4T

Envejecimiento: elfos oscuros, cada 200 T.

PM por ciudad: alto.

Infernales

General.

- Muros negros, en sus ciudades su FF puede aumentarse hasta +50 y es siempre de noche.

Edificio especial.

Portal infernal. Reducción al coste de unidades en 2Po/u. Reducción del coste de unidades de élite en 1PM.

Otros.

Espíritus (Es, +3 Po): FC +2, FM +2, -4Mg. Unidades: IL, IM, CL, CA. Son unidades de elite para las bajas.

Demonios (De, +6 Po): +4 FC, +2 FM, -4Mg. Milicias. Unidades: IL, IM, IP, CL, CM, CP, CA. Son unidades de elite para las bajas; sólo es accesible a través de los barracones. Sus unidades de élite, vuelan.

Crecimiento de ciudades: +0,01/4T

Envejecimiento: inmortales.

PM por ciudad: alto.

Celestiales:

General.

- Murallas celestes, en sus ciudades su FF puede aumentarse hasta +50 y es siempre de día.

Edificio especial.

Portal celestial. Reducción al coste de unidades 2Po/u. Reducción del coste de unidades de élite en 1PM.

Otros.

Espíritus (Es, +3 Po): +2 FC, +2 FM, -4Mg. Unidades: IL, IM, CL, CA. Son unidades de elite para las bajas.

Arcontes (De, +6 Po): +4 FC, +2 FM, -4Mg. Milicias. Unidades: IL, IM, IP, CL, CM, CP, CA. Son unidades de elite para las bajas; sólo es accesible a través de los barracones. Sus unidades de élite, vuelan.

Crecimiento de ciudades: +0,01/4T

Envejecimiento: inmortales.

PM por ciudad: alto.

Para aquellos con ciudades feéricas y humanas en esas ciudades:

Semielfos (½E, +1Po): FC +1 en bosques, -1Mg. Unidades: IL, IM, CL, CM, CP.

Envejecimiento: semielfos, cada 100 T.

Para aquellos con ciudades de oscuros y humanos en esas ciudades:

Semiorcos (½O, +1Po): Unidades: IL, IM, IP, CL, CM, CP. FC +1 nocturno.

Envejecimiento: semiorcos, cada 40 T.

Para todos:

Creaciones mágicas (Cm, +0Po): Unidades: IL, IM, IP, CL

Las milicias son las unidades que moviliza la raza en caso de ataque en una ciudad.

LAS CIUDADES

BASES

La ciudad es la unidad básica de “Crisis”, centro de todas las actividades de los distintos países. En cada ciudad sólo habita una raza y las subrazas correspondientes.

El tamaño de las ciudades refleja el número de habitantes que habitan en ella. Las ciudades sólo pueden tener tamaño entre 0 (aldea) y 10 (gran metrópoli). Un tamaño cero significa que la ciudad está a punto de desaparecer y no produce lo suficiente para ser tenida en cuenta. El comercio todavía es posible y el jugador puede decidir cambiar la raza que ocupa la ciudad. La población no puede moverse. Cada 15 hexágonos habrá al menos una ciudad. Si es necesario, se creará una nueva en un hexágono disponible con una población de 1d3 de TAM. No se crearán nuevas si no hay al menos 1 hexágono de separación con las existentes y al menos 3 hexágonos por ciudad en el país. En el caso de los no muertos es necesario, además, de la existencia de ciénagas suficientes como propiedad del país. El lugar donde se genera es aleatorio pero con las siguientes condiciones:

- No se genera en un hexágono colindante a otra ciudad.
- Si el territorio es fraccionado y un conjunto de hexágonos no tiene ciudad en su interior, se consideran sólo los hexágonos correspondientes a las zonas fraccionadas sin ciudad.
- El reparto de probabilidades se realiza de la siguiente forma:

- a) cada hexágono posible obtiene un punto;
- b) cada obra pública (fortaleza, explotación, camino, puente, etc) otorga un punto adicional;
- c) si hay un río, un punto adicional;
- d) si la raza tiene predilección por un hexágono en particular, suma otro punto adicional: humanos, llanos y costas; feéricos y silvanos, bosques y selvas; alpinos, gnómicos, salvajes, serpentinos y oscuros, montañas; no muertos, ciénagas.

Cuando debido a un evento, hay un exceso de población (se supera el tamaño 10), este se distribuye en las ciudades del resto del reino. Si esto no es posible, se generaría una nueva ciudad. Si tampoco esto fuera posible, el exceso de población quedaría anulado.

Cuesta 1Po mantener cada ciudad, además si el país no tiene una E3 al menos por cada ciudad cuesta 1Po adicional, salvo en el caso de los no muertos que cuesta 1PM. En caso de sitio u ocupación, los costes se doblan.

Además toda ciudad tiene un FF inicial de 10 y un FF máximo de 20.

PRODUCCIÓN

Todas las ciudades producen una serie de beneficios conforme a la actividad económica principal que se desarrolla. Si la ciudad posee puerto (es decir, está localizada en la costa), los dividendos por turno aumentan en 1Po. Si posee comunicación terrestre (camino) con al menos dos ciudades distintas, un punto adicional por comercio.

TAM	E1	E2	E3	E4	E5
1	2	2	3	1	1
2 – 3	5	3	3	2	3
4 – 7	7	4	4	4	5
8 – 9	9	5	5	6	7
10	10	7	6	9	12

Las ciudades, inicialmente, tienen una actividad económica primaria: E1 (montañas, ciénagas), E2 (selvas, bosques) o E3 (llanos, desiertos, costas).

Pasar de una actividad económica primaria (E1, E2, E3) a una secundaria (E4) cuesta 10Po y es necesario que la ciudad tenga 60Po en obras públicas y un FF de al menos +10. Debe haber existido al menos durante cuatro turnos.

Pasar de una actividad secundaria (E4) a una terciaria (E5) cuesta 20Po y es necesario que la ciudad o bien tenga puerto (o acceso a uno bien por camino, bien por río), tres rutas comerciales y zoco o bien haya establecido siete rutas comerciales y tenga zoco. Debe haber existido al menos durante ocho turnos. Si la ciudad pierde alguna de las rutas comerciales, el zoco o el puerto (normalmente su acceso), durante más de cuatro turnos, revertirá a la actividad primaria.

Los PM que generan las ciudades dependen de que tipo de raza es la dominante así pues distinguimos tres casos:

Clase alta: feéricos, celestiales, infernales, oscuros

Clase media: humanos, silvanos, gnómicos, salvajes, reptilianos, no muertos

Clase baja: alpinos.

Tam.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
C. alta	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
C. media	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4
C. baja	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3

OBRAS PÚBLICAS EN CIUDADES

- i) Barracones: 20Po. Permite crear IM e IP. Permite el acceso a las distintas subrazas restringidas a determinadas razas.
- ii) Armerías: 30Po. Reduce el precio de las tropas 1Po.
- iii) Establos: 25Po. Permite crear CM.
- iv) Torre del homenaje: 35Po. Permite crear CP. Permite el acceso a las distintas subrazas restringidas a determinadas razas.
- v) Academia: 50Po. Permite crear unidades de elite y CA (si la raza lo permite o se han adquirido). Además reduce la formación de líderes (-5Po) y el paso de niveles (-3Po/T). Un Líder presente con la habilidad adecuada reduce el precio de conseguir habilidad en 5Po; cuesta acción menor.
- vi) Murallas: +1FF/2Po, hasta le doble del básico (FF 10, salvo casos especiales).
- vii) Las ciudades subterráneas cuestan 100Po (aumentan el FF en +15 y el máximo en +30), sólo en montaña, y las fortalezas, 50Po (Más información en el apartado fortalezas).
- viii) Posada: 10Po. Da 1Po/T (una por ciudad).
- ix) Zoco: 40Po. Necesario para subir a E5. Necesita de al menos una ruta comercial y ser una ciudad con comercio. Dobra los beneficios de comercio (comercio y rutas).
- x) Teatro: 10Po. Da 1Po/T, pero necesita estrenar obra de teatro (una obra por país).
- xi) Gremio de alquimistas: 50Po. Permite la realización de alquimia menor sin mago sobre cualesquiera PM. Además produce 2PM/T
- xii) Gremio de inventores: 50Po. Permite crear Cm. Puede crear tantas unidades Cm como TAM tiene la ciudad y no cuentan para el límite que puede crearse en una ciudad por turno. Además de poder crear Cm, las ciudades con este gremio disponen de una MA para la defensa de la ciudad (como las milicias) y su FF máximo aumenta +5. Permite crear maquinarias de asalto.
- xiii) Templos: 100Po. Formación de "clérigo": -5Po, y produce 2PM/T. Dependiendo del alineamiento del país, ofrece otros beneficios:
- Templos del Bien:*
- Recuperar dos unidades por turno.
 - Reducir en 2 ptos. el FC de cada unidad enemiga (-6 si la unidad es muertos vivientes, espíritus malignos o demonios).
 - Aumentar el Factor de combate propio +1.
- Templos de la Neutralidad:*
- Recuperar una unidad por turno.
 - Reducir en 2 ptos. el FC de cada unidad enemiga.
 - Aumentar el Factor de combate propio +4.
- Templos del Mal:*
- Levantar una décima parte de las tropas caídas en batalla como muertos vivientes.
 - Reducir en 2 ptos el FC de cada unidad enemiga.
 - Aumentar en +4 el FC propio (+6 si la unidad es muerto viviente, espíritu maligno o demonio).
- xiv) Astilleros: 25Po. Permite la creación de unidades navales. Si no se poseen, no se pueden crear unidades navales. Es necesario además el acceso a un hexágono de bosque o selva.
- xv) Biblioteca. (50Po*). Cuesta 10Po por cada nivel. Es susceptible de ampliaciones costando cada una de ellas, los puntos de oro correspondientes por cada nivel añadido. Un mago de nivel mayor de 15, puede ampliar la biblioteca escribiendo e investigando para ella. Cada turno, la biblioteca aumenta su nivel dividido para diez redondeado al alza. Si la biblioteca es de mayor nivel que el mago que estudia en ella, recibe 1PP; si no, nada.
- xvi) Escuela de bellas artes: 30Po. Reduce el coste de líderes con la especialización de bardo o ingeniero (-5Po acumulativo con academia). Reduce el precio de las obras públicas que cuesten 50Po o más en un 10%.
- xvii) Edificio especial: 100Po.

No se pueden usar las tropas y edificios en el mismo turno que se crean, el tiempo de realización de estas obras públicas es, en principio, un turno aunque pueden alargarse varios turnos hasta que se reúnen los Po's necesarios.

Las obras públicas que permiten el acceso a un tipo de unidad concreto sólo lo hacen a aquellas razas que pueden crearlas.

OBRAS PÚBLICAS FUERA DE CIUDAD

El coste de creación de nuevas explotaciones es: E1 (sólo en Hexágonos de montaña o en hexágonos de ciénaga), 40Po y 4 T; E2 (sólo en hexágonos de bosque o selva), 30Po y 3 T; E3 (sólo en hexágonos llanos o costeros), 30Po y 3 T.

Un camino conecta dos hexágonos haciendo más fácil el movimiento entre ellos.

Para construir un camino no es necesario estar en posesión de los hexágonos que conecta. Sin embargo, si no es propio, el hexágono debe ser libre o debe haber un acuerdo con el país correspondiente. Los caminos siempre deben partir, bien de una ciudad propia o bien de un camino ya existente conectado a una ciudad del país que lo construye.

La construcción de nuevos caminos es en riquezas y tiempo como sigue:

Terreno	Llano	Desierto	Bosque	Jungla	Ciénaga	Montaña
Llano	15Po, 1 T	15Po, 1 T	15Po, 1 T	20Po, 2 T	20Po, 2 T	20Po, 2 T
Desierto	15Po, 1 T	20Po, 2 T	20Po, 2 T	25Po, 3 T	25Po, 3 T	25Po, 3 T
Bosque	15Po, 1 T	20Po, 2 T	20Po, 2 T	25Po, 3 T	25Po, 3 T	25Po, 3 T
Jungla	20Po, 2 T	25Po, 3 T	25Po, 3 T	25Po, 3 T	25Po, 3 T	30Po, 3 T
Ciénaga	20Po, 2 T	25Po, 3 T	25Po, 3 T	25Po, 3 T	25Po, 3 T	30Po, 3 T
Montaña	20Po, 2 T	25Po, 3 T	25Po, 3 T	30Po, 3 T	30Po, 3 T	30Po, 3 T

Los puentes sobre ríos cuestan 20Po y 2 Turnos, entre islas 100Po y 6 turnos, por hexágono. Estos últimos sólo pueden ser realizados por un ingeniero (que no disminuye el tiempo de creación) por hexágono y no pueden cruzar más de dos.

FORTALEZAS

Son construcciones que sirven para proteger posiciones estratégicas. Cuestan 50Po y se tarda 5 T en hacerlas. Una fortaleza puede tener todas las obras públicas de las ciudades salvo la escuela de bellas artes, el zoco, el teatro y los gremios de inventores y alquimistas. En una fortaleza pueden formarse tropas y líderes. Cuesta 2Po cada turno mantener una fortaleza. Sólo puede crearse en hexágonos que se posean.

Además tiene un FF inicial de 20 (FF máximo, 40). Si se construye en una ciudad, aumenta el FF de la ciudad en +10 y el FF máximo de la ciudad en +20.

LOS RECURSOS Po/PM

Puntos de oro (Po) y puntos mágicos (PM).

Reflejan la riqueza material y mágica de un reino. Los puntos de oro no son sólo lingotes del dorado metal sino que también abarcan recursos humanos, minerales y alimentarios entre otros. Por su lado, los puntos mágicos no son sólo cristales de poder o vis en bruto sino también la capacidad mágica inherente en el reino en diversos aspectos.

Pueden invertirse en mejorar el reino, pagar a mercenarios, etc.

Los puntos de oro y mágicos se gastan en el Hx que se utilizan. Por tanto, los líderes que colaboren en el correspondiente gasto deben estar en dicho hexágono.

Los PM deben ser utilizados por algún mago, además un PM equivale a 1Po en cuanto a su utilización; este uso suele depender de alguna habilidad concreta que debe poseer el mago. El número máximo de PM que puede usar un mago es el triple de su nivel.

Las rutas comerciales.

Las rutas comerciales se establecen entre ciudades de distintos países. Para establecer la ruta, cada país debe pagar 5Po para crearla entre dos ciudades. Como prestaciones cada ciudad obtendrá 1Po adicional por turno. Cuando es creada, se debe indicar el camino que sigue la ruta comercial. Si es por tierra debe ir por el camino o por un río. Los enlaces entre río, mar y camino deben hacerse en ciudades o fortalezas. El número máximo de rutas comerciales por ciudad equivale a su tamaño.

Las rutas comerciales entre dos países en guerra se cortan y han de establecerse de nuevo.

Las explotaciones.

Son lugares dotados de cierta infraestructura que permiten la explotación de los recursos naturales del reino. Cada una de ellas sólo puede realizarse en un tipo de hexágonos. Las explotaciones E1 se pueden realizar en Hexágonos de montaña o en hexágonos de ciénaga, cuestan 40Po y se tarda en hacerlas 4 T; las E2, en hexágonos de bosque o selva, 30Po y 3 T y las E3 en hexágonos llanos o costeros, 30Po y 3 T.

Las explotaciones E1 son minas, canteras y surtidores de minerales, las E2 son explotaciones forestales, las E3 reflejan la agricultura, la ganadería y la pesca.

Dividendos por turno en Po. Para saber qué rinde la explotación en cada turno, se lanza un dado de diez caras y se mira el resultado cruzando la columna correspondiente con la fila de explotación.

Tipo	1	2	3 - 4	5 - 6	7 - 8	9	10	Media
E1,0	0	1	2	3	3	4	5	2.6
E1,1	0	1	2	3	3	4	5	2.6
E1,2	0	1	3	5	6	7	9	4.5
E1,3	0	2	5	8	9	11	14	7.1
E1,4 (+2 PM)	0	2	6	10	12	14	18	9.0
E2,bosque	0	1	2	3	4	5	6	3.0
E2,selva	0	0	1	2	3	4	5	2.1
E3	1	2	2	3	3	4	4	2.7

Cuando se crea una explotación E1 en montaña, esta puede ser de Cobre (1, también piedra), de Plata (2, también sal), de Oro (3, y otros metales más raros) y existe la posibilidad de que sea de plata auténtica (Mithril, 5% de probabilidad, 4, +2PM). En el caso de las ciénaga (E1,0), la explotación da petróleo y gases.

Algunas explotaciones dan PM; los PM recibidos en cada explotación son:

E1 (4, Mithril): 2PM/T.

E2 (Bosque encantado): 1PM/T.

E2 (Selva encantada): 2PM/T

E1 (Ciénaga encantada): 1PM/T.

Una explotación de Mithril no precisa de inversión adicional para que produzca PM.

Hacer mágica una explotación E1 de ciénaga o una E2 de bosque cuesta 10PM. Hacer mágica una E2 de selva cuesta 15PM. No se pierden los ingresos en Po por ello.

Sólo se permite una explotación por hexágono. Sólo se pueden construir en hexágonos que se posean.

Otras formas de obtener PM.

Por alquimia de magos: 1/3 del nivel del mago o fracción.

Por templos y gremio de alquimistas (2PM/T).

En nodos mágicos, cuando son controlados (es decir, cuando está el hexágono ocupado por las tropas de un determinado país o cuando dicho hexágono pertenece a su territorio), un número determinado

dependiente de la calidad del nodo. No debería haber más de un nodo por cada diez hexágonos salvo en caso de conquista.

Por la muerte de algún monstruo mágico, la quinta parte de los PM básicos usados para crearlo (es decir, no cuentan los niveles o los objetos mágicos que lleven).

Por otras obras públicas que así lo indiquen.

Saqueos y piratería.

Si una unidad entra en el hexágono donde se encuentra una explotación y le queda al menos un punto de su FM puede saquear dicho hexágono. Esto supone quedarse con los beneficios de la explotación ese turno.

Para piratear, la unidad se coloca en el hexágono a piratear y consume el resto de su movimiento. Sólo tiene sentido en hexágonos costeros, sin tropas, pertenecientes a algún país o en los hexágonos de las rutas comerciales. A continuación se tira en la tabla (1d6 para piratas, 1d6-2 para principiantes), el botín se da en Po. Para saquear un camino debe pasar por él una ruta comercial y poseer un FC superior a 20.

En hexágonos con rutas comerciales se recibe un +1Po por cada 5 rutas o fracción, siendo consideradas dos rutas distintas para este efecto la ida y la vuelta.

Los Po recogidos son substraídos de los recursos del país correspondiente.

FN	-1	0	1	2-3	4-5	6
1-2	0	0	0	1	1	2
3-4	0	0	0	1	2	2
5-6	0	0	1	1	2	2
7-8	0	1	1	1	2	3
9+	1	1	1	2	2	3

Pillaje

Pueden destruirse también las obras públicas y explotaciones encontradas en un hexágono. Para ello se ha de perder una tercera parte del turno y tener un FC equivalente a los puntos de oro que ha costado crearla. Caso de que se consuman dos terceras partes del turno, el FC se duplica y en caso de estar el turno completo, se triplica. Si el FC no se supera, el país agredido sufre una pérdida del FC/4 en puntos de oro pero no se consigue nada. Con los líderes individuales, se considera el FC que tendrían caso de enfrentarse a una tropa. Sólo puede realizarse pillaje en el caso de que no haya tropas en el lugar.

Gastos

Este es un resumen que indica los gastos generales que tiene un país:

a) por cada 7 unidades o fracción, -1Po. Este gasto se dobla en caso de guerra. Los no muertos, no tienen este gasto sino 1 PM por cada 14 unidades; en caso de guerra no lo duplican.

b) por cada ciudad, -1Po; los no muertos, en vez de 1 Po, gastan 1 PM; si el país no tiene un E3, salvo no muertos, por cada ciudad, -1 Po adicional por cada ciudad que supere el número de E3; en caso de sitio u ocupación (que no de guerra), estos costes se doblan (tanto el básico como el relacionado con las E3).

c) por cada fortaleza, -2 Po.

d) por cada líder, incluido el principal, -1 Po

e) por cada hexágono de separación entre los territorios de un país, -1 Po; en caso de ser un hexágono completamente de mar que no puede conquistarse, este coste se reduce a la mitad.

f) los aumentos y disminuciones de estos gastos son los que se ven afectados por el alineamiento del país, las fracciones se redondean hacia arriba.

Construcción fraccionada

No puede construirse nada hasta que no se tengan los Po y PM necesarios para ello. Por lo que la obra no empieza hasta que no se tengan los ingresos correspondientes.

Cada turno en el que no se invierte en la construcción, se considera abandonada y se pierden un 10% del coste total de la construcción.

Si la construcción es interrumpida por un combate y no llega a hacerse saqueo o pillaje, aún así, se pierde un 10% del total de la construcción y no puede acabarse ese turno aunque le tocara.

Cada turno hasta que se consiguen los Po necesarios para la construcción, un mago constructor arcano puede añadir su nivel a los Po acumulados. Cuando estos han sido conseguidos, puede abandonar el hexágono correspondiente salvo que realice otra acción para reducir el tiempo de construcción, como ingeniero, por lo que tendrá que permanecer hasta el final de la obra.

OBJETOS MÁGICOS

Son creaciones de un único mago que tienen utilidad para generales, magos o ingenieros. Cuesta un turno el crearlos salvo que se indique lo contrario. Un mago sólo puede manejar el triple de su nivel en PM cada turno para este fin. Cada personaje sólo puede manejar dos objetos por turno aunque puede llevar muchos más.

Hay que hacer notar que el uso de un objeto no supone la realización de una acción mágica. Todos los objetos son susceptibles de cambiar su forma física.

Ningún bono se apila. No se pueden usar varios objetos que ocupan el mismo espacio (por ejemplo, no se pueden usar tres armaduras).

Tienen diversas utilidades.

Aumento del nivel.

Bonos.

BONO	Po	PM.	Nivel mín. del mago.
+1 al Nivel	10	5	10+
+2 al Nivel	15	10	20+
+3 al Nivel	20	15	30+
+4 al Nivel	25	20	40

En la creación del objeto, el mago decide a que clase (guerrero, pícaro o mago) se aplicará el bono. Un objeto sólo aplica el bono a una clase. Distintos objetos no se apilan para subir el nivel de la misma clase, esto es, una espada +1 para guerrero y una capa +1 para guerrero no suben el nivel +2 sino +1. Sin embargo, sí puede llevar una espada +1 para guerrero y una capa +1 para pícaro y que ambos sean útiles.

Aumento del número de hexágonos recorridos por un líder en un turno.

Bonos al movimiento

FM	Po.	PM	Nivel mín. del mago.
+1 FM	10	5	10+
+2 FM	15	10	20+
+3 FM	20	15	30+
+4 FM	25	20	40+

Capa de invisibilidad: El líder que la usa está oculto salvo a efectos de los espejos de visión y distancia si el creador de los mismos es de nivel superior al creador de la capa. Se considera emboscado aunque no lo esté y tiene un +5 al FC individual (+2 al FC contra tropas).

Capa de invisibilidad: 50Po 50 PM Nivel mínimo del mago: 20

Espejos mágicos.

Son espejos de gran formato que no pueden ser trasladados salvo por una unidad con TT, una unidad de caballería o una maquinaria de asalto. Para funcionar, tienen que estar situados en una fortaleza o en una ciudad y vigilados por un líder (consume acción). Si hay un mago oculto y es de nivel superior al del mago que lo creó, no aparece.

<i>Espejo de visión</i>	Po.	PM	Nivel mín. del mago.
3Hx	40	10	10+
6Hx	80	20	20+
9Hx	120	30	30+
12Hx	160	40	40+

Ve en un radio de XHx alrededor del lugar donde está.

<i>Espejo de distancia</i>	Po.	PM	Nivel mín. del mago.
5Hx	40	5	10+
10Hx	80	10	20+
15Hx	120	15	30+
20Hx	160	20	40+

Ve un solo hexágono hasta una distancia de XHx del lugar en el que está.

Teletransporte mágico.

<i>Anillo de teleportación</i>	Po.	PM	Nivel mín. del mago.
3Hx	40	10	10+
6Hx	80	20	20+

9Hx	120	30	30+
12Hx	160	40	40+

Sandalias de vuelo: El líder que la usa se mueve volando.

Sandalias de vuelo: 30Po 10 PM Nivel mínimo del mago: 10

LÍDERES

GUERRERO

Habilidad básica: liderar tropas (acción); los siguientes líderes después del primero que colaboren en la dirección del ejército se consideran de la mitad del nivel.

Explorador: (acción menor con tropas). Considera siempre con camino el movimiento. (30Po)

General de asedio: +2 al nivel en la defensa de ciudades o en el ataque contra ellas (pasiva). (15Po)

Táctico legendario: FC mínimo 2 para sus tropas en cualquier combate (pasiva); nivel mínimo 18 (50Po)

Caballero: +1 contra legal o caótico, dependiendo del alineamiento, siempre contra el contrario. (Pasiva) (10Po).

Paladín: +1 al nivel contra Bueno o maligno, dependiendo del alineamiento, siempre contra el contrario. (Pasiva) (10Po).

Pirata: +1Po por saqueo. (10Po).

PÍCARO

Habilidades básicas: roba la cuarta parte de su nivel del tesoro nacional de un país si se encuentra en una ciudad o en una explotación del país hasta como máximo lo que produce ese turno la ciudad o la explotación (acción) o lidera como un guerrero de la mitad de su nivel (la cuarta parte como oficial) (acción).

Un Pícaro es descubierto si hay un líder cinco niveles superior al nivel de pícaro.

Un Pícaro no puede actuar si hay un líder de mayor nivel que el Pícaro.

Espía: si está presente en un combate y es de nivel superior al general del rival niega el efecto de emboscados (acción menor). (40Po)

MAGO

Habilidades básicas: detener tropas (acción), utilizar PM (pasiva), metamorfosis (con el nivel suficiente, acción). Un mago puede usar PM en vez de Po para la creación de obras públicas (pasiva).

La metamorfosis de un mago consiste en la transformación del mismo en espíritu (Es). Cuesta tantos PM como nivel del líder. Es necesario al menos nivel 17 de mago. Si ya es espíritu, demonio o ángel, puede sufrir una nueva transformación que les permite volar sin OM con un coste equivalente a su nivel en PM, para ello es necesario nivel 17 de mago o nivel 25 de personaje.

Artesano mágico (10Po): permite la creación de objetos mágicos (Acción); permite la creación de Cm sin gremio de inventores (acción menor).

Mago rúnico (10Po): descuento en la creación de OM y criaturas. (10%) (Pasiva)

Ocultista (10Po): Espionaje mágico (como un espejo de distancia de su nivel) y escudo contra espionaje mágico. (Acción)

Clérigo defensor: (20Po)

- del bien: recupera al final del turno en caso de batalla, dos unidades; (Acción menor)

- neutral: recupera al final del turno en caso de batalla, una unidad. (Acción menor)

- del mal: levanta los caídos (excepto no muertos) en una batalla como no muertos (hasta una décima parte de su nivel en número de unidades como máximo). (Acción menor)

Estratega (20Po): Liderazgo como un líder de la mitad de su nivel. (Acción).

Invocador (20Po): Invocar criaturas y unidades (acción). Las invocaciones mágicas realizadas por magos deben comprarse con PM; pueden crearlas incluso fuera de la ciudad. Su costo en PM es el de Po que cuesta crearlas; solo se pueden crear Cm, Es, An, y De; en el caso de estos dos últimos, se debe cumplir el requisito de alineamiento de ángeles y demonios.

Druida (25Po): +2 al nivel de mago en bosques (pasiva), movimiento como los elfos (siempre camino) en bosques y selvas (pasiva, menor con tropas), puede crear bosques y selvas (acción).

Viajero astral (30Po): Se teletransporta una cantidad de hexágonos igual a su nivel entre tres. (Acción menor)

Alquimista (30Po): Alquimia (da 1/3 del nivel del mago en PM) y alquimia menor (permite transformar PM en Po en una ratio 1 PM → 1 Po). (Acción) Los PM o los Po transformados estarán disponibles al siguiente turno.

Ilusionista (30Po): creación de IL(Cm) temporales en combate (las costea mediante su nivel). (Acción).

Constructor arcano (50Po): reducción del coste de obras públicas igual a su nivel. (Acción).

Hechicero de batalla (50Po): reduce o aumenta el factor de combate de las tropas. Se considera un bono de fortificación (positiva o negativa) equivalente a la quinta parte del nivel. (Acción).

PARA TODOS

El ingeniero (15Po) es una habilidad de cualquiera de los líderes: mago, pícaro o guerrero.

Resta un turno en la realización de obras públicas. (acción)

En combate contra ciudades y localizaciones fortificadas, resta como acción gratuita, un punto al FF.

Señor de (Tipo de terreno: llano, ciénaga, bosque, selva, montaña, desierto, mar). (20Po).

Da un +1 al nivel en ese terreno y permite el movimiento en el terreno como si hubiera camino. (Acción menor con tropas). Este +1 sólo se aplica a uno de los niveles, normalmente el que más beneficia.

Maestro (20Po): permite reducir el paso de niveles o bien enseñar en una academia; si esto último, varios personajes pueden beneficiarse de ello. La clase del maestro (guerrero, mago o pícaro) debe de ser de nivel superior a la de quien enseña tanto antes como después del aprendizaje. Sólo puede enseñar una clase (G, M, P) por acción y el maestro debe acompañar al alumno durante todo el turno (en caso de una academia deben permanecer en la ciudad todos los alumnos y el maestro). Resta su nivel de clase al coste total del aumento de nivel. Si varios líderes se están beneficiando de las enseñanzas del maestro, el coste total no puede superar el nivel correspondiente. 1 PP para el maestro cuando enseña en la academia (acción). (e.g. un personaje G5, M10, P3; podría enseñar a un personaje de nivel 1 a 4 de guerrero; de nivel 1 a 9 de mago o de nivel 1 a 2 de pícaro independientemente de si el otro personaje tiene niveles superiores de las otras clases; la formación inicial -nivel 1- debe existir).

PARA GUERRERO O PÍCARO

Bardo. Suma el bono de liderazgo completo cuando acompaña a un líder principal, no el resultante de reducir a la mitad su bono de liderazgo. (20Po).

Escapista. Dobra su nivel para casos de derrota o supervivencia en combate. (20 Po).

PARA MAGO O GUERRERO

Clérigo luchador: (20Po)

- del bien: +3 al nivel a la hora de comandar o reforzar unidades del bien; +3 al nivel a la hora de disminuir el nivel de no muertos, espíritus caóticos y demonios. (Pasiva)

- neutral: +3 al nivel a la hora de comandar o reforzar unidades. (Pasiva)

- del mal: +3 al nivel a la hora de comandar o reforzar unidades del mal; +3 al nivel a la hora de reforzar el nivel de no muertos, espíritus caóticos y demonios. (Pasiva)

Estos bonos sólo se aplican a uno de los niveles, normalmente, el que más beneficia.

MULTICLASES

Un líder puede pertenecer a varias clases a la vez; dependiendo de lo que quiera hacer se considerará su nivel total o los niveles parciales de las clases correspondientes.

Notas finales.

El líder principal de un ejército siempre será el que otorgue el bono de liderazgo mayor. Sólo este podrá utilizar las habilidades de táctico legendario, explorador, general de asedio, etc. Los oficiales sólo dan el bono de liderazgo tras dividir su nivel.

ACCIONES

Niveles 1 a 16: 1 acción

Niveles 17 a 24: 1 acción y 1 acción menor.

Niveles 25 a 32: 2 acciones.

Niveles 33 a 40: 2 acciones y 1 acción menor.

Y así sucesivamente.

LIDERAZGO (guerrero + pícaro/2 + estratega/2)

Nivel 1(o equivalente): -3

Niveles 2-5: -2 Niveles 14-17: +1

Niveles 6-9: -1 Niveles 18-21: +2

Niveles 10-13: +0 Niveles 22-25: +3

Y así sucesivamente.

Pasa saber el número de acciones totales que tiene un líder se considera la suma de todos los niveles pero para conocer la efectividad de las mismas se suman sólo los niveles apropiados de mago, guerrero o pícaro.

Todo líder tiene activas todas las opciones pasivas que tiene, sin embargo las acciones tienen un límite que es el marcado anteriormente, pero además todo espacio de acción puede usarse para realizarse una acción menor, no al revés, así un líder de nivel 20 puede realizar 2 acciones menores o una acción y una menor, pero uno de nivel 26 puede hacer dos acciones, una acción y una menor o dos acciones menores.

Coste inicial: 15Po

De 1 a 10, de 5 en 5; hasta 10º nivel cuesta, 60Po.

De 11 a 15, de 10 en 10; hasta 15º nivel cuesta, 110Po.

De 16 a 20, de 15 en 15; hasta 20º nivel cuesta, 185Po.

De 21 a 25, de 20 en 20; hasta 25º nivel cuesta, 285Po.

Y así sucesivamente.

Los líderes multiclases se forman considerando la suma de los niveles, esto es un guerrero/pícaro de niveles 6 y 4 cuesta lo mismo que un guerrero de nivel 10.

Los líderes pueden subir de nivel o adquirir habilidades en cualquier momento y lugar. Sin embargo, para beneficiarse de edificios y construcciones deben permanecer el turno completo en el hexágono correspondiente.

CRIATURAS.

Criatura. (Mínimos en guerrero, mago, pícaro). FC: Guerrero*2 + Mago + Pícaro; FM: 5 + (Mago + Pícaro)/5; Mg: -Mago/5.

Para poder crearlos es necesario un mago de nivel 25 o superior que gaste dos acciones y pagar los costes correspondientes, que se pueden pagar con PM. Además hay que añadir a dicho coste una quinta parte en PM del coste de la menor criatura posible.

Ejemplo: el coste del dragón más pequeño sería: 185 Po + 37 PM. Alguno de esos Po podrían costearse en PM. Si el dragón fuera más grande, costaría más Po pero no más PM.

Las criaturas que pueden crear unidades, se les considera invocador de ese tipo de unidad concreto y deben cumplir las reglas correspondientes.

El movimiento oculto del kraken reduce a la mitad su FM.

Las criaturas que nadan sólo pueden desplazarse por los mares y los ríos suficientemente anchos (si no se indica nada, los tres primeros hexágonos del recorrido del río o la mitad de su longitud total, lo que sea más corto).

	Guerrero	Mago	Pícaro	Especial
Dragón	9	6	5	Vuela, creación de unidades reptilianas (acción)
Wyrn	8	6	6	Vuela, paladín, solo buenos.
Fénix	4	12	4	Vuela, resucita.
Kraken	4	0	10	Nada, movimiento oculto.
Balrog	5	9	6	Vuela, creación de espíritus (acción), sólo malignos.
Serpiente marina	10	0	4	Nada, señor del mar a todos sus niveles.

COMBATE

Las unidades.

Existen distintos tipos de unidades que abarcan desde la infantería a la caballería pasando por las unidades de elite y las tropas de apoyo. He aquí un cuadro con las características y precios de algunas de ellas. Mantener las tropas cuesta 1Po por cada siete unidades independientemente del tipo, el doble en caso de guerra. Para crearlas es necesario tener las obras públicas adecuadas salvo para el caso de IL y CL.

Tipo	Po/u	FC	FM	Mg	Especial
IL	4	3	5	0	Infantería
IM	5	4	4	0	Infantería
IP	6	5	3	0	Infantería
CL	6	4	9	+1	Caballería
CM	8	6	8	+1	Caballería
CP	10	7	7	+1	Caballería
CA	30	6	12	-1	Vuela, elite para bajas
FN	20	12	8	0	Naval, Capacidad 1
FNP	25	18	6	+1	Naval, Capacidad 2
TN	15	2	8	+1	Naval, Capacidad 4
TT	5	+0	6	+1	
MA	15	n/a#	6/3#	+1	

Infanterías: Ganan +1FC en montañas, bosques, pantanos y selvas.

+TT a IL, IM, IP; dan a la unidad un FM 6, este FM es máximo, esto es, las unidades de elite no mueven más, pero sí se moverán con FM 6 sin líder.

Caballerías: Ganan +2FC en llano y desierto y -2FC en bosque, selvas, pantano y montañas. En asedio a una ciudad (tanto en defensa como en ataque) se convierten en las infanterías correspondientes.

Las unidades de caballería se pueden convertir en infantería, la correspondiente (CL->IL, CM->IM, CP->IP, CA->IM), de forma gratuita. Todas las unidades se pueden degradar en la unidad inmediatamente anterior (IP->IM, IM->IL, CP->CM, CM->CL) de forma gratuita. Las infanterías pueden abandonar su transporte de tropas en cualquier momento. Sólo puede hacerse un grado de conversión por unidad cada turno.

Flotas navales.

FN, FNP, TN: No tienen raza. Capacidad: es la cantidad de tropas que pueden transportar, una unidad con TT o de caballería cuenta como 2 unidades. Cada unidad transportada aumenta el FC de combate de la tropa naval en 2. Se les considera a efectos de combate como una única unidad. A efectos de supervivencia se determina por separado.

Unidades especiales.

MA: Reducen en uno el FF de una construcción, su movimiento de 6 se considera desmontado, montarlas consume el movimiento, y si hay ingeniero solo un tercio del movimiento, el movimiento montadas es de 3.

Vuelan: movimiento cuesta 1 punto y ganan +2FC en llanos, montaña y desierto y -2FC en selva y bosque

Unidades creadas por turno: TAM ciudad + 1 / obra pública bélica; salvo en el caso de los caóticos las unidades cuesta un turno crearlas, esto obliga a no poder moverlas ni ocultarlas.

Licenciar tropas da los mismos Po que un botín de guerra.

Mejora de unidades

Todas las mejoras de unidades deben hacerse en una ciudad o fortaleza no sitiada. Todas las unidades pueden hacerse unidades de elite (marcadas con una estrella junto a la raza) Transformar una unidad normal a una de elite cuesta 4Po y 2PM para las infanterías y 6Po y 3PM para las caballerías, con los siguientes beneficios:

+1FC y +1FM (en el caso de las MA doblan la efectividad), -1Mg, se defienden a +0, mueven sin líder y sus bajas se miran en la columna de elite.

Además puede “elevarse” la categoría de una unidad conforme las siguientes instrucciones. No puede mejorarse a un tipo de unidad no poseído por la raza que lo realiza.

Las mejoras tienen que ser sucesivas y no puede hacerse más de una de ellas por turno. No obstante, puede crearse una unidad que sea de élite inicialmente.

Infantería.

Las unidades de infantería ligera pueden mejorarse a infantería media pagando 2Po.
Las unidades de infantería media pueden mejorarse a infantería pesada pagando 2Po.

Caballería.

Cualquier unidad de infantería pueden mejorarse a caballería ligera pagando 4Po.
Las unidades de caballería ligera pueden mejorarse a caballería media pagando 6Po.
Las unidades de caballería media pueden mejorarse a caballería pesada pagando 6Po.

Transporte de tropas.

Si la unidad no tiene transporte de tropas, podrá equiparse con ella pagando 6Po.

ACCESO A TROPAS SEGÚN LAS RAZAS Y SUB-RAZAS

Entre paréntesis esta el modificador al precio Que se debe aplicar a todas las unidades y a todos los líderes sin excepción, esto es una IL humana cuesta 4Po pero una enana cuesta 6Po y una de demonios cuesta 10Po.

Humanos (+0Po): acceso a todas las infanterías, caballerías.

Silvanos:

Medianos (+1Po): Infanterías: ligera, media.

Ents (+4Po): Infanterías: media, pesada.

Feéricos:

Elfos (+1Po): Infanterías: ligera, media. Caballería: ligera, media.

Fatas (+2Po): Infanterías: ligera, media.

Alpinos:

Enanos (+2Po): Infanterías: ligera, media, pesada. Maquinaria de asalto

Gigantes (+4Po): Infanterías: media, pesada.

Gnómicos:

Gnomos (+1Po): Infanterías: ligera, media. Caballería aérea. Maquinaria de asalto.

Constructos (+0Po): Infantería: ligera, media, pesada. Caballería: ligera

Serpentinos:

Reptilianos (+0Po): Infanterías: ligera, media, pesada. Caballería: ligera, media.

Draconianos (+4Po): Infanterías: ligera, media, pesada.

No muertos:

No muertos (-1Po): Infanterías: Ligera, media. Caballería: Ligera, media.

Espíritus (+5Po): Infanterías: ligera, media. Caballería: ligera. Caballería aérea

Constructos (+0Po): Infantería: ligera, media, pesada. Caballería: ligera

Salvajes

Trasgos (-1Po): Infanterías: ligera, media. Caballería: ligera.

Orcos (+0Po): Infanterías: ligera, media, pesada. Caballería: ligera, media, pesada.

Ogros (+2Po): Infanterías: ligera, media, pesada.

Trolls (+3Po): Infanterías: ligera, media, pesada

Oscuros.

Elfos oscuros (+2Po): Infanterías: ligera, media. Caballería: ligera, media.

Espíritus (+5Po): Infanterías: ligera, media. Caballería: ligera. Caballería aérea

Infernales

Espíritus (+3Po): Infanterías: ligera, media. Caballería: ligera. Caballería aérea

Demonios (+6Po): Infanterías: ligera, media, pesada. Caballería: ligera, media, pesada. Caballería aérea

Celestiales:

Espíritus (+3Po): Infanterías: ligera, media. Caballería: ligera. Caballería aérea

Arcontes (+6Po): Infanterías: ligera, media, pesada. Caballería: ligera, media, pesada. Caballería aérea

Para aquellos con silvanos y humanos:

Semielfos (+1Po): Infanterías: ligera, media. Caballería: ligera, media, pesada.

Para aquellos con oscuros y humanos:

Semiorcos(+1Po): Infanterías: ligera, media, pesada. Caballería: ligera, media, pesada.

Creaciones mágicas(+0Po): Infanterías : ligeras, medias, pesadas. Caballerías: Ligeras

Otras unidades

Unidades de constructores.

Son unidades especializadas en obras públicas. Sólo pueden ser Gnomos o Enanos.

FC 2 (5 contra construcciones), FM 5, -1Mg, 40Po/u.

Las unidades de constructores reducen en el tiempo de construcción en 2 turnos. Sólo pueden utilizarse en E1 y obras públicas.

Criaturas mágicas.

Las criaturas mágicas pueden realizar tanto las funciones de tropa como las de liderazgo. Sin embargo si son empleados en una de las funciones características de un líder no pueden emplearse como tropas el mismo turno (salvo que tengan dos acciones). En caso de ir solos se les considera su propio bono de general (es decir son tropas y general a la vez).

EL ENFRENTAMIENTO.

Cuando dos tropas de dos países distintos se encuentran en un mismo hexágono puede producirse una batalla. El conflicto llega a las manos en los siguientes casos:

- a) cuando están en guerra,
- b) según el cuadro de alineamientos

Para analizar el resultado del combate, se considera el FC total calculado de la forma indicada en la parte inferior. A continuación se determina el cociente del que tiene mayor FC total del que tiene el menor y se redondea por corte a la segunda cifra decimal (es decir se toman las dos primeras cifras decimales sin tener en consideración la tercera cifra y siguientes). Después, en la correspondiente tabla, se observa el resultado del combate. Las fracciones de tropa se consideran hacia arriba.

FC total = FC tropas (base + bonos terreno + bonos fortificaciones + bonos oficiales y general) + FC líderes + 1d6

El combate consume la tercera parte del movimiento de una tropa excepto en los sitios que consume todo el movimiento.

El FC mínimo de cada unidad es 1.

Bonos de terreno:

Infanterías: En bosques, selvas, montañas y ciénagas: + 1 FC/u.

Caballerías: Ganan +2FC en llano y desierto y -2FC en bosque, pantano y montañas. En ciudad y en mar se convierten en la infantería correspondiente.

Caballerías aéreas: +2FC en llanos, montaña y desierto y -2FC en selva y bosque.

Infanterías voladoras: +1FC en cualquier terreno.

Emboscados (sólo si no se mueven ese turno y no hacen ninguna otra cosa y está declarado): +5 FC/u. Si un mago (ocultista) hace espionaje mágico sobre un hexágono antes de que las tropas entren en él y luego se comunica con el líder principal de un posible combate en dicho hexágono, las tropas enemigas pierden su FC de emboscados, el mismo efecto ocurre si un Pícaro (espía) utiliza su habilidad con éxito. Si no hay líder principal, las tropas mantienen su +5 al FC.

En el mar, las tropas que sobrevivan así como los líderes precisan de algo donde estar. Los magos, si su teletransporte se lo permite, y los líderes de nivel 21+1 por cada hexágono o superior alcanzan la costa

Bonos de fortificación (sólo se aplicarán los dos mejores en cada caso junto con los bonos mágicos):

Ciudades: + FF FC/u.

Puentes: + 5 FC/u.

Pasos de montaña: + 15 FC/u (toda carretera por hexágono de montaña).

Fortalezas: + FF FC/u.

Ciudades subterráneas: + FF FC/u.

Magia: efecto positivo o negativo de las acciones de los hechiceros de batalla.

En el caso de puentes y pasos de montañas, el bono se aplica solamente a aquel de los ejércitos que llegue al hexágono en primer lugar y en el caso de fortalezas y ciudades a aquel que las defiende.

Bonos de oficiales y general:

Se aplican a cada unidad; el general principal suma su bono normal (ver liderazgo) a cada tropa mientras que los oficiales, la mitad de su bono a las mismas. Las tropas sin líder se consideran lideradas por un líder guerrero de nivel 1 salvo que sean élite.

Actuación de los líderes:

Cada líder suma al combate una cantidad que depende de su nivel:

Guerreros: $(\text{nivel} + \text{FCRacial})/3 + \text{bono de liderazgo}$

Ladrones: $(\text{nivel} + \text{FCRacial} + \text{FMRacial})/4 + \text{bono de liderazgo}$

Magos: $\text{nivel}/2 + (\text{FCRacial} - \text{MgRacial})/4 + \text{bono de liderazgo} + \text{bono de magia de las tropas enemigas}$ (promedio de todas las unidades presentes).

En el caso de un líder con varias clases, se suman las fracciones correspondientes y se aplica el bono de liderazgo completo una vez y si es apropiado el bono de magia.

En caso de que un líder, acompañado de tropas, no intervenga de esta forma en combate, se interpreta como que se queda en retaguardia – es necesario declararlo expresamente- y se considera cuatro niveles superior para el caso de supervivencia.

La actuación de un líder siempre suma uno como mínimo independientemente del resultado final de la suma.

NOTA: Como mínimo una unidad tendrá un FC de uno a pesar de todos los factores positivos o negativos que recaigan sobre ella (salvo las unidades con táctico legendario). Las tropas emboscadas pueden elegir la hora del ataque. En las ciudades subterráneas se considera que es de noche siempre. El atacante elige la hora de los ataques cuando ataca una ciudad. Si no hay declaración previa, se determina aleatoriamente.

CONFRONTACIÓN (en caso de combate entre individuos en solitario, mirar tabla inferior)

CONFRONTACIÓN	VENCEDOR	VENCIDO	Hex. Retr. (ptos. Mov.)
1.00 - 1.05	5	5	0
1.06 - 1.10	5	5	1
1.11 - 1.20	4	5	1
1.21 - 1.50	4	6	1
1.51 - 2.00	3	6	2
2.01 - 2.50	3	6	2
2.51 - 5.00	3	7	2
5.01 - 7.50	2	7	3
7.51 - 10.00	2	8	3
10.01 - 15.00	1	9	4
15.01 - 20.00	1	10	0
+ 20.00	0	10	0

Pérdidas (recuerda que las fracciones se redondean hacia arriba):

Código	Caballería	Infantería	Marina	Elite	Líderes(supervivencia)
0	0%	0%	0%	0%	---
1	10%	20%	10%	0%	---
2	20%	30%	20%	0%	---
3	30%	40%	30%	10%	---
4	40%	50%	40%	20%	Nivel 4+
5	50%	60%	50%	30%	Nivel 8+
6	60%	80%	60%	40%	Nivel 8+

7	80%	100%	70%	50%	Nivel 12+
8	100%	100%	80%	60%	Nivel 16+
9	100%	100%	100%	80%	Nivel 20+
10*	100%	100%	100%	100%	Nivel 25+

Si a un mago viajero astral le queda alguna acción menor en caso de combate se teletransporta en caso de fracaso de su ejército independientemente de su nivel y sin necesidad de declararlo donde vayan sus tropas. Los líderes cuya raza sea de élite se consideran cuatro niveles por encima de lo que son realmente para el caso de la supervivencia.

En el caso de una derrota total (10), el líder que tenga la dote de escapista puede salir al hexágono libre más próximo siempre que este sea menor que su FM/4 y los magos viajeros astrales pueden teletransportarse a un hexágono libre dentro de su rango si le queda acción menor. El resto de los líderes sólo pueden escapar si hay un hexágono adyacente libre; si no, son capturados.

Los líderes de nivel menor que no tienen asegurada la supervivencia en combate, son capturados por defecto salvo que se declare su muerte por parte del vencedor.

Botín de guerra: 10% del coste de las unidades caídas en combate. En caso de ser una batalla en una explotación o ciudad, además se suma la producción de ese turno (vienen directamente del arca rival). Además, los objetos mágicos de los líderes enemigos caídos en la batalla.

Puntos de promoción

En cada combate o batalla se consideran los siguientes puntos de promoción:

Por el general principal:

- 1 PP si el general derrotado de nivel 16 o menor.
- 2 PP si el general derrotado de niveles entre 17 y 24.
- 3 PP si el general derrotado de nivel 25 o superior.

Por el conjunto de todos los oficiales, sumando todos sus bonos:

- 1PP si la suma de niveles es 24 o menor.
- 2PP si la suma de niveles es 25 o superior.

El general principal (sea general, ladrón o mago) recibe la totalidad de estos puntos. El resto de oficiales y los magos reciben la mitad, redondeando hacia arriba.

En los combates individuales, cada líder ganador recibe un PP.

Todo líder ha de gastar el número de niveles que quiere aumentar más la quinta parte de su nivel actual, redondeando hacia arriba.

Ningún líder podrá subir por esta razón más de tres niveles seguidos. En cuanto se posean los PP's necesarios para una subida máxima, estos se consumen y se procede a la misma (si no se han empleado antes).

Los sitios y conquistas.

Para sitiar una ciudad o fortaleza basta *declararlo* en el turno y acceder al hexágono que ocupa. Una vez allí se ha de luchar contra las unidades de la ciudad (que movilizara milicias -II- una única vez en número equivalente a la mitad de su tamaño) o fortaleza. Si después del combate, venciendo, quedan unidades (las cuales no retroceden), comienza el sitio. Si no se ha declarado el sitio, las unidades foráneas abandonan el hexágono. Cada turno de sitio, se pierde un punto de población (la primera pérdida se produce en el turno de comienzo del sitio) y no se producen puntos de oro o puntos mágicos. Además si se tuviese una ruta comercial con otra ciudad ésta queda cancelada (hay que volverla a establecer, 5Po). El sitio finaliza cuando los sitiadores abandonan o son derrotados o cuando las todas las tropas defensoras son eliminadas comenzando entonces un periodo de ocupación.

Una ciudad sitiada no puede movilizar tropas en su interior ni líderes y evidentemente no puede emboscar las tropas que tiene.

Para conquistar territorio es necesario ocuparlo con tropas (no sólo con líderes) durante al menos dos turnos y gastar cinco puntos de oro. Durante este periodo no se puede emboscar las tropas que están conquistando. Los líderes que las han acompañado hasta allí (caso de ser necesario) no tienen por qué estar presentes. Conquistar el hexágono poseído por otro país se considera un acto de guerra.

Para conquistar una ciudad o fortaleza es necesario un periodo de ocupación de cuatro turnos. En dicho momento la ciudad o fortaleza pasa a manos del conquistador junto con el hexágono y sus recursos.

Mientras se está ocupando, una ciudad no produce y no pueden formarse tropas de ella. Si la raza que habita la ciudad es incompatible con el alineamiento del país, aquella cambia a una de las razas poseídas por el país (entre aquellas que han ocupado la ciudad) y su tamaño se reduce a la mitad.

Para conquistar un país es necesario conquistar todas sus ciudades y fortalezas. En dicho momento todo el país pasa a manos del conquistador lo cual no incluye las explotaciones con tropas del país (pasarán a su poder si desaparecen esas tropas) ni se otorga poder sobre las tropas del país conquistado junto con sus líderes que se convertirán en mercenarios si no han sido capturadas antes. También se deberán establecer de nuevo las rutas comerciales.

La pérdida de la capital o del líder principal suponen negativos al bono a cada una de las tropas: -4 por cada uno de los conceptos que son acumulativos. Caso de una pareja de líderes principales, el malus es de sólo -3 por cada líder; en el caso de un triunvirato, -2.5; en el caso de un cuarteto y siguientes, -2. De forma análoga para las ciudades. Dichos negativos duran mientras no se cubra la vacante y hasta cuatro turnos después.

EL MOVIMIENTO.

A continuación se lista el costo en puntos de FM de entrar en un hexágono.

Llano	con camino 1,	sin camino 1
Bosque	con camino 1,	sin camino 2
Jungla	con camino 2,	sin camino 3
Desierto	con camino 1,	sin camino 2
Montaña	con camino 3,	sin camino 4
Ciénaga	con camino 3,	sin camino 4

Para considerar válido un movimiento con camino, éste tendrá que unir los hexágonos correspondientes.

Notas:

Cruzar un río sin puente cuesta un punto de FM.

Los líderes mueven 9 (+ el modificador por raza), salvo cuando van acompañados de CA, fuerzas navales o criaturas mágicas que mueven el equivalente correspondiente.

Estos valores indican el coste en FM de las tropas para moverse a un hexágono independientemente del terreno en el que se encuentren.

El movimiento por mar para las unidades navales (IN, FN, FNP) cuesta un punto por hexágono. Dicho movimiento no se ve afectado por los modificadores raciales.

El movimiento para las unidades aéreas (CA, líderes con montura alada o con equipo que les permita volar, Dr y criaturas voladoras) cuesta un punto por hexágono por cualquier tipo de terreno teniendo en cuenta que deben terminar su movimiento en hexágono de tierra. El movimiento de las CA sí se ve modificado por los modificadores raciales (menudo animalico que debe ser el que lleve a un troll).

Los movimientos condicionados podrán hacerse referidos a hexágonos controlados por tropas, adyacentes a estas tropas y a los hexágonos poseídos, un movimiento condicionado es aquel que necesita una condición para realizarse (p., e. en el caso de que una unidad enemiga entre en mi territorio mi líder principal desplaza tales tropas a su encuentro).

Notar que las tropas se mueven siguiendo a los líderes y mediante el FM más pequeño del grupo agotando conjuntamente su factor de movimiento. Esto quiere decir que si un líder acompaña una IM(H) y ha entrado en un hexágono de montaña sin carretera ambos han agotado todo su movimiento y el líder no puede moverse los cinco puntos que puede parecer que le quedan. Si el hexágono fuera uno de bosque, y moviéramos a continuación el líder solo, este podría moverse cuatro puntos (la IM ha consumido la mitad del movimiento lo que le deja la líder 4.5 puntos del suyo; se redondea hacia abajo).

Para huir de un sitio o de un combate ya entablado, se pierde una tercera parte del movimiento y se debe declarar. Además, las pérdidas del enemigo se dividen por la mitad. Las tropas en el interior de una ciudad o fortaleza sitiada no pueden huir.

El movimiento oculto.

Para detectar bien a una unidad emboscada bien a una unidad con movimiento oculto, hace falta situarse en el mismo hexágono que la misma.

Una unidad que atravesase con movimiento oculto la frontera de un país es detectada por el afectado.

Así mismo, con los líderes que viajen ocultos o de incógnito.

En estos dos últimos casos sólo se advierte del paso de la frontera.

AMPLIACIONES.

Algunas de estas reglas pueden pasarse por alto pero completan y amplían las anteriores.

Creación de ciénagas, bosques, selvas y desiertos.

Creación de bosques y selvas: Es equivalente a dos explotaciones E2 (60Po, 6T). Sólo puede ser realizada por druidas. Para crearla es necesario un mago druida de nivel 10+ (lo que se supere de esta cantidad pasará a descontarse del precio). Se pueden realizar en todo tipo de hexágonos salvo mar y montaña. Para el caso de las selvas será el equivalente a tres explotaciones E2 (90Po, 9T). El resto es equivalente. Convertir un hexágono de bosque en una selva sólo cuesta el equivalente a dos explotaciones, no tres.

Creación de ciénagas: Es el equivalente a una explotación E2 y otra E3 (60Po, 6T). Solo puede ser realizada por seres caóticos (notar que los druidas no querrán tomar parte en esto) y es necesario un mago y un clérigo de nivel 10+ (puede ser un mago con la especialidad de clérigo o un mago y otro personaje con la especialidad de clérigo). Se pueden realizar en cualquier tipo de hexágonos salvo mar y montaña.

Creación de desiertos: Se necesita destruir todo lo que hay en un hexágono.

Llano: 200 Pts. Min. de FC. 4T.

Bosque: 400 Pts. Min. de FC. 8T (con un FC de 300 se pasa a llano en cuatro turnos).

Selva: 600 Pts. Min. de FC. 12T (con un FC de 400 se pasa a bosque en cuatro turnos y con un factor de combate de 500 en un llano en ocho turnos).

Se tendrá en cuenta sólo el FC bruto de las tropas. Los turnos deberán ser consecutivos.

La utilización de PM (tiene que haber un mago para manipularlos) disminuye costes o tiempo:

Creación de ciénagas, bosques o selvas: Como abaratar costes, 10 PM adicionales restan un turno.

Creación de desiertos: Cada 10PM restas 1T.

Espionaje y búsquedas.

El espionaje puede realizarse de varias formas. Supone el uso de un Pícaro o bien de un líder viajando de incógnito. A un líder, viajar de incógnito le cuesta en Po:

Guerrero o Mago: Nivel / 2

Pícaro: 0

Estos espías conocen toda la información que pueda obtenerse de los hexágonos por los que pasan. Dicha información abarca todo salvo los niveles de magos y generales y los potenciales de los nodos. No aparece en el mapa y no entabla combate salvo que quiera. Tampoco rompe acuerdos o alianzas al atravesar fronteras.

Todos los beneficios de viajar de incógnito se suprimen caso de realizar acción de líder apareciendo además en el mapa con todas las consecuencias.

A un líder se le descubre viajando de incógnito si es visto por un líder superior, salvo en el caso del Pícaro que tiene que ser de 5 niveles superior. Puede entonces ser atacado por las tropas o líderes con los que se encuentre.

Para realizar una búsqueda sobre la base de una leyenda bien debe contratarse a alguien (porcentaje de éxito equivalente a los Po invertidos) o bien utilizar a un líder *viajando de incógnito*. El porcentaje de éxito se va acumulando turno a turno.

Generales: 10 + su bono + el número de hexágonos recorridos.

Cuando se encuentra el lugar buscado, este siempre tiene un nivel de peligro que equivale a un FC individual. El lugar puede ser encontrado por tropas pero sólo puede ser visitado sin pérdidas por individuos.

Para conseguir superarlo (y obtener los beneficios correspondientes) es necesario llevar líderes (no es necesario viajar de incógnito en este caso) con los que obtener una ventaja equivalente a la derrota total (+3.01 en el cociente). Es posible que los derrotados en este caso sean los aventureros, lo cual supone muerte en caso de captura (salvo que se indique lo contrario). Si no se supera, pese a la victoria, hay que intentarlo de nuevo pero el FC del lugar disminuye un 10%.

Si son tropas los que visitan el lugar hay un % de destrucción del objeto equivalente al FC bruto (sin modificar) de las tropas. Deben obtener el mismo tipo de victoria (cociente de mayor de 3). Si no se supera, pese a la victoria, hay que intentarlo de nuevo pero el FC del lugar disminuye un 10%. En cualquier caso hay que considerar las pérdidas correspondientes.

El número de PP que se consiguen por derrotar este FC de peligro son: $FC / (5 * n^{\circ} \text{ individuos})$ redondeando todas las fracciones hacia arriba. En caso de no conseguir el objetivo de la misión pese a salir victoriosos, el número de PP obtenidos es la mitad redondeando hacia arriba.

Mercenarios.

Son líderes independientes y tropas que se contratan a un determinado precio. Como tabla orientadora está la siguiente:

Precio básico	Generales	Tropas	Constructores
Alquiler	Nivel/T	FC/5	5
Compra	Coste x 1.5	Precio x 1.5	50

Se tendrán en cuenta alineamientos y razas en la modificación de las bases.

Multiplicadores	País legal y/o bueno	País Neutral	País Caótico y/o maligno
Merc. Legal y/o bueno	x1	x2	-
Merc. Neutral	x1	x1	x3
Merc. Caótico y/o maligno	-	x2	x1

Los mercenarios y líderes de incógnito podrán recorrer las rutas comerciales marinas como si fueran caminos.

Congresos de magia y torneos.

Para el caso de los congresos de magia, se tienen en cuenta las siguientes normas.

Coste para el organizador: 1Po por mago admitido en el congreso. Un mago de nivel 20 o más estará ocupado (acción de mago) durante la estación anterior a la realización y la del congreso. Cuenta en el cómputo de niveles.

Inscripción: 1 PM para cada mago asistente al menos. El país organizador no tiene que pagar. Asistir al congreso cuenta como acción de mago.

Beneficios: Para todos los magos asistentes:

+1PP por cada 200 niveles de magos presentes o fracción,

+1PP adicional si el nivel medio de los magos asistentes es superior a 17.

Para el caso de los torneos, cada general presente ganará un PP por cada doce guerreros presentes o fracción. El coste para el organizador es 1Po por cada general participante. Es necesario un guerrero organizador de nivel 20 o más que esté ocupado la estación anterior al torneo. Participar en el torneo es acción de guerrero

En ambos casos es necesario ocho participantes como mínimo.

Envejecimiento.

Cada ciertos turnos, los líderes de cada país deben pasar una tirada de enfermedad (ver suceso 00 en la tabla de eventos). Ud, Cm, Es, De y An son inmunes.

Cada 30 turnos: trasgos, orcos.

Cada 40 turnos: humanos, medio orcos, reptilianos, trolls.

Cada 50 turnos: ogros, gnomos, medianos, draconianos, gigantes.

Cada 100 turnos: semielfos, enanos, fatas.

Cada 200 turnos: elfos, elfos oscuros, ents.

El resto puede considerarse inmortales a efectos de juego. Cuatro turnos equivalen a un año (aproximadamente).

Crecimiento poblacional de las ciudades.

Cada **4 turnos** la población de las ciudades aumenta en una fracción. Dicha fracción no se tiene en cuenta en el cálculo de ingresos.

Humanos, salvajes, serpentinos: +0.04

Alpinos, gnómicos, silvanos, feéricos, oscuros: +0.02

Celestiales, infernales y no muertos: +0.01

Si la ciudad tiene "comercio", se suma +0.01 a la fracción de aumento.

Si la ciudad es legal y tiene un templo, suma otra centésima adicional. Si es caótica y tiene templo, resta una centésima.

Alianzas y guerras.

Todo país puede declarar la guerra a cualquiera. Ello supone los gastos indicados. Si no hay enfrentamiento armado en los cuatro turnos siguientes entre los países o sus aliados, la guerra se considera concluida sin vencedor.

Todo país puede declararse aliado de otro. Siempre que se encuentren lucharán conjuntamente contra todo enemigo y no se verán afectados por la regla de confrontación pese a sus alineamientos. Las alianzas deben romperse para poder entablar una guerra. Romper una alianza cuesta un turno para países legales.

Los aliados legales, si así lo desean, comparten la información que reciben de sus tropas y sus territorios lo cual supone poder realizar movimientos condicionados con dicha información.

Líderes capturados.

Los líderes capturados sólo pueden ser retenidos por tropas y líderes con un FC que asegure su victoria si no, se considera que se han escapado. En este FC se consideran los bonos de terreno, fortificación y liderazgo pertinentes para los captores. El líder capturado, sólo tiene en cuenta su FC bruto en solitario.

Cambios de alineamiento.

Si un país cambia de alineamiento, sus ciudades se rebelarán y no producirán ese turno. Será necesario además invertir el 3Po por tropa, 5Po por líder y 5Po por TAM de población. Caso de no poder soportarlo, se creará un país con lo que no ha podido costearse. Territorio, fortalezas, explotaciones, etc. se repartirán proporcionalmente. El árbitro puede obligar al cambio.

Si el cambio se hace a un alineamiento no permitido por raza, aquellas unidades, líderes o ciudades que no puedan cumplirlo, se independizan automáticamente sin posibilidad de subversión.

Fronteras.

Todo país tiene control sobre las fronteras de su territorio y puede condicionar acciones o exigir tasas de paso. Si éstas están fraccionadas, se sufre un gasto de correo de 1Po por hexágono de separación.

Toda ruta comercial que pase por un país ajeno tiene la posibilidad de ser controlada.

Los países legales no podrán atravesar fronteras de países con los que no se encuentran aliados. Tampoco podrán atravesarla si existe una prohibición expresa de su gobernante. Quedan exentos de esta medida los líderes viajando de incógnito.

Todo paso de frontera supone una acción de guerra salvo en caso de alianza, con permiso expreso o en caso de viaje de incógnito.

Resurrección.

La resurrección es prácticamente imposible salvo en casos excepcionales.

Si se trata de un líder, un dragón, un wyrm o un balrog, es preciso un mago de nivel 25 clérigo sanador que gaste sus dos acciones y el coste es el de la creación del mismo más un 10%. Dicho 10% puede suprimirse pero el resucitado se convierte en espíritu (sólo para caóticos).

Si se trata de un fénix, éste resucita automáticamente transcurridos 30 turnos menos la mitad de su nivel de mago (un fénix de nivel 60 lo hace automáticamente). Lo hace en el hexágono libre más próximo al de su muerte.

Eventos.

Cada país sufrirá uno de los siguientes eventos por turno de forma aleatoria. Además ocurrirá un suceso general indicado en la parte inferior en la zona libre de control de países.

Tabla de eventos. (1d100)

01	Descubrimiento de un general de nivel 5. (G50%- L30%- M20%)
02-03	Se presentan voluntarios para el ejército (+1d4 IL gratuitas).
04	Uno de los generales tiene una visión profética.
05-06	Explotación descubierta o cedida por un mercader (1d6: 1-2, minera; 3-4, forestal; 5-6, animal).
07-09	Buena cosecha (+2Po por cada E3).
10	Pequeños ingresos (1d4Po).
11	Explosión demográfica (+1 al TAM de cada ciudad, si supera TAM 10, nueva ciudad).
12-15	Aumento de población (+1d3 al TAM de una ciudad, idem 11).
16-17	Ofrenda de amistad de unos bárbaros (+1d4Po).
18	Un mercader deja en herencia una fortuna a la corona (1Po).
19	Se descubre un anillo mágico (+1d4 al nivel de mago).
20	Una espada legendaria es descubierta (+1d4 al nivel de general).
21-47	Nada excepcional.
48-52	Suceso extraordinario que se deja a la imaginación del árbitro.
53-80	Nada excepcional.
81	Epidemia (-1 TAM de una población).
82	Robo en el tesoro nacional (-2Po)
83-86	Catástrofe natural (vendaval, terremoto, inundaciones, incendios...)(-1d4Po por daños).
87	Licencia de 1d4 unidades al azar.
88	Sequía (- 1Po por cada E3).
89	Galerna (naufragio de una unidad naval).
90	Plaga (E3 no producen, costes urbanos doblados).
91-92	Insurrección en una ciudad (necesario un FC equivalente al TAM por tres de la ciudad para sofocarla, la ciudad no produce ese turno, no se pueden movilizar tropas ni generar líderes); si no se sofoca, cada turno a partir del primero se pierde un punto de población, a los cuatro turnos, la ciudad se independiza los hexágonos colindantes poseídos por el país.
93-96	Ataque de bárbaros. (-1d10Po si no es aplicable un ataque directo)
97	Ataque especial. (-2d6Po y suceso especial).
98-99	Una explotación minera deja de producir 1d10 turnos.
00	Enfermedad de un líder (1-3, muere; 4-6, incapacitado durante cinco turnos; 7-10, -2 al nivel durante cinco turnos). Es, De y An son inmunes.

Tabla de adiciones. (2d6)

1-7	Nada	10	Mago M10
8	15 Po en tropas.	11	Nodo 3PM/T
9	Líder (G o L) N10	12	Especial (ciudad, criatura o al libre albedrío del árbitro)

Esquema del turno.

El turno se deberá entregar al árbitro por correo antes de la fecha y hora que se determine. Si no se cumple algún requisito, el árbitro juzgará lo que conviene. Si las informaciones son erróneas, el árbitro podrá bien ignorarlas, bien aplicar su propio criterio que intentará no perjudicar a otros jugadores.

Nombre del país y jugador (si no, cómo voy a saber quién me lo entrega).

Razas y alineamiento.

Declaración de intenciones (alianzas, rutas comerciales, explotaciones, adquisición de tropas, colaboraciones, obras públicas, explotaciones, espionaje, inversiones, movimientos de tropas, encubrimientos, etc.) siempre indicando quién, dónde y cómo.

Balance económico del turno (estado inicial y final con los gastos).

Movimiento de tropas (Hx a Hx, y estado final de las mismas, también se indica si se emboscan).

Comentarios y cartas (los comentarios con criterio de extensión).

Turno: País: Alineamiento: Raza:

Declaración de intenciones.

- a)
- b)
- c)
- ...

Balance económico:

Tesoro inicial: xx Po xx PM

- a)
- b)
- c)

Tesoro final xx Po xx PM

Notas al árbitro

Movimientos de tropas:

Estado final de las tropas:

Cartas y comentarios:

La estructura del turno.

Las reglas que se imponen aquí son:

- es necesario tener los Po y los PM necesarios para empezar la obra;
- es necesario que quien vaya a participar esté;
- cuando se habla de turnos, se refiere a turnos completos.

Turno 00	Se recibe por correo la información para comenzar las acciones correspondientes.
Respuesta 00R	Se deciden las acciones a desarrollar a lo largo del turno. Se envía al árbitro.
Desarrollo 00	El turno se desarrolla paso por paso y en orden para todos los participantes.
<i>Ejemplos</i>	
Turno 01	La información se recibe. Soy un gran país, voy a poder hacer un montón de cosas.
Respuesta 01R	Decido: a) mover tropas y empezar a conquistar; b) conquistar terreno en un hexágono donde ya estoy; c) crear una E3 en un hexágono que poseo con Po; d) mover un mago y crear una E2 en un hexágono que poseo con Po y PM; e) utilizar un mago constructor ingeniero de nivel 10 para hacer una E1 donde se encuentra.
Desarrollo 01	Comienzan a realizarse todas las acciones: a) primero mueves, cuesta llegar, luego no es turno completo, 3T; b) 2T; c) 3T; d) cuesta llegar, 4T; e) reúnes poder, 4T; en el turno en que acabas, comienzas a construir y restas 1T por ser ingeniero; 2T; total, 6T.
Turno 02	Las distintas acciones se reflejan en el turno. a) si han ido acompañadas de un líder, éste puede dejar las tropas solas conquistando. d) el mago en E2, puede irse a hacer otras cosas.
Turno 03	b) el hexágono de esta acción pasa a tu poder
Turno 04	a) el hexágono de esta acción pasa a tu poder (como eran turnos completos, durante el movimiento, se había consumido parte del turno y no contaba) c) la explotación E3 ha sido terminada, comenzará a producir en el turno siguiente.
Turno 05	c) la explotación E3 comienza a producir. d) la explotación E2 ha sido terminada, comenzará a producir en el turno siguiente. e) el mago de la E1 ha terminado de reunir el poder, ha comenzado la construcción; si no quisiera reducir el coste de tiempo como ingeniero, podría irse.
Turno 06	d) la explotación E3 comienza a producir.
Turno 07	e) la construcción de la E1 ha terminado, comenzará a producir en el turno siguiente; el mago queda libre.
Turno 08	e) la explotación E1 comienza a producir.