

NOTICIAS

Disturbios en Bradar por la subida del precio de los tornillos han provocado diversos desperfectos en las fraguas comunitarias. Los ánimos parecieron calmarse cuando Yunque aprobó medidas para abaratar el precio de las tuercas.

Fuertes lluvias en la costa de Darenia provocó que los caballeros del fuego y del agua tuvieran que realizar cuantiosas salidas para rescatar carruajes, despejar caminos y arreglar tejados.

Ha sido ajusticiado en Magkar, un trasgo que había conseguido colarse en la cámara real y llevarse diversas piezas de plata maciza. No ha conseguido saberse dónde las había escondido.

El caudillo Kam-tu-gam ha sido envenenado y se encuentra postrado en su tienda de viaje. El servicio ogro de espionaje de la tribu sospecha del califato zadarino aunque Sim-tu-der lo cree improbable.

El gremio de la seda de Zadar ha realizado una estado realizando a lo largo de la estación numerosos regalos a la casa califal por su política comercial.

CARTELERA

Numerosos teatros están siendo construidos. Se espera poder ofrecer una buena relación de obras para la satisfacción de ciudadanos y foráneos que puedan acercarse.

POSICIONES CONOCIDAS DE LAS TROPAS

ANUDOR

F27 Somboron (De, m), 2IM(Es).

D27 Erion (De, m).

Estableciendo pautas.

BRADAR

Yunque (Gn, m), Tenaza (Gn, f)

Barra libre.

CEIRANA

D19 Ser Egan (Hu, m), Mor Ferag (Hu, m).

Análisis de riesgos.

DARENIA

S27 Ser Gamrak (Hu, m), 1 CL(Hu).

V27 Mor Aldar (Hu, m).

Inversiones de futuro.

ESALIA

N28 Roble (El, m), Acacia (El, f)

Encantados.

GAMBAR

F45 Negro (Dr, m) Rojo(Dr, m)

F47 1IM (Dr)

Prisas, prisas, tengo prisa.

IRIACANA

G34 Concolor (Ws, m), Yagurandi (Ws, f), 2 IM(Ws).

Ensayando.

ISIL

J8 Fimriel (An, f)

L9 Ardiel (An, m), 2IM (Es)

Explorando posibilidades.

KORDEK

X41 Esmeralda (Gn, f).

Z41 Granito (Dw, m), 2 IM(Dw).

Preparando el golpe.

LINDE

F'19 Tindome (Hu, m), Airiel (Hu, f)

Invirtiendo en educación.

MAGKAR

S4 Tiburón (Og, m), Anguila (Og, f)

Ahorrando.

OBRONK

X11 1IM(O)

X10 Kan-tu-gam (Tr, m), 1IM(O)

W12 Sim-tu-der (Og, f).

Gambito de rey.

TARENA

Q37 Azor (El, m), Lechuza (El, f).

Entre pócimas.

UMURAK

Ñ20 Húmero (Es, m), Falange (Es, f), 2IM(Cm), 3IL(Ud).

Creced y multiplicaos.

ZADAR

M13 Iria fem Subu (Hu, f)

Escasos de tinta.

TRATADOS COMERCIALES

Ninguno de momento.

ALIANZAS

Ninguna de momento.

GUERRAS

Ninguna de momento.

NOTAS GENERALES

Tenéis de tiempo para la entrega de respuesta hasta el domingo 6 de noviembre de 2011 a las 23:59.

Los que lleguen después que crucen dedos para que no haya empezado a corregir.

Respecto a los balances económicos:

a) lo que se tiene para gastar es lo que aparece en Tesoro Nacional;

b) de los balances de cuentas se ocupa el árbitro; no tienes que hacer nada, sólo gastar.

c) se ha decidido que los redondeos por ser legal o caótico serán con todas las fracciones hacia arriba.

Nuevas reglas:

Debido a los numerosos comentarios, consultas y dudas, tenemos la versión 10.3 de las reglas (que seguro que no será la última). Son tantos que aconsejo revisarlas de nuevo pues me siento incapaz de hacer un resumen completo. Se han intentado aclarar los puntos oscuros que se habían consultado.

La estructura del turno.

Como las reglas han cambiado un poco y siendo estrictos con su redacción, indico como voy a tener en cuenta los periodos de ocupación y construcción. Van a ser más lentos que en las pasadas versiones del juego.

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.

Espero que esto aclare alguno de los plazos y ayude a planificar mejor todo.

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.
Ejemplos	
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.