

LORDS OF THE EARTH

Manual Básico del Jugador

A *Throne Enterprises LLC* Production

Lords of the Earth 5th Edición, versión 5.8.3

© 2001 Thomas Harlan

© 2002 RogerMalton.com por la versión española

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida o transmitida en cualquier forma o medio, electrónico o mecánico, incluyendo fotocopia, grabación, o cualquier sistema del almacenaje y recuperación de información sin el permiso escrito del editor.

Este reglamento fue traducido y revisado en un Pentium III 933 con 512Mb RAM y 60Gb de disco duro. Se utilizó Microsoft Word 2000 como herramienta principal, colgándose 62 veces consiguiendo llegar al límite de la paciencia de este pobre editor. También se bebieron 2543 cafés de máquina, 345 refrescos y 200 litros de agua.

Las copias de producción fueron realizadas en una Epson 5900 con 16Mb de RAM.

CRÉDITOS

Diseño Original del Juego: Thomas Harlan

Version 5.8 Manual del Jugador escrita por: Thomas Harlan

Version 5.8 Manual del Jugador editada por: Thomas Harlan y el equipo de Árbitros de Lords of the Earth.

Desarrollo del Sistema por: El Equipo de Árbitros de Lords of the Earth.

Version 5.9.1 Manual del Jugador traducido y adaptado al español por: Josep M^a Yepes de Rogermalton.com

Version 5.9.1 del Manual del Jugador en español editado por: Josep M^a Yepes de Rogermalton.com

Revisiones, correcciones, críticas, consejos, ayudas y soporte moral para la versión española por: Carme y Arnau (mi esposa y mi hijo), Manel "DOC", Raul "El Genovés", Eneas, Raimon, Eilean, Hotch, Jordi Raya "Estoy muy ocupado", Sergi "Duncan", al Irlandés Loco, y Ka (mi gato que ahora vive relajado en el campo) y todos los que forman parte de esta gran comunidad que es Rogermalton.com.

Probadores del Juego: Miles de Jugadores de todo el mundo!

Gracias a todos vosotros!

NOTAS DE DISEÑO PARA LA 5ª EDICIÓN EN CASTELLANO

Bienvenidos a la última versión del reglamento básico de **Lords of the Earth**. Esperamos que encuentres este reglamento más claro, más exacto, más conciso y más informativo que los anteriores a la 5ª edición. Mucha gente, alguna de la cual acabo de darle las gracias en los créditos, ha hecho mucho trabajo en ella. Todo este esfuerzo no hubiese sido posible sin la ayuda entusiástica de los jugadores y de los GM que hacen que **Lords of the Earth** tenga el éxito que tiene. Esperamos que la publicación de este nuevo reglamento haga las cosas más fáciles a todos y que contribuya al disfrute que deriva del juego.

Disfrutadlo!

Josep M^a Yepes
Rogermalton.com

LORDS OF THE EARTH EN INTERNET

El sitio principal en castellano de Lords of the Earth site puede encontrarse en:

<http://www.rogermalton.com/lords>

El sitio principal en inglés de Lords of the Earth site puede encontrarse en:

<http://www.throneworld.com/lords>

Puedes unirme a la lista de correo de The Lords of the Earth en los sitios:

En castellano

<http://www.rogermalton.com/cgi-bin/yabb/yabb.pl>

En inglés

<http://www.yahogroups.com/group/LOTE-L>

...rellenando la información necesaria.

HISTÓRICO DE REVISIONES

Creado por	Roger on 16/10/02 10.15
Última revisión	RM on 14/11/2004 7:30
Localización	d:\note_br583es_k_a.doc
Revisión	Version 5.9.0

TABLE OF CONTENTS

1.0	INTRODUCCIÓN	10	2.3.10	<i>Ingresos Brutos</i>	19
1.1	Como Funciona el Juego	10	2.3.11	<i>Oro de la Reserva</i>	19
1.2	Nota Acerca de la Aplicación del Reglamento... ..	10	2.3.12	<i>Puntos de Fuerza de la Nación (NFP)</i>	19
1.3	Pago y Crédito	10	2.4	Gobierno	20
1.4	La Progresión de un Turno	10	2.4.1	<i>Burocracia</i>	20
1.5	Glosario de Términos	10	2.4.2	<i>Infraestructura</i>	20
1.6	El Renacimiento y Más Allá	11	2.4.3	<i>Tamaño Imperial</i>	20
2.0	EL INFORME DE ESTADO	12	2.4.4	<i>Zona de Influencia de la Tierra Natal</i>	20
2.1	Estadísticas de la Nación	12	2.4.5	<i>Estado de los Impuestos</i>	21
2.1.1	<i>Nombre de la Nación</i>	12	2.4.6	<i>Tasa de Impuestos</i>	21
2.1.2	<i>Datos del Jugador</i>	12	2.5	Valores Militares (QR)	21
2.1.3	<i>Tipo de Nación</i>	12	2.5.1	<i>Rango de Calidad de la Caballería</i>	21
2.2	Información sobre la Sociedad	12	2.5.2	<i>Rango de Calidad de la Infantería</i>	22
2.2.1	<i>Tipo de Cultura</i>	12	2.5.3	<i>Rango de Calidad de la Armada</i>	22
2.2.1.1	Precolombina	12	2.5.4	<i>Rango de Calidad de Asedio</i>	22
2.2.1.2	Bárbara	12	2.6	Valores de Espionaje	22
2.2.1.3	Nómada	12	2.6.1	<i>Capacidad Operativa</i>	22
2.2.1.4	Marinera	12	2.6.2	<i>Bonificación para Operaciones</i>	22
2.2.1.5	Civilizada	13	2.6.3	<i>Capacidad de Asesinatos</i>	22
2.2.2	<i>Organización Social</i>	13	2.6.4	<i>Bonificación para Asesinatos</i>	22
2.2.2.1	Fanática	13	2.7	Valores De Religión	22
2.2.2.2	Casta	13	2.7.1	<i>Religión</i>	22
2.2.2.3	Clan	13	2.7.2	<i>Tipo de Religión</i>	22
2.2.2.4	Feudal	13	2.7.3	<i>Fuerza de la Religión</i>	23
2.2.2.5	Abierta	13	2.7.4	<i>Capacidad de Operaciones Religiosas</i>	23
2.2.3	<i>Base Económica</i>	13	2.7.5	<i>Bonificación para Operaciones Religiosas</i>	23
2.2.3.1	Esclavista	13	2.8	Campo de Acción	23
2.2.3.2	Agraria o Feudal	13	2.9	Educación	23
2.2.3.3	Gremial	14	2.9.1	<i>Inversión en Universidades</i>	23
2.2.3.4	Libre	14	2.9.2	<i>Años En Funcionamiento</i>	23
2.2.4	<i>Tipo de Gobierno</i>	14	2.9.3	<i>Nivel Universitario</i>	23
2.2.4.1	Tribal	14	2.10	Costes de Mantenimiento	23
2.2.4.2	Monarquía Feudal	14	2.10.1	<i>Coste de Mantenimiento de las Tropas</i>	23
2.2.4.3	Monarquía Centralizada	14	2.10.2	<i>Puntos de Fuerza de Mantenimiento de Tropas (Regla Opcional)</i>	24
2.2.4.4	Imperial	15	2.10.3	<i>Mantenimiento del Gobierno</i>	24
2.2.4.5	Monarquía Constitucional	15	2.10.4	<i>Mantenimiento de Proyectos</i>	24
2.2.4.6	Oligarquía	15	2.10.5	<i>Mantenimiento del Servicio de Inteligencia</i>	25
2.2.4.7	Democracia	15	2.10.6	<i>Mantenimiento Religioso</i>	25
2.2.4.8	Democracia Federada	15	2.10.7	<i>Mantenimiento de la Instrucción de las Tropas</i>	25
2.2.4.9	Anarquía	15	2.10.8	<i>Mantenimiento Total</i>	25
2.2.4.10	Dictadura	15	2.11	Agricultura	25
2.2.4.11	Teocracia	16	2.11.1	<i>Producción de Agro</i>	25
2.2.5	<i>Zona Geográfica</i>	16	2.11.2	<i>La Incertidumbre de las Cosechas</i>	26
2.2.6	<i>Nivel Tecnológico</i>	16	2.11.3	<i>Consumo de Agro</i>	26
2.2.7	<i>Idioma</i>	16	2.11.4	<i>Déficit de Agro</i>	26
2.2.8	<i>Índice de Poder Militar</i>	17	2.11.5	<i>Excedentes de Agro</i>	27
2.2.9	<i>Origen de la Tierra Natal (HBZ)</i>	17	2.11.5.1	<i>Reservas de Agro</i>	27
2.2.10	<i>Población</i>	17	2.11.5.2	<i>Vender los excedentes de Agro</i>	27
2.3	Información Económica	17	2.11.5.3	<i>Convertir Excedentes de Agro</i>	27
2.3.1	<i>Índice de Poder Económico</i>	17	2.12	Los Líderes	27
2.3.2	<i>Valor de Comercio Internacional (ITV)</i>	17	2.12.1	<i>Número de Ejército</i>	28
2.3.3	<i>Valor del Mercado Nacional</i>	18	2.12.2	<i>Características del Tipo de Líder</i>	28
2.3.4	<i>Ingreso Regional</i>	18	2.13	La Familia Real	28
2.3.5	<i>Ingreso por Ciudad</i>	18	2.14	Lista De Regiones y Ciudades	28
2.3.6	<i>Ingreso por Comercio Interurbano (ICT)</i>	18	2.14.1	<i>Nombre de la Región</i>	29
2.3.7	<i>Ingreso por Carreteras Reales</i>	19	2.14.2	<i>Valor en Puntos de Oro</i>	29
2.3.8	<i>Bonificación por Obras Públicas (PWB)</i>	19	2.14.3	<i>Bonificación por Obras Públicas</i>	29
2.3.9	<i>Comercio Internacional</i>	19	2.14.4	<i>Código carácter de la Región</i>	29
			2.14.5	<i>Valor de Resistencia de la Región</i>	29

2.14.6	<i>Status de Control</i>	29	4.1.3	<i>Puertos</i>	39
2.14.6.1	En Guerra (aw).....	29	4.1.4	<i>Ciudades Santas</i>	40
2.14.6.2	Hostil (hs).....	29	4.1.5	<i>Carreteras</i>	40
2.14.6.3	No Controlada (un).....	29	4.1.6	<i>Monolitos</i>	40
2.14.6.4	Pacificada (p).....	29	4.2	Religión de la Región.....	40
2.14.6.5	Tributaria Pacificada (pt).....	30	4.3	Regiones de Comercio Especiales.....	40
2.14.6.6	Reclamada (c).....	30	4.3.1	<i>Centros de Comercio</i>	40
2.14.6.7	Tributaria Exenta de Pago (nt).....	30	4.3.2	<i>La Ruta de la Seda</i>	40
2.14.6.8	Tributaria (t).....	30	4.3.3	<i>El Comercio de Pieles del Ártico</i>	40
2.14.6.9	Aliada Feudal (fa).....	30	4.4	Bordes de Terreno.....	41
2.14.6.10	Aliada Económica (ea).....	30	4.4.1	<i>Cadenas Montañosas</i>	41
2.14.6.11	Aliada (a).....	30	4.4.2	<i>Ríos</i>	41
2.14.6.12	Amistosa (f).....	30	4.4.3	<i>Secciones de Gran Muralla</i>	41
2.14.6.13	Ocupada (oc).....	30	4.4.4	<i>Línea de la Mosca Tsetse</i>	41
2.14.6.14	Tierra Natal (hm).....	31	4.5	Terreno.....	41
2.14.7	<i>Religión de la Región</i>	31	4.5.1	<i>Cultivo Intensivo</i>	42
2.14.8	<i>Tipo de Terreno</i>	31	4.5.2	<i>Cultivada</i>	42
2.14.9	<i>Construcciones Megalíticas</i>	31	4.5.3	<i>Salvaje</i>	42
2.14.10	<i>Años desde la Conquista (XJC)</i>	31	4.5.4	<i>Estepa</i>	42
2.14.11	<i>Guarniciones</i>	31	4.5.5	<i>Jungla</i>	42
2.14.11.1	Guarniciones Regionales.....	31	4.5.6	<i>Montaña</i>	43
2.14.12	<i>Nivel de Control Máximo para una región</i>	31	4.5.7	<i>Desierto</i>	43
2.14.13	<i>Fortalezas</i>	32	4.5.8	<i>Isla</i>	43
2.14.14	<i>Ciudades</i>	32	4.5.9	<i>Tundra</i>	43
2.14.15	<i>Códigos carácter de Tipo de Ciudad</i>	32	4.5.10	<i>Oasis</i>	43
2.14.16	<i>Valor de Resistencia de una Ciudad</i>	32	4.5.11	<i>Regiones de Tierra Hostiles</i>	43
2.15	Sistema Bancario.....	33	4.5.12	<i>Regiones Colonizables</i>	43
2.16	Asignación de Flotas Mercantes.....	33	4.6	Símbolos de Mar.....	43
2.16.1	<i>Comercio Marítimo</i>	33	4.6.1	<i>Flechas de Mar Abierto y Flechas entre Islas</i>	43
2.16.2	<i>Comercio Interno</i>	33	4.6.2	<i>Zonas de Mar Hostiles</i>	44
2.16.3	<i>Pesca</i>	33	4.6.3	<i>Zona de Monzones</i>	44
2.16.4	<i>Límite de Capacidad de un Puerto</i>	33	4.6.4	<i>Zonas de Fuertes Corrientes</i>	44
2.17	Rutas Comerciales.....	34	4.7	Flechas de Transbordador.....	44
2.17.1	<i>Número de Ruta Comercial</i>	34	4.7.1	<i>Capacidad de una Flecha de Transbordador</i>	44
2.17.2	<i>Naciones que comercian</i>	34	4.7.2	<i>Cruzar una Flecha de Transbordador</i>	44
2.17.3	<i>Tipo de Ruta Comercial</i>	34	5.0	EL FORMULARIO DE ÓRDENES	45
2.17.4	<i>Estado de la Ruta Comercial</i>	34	5.1	Datos del Jugador.....	45
2.17.5	<i>Permanencia de una Ruta Comercial</i>	35	5.2	Actividades Mercantiles y Comerciales.....	45
2.17.6	<i>Puntos de Flota Mercante</i>	35	5.2.1	<i>Comercio Terrestre</i>	45
2.17.7	<i>Distancia en Zonas de Mar</i>	35	5.2.2	<i>Comercio Marítimo</i>	45
2.17.8	<i>Puntos Efectivos de Flota Mercante</i>	35	5.2.3	<i>Crear Puntos de Carga Mercante</i>	46
2.17.9	<i>Volumen Total de Comercio (TTV)</i>	35	5.2.4	<i>Asignaciones de Flotas Mercantes</i>	46
2.17.10	<i>Capacidad Disponible</i>	35	5.2.4.1	Límites de puertos base.....	46
2.18	Monopolios, Diezmos y Cárteles de comercio.....	36	5.2.4.2	Reubicar las flotas.....	46
2.19	Proyectos.....	36	5.2.4.3	Nuevas Rutas Marítimas.....	47
2.20	Tabla de Construcción de Unidades.....	36	5.2.5	<i>Conversión por Tiempo de Guerra</i>	47
2.21	Historia de la Nación.....	36	5.3	Gastos.....	47
3.0	EL NEWSFAX	37	5.3.1	<i>Inversiones</i>	47
3.1	Titulares del Newsfax.....	37	5.3.2	<i>Construyendo Obras Públicas</i>	48
3.2	Comunicados.....	37	5.3.3	<i>Reclutamiento Total</i>	49
3.3	Nombre del Game Master y Dirección.....	37	5.4	Construcción: Reclutar Ejércitos.....	49
3.4	Precio de los Turnos y Mapas.....	37	5.4.1	<i>Restricciones de la Zona de Influencia de la Tierra Natal</i>	49
3.5	Informe Nación a Nación.....	37	5.4.2	<i>Tipos Básicos de Unidades</i>	49
3.6	Grupos de Mercenarios.....	37	5.4.3	<i>Nivel de Entrenamiento (Regla Opcional)</i>	50
3.7	El Ranking MSI.....	38	5.4.4	<i>Clases de Equipo (Regla Opcional)</i>	50
4.0	LOS MAPAS	39	5.4.5	<i>Desmovilizar Unidades</i>	50
4.1	Símbolos de Región.....	39	5.4.6	<i>Construir Fortalezas</i>	50
4.1.1	<i>Ciudades</i>	39	5.4.7	<i>Reclutar Tropas para Regiones Aliadas</i>	51
4.1.2	<i>Fortalezas</i>	39			

5.5	Construcción: Reclutar Mercenarios	51	7.2.4.6	Atacar para Liberar	67
5.5.1	Contratar Condottieri Mercenarios.....	51	7.2.4.7	Bloquear Puerto	67
5.5.2	Posición Inicial de los Mercenarios	51	7.2.4.8	Quemar Ciudad	68
5.5.3	Sobornar y Contra-Sobornar Mercenarios	51	7.2.4.9	Colonizar Región	68
5.6	Construcción: Establecer Colonias.....	52	7.2.4.10	Defender	68
5.6.1	Colonizar Regiones Deshabitadas.....	52	7.2.4.11	Diplomacia.....	68
5.6.1.1	Regiones con un valor unicial de 0-GPv	52	7.2.4.12	Conversión Religiosa (digase Predicar).....	69
5.6.2	Colonizar Regiones Despobladas	52	7.2.4.13	Esclavizar Población	69
5.6.3	Colonizar Regiones Pobladas.....	52	7.2.4.14	Espionaje.....	69
5.6.4	Colonizar Ciudades Pobladas	52	7.2.4.15	Eludir.....	69
5.7	Construcción: Construir Ciudades.....	52	7.2.4.16	Evacuar Ciudad	70
5.7.1	Reconstruir Ciudades Saqueadas	53	7.2.4.17	Explorar	70
5.7.2	Expandir Ciudades	53	7.2.4.18	Tener Descendencia	70
5.7.3	Tamaño Máximo de Ciudad por Terreno	53	7.2.4.19	Incitar Rebelión.....	70
5.7.4	Puntos de Murallas Máximos	53	7.2.4.20	Investigar Lugar (Opcional)	70
5.7.5	Construir Áreas Portuarias.....	53	7.2.4.21	Cargar/Descargar Barcos	71
6.0	PROYECTOS NACIONALES.....	55	7.2.4.22	Saquear Región	71
6.1	Construcciones Megalíticas.....	55	7.2.4.23	Conversión Militar	71
6.1.1	Requerimientos de las Construcciones Megalíticas	55	7.2.4.24	Movimiento / Movimiento Secreto	71
6.1.2	Modificadores a los Costes de Construcción de Construcciones Megalíticas.....	55	7.2.4.25	Asedio Pasivo	73
6.1.3	Canales	55	7.2.4.26	Piratería.....	73
6.1.4	Caminos Postales	56	7.2.4.27	Incursión	73
6.1.5	Carreteras Reales	56	7.2.4.28	Reaccionar.....	73
6.1.6	Grandes Murallas.....	56	7.2.4.29	Genocidio	74
6.1.7	Cultivos Regionales	56	7.2.4.30	Gobernar.....	74
6.1.8	Cultivos Intensivos	56	7.2.4.31	Saquear Ciudad.....	74
6.1.9	Monolitos y Monumentos Religiosos.....	57	7.2.4.32	Tierra Quemada	74
6.1.10	Puentes	57	7.2.4.33	Diplomacia Secreta	74
6.2	Transformación Nacional	57	7.2.4.34	Incursión para Esclavizar	75
6.2.1	Cambiar Tipos de Gobierno	57	7.2.4.35	Elaborar Censo (Regla Opcional).....	75
6.2.2	Cambiar el Tipo de Sociedad.....	59	7.2.4.36	Reequipar Tropas (Regla Opcional).....	75
6.2.3	Cambiar el Tipo de Economía.....	60	7.2.4.37	Mejorar Tropas (Regla Opcional).....	75
6.2.4	Cambiar el Tipo de Cultura.....	60	7.2.4.38	Peregrinatio	75
7.0	LÍDERES Y ACCIONES MILITARES.....	62	7.3	Cómo Rellenar las Órdenes con las Acciones de los Líderes.....	76
7.1	Líderes Nacionales y Sus Datos	62	7.4	Ordenes Especiales y 'Condicionales'	76
7.1.1	Familias y Herederos	62	8.0	ESPIONAJE	78
7.1.2	El Rey.....	62	8.1	Uso de las Capacidades y Bonificaciones de Espionaje	78
7.1.3	Herederos Imperiales y Príncipes.....	62	8.1.1	Líderes Realizando Acciones de Inteligencia	79
7.1.4	Aliados	63	8.2	Radio de Acción	79
7.1.5	Lugartenientes.....	63	8.3	Códigos de Operaciones y Explicaciones	79
7.1.6	Obispos.....	63	8.3.1	Asaltar Organización.....	79
7.1.7	Señores Feudales	63	8.3.2	Apoyo en Batalla	79
7.1.8	Espías.....	63	8.3.3	Contra Asesinato	79
7.1.9	Comandante Mercenario.....	63	8.3.4	Contra Inteligencia	80
7.1.10	Efectos de los Matrimonios.....	63	8.3.5	Encubrir Hechos	80
7.1.11	La Muerte de un Líder: Causas y Efectos	64	8.3.6	Aplastar Revuelta	80
7.2	Acciones de Líder	64	8.3.7	Provocar Motín	80
7.2.1	Capacidad de Acciones de los Líderes	64	8.3.8	Provocar Desórdenes	80
7.2.2	Cantidad de Movimiento y Capacidad de Puntos de Acción	65	8.3.9	Destruir Base de Asesinos	80
7.2.3	Usando la Matriz de Momentos de Acción.....	65	8.3.10	Destruir Base de Inteligencia.....	80
7.2.4	Acciones	66	8.3.11	Infiltrar Enemigo	80
7.2.4.1	Asedio Activo	66	8.3.12	Fuga.....	81
7.2.4.2	Administrar	67	8.3.13	Secuestrar Líder	81
7.2.4.3	Asaltar Ciudad	67	8.3.14	Matar Líder.....	81
7.2.4.4	Atacar para hacer Tributaria	67	8.3.15	Matar Gobernante.....	81
7.2.4.5	Atacar para Pacificar	67	8.3.16	Mantener Infiltración.....	81
			8.3.17	Purgar Infiltración.....	82
			8.3.18	Redistribuir Gastos (Regla Opcional).....	82
			8.3.19	Revisar Ordenes (Regla Opcional).....	82
			8.3.20	Revelar Hechos.....	82

8.3.21	<i>Operación Especial</i>	82	9.7	Ciudades Santas y Sus Efectos.....	91
8.3.22	<i>Robar Envíos de Oro</i>	82	9.8	Herejía y Cismas	92
8.3.23	<i>Robar Objeto</i>	82	9.9	Guerras Santas y Tropas Religiosas	92
8.3.24	<i>Robar Tecnología</i>	83	10.0	CONSTRUIR UN IMPERIO	93
8.3.25	<i>Robar Tesoro</i>	83	10.1	El Centro del Gobierno.....	93
8.3.26	<i>Subvertir Infiltración</i>	83	10.1.1	<i>Gobernar grandes dominios</i>	93
8.3.27	<i>Subvertir Líder</i>	83	10.1.1.1	Trazar el Radio de Mando.....	93
8.3.28	<i>Apoyar Diplomacia</i>	83	10.1.2	<i>La Capital y sus Efectos</i>	93
8.3.29	<i>Ataque Terrorista</i>	83	10.1.3	<i>Moviendo la Capital</i>	93
9.0	RELIGIÓN	84	10.1.4	<i>La Destrucción de la Capital</i>	94
9.1	Fuerza Religiosa de la Nación	84	10.1.5	<i>El Tesoro Imperial</i>	94
9.1.1	<i>Religión y Nación</i>	84	10.1.6	<i>El Censo (Regla Opcional)</i>	94
9.1.1.1	Formación de una Autoridad Religiosa		10.1.7	<i>Creando Satrapías o Protectorados</i>	94
Primada	84		10.1.8	<i>Reduciendo el Status de Control</i>	94
9.2	Interacciones Religiosas	84	10.2	El Tamaño de Imperio y sus Efectos	95
9.2.1	<i>Los Efectos de la Interacción Religiosa</i>	84	10.2.1.1	Cambiar el Divisor de Tamaño de Imperio ..	95
9.3	Operaciones Religiosas.....	85	10.3	Bancos y Préstamos.....	95
9.3.1	<i>Aplastar Herejía</i>	85	10.3.1	<i>Restricciones por Usura</i>	96
9.3.2	<i>Destruir Influencia</i>	85	10.3.2	<i>Jugadores como Banqueros</i>	96
9.3.3	<i>Declarar Guerra Santa</i>	85	10.4	Transferencia de Oro entre Naciones	96
9.3.4	<i>Incrementar Influencia</i>	85	10.5	Transferencia de NFP entre Naciones	96
9.3.5	<i>Influenciar Religión</i>	85	10.6	Transferencia de Unidades entre Naciones	96
9.3.6	<i>Mantener Influencia</i>	86	10.7	Rebeliones.....	96
9.3.7	<i>Disminuir Fuerza Religiosa</i>	86	10.7.1	<i>Caidas Dinásticas</i>	96
9.3.8	<i>Misioneros</i>	86	10.7.1.1	Lealtad de las regiones de los Estados	
9.3.9	<i>Incrementar Fuerza Religiosa</i>	86	Sucesores	97	
9.3.10	<i>Reforma Religiosa</i>	86	10.8	Ejércitos Nativos	97
9.4	Otros Métodos para Convertir Regiones.....	86	10.9	Sociedades Nómadas y Migración.....	97
9.4.1	<i>Conversión Colonial</i>	86	10.9.1	<i>Diplomacia y Combate de una Horda</i>	97
9.4.2	<i>Conversión Militar</i>	86	10.9.2	<i>Asentamiento de una Horda</i>	98
9.4.3	<i>Conversión Diplomática</i>	86	10.9.3	<i>Puntos Tribales</i>	98
9.5	Conversión De Naciones	86	10.9.3.1	Asentarse en Áreas Pobladas.....	98
9.5.1	<i>Adopción de Religiones "Organizadas" por Paganos</i>	87	10.9.3.2	Asentarse en Áreas No Pobladas.....	98
9.6	La Autoridad del Primado Religioso	87	10.9.4	<i>Migración</i>	98
9.6.1	<i>Aspectos Económicos de la Primacía</i>	87	10.10	Sociedades Precolombinas	98
9.6.2	<i>Construcción de una Primacía</i>	87	10.10.1	<i>La Introducción del Caballo</i>	99
9.6.3	<i>Status de Control de la Autoridad Religiosa</i>	87	10.10.2	<i>Limitaciones de Tipos de Gobierno</i>	99
9.6.4	<i>La Red de Control de la Autoridad Religiosa</i>	88	10.11	Progreso Tecnológico	99
9.6.5	<i>Límites al Incremento del Status de Control Religioso</i>	88	10.11.1	<i>Niveles Tecnológicos</i>	99
			10.11.2	<i>Etapas Industriales</i>	99
9.6.6	<i>Pérdida de Fe</i>	88	10.11.3	<i>La Transferencia De Tecnología</i>	99
9.6.7	<i>Movimiento de Líderes Religiosos</i>	88	10.12	Cultivo "Natural".....	99
9.6.8	<i>Los Poderes del Santo Primado</i>	88	10.13	Asimilar Regiones Conquistadas	100
9.6.8.1	Excomunión.....	89	10.13.1	<i>Asimilación Natural de las Gentes Conquistadas</i>	100
9.6.8.2	Interdicto	89			
9.6.8.3	Imponer Diezmo	89	10.13.2	<i>La Concesión de Feudos</i>	100
9.6.8.4	Establecer Iglesia	89	10.13.3	<i>Otros, Formas Menos Dulces</i>	100
9.6.8.5	Fundar Abadía.....	89	10.14	Controlar Provincias que Contienen	
9.6.8.6	Canonizar Monasterio.....	90	Fortificaciones Hostiles	100	
9.6.8.7	Consagrar Catedral	90	10.15	Guiar Ejércitos Extranjeros	100
9.6.8.8	Bendecir Ciudad Santa.....	90	10.16	Compartir una Provincia	101
9.6.8.9	Predicar	90	10.17	Ceder Regiones	101
9.6.8.10	Promulgar Indulgencias	90	11.0	REGLAS OPCIONALES.....	102
9.6.8.11	Arrebatar Lugar.....	90	11.1	Sociedades Secretas	102
9.6.9	<i>Mantenimiento del Obispado</i>	90	11.1.1	<i>Status de Control de Imperios Secretos</i>	102
9.6.9.1	Límites de Concesión de BL.....	91	11.1.1.1	La Célula	102
9.6.9.2	Límites de Concesión de Infraestructura	91	11.1.1.2	La Logia	102
9.6.9.3	Obispos.....	91	11.1.1.3	El Templo.....	102
9.6.10	<i>Restricciones Católicas a la Usura</i>	91			
9.6.11	<i>Expropiación y Saqueo de Lugares Sagrados</i>	91			

11.1.1.4	La Fortaleza.....	102	13.2	Naturaleza de las relaciones entre naciones.....	116	
11.1.2	La Destrucción de la Fortaleza.....	102	13.3	Puntos Políticos (PP).....	117	
11.1.3	La Red de Control de una Sociedad Secreta.....	103	13.4	Influencia Política (PI).....	117	
11.1.4	Limites al Incremento del Estado de Control.....	103	13.4.1	Cambiar la influencia.....	117	
11.1.5	Movimiento de Líderes Cultista.....	103	13.4.1.1	Aumentar/Disminuir Influencia Política....	117	
11.1.6	Acciones de las Sociedades Secretas.....	103	13.4.1.2	Aumentar/Disminuir Influencia Política en	118	
11.1.6.1	Formar Celula Cultista.....	103	13.4.1.3	Proteger/Obstruir Influencia Política.....	118	
11.1.6.2	Crear Logia Cultista.....	104	13.4.2	Cambios involuntarios en la influencia.....	118	
11.1.6.3	Consagrar Templo Cultista.....	104	13.5	Beneficios y desventajas de las relaciones.....	118	
11.1.6.4	Construir Fortaleza Cultista.....	104	13.6	Relaciones Peligrosas.....	119	
11.1.6.5	Investigar Lugar.....	104	13.6.1	Cancelación de tratados.....	120	
11.1.6.6	Sublevar Celula Cultista.....	104	13.6.2	Cheques de Caída Dinástica (DF).....	121	
11.1.6.7	Atacar Emplazamiento.....	104	13.6.3	Declaraciones de guerra.....	122	
11.1.6.8	Mover Celula Cultista, o Logia.....	104	13.6.4	Ayuda Militar.....	122	
11.1.6.9	Mover Templo.....	105	13.6.5	Transferencia de dinero.....	122	
11.1.6.10	Intentar Ceremonia.....	105	13.6.6	Acuerdos de tributo.....	122	
11.1.7	La Guerra de las Sombras.....	105	13.6.7	Miscelánea.....	123	
11.1.8	Exigir la Apropiación.....	105	13.6.8	Comentario sobre las reglas políticas.....	123	
11.1.9	Imperio Secreto: Los Asesinos del Alamut....	105	13.7	Relaciones de alianza feudal entre Naciones..	124	
11.1.10	Lecturas Recomendadas.....	106	13.7.1	Creación de un Estado Supra-Feudal (SF).....	124	
11.2	Príncipes de la Oscuridad.....	106	13.7.2	Funcionamiento de la relación SF.....	124	
11.2.1	Hechiceros y Agentes del Culto.....	106	13.7.3	Creación de un Estado Supra-Aliados (SA)....	124	
11.2.2	Elegir una Deidad.....	107	13.7.4	Funcionamiento de la relación SA.....	125	
11.2.3	Conseguir más Puntos de Mana y Oro.....	107	13.7.5	Comentarios sobre las relaciones de Alianza Feudal	125	
11.2.4	Radio de Control.....	107	entre Naciones.....	125		
11.2.5	Tomos, Artefactos y Hechizos.....	107	14.0	ARTÍCULOS DE JUGADORES.....	127	
11.2.6	Acciones de Hechiceros.....	107	14.1	Consejos para Nuevos Jugadores de Lords of the	127	
11.2.6.1	Cast Spell.....	108	14.2	Earth.....	127	
11.2.6.2	Train Sorcerer.....	108	14.2	“Ayúdame, Obi-Wan... ¿eres mi única esperanza!”	128	
11.2.6.3	Make Artifact.....	108	o “Una receta de diversión en realidades	alternativas para novatos”.....	128	
11.2.7	Cultic Agent Actions.....	108	14.3	Lords para Novatos o ¡Tú también puedes	Entender este Juego!.....	129
11.2.8	Rules Additions, Suggestions and Changes.....	108	14.4	Economics for Established Empires.....	131	
12.0	BATALLAS.....	109	14.5	Siendo Astuto.....	131	
12.1	Visión general.....	109	14.6	Las Reglas Danesas de la Guerra.....	132	
12.2	La secuencia de combate.....	110	14.7	Winning Wars at Sea.....	135	
12.3	Reglas generales.....	110	14.8	Comunicación y Confianza.....	136	
12.3.1	¿Hay batalla?.....	110	14.9	The Movement of Hordes.....	137	
12.3.2	Determinar el atacante.....	110	14.10	Sobrevivir a la Experiencia Católica.....	138	
12.3.3	Calcular la fuerza de combate.....	111	14.11	The Art of War.....	140	
12.3.4	Combate.....	111	14.12	FAQ.....	142	
12.3.5	Adjudicar bajas.....	112	14.12.1	Comercio.....	142	
12.3.6	Moral y continuación del combate.....	112	14.12.2	Informe de Estado.....	143	
12.3.7	Rotura Contacto/Tipos de Derrota.....	113	14.12.3	Líderes.....	145	
12.3.8	Reagrupamiento.....	113	14.12.4	Ejércitos y Guerras.....	146	
12.4	Otras reglas especiales.....	113	14.12.5	Regiones y Ciudades.....	147	
12.4.1	Fortificaciones.....	113	15.0	APÉNDICES.....	149	
12.4.2	Unidades sin líder.....	114	15.1	Calcular el Comercio Internacional.....	149	
12.5	elementos clave.....	114	15.2	Calcular el Tamaño de Imperio.....	150	
12.5.1	La calidad es más importante.....	114	15.3	Descripción de Religiones.....	151	
12.5.2	Puntos de ruptura de contacto.....	114	15.3.1	Christianity.....	151	
12.5.3	Impredictibilidad.....	114	15.3.1.1	Roman Catholic.....	151	
12.5.4	Mando y control [Command and Control].....	114	15.3.1.2	Eastern Orthodox.....	151	
12.5.5	Planificación para misiones específicas.....	114	15.3.1.3	Monophysite (Coptic).....	152	
12.5.6	Color.....	115	15.3.1.4	Nestorian.....	153	
12.5.7	Superioridad numérica.....	115	15.3.2	Islam.....	153	
12.6	Conclusión.....	115				
13.0	POLÍTICA ENTRE NACIONES.....	116				
13.1	Introducción.....	116				

15.3.2.1	Sunni.....	154
15.3.2.2	Shi'ah	154
15.3.3	<i>European Paganism</i>	155
15.3.4	<i>Meso-American (Aztec)</i>	155
15.3.5	<i>Southern Amerind</i>	157
15.3.6	<i>Buddhism</i>	158
15.3.6.1	Mahayana	159
15.3.6.2	Therevada	159
15.3.6.3	Lamaist (or Tantric).....	160
15.3.7	<i>Jainism</i>	160
15.3.8	<i>Hinduism</i>	161
15.3.9	<i>Taoism</i>	162
15.3.10	<i>Shinto</i>	163
15.3.11	<i>Zoroastrianism</i>	163
15.3.12	<i>Judasim</i>	164
16.0	TABLAS Y GRÁFICOS	166
16.1	Información de la Nación.....	166
16.2	Información Mapas.....	169
16.3	Información sobre Construcción.....	170
16.4	Acciones de Líder.....	171
16.5	Ejemplo de una Sección de Mapa.....	176
17.0	REGLAS DE LA CASA, L36	177
17.1	Status de Control de Regiones	177
17.2	Comercio Marítimo.....	16977
17.3	Construcción: Reclutar Mercenarios	170
17.4	Colonizar regiones pobladas.....	178
17.5	Construcción: Construir ciudades.....	178
17.6	Caminos Reales.....	178
17.7	Acciones de Lideres	179
17.8	Espionaje.....	179
17.9	Construcción de Imperios	180
17.10	Otras Notas Importantes	180
17.11	Agradecimientos de esta seccion.....	181

LISTA DE TABLAS Y GRÁFICOS

Tabla 2-1. Zonas Geográficas.....	16
Tabla 2-2. Niveles Tecnológicos.....	16
Tabla 2-3. Modificadores por el Tipo de Ciudad.....	17
Tabla 2-4. Modificadores por el Status de la Ciudad.....	17
Tabla 2-5. Modificadores por el Tipo de Terreno de la Región.....	17
Tabla 2-6. Modificadores por el Tipo de Cultura de la Nación.....	18
Tabla 2-7. Modificadores de los Impuestos por el Status de Control sobre la Región.....	18
Tabla 2-8. Modificadores de los Impuestos por el Tipo de Terreno.....	18
Tabla 2-9. Años por turno.....	21
Tabla 2-10. Modificadores por Terreno al Mantenimiento de Tropas.....	24
Tabla 2-11. Modificadores de Estado del Ejército.....	24
Tabla 2-12. Multiplicadores a la Producción de Agro.....	25
Tabla 2-13. Multiplicadores a la Producción por Status de la Región.....	25
Tabla 2-14. Multiplicador al Consumo por Tipo de Terreno.....	26
Tabla 2-15. Multiplicador al Consumo por Tipo de Ciudad.....	26
Tabla 2-16. Multiplicador al Consumo por Status de la Ciudad.....	26
Tabla 2-17. Opciones de Conversión de Excedentes de Agro.....	27
Tabla 2-18. Códigos Carácter de Regiones.....	29
Tabla 2-19. Modificador de Guarnición por Terreno.....	31
Tabla 2-20. Modificador de Guarnición por Religión.....	31
Tabla 2-21. Nivel de Control máximo de una Región por Religión.....	31
Tabla 2-22. Nivel de Control máximo de una Región por Terreno.....	32
Tabla 2-23. Códigos de Tipo de Ciudad.....	32
Tabla 2-24. Alcance Comercial Marítimo por Cultura.....	33
Tabla 2-25. Estados de una Ruta Comercial.....	34
Tabla 4-1. Símbolos de Regiones.....	39
Tabla 4-2. Símbolos de Ciudad.....	39
Tabla 4-3. Tipos de Centros de Comercio.....	40
Tabla 4-4. Símbolos de Bordes de Terreno.....	41
Tabla 4-5. Tabla de Símbolos de Terreno.....	41
Tabla 4-6. Costes de Acción por tipo de Terreno de la región.....	42
Tabla 4-7. Modificadores de los Impuestos por el Tipo de Terreno.....	42
Tabla 4-8. Símbolos de Zona de Mar.....	43
Tabla 5-1. Alcance Comercial Marítimo por Cultura.....	46
Tabla 5-2. Máximos. QRs por Cultura y Nivel Tecnológico.....	47
Tabla 5-3. Coste de Obras Públicas.....	48
Tabla 5-4. Nivel Máximo de Obras Públicas.....	48
Tabla 5-5. GPv Máximo para Regiones Colonizables.....	52
Tabla 5-6. Costes de Construir y Expandir Ciudades.....	53
Tabla 5-7. Tamaño Máximo de Ciudad por Terreno.....	53
Tabla 6-1. Sumario de Construcciones Megalíticas.....	55
Tabla 6-2. Multiplicadores al Coste de Construcciones Megalíticas.....	55
Tabla 6-3. Niveles de Construcción de Canales.....	55

Tabla 6-4. Regiones Elegibles para Agricultura Intensiva.....	57
Tabla 6-5. Costes de Transformación de la Sociedad.....	59
Tabla 6-6. Costes de Transformación de la Economía.....	60
Tabla 7-1. Tipos de Líderes.....	62
Tabla 7-2. Herederos y Príncipes.....	62
Tabla 7-3. Puntos de Acción por Tipo de Cultura.....	65
Tabla 7-4. Modificador por Tipo de Equipamiento.....	65
Tabla 7-5. Modificador por Tipo de Unidad.....	65
Tabla 7-6. Modificador por Entrenamiento de la Unidad.....	65
Tabla 7-7. Modificador por Valor de Combate del Líder.....	65
Tabla 7-8. Matriz de Momentos de Acción.....	65
Tabla 7-9. Modificadores a la Acción por Tipo de Terreno de la Región.....	66
Tabla 7-10. Resumen de Pago de Costes de AP.....	66
Tabla 7-11. Resumen de Acciones de Líder.....	66
Tabla 7-12. Capacidad en Puntos de Acción de los NFP esclavos.....	69
Tabla 7-13. Modificadores a la Acción por Tipo de Terreno de la Región.....	72
Tabla 7-14. Modificador a la Acción por Terreno del Borde.....	72
Tabla 7-15. Valores de “Combate” de Asedio Pasivo.....	73
Tabla 7-16. Radio Máximo en Puntos de Acción de Reacción.....	74
Tabla 7-17. Capacidad de Puntos de Acción de NFP Esclavos.....	75
Tabla 8-1. Resumen de Operaciones de Espionaje.....	78
Tabla 9-1. Resumen de Poderes Religiosos.....	84
Tabla 9-2. Códigos y Símbolos Religiosos.....	84
Tabla 9-3. Sumario de Operaciones Religiosas.....	85
Tabla 9-4. Status de Control de la Autoridad Religiosa.....	88
Tabla 9-5. Sumario de Acciones Religiosas.....	89
Tabla 9-6. Saqueo de Lugares Religiosos.....	91
Tabla 10-1. Modificadores de Conversión de Terreno.....	100
Tabla 11-1. Estados de Control de un Imperio Secreto.....	102
Tabla 11-2. Resumen de Acciones Cultistas.....	103
Tabla 11-3. Conversion de Recursos Cultistas.....	105
Tabla 11-4. Sumario de Acciones para Hechiceros.....	107
Tabla 11-5. Sumario de Acciones para Agentes del Culto.....	108
Tabla 12-1. Valor Base de los Tipos de Tropas.....	111
Tabla 12-2. Valor Equipamiento.....	111
Tabla 12-3. Valor según entrenamiento.....	111
Tabla 12-4. Ventajas del Terreno por tipos de Tropas.....	111
Tabla 12-5. Valor de Moral Base para todas las tropas.....	112
Tabla 12-6. Moral Media de Tipos de Tropas.....	112
Tabla 12-7. Modificador según la Media del Carisma de los Líderes.....	112
Tabla 13-1. Tipos de Relaciones.....	116
La Tabla 13-2. Tipos de Relaciones, especifica que debe existir un cierto nivel de PI antes de que un determinado tipo de relación pueda establecerse. Esto funciona de una forma similar que la Influencia de las Primacias/Status de las Ordenes Religiosas. No hay necesidad de mantener la influencia; ésto se asume que es parte del coste en PP de cualquier tratado (Nota del GM: esto puede variar en determinados casos). Se asume además que los jugadores sólo se dedicarán a manipular la influencia si tienen intención de construir o destruir lazos tangibles.....	117
Tabla 13-3. Peligros de las relaciones.....	120
Tabla 13-4. Por Tipo de Tratado.....	121

Tabla 13-5. Por Acción Realizada.....	121	Tabla 16-39. Tamaño Máximo de Ciudad por Terreno	171
Tabla 13-6. Modificadores del tratado	122	Tabla 16-40. Sumario de Construcciones Megalíticas	171
Tabla 13-7. Equivalencia de tropas por líderes.....	122	Tabla 16-41. Multiplicadores al Coste de Construcciones Megalíticas	171
Tabla 13-8. Resumen de tributos.....	123	Tabla 16-42. Niveles de Construcción de Canales.....	171
Tabla 15-1. Modificadores por Terreno de la Región.....	150	Tabla 16-43. Regiones Elegibles para Agricultura Intensiva	171
Tabla 15-2. Modificadores por Status de Control	150	Tabla 16-44. Tipos de Líderes	171
Tabla 15-3. Modificadores por Tipo de Gobierno	150	Tabla 16-45. Action Points By Culture Type.....	172
Tabla 16-1. Zonas Geográficas	166	Tabla 16-46. Equipment Type Modifiers	172
Tabla 16-2. Idiomas	166	Tabla 16-47. Unit Type Modifiers.....	172
Tabla 16-3. Niveles Tecnológicos.....	166	Tabla 16-48. Unit Training Modifiers	172
Tabla 16-4. Modificadores por el Tipo de Ciudad.....	167	Tabla 16-49. Leader Combat Rating Modifiers	172
Tabla 16-5. Modificadores por el Status de la Ciudad	167	Tabla 16-50. Action Impulse Pattern.....	172
Tabla 16-6. Modificadores por el Tipo de Terreno de la Región.....	167	Tabla 16-51. Regional Terrain Action Modifiers.....	172
Tabla 16-7. Modificadores por el Tipo de Cultura de la Nación.....	167	Tabla 16-52. Border Terrain Action Modifiers	172
Tabla 16-8. Modificadores de los Impuestos por el Status de Control sobre la Región.....	167	Tabla 16-53. Summary of AP Cost Payments	172
Tabla 16-9. Modificadores de los Impuestos por el Tipo de Terreno	167	Tabla 16-54. Leader Actions Summary	172
Tabla 16-10. Años por turno	167	Tabla 16-55. Passive Siege 'Combat' Values	173
Tabla 16-11. Modificadores por Terreno al Mantenimiento de Tropas	167	Tabla 16-56. Maximum Reaction Action Points	173
Tabla 16-12. Modificadores de Estado del Ejército.....	167	Tabla 16-57. Summary of Intel Operations	173
Tabla 16-13. Multiplicadores de la Producción de Puntos de Agro.....	167	Tabla 16-58. Religious Powers Summary	173
Tabla 16-14. Mutiplicadores de la Producción por Status de la Región	168	Tabla 16-59. Summary of Religious Operations	173
Tabla 16-15. Multiplicador al Consumo por Tipo de Terreno	168	Tabla 16-60. Religious Authority Control Statuses.....	173
Tabla 16-16. Multiplicador de Consumo por Tipo de Ciudad	168	Tabla 16-61. Religious Actions Summary	173
Tabla 16-17. Multiplicador de Consumo por Status de la Ciudad.....	168	Tabla 16-62. Looting Religious Locations	173
Tabla 16-18. Opciones de Conversión de Excedentes de Agro	168	Tabla 16-63. Costes de Transformación de la Sociedad	174
Tabla 16-19. Códigos Carácter de Regiones.....	168	Tabla 16-64. Costes de Transformación de la Economía...	174
Tabla 16-20. Modificador de Guarnición por Terreno.....	168	Tabla 16-65. Terrain Conversion Multiples	174
Tabla 16-21. Modificador de Guarnición por Religión.....	168	Tabla 16-66. Estados de Control de un Imperio Secreto ...	174
Tabla 16-22. Estado de Control máximo de una Región por Religión.....	169	Tabla 16-67. Resumen de Acciones Cultistas	174
Tabla 16-23. Estado de Control máximo de una Región por Terreno	169	Tabla 16-68. Conversion de Recursos Cultistas	174
Tabla 16-24. Códigos de Tipo de Ciudad	169	Tabla 16-69. Terrain Class Summary	175
Tabla 16-25. Estados de una Ruta Comercial	169	Tabla 16-70. Regional Status Effects Summary	175
Tabla 16-26. Símbolos de Regiones.....	169	Tabla 16-71. Tabla de Creación de Unidades.....	176
Tabla 16-27. Tipos de Centros Comerciales.....	169	Tabla 16-72. Religious Interactions.....	178
Tabla 16-28. Símbolos de Bordes de Terreno.....	169		
Tabla 16-29. Tabla de Símbolos de Terreno	169		
Tabla 16-30. Símbolos y Códigos Religiosos.....	170		
Tabla 16-31. Costes de Acción por tipo de Terreno de la región	170		
Tabla 16-32. Símbolos de Zona de Mar.....	170		
Tabla 16-33. Alcance Comercial Marítimo por Cultura.....	170		
Tabla 16-34. Máximos QRs por Cultura y Nivel Tecnológico.	170		
Tabla 16-35. Coste de Obras Públicas.....	171		
Tabla 16-36. Máximos Bonus de Obras Públicas	171		
Tabla 16-37. GPv Máximo para Regiones Colonizables	171		
Tabla 16-38. Costes de Construir y Expandir Ciudades.....	171		

1.0 INTRODUCCIÓN

Bienvenido a *Lords of the Earth*. Tienes en tus manos la última edición del manual de juego que cubre todas las facetas de este juego histórico. El alcance del propio juego es inmenso, cubriendo un período de mil años de historia de la humanidad, desde el 1000dC al 2000dC. Jugar una partida completa de *Lords of the Earth* podría tardar hasta veinticinco años. A pesar de este dato desalentador, *Lords of the Earth* ofrece una gran jugabilidad, ya que las acciones de los jugadores afectan directamente al futuro inmediato. De hecho, podría decirse que así como los jugadores luchan en el presente también están luchando para volver a escribir los anales de la historia que afectará al futuro de una línea de tiempo alternativa.

1.1 COMO FUNCIONA EL JUEGO

La secuencia básica de una campaña de *Lords of the Earth* es bastante simple. Cada jugador envía al Árbitro (GM) un conjunto de órdenes para su nación. El GM resuelve las diferentes acciones que se resumen en una hoja informativa (el Newsfax), resaltando las actividades más importantes de todas las naciones del mundo en juego. Finalmente, cada jugador recibe una copia del Newsfax, y un informe de estado que detalla la situación de su nación en particular al final de ese turno. Usando la información proporcionada en el Newsfax y el informe de estado, el jugador prepara un nuevo conjunto de órdenes para el próximo turno y se vuelve a enviar al GM, completando así el ciclo de juego.

En cada Newsfax aparecerá la fecha tope para enviar las ordenes para el próximo turno. Si el GM recibe órdenes después de esa fecha tope, el GM puede procesar o no estas órdenes tardías a su discreción (normalmente no). Esta simple interacción es la pieza clave del sistema de juego, pero la mayoría de jugadores dicen que lo que verdaderamente hace al juego es la interacción entre jugadores. De hecho, el contacto entre jugadores incrementa la emoción y es realmente algo importante, cuando no imprescindible. Las notas de jugadores pasadas al GM, a través del correo, teléfono, o correo electrónico pueden ser un medio de contacto entre jugadores.

1.2 NOTA ACERCA DE LA APLICACIÓN DEL REGLAMENTO

Este reglamento, y sus suplementos, presentan las reglas básicas para una campaña de *Lords of the Earth*. Sin embargo, cada jugador debe ser consciente que su GM (en cualquier campaña) puede agregar, puede substraer o incluso puede interpretar estas reglas de forma diferente a cualquier otro GM. Esta es su prerrogativa y derecho. Tu GM, sin embargo, deberá de informar de cualquier cambio o interpretación que haga de las reglas básicas.

Siempre deberás considerar que la palabra del GM de tu campaña es ley natural.

1.3 PAGO Y CRÉDITO

El pago por correo debe hacerse a través de cheque personal o giro postal en lugar de dinero en efectivo. ¡De ninguna forma envíe monedas o sellos! Aquellos que deseen pagar por adelantado sus turnos pueden hacerlo, obteniendo crédito para sus próximos turnos. El número de créditos disponibles aparece indicado en la Hoja de Estado. Este sistema es el más indicado y recomendado ya que ahorra al jugador estar pendiente de realizar el pago cada turno, y evita al GM la inquietud de no recibir el pago!. Los jugadores deben ser conscientes de que si están jugando y no envían las órdenes para su nación en un determinado turno, se les cobrará igualmente por ese turno.

1.4 LA PROGRESIÓN DE UN TURNO

Al principio de cada turno los jugadores consultan su informe de estado y ven cuanto dinero y mano de obra (Puntos de Oro y Puntos de Fuerza de la Nación respectivamente) sus recaudadores de impuestos han conseguido exprimir al populacho durante el turno anterior. El jugador entonces debe decidir cómo asignar estos recursos a los diferentes proyectos y planes durante el turno. Éstos pueden emplearse para construir nuevas ciudades, ampliar las existentes, construir o extender caminos, crear ejércitos, mejorar la calidad de vida de los habitantes, fundar universidades y muchas otras actividades.

El jugador después decide que órdenes deben ejecutar sus espías, sacerdotes y comandantes militares. Los espías pueden averiguar los secretos de sus vecinos, pueden proteger el reino de espías enemigos, o pueden intentar sobornar al enemigo y causar su caída mediante complejos complots. Los sacerdotes pueden extender la palabra de su dios a tierras extranjeras o pueden aplastar las herejías de su propio reino. Los ejércitos y sus comandantes pueden defender el reino o marchar a la batalla contra sus vecinos, mientras ganan para el reino tierras, personas y oro en impuestos o succulentos botines. Así, también los líderes se pueden enviar a negociar con los príncipes vecinos y pequeños señores para intentar conseguir nuevos aliados, mientras extienden su influencia y poder.

Una vez se han decidido estas acciones, se exponen claramente en el formulario de órdenes y el jugador envía este formulario al GM. El GM contrasta, consolida y resuelve las acciones. Durante este proceso, se escribe el Newsfax. Luego, el GM pone al día las estadísticas nacionales para reflejar las nuevas construcciones, las regiones ganadas y perdidas, y todas las inversiones. Finalmente, se envían a cada jugador la Hoja de Estado, una copia del Newsfax y cualquier comunicación enviada por otros jugadores.

1.5 GLOSARIO DE TÉRMINOS

En *Lords of the Earth* y en este reglamento se usan un gran número de siglas y términos. Para hacer más fácil que el nuevo jugador pueda asimilarlos, todos estos términos se listan aquí junto con breves descripciones de su uso significando.

- ◆ **Puntos de Acción (AP):** la medida tanto de la capacidad de un líder para realizar acciones como el coste de intentar esas acciones.
- ◆ **Acciones:** la codificación de las posibles actividades que los líderes de tu nación (Reyes, Príncipes, Lugartenientes, etc.) pueden intentar en un turno.
- ◆ **Agro:** medida de productos comestibles producidos o consumidos por tu nación en el curso de un turno.
- ◆ **Nivel burocrático (BL):** medida de la efectividad y sofisticación de tu gobierno. Este valor también controla el número de líderes que tu nación puede generar.
- ◆ **Puntos de Carga:** medida de la capacidad de una nave de llevar carga y el coste contra esa capacidad de llevar cosas.
- ◆ **Guerra Civil:** el estado de hostilidades resultado de la división de los líderes de una nación en una o más facciones. A menudo es el resultado de una Caída Dinástica.
- ◆ **Radio de Control:** distancia geográfica máxima que tu gobierno puede administrar desde la capital. Esto está referido en Puntos de Acción. Está basado en tu Nivel Burocrático y la capacidad Administrativa de tu Rey.
- ◆ **Caída Dinástica (DF):** series infortunadas de eventos que pueden suceder cuando el gobernante de una nación muere sin un sucesor claro para su posición. A menudo es el origen de una Guerra Civil.
- ◆ **Árbitro (GM):** el moderador de la campaña. Este compañero desgraciado tiene el trabajo ingrato de consolidar las órdenes de los jugadores, procesar el turno, contestar muchas preguntas y obtener los resultados. En cierto sentido, el “Dios” del mundo de la campaña.
- ◆ **Valor en Puntos de Oro (GPv):** es el valor de una región o ciudad expresada en Puntos de Oro.
- ◆ **Puntos de Oro (GP):** la unidad monetaria básica del juego, producida por la recaudación de impuestos de regiones controladas y ciudades y del comercio con otras naciones.
- ◆ **Infraestructura (Infra):** medida de la capacidad de tu gobierno nacional de gobernar provincias y ciudades. Cuanto más alto es, más provincias y ciudades pueden gobernarse eficazmente.
- ◆ **Rango de Inteligencia (Intel):** la capacidad de tu nación para emprender actividades encubiertas como recopilar información sobre tus enemigos e intentar “eliminar” a sus comandantes (también llamado Rango de Espionaje).
- ◆ **Líderes:** los personajes que sirven como tus representantes en el mundo del juego. Tienes por lo menos un Rey que representa directamente tu voluntad. Puedes tener también varios Príncipes, Lugartenientes, Aliados y Comandantes Mercenarios que actúan según tu voluntad y llevan a cabo tus órdenes.
- ◆ **Nación:** el país que tu gobiernas. Descrito por un gran número de elementos descriptivos como la Religión y el tipo de Sociedad. La Nación puede comprender una o más provincias.
- ◆ **Puntos de Fuerza de la Nación (NFP):** representación de la mano de obra disponible en la nación para reclutar los ejércitos, colonizar regiones y construir ciudades.
- ◆ **Newsfax:** hoja informativa producida cada turno por el GM que describe los eventos públicos que han ocurrido en cada nación en el transcurso del turno más reciente.
- ◆ **Rango de Calidad (QR):** medida, en una escala de 0 (el peor) al máximo permitido por el nivel tecnológico, del nivel de adelantos de tus ejércitos. Existe un QR para cada tipo de unidad militar que construyas.
- ◆ **Región:** área geográfica usada para controlar los movimientos de ejércitos y líderes a través del mundo.
- ◆ **Informe de Estado (el Stat Sheet):** descripción del estado actual de tu nación; de tus ingresos por impuestos, ejércitos, regiones y otros atributos.
- ◆ **Años por Turno:** el número de años históricos que transcurren en el curso de un solo turno. En un juego de la Época Medieval cada turno son cinco años.
- ◆ **Zona de Transbordador:** Punto donde se puede cruzar entre las orillas de un río o un estrecho sin necesidad de flotas de transporte.

1.6 EL RENACIMIENTO Y MÁS ALLÁ

Este reglamento cubre el período de la Edad media (desde el 1000dC hasta aproximadamente el 1500dC) de nuestra historia. Si tu y tu GM llegáis a este punto, las naciones habrán mejorado hasta llegar a la tecnología disponible en la época del Renacimiento. En este momento la mecánica básica del juego cambia ligeramente, un nuevo reglamento para el Renacimiento está disponible y el número de años pasa de cinco años por turno a cuatro años por turno. A medida que el juego progresa el número de años por turno continúa reduciéndose así como las mejoras tecnológicas se incrementan hasta que cada turno es un mes de tiempo, punto que se alcanza a finales del siglo XX.

2.0 EL INFORME DE ESTADO

Cada reino tiene un conjunto de características que describen el estado de esa nación. Lo que sigue es una descripción de cada una de estas características. Debido a las numerosas características que una nación posee, un jugador puede determinar la formación de una nación centrándose en el desarrollo de unas características determinadas mientras que el resto de jugadores podrían ignorarlas.

Por favor ten en cuenta que los GMs no son perfectos. Si hay diferencias entre lo que tu crees que la Hoja de Estado debería decir y lo que ves en ella, contacta con el GM bien mediante las órdenes de tu próximo turno, o por teléfono o email para determinar que es más correcto. La posibilidad de que haya algún tipo de error está siempre presente así que si detectas algo anómalo díselo a tu árbitro, él ya está acostumbrado.

2.1 ESTADÍSTICAS DE LA NACIÓN

Esta sección del Informe de Estado muestra todas las estadísticas relevantes de tu nación. Cada una de las entradas se discuten debajo.

2.1.1 Nombre de la Nación

Éste es el nombre oficial de tu Nación. Esto puede cambiarse con algún esfuerzo. A veces el nombre oficial no está en español sino en la lengua nativa de la zona.

2.1.2 Datos del Jugador

En la parte superior de cada Informe de Estado se indica el nombre del jugador, el nombre de su nación, la información de contacto del jugador (dirección, número de teléfono y correo electrónico), y el total de crédito actual (en euros) disponible para ese jugador. El jugador debe dinero al GM si el número de crédito es un número negativo (mostrado entre paréntesis como por ejemplo (8.00€)), y deberá pagarlo en su próximo envío de órdenes o correrá el peligro de perder su país a favor de alguien que sí pueda pagar las facturas.

2.1.3 Tipo de Nación

Las naciones pueden ser de varios tipos genéricos en el período de la Edad Media. El tipo más común de nación es la Nación Abierta que es un imperio como los que has leído en los libros de historia. Hay también Primacías (gobernadas por una Autoridad Religiosa Primada como el Papa Católico Romano) y las Sociedades Secretas (como muchos cultos religiosos o los Asesinos de Alamut).

Después de que una campaña haya llegado a la Época del Renacimiento, se introduce un nuevo tipo de nación, la República Mercantil.

2.2 INFORMACIÓN SOBRE LA SOCIEDAD

Las siguientes características describen la composición social de la nación.

2.2.1 Tipo de Cultura

Esta característica indica la composición general de la sociedad. Este calificador tiene un efecto muy importante en tu nación; decide que tipos de unidades puedes construir, los ingresos que puedes ganar con la recaudación de impuestos y el comercio, y la extensión de tu reino. En la Edad Media hay cinco tipos de sociedades: Civilizada, Bárbara, Nómada, Marinera y Precolombina. A medida que la campaña vaya progresando se añadirán más tipos de Culturas.

2.2.1.1 Precolombina

Las sociedades precolombinas son aquéllas que, por las extravagancias del destino o la historia, se les ha negado el acceso a ciertas herramientas de la civilización: el caballo, la rueda o la metalurgia. Se pueden describir aproximadamente como sociedades de la Edad de Piedra. Éstas incluyen todas las sociedades americanas precolombinas y las civilizaciones al sur del cinturón selvático de África. También, Australia y partes de Indonesia se pueden calificar como tales.

El nivel tecnológico Precolombino varía entre 1 y 3.

2.2.1.2 Bárbara

Las sociedades bárbaras son esos proto-estados que normalmente no son más que una confederación de grupos tribales bajo un jefe de guerra de algún tipo. Normalmente tienen muy poco desarrollados los sistemas agrícolas, sólo comercian mediante el trueque aunque usan una gran variedad de monedas (normalmente prestadas de culturas Civilizadas). Ejemplos de este tipo de sociedad son los Vikingos, los primeros Francos y otras tribus germánicas, así como muchas sociedades africanas subsaharianas.

El nivel tecnológico Bárbaro varía entre 2 y 4.

2.2.1.3 Nómada

Las sociedades nómadas también son grupos tribales, pero mientras que la cultura Bárbara es relativamente estática desde un punto de vista geográfico, la cultura nómada está siempre en movimiento, reuniendo en rebaños los animales que les proporcionan su base económica. El nómada no tiene pueblos o ciudades y no cultiva o se ata a la tierra. Las sociedades nómadas son dirigidas por concilios o jefes de guerra y guiadas por las tradiciones orales. Ejemplos son los Turcos, los Mongoles, los Árabes preislámicos, y los Indios de las Grandes Llanuras de América del Norte después de la introducción del caballo.

El nivel tecnológico Nómada varía entre 2 y 4.

2.2.1.4 Marinera

Las sociedades marineras son aquéllas formadas en base al interés por el comercio marítimo y los viajes. Tienen una economía bien desarrollada y son muy similares a las sociedades Civilizadas, salvo que generalmente abarcan una área de tierra menor y están más densamente pobladas. Ejemplos de culturas marineras son Venecia, Srivijaya en Java, y los polinesios.

El nivel tecnológico de una sociedad Marinera varía entre 1 y 7.

2.2.1.5 Civilizada

Las sociedades civilizadas se basan en la agricultura, con énfasis en la ciudad, la vida urbana. Tienen una economía comercial bien desarrollada, moneda y una autoridad de gobierno central. Ejemplos de sociedades Civilizadas son: el Imperio Bizantino, la China Clásica, o la Francia Medieval.

El nivel tecnológico Civilizado varía entre 3 y 7.

2.2.2 Organización Social

La Organización Social describe fundamentalmente la composición de la sociedad y como los miembros de la sociedad se relacionan unos con otros y con el gobierno que los dirige. Hay cinco tipos de Organización Social: Fanática, Casta, Clan, Feudal, y Abierta.

2.2.2.1 Fanática

En una estructura Fanática, hay un omnipresente sentido de control. Puede ser religioso o alguna otra forma de fanatismo. Aquí cada uno vigila las transgresiones de los demás dentro de la sociedad. Todos los extranjeros están mal vistos y son objeto de sospecha. Esta estructura es la más fuerte y la más débil al mismo tiempo. Cohesionará la sociedad en épocas de amenazas externas, pero usualmente se fragmentará si se la deja tranquila el tiempo suficiente. Ejemplos de sociedades Fanáticas son los Asesinos de Alamut y otras sociedades secretas.

2.2.2.2 Casta

En una organización social de castas, una persona nace en un estrato social específico y ese estrato social describe su lugar en la sociedad. Regulará qué trabajos podrá ocupar y definirá todas sus relaciones con el resto de miembros de la sociedad. Una estructura de castas normalmente es muy estable a largo plazo y regula bien la sociedad. Las estructuras de castas tienden a limitar el grado de desviación social que ocurre con el paso del tiempo. Ejemplos de esto son: la China Han Clásica, las civilizaciones indias hinduistas y el Japón Tokugawa.

2.2.2.3 Clan

Una organización de Clan indica que la relación de un miembro individual de la sociedad está basada en la relación de su toda su familia ampliada (o clan) hacia los otros clanes que constituyen la sociedad. El individuo deberá obediencia al Clan y aunque el Clan puede deber obediencia a su vez a una estructura más grande, el individuo no. El sentido de honor o lealtad familiar es mucho mayor que el sentimiento nacionalista. Ejemplos de esto son: el Japón Medieval temprano, algunas sociedades precolombinas, todas las nómadas y muchas sociedades Bárbaras.

2.2.2.4 Feudal

Una organización Feudal está tipificada por las relaciones entre cada estrato de la sociedad. En general los niveles más bajos de la sociedad proporcionan a los niveles superiores el deber con las armas, tributos de grano y productos de consumo, y mano de obra para diversos proyectos públicos. Los niveles superiores, a su vez, proporcionan protección militar, servicios especializados y guía espiritual. Ejemplos de

esto son muchos estados Mesoamericanos, la nobleza señorial de principios de la Europa Medieval y numerosas sociedades africanas.

2.2.2.5 Abierta

Una organización social Abierta indica que las relaciones dentro de la sociedad son el resultado del esfuerzo personal. Un hombre nacido hijo de un panadero puede convertirse en el general de un reino, o puede llegar a ser un banquero, o un tonelero (fabricante de barriles). Este tipo de sociedad está marcada por la volatilidad social interior. Es una estructura innovadora y progresiva, normalmente con una inclinación fuertemente mercantil. Todavía se dan herejías, revueltas, insurrecciones y otros traumas sociales. Ejemplos de sociedades Abiertas son: el Japón pre-Tokugawa (formado por Estados Guerreros) y la Italia del Renacimiento.

2.2.3 Base Económica

La Base Económica describe los medios fundamentales de producción económica (por lo que se refiere a la aplicación de la mano de obra) que tu nación utiliza. Esto principalmente interesa al GM, aunque mantener ciertos tipos de Bases Económicas puede ser perjudicial a largo plazo.

Las cuatro Bases Económicas son: Esclavista, Gremial, Agraria o Feudal y Libre.

2.2.3.1 Esclavista

Una base económica asentada en la Esclavitud es aquella en que los procesos fundamentales de la economía son proporcionados por el trabajo de esclavos. Estas funciones incluyen la agricultura, la producción industrial básica, la construcción, y los trabajos domésticos en ciudades y unidades familiares. Las naciones de este tipo económico pueden comprar Puntos de Fuerza de la Nación de esclavos (sNFP) de otras naciones. Ejemplos de bases económicas de esclavos son: el Imperio Romano, los egipcios Faraónicos y Ptolemaicos, muchas sociedades africanas medievales y la Grecia clásica, entre otras.

Una nación de esclavos puede usar los sNFP para construir ciudades, fortalezas, proyectos nacionales, obras públicas, e inversiones. No pueden usarse para construir tropas de ningún tipo. Las naciones que no tienen una base económica esclavista no pueden utilizar los sNFP.

2.2.3.2 Agraria o Feudal

Una base económica Agraria o Feudal es básicamente una economía dominada por la agricultura. Los medios de producción básica (la agricultura) son manejados por personas que canjean el producto de su trabajo por protección militar o social de un estrato social superior o diferente. El estrato social superior retiene la propiedad de los recursos y tierras usadas para la producción y permite a los campesinos utilizarlos comunamente. Ejemplos de esto son: la Francia Medieval temprana y Alemania, Japón en el 1300-1500, y varias sociedades mercantiles en el Oeste Americano hacia finales del 1800.

2.2.3.3 Gremial

Una base económica gremial está gobernada por un grupo de monopolios. En este caso un cierto grupo social de familias o clanes tiene concedido (o adquiere) el derecho a realizar un servicio específico dentro de la economía (por ejemplo, fabricar zapatos) y ellos son los únicos miembros de la sociedad a los que se les permite producir ese producto, servicio o artículo. El movimiento de los individuos entre varios Gremios normalmente se regula o incluso se prohíbe. Los Gremios proporcionan cierto grado de protección social a sus miembros y normalmente tienen voz política. Ejemplos de esto son: Holanda e Italia en el siglo XVI, e Inglaterra hacia finales de la Edad Media.

2.2.3.4 Libre

Una base económica Libre, esencialmente, no está gobernada por ninguna limitación, excepto que alguien esté proporcionando todos los servicios, bienes y artículos necesarios. El movimiento de un individuo entre trabajos o profesiones no está regulado y un zapatero puede hacerse tonelero si lo desea. Normalmente, los trabajadores no tienen voz política en el sistema debido a su desorganización o división entre diferentes facciones.

2.2.4 Tipo de Gobierno

Éste es el tipo básico de gobierno que administra tu país. Los tipos básicos de gobierno son los siguientes:

Tribal, Monarquía Feudal, Monarquía Centralizada, Imperial, Monarquía Constitucional, Oligarquía, Democracia, Democracia Federada, Anarquía, Dictadura y Teocracia.

Debido a las distintas aptitudes de cada tipo de gobierno, hay límites en sus capacidades —expresado por el área máxima de tierra que puede administrar eficazmente, por la capacidad para proyectar su poder militar, su estabilidad inherente, y su capacidad de administrar para las necesidades de su gente. Estas capacidades se resumen más adelante y se relacionan respecto al máximo Nivel Burocrático y de Infraestructura que el gobierno puede mantener.

Ya que el Nivel Tecnológico de tu nación limita el Nivel Burocrático, la limitación del gobierno en ese campo se expresan como un modificador del Nivel Tecnológico. Los límites a la Infraestructura son más severos y están limitados ya sea por el tipo de Gobierno, o por el Nivel Tecnológico de la nación. Cuando los resultados de los límites sean fraccionarios se redondeará *hacia arriba*.

No tienes porque estar estancado con el mismo tipo de gobierno para siempre. Puede cambiarse. Ver la sección Proyectos de Nación ([6.0] en la página 55) para más detalles.

2.2.4.1 Tribal

Nivel Burocrático Máx.	Infraestructura Máx.
0	0

Un gobierno Tribal es aquel dónde normalmente hay un único líder fuerte que guía la tribu, pero siempre hay algún tipo de consejo de ancianos que recuerda las tradiciones que el líder debe mantener. Los gobiernos tribales son los más personalistas de todos y caerán cuando el líder requiera más apoyos para gobernar más territorios. En términos de juego,

el valor de Administración y Carisma personal del Rey es la única cosa que mantiene unida la nación.

Los estados tribales pueden tener Rey, Heredero, líderes Aliados y Aliados Feudales.

2.2.4.2 Monarquía Feudal

Nivel Burocrático Máx.	Infraestructura Máx.
1	1

Un gobierno *Feudal* normalmente es regido por un rey o príncipe y se gobierna a través de los mecanismos del feudalismo, donde cada estamento de la sociedad debe obediencia u obligación al nivel superior inmediato y ese nivel, a su vez, debe lealtad u obediencia todavía a un nivel superior, y así sucesivamente, hasta al rey o príncipe. Un campesino, sin embargo, no debe lealtad directa al Rey a menos que sea un campesino de las tierras del Rey.

Esta descentralización significa que el coste de mantener a un gobierno Feudal es muy bajo, ya que el Rey no tiene que pagar a sus administradores en dinero. En su lugar, éstos reciben concesiones de tierra y a los habitantes de ésta. A cambio, los señores feudales proporcionan tropas al Rey durante un tiempo especificado y aceptan obedecer su ley. Con este tipo de gobierno el Rey sólo llega a ser “el primero entre iguales” en un plano de igualdad con la nobleza.

El coste para mantener cualquier ejército nativo es el mismo que para otras naciones. Por supuesto la cantidad de ingresos que un gobierno Feudal obtiene son también reducidos, así los ejércitos reales también serán pequeños. La fuerza militar de un estado feudal viene de los ejércitos mantenidos por las provincias Aliadas y Aliadas Feudales. Las regiones Pacificadas y Amistosas son consideradas parte del patrimonio personal del Rey.

Una nación Feudal puede tener Rey, Heredero, Príncipe, Lugarteniente, Obispo, líderes Aliados y Aliados Feudales.

2.2.4.3 Monarquía Centralizada

Nivel Burocrático Máx.	Infraestructura Máx.
3	3

Una *Monarquía Centralizada* es un gobierno centrado alrededor de un monarca, sus consejeros y sus burócratas. Hay todavía una nobleza activa, pero gobiernan en nombre del Rey, y la autoridad central tiene mucho más poder que un monarca Feudal. En la mayoría de casos las personas juran su lealtad directamente al Rey. Éste es un sistema relativamente eficaz de gobierno, aunque tiende a ser dependiente de la fuerza individual del monarca. Un gobierno como éste tiene un BL máximo superior al de una Monarquía Feudal.

Si los valores gubernamentales de una Monarquía Centralizada exceden el límite especificado arriba, y no se toma ninguna medida, el tipo del gobierno de la nación se convierte automáticamente en Imperial.

La Monarquía Centralizada puede tener Rey, Heredero, Príncipe, Lugarteniente, Obispo, líderes Aliados y Aliados Feudales.

2.2.4.4 Imperial

Nivel Burocrático Máx.	Infraestructura Máx.
Tech Level - 1	Tech Level × 2

El sistema de gobierno Imperial está basado alrededor un gran y (supuestamente) eficaz cuerpo de administradores profesionales. En la posición más alta de autoridad de un sistema Imperial está, por supuesto, el Emperador. Este tipo de gobierno está bien preparado para mantener grandes áreas de tierra y tiene un máximo Nivel Burocrático y de Infraestructura elevados. Sin embargo, es propenso a los golpes de estado, si no existe una tradición de sucesión dinástica de forma pacífica en la Administración imperial.

El Imperio puede tener Rey, Heredero, Príncipe, Lugarteniente, Obispo, líderes Aliados y Aliados Feudales.

2.2.4.5 Monarquía Constitucional

Nivel Burocrático Máx.	Infraestructura Máx.
Tech Level - 1	Tech Level × 1.5

Una Monarquía Constitucional es una monarquía fuertemente centralizada que ha mejorado su poder de gobierno, estableciendo un grupo elegido para determinar la voluntad popular, y para actuar en concierto con el Rey para formular la política extranjera e interior. Esto resuelve de forma adecuada y eficaz la forma de gobernar y tiene un máximo BL alto. Este tipo de gobierno es muy probable que se transforme en o produzca una Democracia Federada, si no hay ningún desastre que cause una regresión a alguna otra forma de gobierno más opresiva.

Es improbable que este tipo de gobierno se forme antes del Renacimiento.

La Monarquía Constitucional puede tener Rey, Heredero, Lugarteniente, Obispo, líderes Aliados y Aliados Feudales.

2.2.4.6 Oligarquía

Nivel Burocrático Máx.	Infraestructura Máx.
Tech Level	Tech Level

Un grupo reducido de hombres toma las decisiones de gobierno por consenso en una *Oligarquía*. Estos son escogidos por el nivel de riqueza o contactos que mantienen, aunque el poder también puede ganarse a través del apoyo del populacho. Puede existir una cierta sucesión hereditaria en este tipo de gobierno. En los tiempos clásicos esta forma de gobierno se llama a menudo “República”.

Como los hombres que forman el cuerpo gobernante poseen la mayor parte (o la totalidad) del poder político del estado, es una forma bastante eficaz de gobierno. Depende del grupo de gobernantes permanecer en armonía, sin embargo, los desacuerdos pueden llevar a una guerra civil o insurrección. Además, esta forma de gobierno no es a menudo la más rápida en responder a las necesidades de la gente. Una Oligarquía tiene un máximo moderado de BL e Infraestructura.

La Oligarquía puede tener Rey, Heredero, Lugarteniente, Obispo, líderes Aliados y Aliados Feudales.

2.2.4.7 Democracia

Nivel Burocrático Máx.	Infraestructura Máx.
Tech Level × ½	Tech Level × ½

Un electorado de gente común gobierna una *Democracia*. Las decisiones se toman por acuerdo general. Ésta es una forma muy abierta de gobierno, con gran amplitud para la libertad de expresión, o abuso de ella.

Las democracias no pueden controlar inmensos territorios o un imperio extenso, ya que los problemas de comunicación son insuperables. Las democracias son vulnerables a la manipulación externa e interna y eventualmente pueden transformarse en una forma más autoritaria de gobierno.

Una Democracia puede tener Rey, Lugarteniente, Obispo, líderes Aliados y Aliados Feudales.

2.2.4.8 Democracia Federada

Nivel Burocrático Máx.	Infraestructura Máx.
Tech Level	Tech Level × 2

Una *Democracia Federada*, por otro lado, retiene la mayoría de los aspectos buenos de la Democracia y añade una estructura gubernamental a esta para mantener un gobierno más eficaz. Un gobernante elegido y una legislatura forman su columna vertebral, y un grupo de administradores profesionales sirve al sistema. Si se ha establecido una tradición de transición pacífica de poder ésta es la forma más estable y apreciable de gobierno, y tiene el máximo más alto de BL e Infraestructura.

Una Democracia Federada puede tener Rey, Lugarteniente, Obispo, líderes Aliados y Aliados Feudales.

2.2.4.9 Anarquía

Nivel Burocrático Máx.	Infraestructura Máx.
0	0

Este estado existe cuando no hay ninguna forma reconocible de gobierno al mando, o cuando un gobierno se fragmenta y ningún grupo puede tomar el control. Las anarquías no duran mucho tiempo y una u otra forma de gobierno surge de alguna manera del caos.

Una *Anarquía* puede tener un Rey que llevará supuestamente el orden al caos.

2.2.4.10 Dictadura

Nivel Burocrático Máx.	Infraestructura Máx.
Tech Level	Tech Level × 2

Una *Dictadura* es, fundamentalmente, la ley de un hombre. Puede conseguir su poder de las masas, de los militares o de su carisma personal. Está fuera de la estructura normal de la sociedad y sus leyes. Como resultado puede gobernar muy eficazmente si es un líder competente. En efecto, el verdadero BL o Infraestructura de una nación gobernada por un Dictador son reflejo de sus propias capacidades. Bajo un gran líder una Dictadura puede controlar inmensos territorios y ejércitos. Bajo un líder débil se desintegrará a una velocidad alarmante.

Una Dictadura puede tener Rey, Lugarteniente, Obispo, líderes Aliados y Aliados Feudales.

Salvo en el caso de Primacías Religiosas, el desarrollo de una Dictadura es improbable hasta el Período Industrial.

2.2.4.11 Teocracia

Max Bureaucratic Level	Max Infrastructure
Tech Level – 1	Tech Level × 1.5

Una Teocracia es el gobierno de una Autoridad Religiosa Primada (Ver Sección [9.6] en la página 87). Una Teocracia puede tener un Rey y Lugartenientes. También, aunque raramente, pueden tener Aliados Feudales y líderes Aliados.

2.2.5 Zona Geográfica

Esta característica describe la Zona Geográfica donde tu Imperio está situado. La Zona Geográfica tiene algún efecto en el Tamaño Imperial de la nación (ver Sección [2.4.3]) y las cifras de población. Los resultados de las cosechas también son calculados en base a la Zona Geográfica. Hay 24 Zonas Geográficas en **Lords of the Earth**:

Tabla 2-1. Zonas Geográficas

Zona Geográfica	Código
Amazonia	AMZ
Australia	AU
Asia Central	CA
China	CH
América Central	CNA
África Oriental	EA
Europa Oriental	EE
Este de América del Norte	ENA
Este de Sudamérica	ESA
Indonesia	IA
India	IN
Japón	JP
Oriente Medio	ME
Manchuria	MN
Norte de África	NA
Pacífico	PA
Persia	PR
Sudáfrica	SA
Sudeste asiático	SEA
Siberia	SI
Sur de Sudamérica	SSA
África Occidental	WA
Europa Occidental	WE
Oeste de América del Norte	WNA
Oeste de Sudamérica	WSA

2.2.6 Nivel Tecnológico

Esta característica es la medida del avance que tu nación ha hecho con el tiempo. Al inicio de un juego Medieval, generalmente, las civilizaciones precolombinas están en el nivel más bajo de tecnología, las Nómadas y Bárbaras están por encima de ellos, y las naciones Marineras y Civilizadas empiezan con la tecnología más elevada. A medida que el juego progresa, el nivel de tecnología aumentará, y una nación podrá aprovechar nuevas oportunidades. El adelanto de la tecnología es un vehículo para cambiar los Tipos de Cultura y mejorar las capacidades militares.

Ten en cuenta que la descripción de un Nivel Tecnológico puede mencionar una tecnología específica. Esto sólo indica que durante ese particular nivel tecnológico, esa tecnología será desarrollada por alguna nación en ese nivel en alguna parte del mundo. No significa que tu nación obtendrá esa tecnología al alcanzar ese nivel tecnológico.

El Nivel Tecnológico afecta las siguientes características o valores de una nación:

- ◆ Base para el Máximo Nivel Burocrático, modificado por el tipo de Gobierno que tengas.
- ◆ El máximo número de Operaciones Inteligencia, Bonificación de Inteligencia, Operaciones de Asesinato y Bonificación para Asesinos.
- ◆ La mitad del Nivel Tecnológico es el Radio de Acción de la nación (usado para operaciones de Inteligencia y Religiosas).
- ◆ Determina el valor máximo del Rango de Calidad de tus tropas.
- ◆ Ayuda a definir el número máximo de Líderes que tu nación puede tener.

Tabla 2-2. Niveles Tecnológicos

Nivel Tecnológico	Tipo de Cultura
001	Precolombina / Marinera
002	Precolombina / Bárbara / Nómada / Marítima
003	Civilizada / Precolombina / Bárbara / Nómada / Marinera
004	Civilizada / Bárbara / Nómada / Marinera
005	Civilizada / Marinera
006	Civilizada / Marinera
007	Civilizada / Marinera
008	El Renacimiento

A medida que el tiempo transcurre en el juego, tu Nación ganará o perderá Puntos Tecnológicos cada turno. A medida que tu nación acumule más y más Puntos Tecnológicos, tu Nivel Tecnológico mejorará. Una gama muy amplia de factores afectan el incremento de Puntos Tecnológicos. Algunos de estos son: el Nivel de Universidad, el Porcentaje de Ingresos Nacionales derivados del Comercio Internacional, la Organización Social, la Base Económica, el Tipo de Gobierno, los Niveles Tecnológicos de las naciones con que las que tu nación comercia, el Tipo de Religión y la fuerza que esta tiene, y el número de Ciudades y su tamaño.

2.2.7 Idioma

Esta característica representa la lengua oficial hablada por tu nación. Es posible que la población sometida hable un idioma diferente o muchos idiomas diferentes. Administrar u ocupar una región que tiene un idioma diferente al de tu nación es más difícil. Una tabla con todos los idiomas hablados a lo largo del mundo (y acompañados de sus códigos) se encuentra en la sección Tablas y Gráficos al final del reglamento. (ver Sección [16.0] en la página 166).

2.2.8 Índice de Poder Militar

El Índice de Poder Militar (MSI) es una medida relativa al poder militar e institucional de tu nación basada en numerosos factores y características nacionales. En esencia, esto te dirá si tu nación debe ser tenida en cuenta o no. Este valor está basado en una fórmula complicada que sólo un ordenador debería calcular.

Una tabla llamada ISI (Índice de Poder Imperial) aparece normalmente listada al final de cada NewsFax mostrando las clasificaciones jerárquicas actuales de todas las Naciones en el juego.

2.2.9 Origen de la Tierra Natal (HBZ)

Esta es la región donde está ubicada la capital de tu nación. Es desde esta región desde la que tu Tierra Natal (HBZ) (ver Secciones [5.4.1] y [2.4.4]) se extiende.

2.2.10 Población

La cifra de Población normalmente se sitúa en unos pocos millones de habitantes. La población fluctuará según ganes o pierdas regiones, incrementes tu producción agrícola y urbanización, y padezcas plagas y guerras.

En algunas campañas, se te puede proporcionar también una cifra de Población Amistosa que representa el segmento de población de la que obtienes los Puntos de Fuerza de la Nación.

2.3 INFORMACIÓN ECONÓMICA

Éstos son los valores que describen los niveles de ingresos de tu nación.

2.3.1 Índice de Poder Económico

El Índice de Poder Económico (ESI) es una medida del poder económico de tu nación, es decir, si eres rico o pobre. La fórmula para calcular el ESI es la siguiente:

$$\begin{aligned} \text{ESI} = & \text{Ingreso Regional} + \text{Ingreso Ciudades} \\ & + \text{Ingreso Interurbano} + \text{Bonificación Obras Públicas} \\ & + \text{Ingreso Comercio Internacional} \end{aligned}$$

Los seis factores que conforman el ESI están todos listados en la Hoja de Estado y cada uno está discutido abajo. Cada turno, el ranking de ESI se lista al final del Newsfax. Al contrario que el MSI que muestra el valor real, el ESI muestra la posición de la nación respecto a las demás.

2.3.2 Valor de Comercio Internacional (ITV)

Éste es el valor que muestra cómo de provechosa es la capacidad económica de tu nación para las otras naciones. Este número, cuando es multiplicado por el ITV de tus socios comerciales y multiplicado por tu Valor del Mercado Nacional, da como resultado el total de ingresos que tu nación obtiene del Comercio Internacional.

El ITV se obtiene sumando el Valor Comercial de la Ciudad (CTV) de cada una de las ciudades de tu nación. Cada CTV es calculado según la siguiente fórmula:

$$\begin{aligned} \text{Valor Comercial de la Ciudad (CTV)} = \\ (\text{GPv de la Ciudad} / 3) \times \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} & \text{Modificador por Tipo Ciudad} \times \\ & \text{Modificador por Status Ciudad} \times \\ & \text{Modificador por Terreno de la Región} \times \\ & \text{Modificador Cultural} \end{aligned}$$

Ejemplo: El Califato de Delhi tiene una ciudad portuaria, Bombay, la cual vale 8 GPv. Está en una provincia Aliada, que es Cultivada. El Califato es Civilizado. El CTV de Bombay, entonces, sería $\text{CTV Bombay} = (8/3) \times 1.5 \times 1.0 \times 1.0 \times 0.8 = 3.2$.

Además del CTV, tu ITV se verá aumentado por:

- ◆ Uno (1) por *cada* Centro de Comercio que tu nación controle a un nivel Tributario o superior.
- ◆ Uno (1) (sólo una vez) por poseer una o más regiones en la Ruta de la Seda.
- ◆ Uno (1) (sólo una vez) por poseer una o más regiones en la Ruta de las Pieles.
- ◆ El valor modificado de 1 GPv de Ciudad por *cada* 20 puntos de Flota Mercante asignados a Comercio Interior. Esto es aproximadamente un 0.4 del ITV.
- ◆ El Tamaño Imperial de tu nación dividido por el Multiplicador del Tamaño del Imperio.

Tabla 2-3. Modificadores por el Tipo de Ciudad

Tipo de Ciudad	Código	Modificador
Portuaria	p	1.5
Capital	c	1.25
Con Carretera	r	1.0
Ruta de la Seda	s	1.0
Santa	h	0.75
Arcas del Tesoro	\$	0.75
Universitaria	u	0.75
Normal	/	0.5
Sitiada	b	0.0
Incomunicada	i	0.0
Ciudad Portuaria con carreteras	+	1.5
Capital Portuaria con carreteras	#	1.5
Puerto en la Ruta de la Seda	*	1.5

La letra que aparece como código del tipo de ciudad es el Código carácter de Ciudad y está explicado en la Sección [2.14.15] en la página 32.

Tabla 2-4. Modificadores por el Status de la Ciudad

Status de la Ciudad	Modificador
hm / f / ea / p	1.0
t / a	0.75
pt / nt / fa	0.5
C	0.0

El Status de Control de una Ciudad está definido y discutido en la Sección [2.14.6] en la página 29.

Tabla 2-5. Modificadores por el Tipo de Terreno de la Región

Terreno de la Región	Modificador
c2 / c / i	1.0

w / s / j	0.75
m / d	0.5
T	0.25

Los Tipos de Terreno están definidos y discutidos en la Sección [4.5] en la página 41.

Tabla 2-6. Modificadores por el Tipo de Cultura de la Nación

Tipo Cultural	Modificador
Marítima	0.9
Civilizada	0.8
Bárbara	0.7
Nómada	0.6
Precolombiana	0.5

2.3.3 Valor del Mercado Nacional

El Valor del Mercado Nacional (NMV) es un factor basado en la Burocracia, la Infraestructura, la Cultura, el Gobierno y la Base Económica, así como el Tamaño Imperial de la nación. En su mayor parte, su función principal es regular los ingresos recibidos del Comercio Internacional. (ver Sección [2.3.9] en la página 19). Esta característica es de gran importancia para esas naciones en las que gran parte de sus ingresos dependen del Comercio Internacional. El NMV puede fluctuar de un turno a otro en función de factores determinados por el GM.

2.3.4 Ingreso Regional

Éste es el ingreso básico que obtienes de la recaudación de impuestos en las regiones de tu nación —una vez tenidos en cuenta todos los modificadores por Terreno y Status. La fórmula para obtener el Ingreso Regional es la siguiente:

$$\text{Valor Regional} = \text{GPv de la Región} \times \text{Modificador por Status de la Región} \times \text{Modificador por Terreno}$$

$$\begin{aligned} \text{Ingresos Regionales (en GP)} = & \\ & \text{La Suma de Valores Regionales} + \\ & 1 \text{ (por cada Región de la Ruta de la Seda controlada)} + \\ & 2 \text{ (por cada Región de la Ruta de las Pieles controlada)} \end{aligned}$$

Tabla 2-7. Modificadores de los Impuestos por el Status de Control sobre la Región

Status de la Región	Tax Multiple
Neutral (n)	0.0
Reclamada (c)	0.0
Ocupada (oc)	0.0
Tributaria exenta de Pago (nt)	0.0
Señor Feudal (fa)	0.0
Tributaria Pacificada (pt)	0.5
Tributaria (t)	0.5
Pacificada (p)	1.0
Aliada Económica (ea)	1.0
Aliada (a)	1.0
Amistosa (f)	1.0
Tierra Natal (hm)	2.0

Tabla 2-8. Modificadores de los Impuestos por el Tipo de Terreno

Tipo Terreno	Cultura				
	C	B	N	S	P
c2	1.0	1.5	2.0	1.0	1.0
C	1.0	1.0	1.5	1.0	1.0
w	0.5	1.0	0.3	0.5	1.0
m	0.3	0.5	0.2	0.2	0.5
s	0.3	0.2	1.0	0.0	0.2
d	0.2	0.2	0.5	0.0	0.2
t	0.2	0.3	0.0	0.0	0.2
i	1.0	1.0	1.0	1.5	1.0
j	0.3	0.5	0.2	1.0	1.0
o	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

2.3.5 Ingreso por Ciudad

Éste es el ingreso base que obtienes de los impuestos aplicados en las ciudades de tu nación después de aplicar los modificadores por el Status de Control. La fórmula para obtener el Ingreso por Ciudad de una ciudad determinada es:

$$\text{Valor de la Ciudad} = \text{GPv de la Ciudad} \times \text{Modificador por Status} \times \text{Modificador por Terreno}$$

$$\begin{aligned} \text{Total de Ingresos de las Ciudades} = & \\ \text{Suma de los Valores de las ciudades} + & 1 \text{ por cada 20 MSP en} \\ & \text{Comercio Interno} \end{aligned}$$

2.3.6 Ingreso por Comercio Interurbano (ICT)

Éste es el ingreso derivado de imponer impuestos al comercio entre ciudades de tu nación. La fórmula para calcular el Ingreso por Comercio Interurbano (ICT) es la siguiente:

$$\begin{aligned} \text{Ingreso Subtotal de ICT} = & \\ & (\text{Suma de todos los GPv de las ciudades recaudadas} \\ & + 3 \text{ por cada Centro de Comercio controlado} \\ & + 3 \text{ por el control de al menos una región de la Ruta de la Seda} \\ & + 3 \text{ por el control de al menos una región de la Ruta de las Pieles} \\ & + (\text{los MSP asignados al Comercio Interno} / 20) \\ & - \text{el valor de la Ciudad más pequeña.}) \end{aligned}$$

Explicamos un poco más esta fórmula:

- ◆ Cada Región de Comercio (que contenga un Centro de Comercio) controlada a un nivel mínimo de Tributario se cuenta como si fuera una ciudad de 3 GPv.
- ◆ El control a un nivel mínimo de Tributaria de una o más (no es acumulativo) Regiones en la Ruta de la Seda o la Ruta de las Pieles suma 3 GPv. Estas regiones también son consideradas Regiones de Comercio.
- ◆ Sólo se incluyen en el cálculo del valor de ICT aquellas Ciudades y Regiones de Comercio controladas a un nivel mínimo de Tributario (ver Sección [2.14.6] en la página 29).
- ◆ Los Puntos de Flota Mercante (MSP) asignados al Comercio Interno agregan (MSP / 20 = GP) al

Comercio Interurbano. Este cálculo incluye fracciones de GP.

2.3.7 Ingreso por Carreteras Reales

Adicionalmente, si las ciudades dentro de tu Nación están conectadas por Carreteras Reales recibirás Puntos de Oro extra por esas ciudades, según el número de ciudades que estén conectadas.

En la siguiente fórmula, los Ingresos por Carreteras Reales (**RRI**) es el número de Puntos de Oro extra que recibirás en concepto del comercio generado por estas rutas. **RC** es el número de ciudades bajo tu control que están conectadas con otras ciudades que tu controlas por Carreteras Reales y **SM** es el Multiplicador por Tamaño de tu nación, el cual normalmente será tres (3).

$$RRI = \frac{(RC - 1)^2}{SM}$$

Como resultado, el total de Ingresos por Comercio Interurbano es igual a:

$$ICT \text{ Total} = \text{Subtotal de Ingresos de ICT} + \text{Ingreso por Carreteras Reales}$$

Ejemplo: Kanem-Bornu posee doce ciudades, cinco de las cuales están en carreteras. De las doce ciudades, la ciudad más pequeña vale 1 GPv, y el resto un total de 38 GPv. El Subtotal de ICT será (39 total GPv - 1 GPv por la ciudad más pequeña = 38 GPv). Si Kanem-Bornu tiene el Multiplicador por Tamaño estándar (3), entonces sus Ingresos por Carreteras Reales será igual a $((5-1)^2 / 3 = 5.3 \text{ GP})$. El ingreso total por ICT será (38.0 + 5.3 = 43.3).

2.3.8 Bonificación por Obras Públicas (PWB)

Éste es un ingreso que obtiene la nación por el incremento de la productividad de su gente debido a las mejoras generadas por las Obras Públicas que ha construido el gobierno. La Bonificación por Obras Públicas es la suma de las inversiones en Obras Públicas de cada región y ciudad que la nación controla, cada uno modificado por el Status de Control de la región o ciudad. La fórmula para calcular la Bonificación por Obras Públicas es el siguiente:

$$\begin{aligned} &\text{Subtotal de las Regiones} = \\ &\quad \text{Suma de} \\ &(\text{Obras Públicas en cada Región} \times \\ &\text{Modificador por Status de Control de la Región}) \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} &\text{Subtotal de las Ciudades} = \\ &\quad \text{Suma de} \\ &(\text{Obras Públicas de la Ciudad} \times \\ &\text{Modificador por Status de Control de la Ciudad}) \end{aligned}$$

$$\text{Bonificación Total de Obras Públicas} = \text{Subtotal de las Regiones} + \text{Subtotal de las Ciudades}$$

Una Bonificación por Obras Públicas (PWB) suficientemente alta tiene el beneficio de producir Puntos de Fuerza de la Nación adicionales al aumentar la población base de la Nación. Ten en cuenta que para tener NFPs derivados

de la población, tu nación debe tener un **Censo** activo. (ver Sección [10.1.6] el la página 94).

Las Obras Públicas regionales añaden también a la producción de Agro de la región 1 Agro por cada 5 PWB en la **región**. Las Obras Públicas requieren un mantenimiento regular, cuyo coste se incluye en Mantenimiento de Proyectos (ver Sección [2.10.4] en la página 24). Para más detalles acerca de construir Obras Públicas tanto en regiones como ciudades, ver Sección [5.3.2] en la página 48.

2.3.9 Comercio Internacional

Éste es el ingreso derivado de la aplicación de impuestos al comercio entre tu nación y otras naciones. Los cálculos necesarios para determinar los ingresos por Comercio Internacional son bastante complejos y están meramente generalizados abajo. Como el resto de cifras de ingresos, este valor ya está calculado para ti y se muestra en tu Informe de Estado para que no tengas que practicar matemáticas. Si de todas formas quieres examinar el grupo completo de crueles y horribles fórmulas (Para todos aquellos que deseeis quemaros el cerebro), puedes encontrarlas en la Sección [15.1] en la página 149.

El comercio Internacional se mueve alrededor de estos tres valores primarios:

- ◆ Tu Valor de Comercio Internacional (ITV)
- ◆ El ITV de tus socios comerciales
- ◆ Tu Valor del Mercado Nacional (NMV)

La formula **general** para calcular el ingreso por Comercio Internacional es la siguiente:

$$\begin{aligned} \text{Comercio Internacional} = &\text{Tu ITV} \times \\ &\text{el ITV de ellos} \times \\ &\text{Tu NMV} \end{aligned}$$

2.3.10 Ingresos Brutos

Ésta es la suma del ingreso Regional, de Ciudad, Interurbano, Bonificación por Obras Públicas y Comercio Internacional. Esta cantidad se multiplica por tu Tasa de Impuestos para calcular tus ingresos totales disponibles para el turno.

Cuando es multiplicado por la Tasa de Impuestos (ver Sección [2.4.6]) esta nueva cifra es lo que será el Ingreso Neto para el turno.

2.3.11 Oro de la Reserva

Éste es el número de Puntos de Oro que quedaron del último turno. Estos se añaden al Oro Disponible para el turno anotándolos en la casilla Oro Disponible en tu Formulario de Órdenes.

2.3.12 Puntos de Fuerza de la Nación (NFP)

Los Puntos de Fuerza de la Nación representan la mano de obra disponible de la nación. Cada Punto de Fuerza de la Nación representa aproximadamente 200 hombres. Los NFP son necesarios para la construcción de unidades militares, ciudades, y proyectos megalíticos. También pueden usarse, a discreción del jugador, para otros proyectos o inversiones.

Los NFP se obtienen de la población Amistosa en regiones y ciudades, y también por tener una Bonificación por Obras Públicas elevada (si tienes un Censo activo). Por consiguiente, si quieres tener más NFP necesitarás adquirir más regiones y ciudades Amistosas, o mayores inversiones en Obras Públicas en regiones y ciudades Amistosas.

2.4 GOBIERNO

En esta sección se detallan las características que pertenecen al gobierno de la nación. Te darás cuenta que cada valor (BL, Infra, y otros) tiene un número seguido de la anotación “**Inv:**” a la derecha del valor. Esta es la cantidad de Oro y/o NFP invertida actualmente para aumentar ese valor.

Una vez se invierten GP y/o NFP en un valor, **ya no se pueden** retirar de esa inversión.

Cada NFP invertido en un valor gubernamental equivale a dos (2) GP invertidos.

2.4.1 Burocracia

El nivel de Burocracia (**BL**) representa como de efectivo es tu gobierno. Cuanto mayor sea el nivel Burocrático, mayor será la efectividad con la que tu gobierno mantendrá comunicación con tus líderes y regiones.

- ◆ Cada punto de Nivel de Burocracia aumenta el número de Puntos de Acción para controlar regiones más allá de tu capital o Tierra Natal. Las Regiones y Líderes que estén fuera del **Radio de Autoridad** del Rey (que es igual al BL de la nación) en puntos de acción están sujetos a una tirada de Rebelión (ver Sección [10.1.1.1]). Si es necesario, puedes asignar a tu Rey (o Reina) para que realice la acción *Gobernar* (ver Sección [7.2.4.30]) para mejorar el BL mediante su valor de Administración y prevenir así esas rebeliones.
- ◆ Cada punto de BL te proporciona otro Líder, un Lugarteniente (ver Sección [7.1]), con el que podrás dirigir ejércitos, realizar acciones diplomáticas, etc.
- ◆ Cada punto de BL permite la posibilidad de tener un Aliado o Aliado Feudal.
- ◆ Cada dos puntos de BL se incrementa la zona de influencia de tu Tierra Natal (ver Sección [2.4.4 Más adelante]) en un punto, proporcionándote la capacidad de construir unidades móviles más allá de tu Tierra Natal.
- ◆ Cada dos puntos de BL incrementan también el número de Príncipes (ver Sección [7.1.3]) que puedes designar como sucesores al trono.
- ◆ Cada punto de BL también mejora el NMV (ver Sección [2.3.3]) en una pequeña cantidad, mejorando así tus ganancias por Comercio Internacional.

El BL puede mejorarse invirtiendo GP y/o NFP, pero a las naciones con un Tamaño Imperial grande les será más difícil. Las mejoras de BL están limitadas y no pueden exceder el Nivel Tecnológico de la nación (modificado por el Tipo de Gobierno de la nación). Los costes de mantenimiento de tu BL se muestran en Mantenimiento del Gobierno. (ver Sección [2.10.3]).

2.4.2 Infraestructura

La Infraestructura (**Infra**) es un valor numérico que representa la administración y el personal que gobierna el día a día del país. Aunque una Infraestructura fuerte mantendrá la Base de Impuestos y permitirá al imperio poseer más regiones, también tenderá a absorber una porción cada vez mayor de los ingresos nacionales para mantenerse.

Cada punto de Infraestructura proporciona la administración de un punto de Tamaño Imperial. Si el Tamaño Imperial excede tu Tasa de Infraestructura efectiva (Infra), existe el riesgo que algunas regiones sufran una regresión en su Status, o incluso que se rebelen. Una Infra insuficiente también reducirá la Tasa de Impuestos de la nación en proporción al déficit de Infra. El Rey, el Heredero o la Reina pueden realizar una acción *Gobernar* (ver Sección [7.2.4.30]) para estimular el valor de Infra.

Además, pueden asignarse Lugartenientes y Príncipes para realizar una acción *Administrar* (ver Sección [7.2.4.2]) para que artificialmente ayuden al gobierno en tiempos difíciles. Cada líder asignado potencialmente podrá mejorar el valor efectivo de Infra, previniendo de esta manera a posibles sublevaciones y/o mejorando la Tasa de Impuestos.

Cada punto de Infraestructura también mejora el Valor de Mercado Nacional (**NMV**) (ver Sección [2.3.3]) en una pequeña cantidad, mejorando así tus ingresos por Comercio Internacional.

La Infraestructura puede ser mejorada invirtiendo GP y/o NFP, pero sin superar el límite impuesto por tu Nivel Tecnológico y Tipo de Gobierno. El coste de mantenimiento de la Infraestructura se muestra en Mantenimiento del Gobierno (ver Sección [2.10.3]).

2.4.3 Tamaño Imperial

El Tamaño Imperial (**IS**) es un valor numérico que representa la dificultad de gobernar la nación. En general, por cada tres regiones o diez niveles de ciudades bajo el mando de una nación, el IS aumenta en uno. Esto, sin embargo, se modifica por el Status de Control de las regiones, el Tipo de Terreno de las regiones controladas, la Zona Geográfica y el Tipo de Gobierno de la Nación. Un Tamaño del Imperio grande puede obstaculizar las mejoras del BL, pero aumenta bastante el ITV nacional, mejorando tus ingresos por Comercio Internacional.

Cada nación tiene un Tamaño Imperial **mínimo** de uno (1) en todo momento. Ver Sección [13.2] en la página 150 para saber más sobre el proceso usado para calcular el Tamaño del Imperio.

2.4.4 Zona de Influencia de la Tierra Natal

El valor de la Zona de Influencia de la Tierra Natal (**HBZ**) define la región vital de tu nación. Este valor limita los lugares donde se podrán crear unidades militares móviles a aquellas ciudades donde se posea un status de control de "Amistosa" y que se encuentren a una distancia inferior a los Puntos de Acción definidos por la Zona de Influencia de la Tierra Natal. La HBZ sólo puede trazarse a través de regiones terrestres, o a través de Zonas de transbordador. No puede trazarse a través de Zonas de Mar.

Se considera como Tierra Natal la región de tu Tierra Natal real (la que tiene estado HM), a menos que tu nación posea una Capital (si tienes una, se indica con un código C).

Así si tu HBZ es un (1) AP, todas las regiones Amistosas o ciudades dentro de 1 AP de tu Zona de Influencia de Tierra Natal serían considerados parte de la HBZ. Ver la sección Construcción: Reclutar Ejércitos (ver Sección [5.4] en la página 49) para más detalles. Cuando se traza la HBZ, la región que contiene la Capital o tu Tierra Natal no cuenta.

La propia HBZ es igual a tu BL / 2, redondeado hacia arriba.

Ejemplo

El Califato de Egipto tiene su Capital en Alejandría, en Egipto. Su HBZ es tres (3). Lo más al este que podrá crear una unidad, en una ciudad Amistosa, será en Sinai (Mansura cuenta 1, el Desierto del Sinai propiamente cuesta 2 acciones para atravesarlo). Al oeste, solo puede crear unidades en la ciudad Amistosa de Ad'Diffah, ya que costaría 4 Puntos de Acción llegar a Libia. Hacia el sur, no podrá crearlas más allá de la ciudad Amistosa de Thebes (Faiyum cuenta 1, Tebas 1, Nubia serán 2 más). Si controlara Chipre, no podría crear unidades móviles allí ya que sería necesario trazar su HBZ a través de una Zona de Mar, lo cual no está permitido.

2.4.5 Estado de los Impuestos

Este código expresa el Estado de la Tasa de Impuestos. Hay seis Códigos de Estado de Impuestos: **N** (Normal), **C** (Censo), **T** (Gobierno Débil), **F** (Hambre), **H** (Fuerzas Impuestas), **R** (Impuestos Ruinosos) y **L** (Saqueo y pillaje). Cada uno de éstos se explica abajo:

- ◆ *Normal*: Esta Tasa de Impuestos es la de una economía normal. En una campaña en que cada turno equivale a cinco años, ésta será el 100%.
- ◆ *Gobierno débil*: La Tasa de Impuestos es baja debido a una Infraestructura y a una Administración Real insuficiente (Infra, Rey Gobernando, más Lugartenientes Administrando), que no puede cubrir el Tamaño Imperial de la nación.
- ◆ *Hambre*: La Tasa de Impuestos es baja debido a un déficit de producción agrícola, con reservas insuficientes para estos malos tiempos.
- ◆ *Fuerzas Impuestas*: Esta Tasa de Impuestos representa una depresión inducida por la imposición de fuertes impuestos o inclumpimientos en los préstamos.
- ◆ *Impuestos Ruinosos*: Esta Tasa de Impuestos representa una profunda depresión causada por décadas de impuestos excesivos, que han arruinado la economía de la nación.
- ◆ *Saqueo y pillaje*: los Invasores saquean o realizan incursiones en tus campos, provocando que la actividad económica se interrumpa e impida la recaudación de impuestos.
- ◆ *Censo (regla opcional)*: La Tasa de Impuestos aumenta por la existencia de un Censo. Éste representa un 10% adicional a la base (normal) de la Tasa de Impuestos.

2.4.6 Tasa de Impuestos

La cantidad de Puntos de Oro que tienes para gastar en un turno es igual a tu Ingreso Total Base multiplicado por tu

Tasa de Impuestos. El resultado es tu Ingreso Neto para el turno.

En la mayoría de casos la Tasa de Impuestos básica de tu Nación será el 100% ya que consigues el valor íntegro de ingresos tributarios que tus recaudadores de impuestos recogen durante el turno. Esta cifra (100%) está basada en que cada turno equivale a cinco años. Si el juego en el que estás ha avanzado más allá de 1400dC, entonces cada turno equivale a cuatro años y la base de Tasa de Impuestos baja al 80% (los costes de mantenimiento también se reducen un 20%).

La Tasa de Impuestos también se reduce por las hambrunas (déficit de puntos de Agro), gobierno débil (tu Infraestructura es inferior a tu Tamaño Imperial), diezmos (Autoridades Religiosas Primadas que te aprietan a ti en lugar de apretarles tú a ellos) y otros indecentes eventos como quiebras de tus Bancos, plagas, y todos los estragos que tus enemigos puedan causar a tus tierras.

Por la parte positiva tu Tasa de Impuestos puede aumentarse en un 10% si tienes un Censo activo (ver Sección [7.2.4.35]) en efecto en tu nación.

Primacías (ver [9.6]) y Sociedades Secretas (ver [11.1]) siempre tasarán como si tuviesen un Censo Activo.

Además, los jugadores que lo crean conveniente, podrán ajustar su Tasa de Impuestos voluntariamente por encima o por debajo, conforme a los siguientes máximos y mínimos: La Tasa de Impuestos máxima es del 150% (para un turno de cinco años), mientras que el mínimo es el necesario para proporcionar fondos para pagar al gobierno. Claro que, una vez empieces alzando tu Tasa de Impuestos por encima del 100% los campesinos y otros contribuyentes empezarán a refunfuñar y a afilar sus lanzas.

Tabla 2-9. Años por turno

Rango de Años	Años por turno	Tasa de Impuestos Base
1000-1399	5	100%
1400-1499	4	80%
1500-1599	3	60%
1600-1750	2	40%
1751-1799	1	20%

2.5 VALORES MILITARES (QR)

Lo que sigue son las valoraciones de la Calidad Militar (QRs) de tus ejércitos. La valoración máxima para cada QR es determinada por el Nivel Tecnológico actual de tu Nación y el Tipo de Cultura (ver Tabla 5-2 en la página 47). Cada una de estas características puede mejorarse invirtiendo. Una determinada característica sólo puede aumentar un punto por turno. El número entre corchetes (×) es el máximo asequible para tu Nivel Tecnológico particular. Cuando una característica mejora, todos los recursos (GP y NFP) dedicados para conseguirlo se gastan y la inversión debe empezar de nuevo.

2.5.1 Rango de Calidad de la Caballería

Este número muestra numéricamente cómo de eficaces en batalla son tus unidades de Caballería (caballeros y soldados a caballo). En los tiempos Medievales este valor irá

de 0 (el más bajo) al máximo permitido por tu Nivel Tecnológico.

2.5.2 Rango de Calidad de la Infantería

Este número muestra cómo de competentes son tus unidades de infantería (hombres de a pie armados con lanzas, espadas, arcos o hachas), en un rango de 1 al máximo permitido por tu Nivel Tecnológico.

2.5.3 Rango de Calidad de la Armada

Este número muestra cómo de buenos son tus buques de guerra (galeras, trirremes, barcos vikingos o juncos de guerra), en un rango de 0 al máximo permitido por tu Nivel Tecnológico.

2.5.4 Rango de Calidad de Asedio

El QR de asedio va de 1 al máximo permitido por tu Nivel Tecnológico, y establece cómo de eficaces son tus unidades de asedio (mineros, ingenieros y zapadores) y el resto de unidades (Infantería, Caballería y Armada) contra posiciones fortificadas. Esto también muestra cómo de buenas son tus posiciones fortificadas (Campos Fortificados y Puntos de Muralla de Ciudad) para resistir a sitiadores.

2.6 VALORES DE ESPIONAJE

Las siguientes cuatro características describen el poder de tus espías y asesinos y su alcance. Cada una de estas características pueden mejorarse invirtiendo. Una determinada característica puede aumentarse un solo punto por turno. Cuando una característica mejora, todos los recursos (GP y NFP) que se invirtieron en su mejora son gastados y la inversión debe empezar de nuevo.

2.6.1 Capacidad Operativa

La Capacidad Operativa (**OC**) es el número de Operaciones de Inteligencia (OPs) que tu nación puede intentar cada turno. En términos más concretos éste es el número de equipos de inteligencia (grupos de una a veinte personas) que tu nación mantiene actualmente. El valor va de 0 a (tu Nivel Tecnológico). Ver Sección [8.1] en la página 78 para una explicación más detallada.

Ejemplo:

El Nivel Tecnológico nacional es 6 (Civilizado) por lo tanto el valor máximo de Capacidad Operativa que puedes tener es 6.

2.6.2 Bonificación para Operaciones

La Bonificación para Operaciones (**OB**) es un valor que representa la calidad de la estructura de soporte para tus equipos de inteligencia. Éste cubre el soporte logístico que tus espías pueden necesitar y usar. Esta Bonificación es asignada a Operaciones determinadas y la forma de usarla está explicada en la Sección [8.1]. El valor va de 0 a (tu Nivel Tecnológico).

2.6.3 Capacidad de Asesinatos

La capacidad de asesinatos (**AC**) es el número de Operaciones de Asesinato que la nación puede intentar en un turno. Igual que el valor de Inteligencia, éste representa el

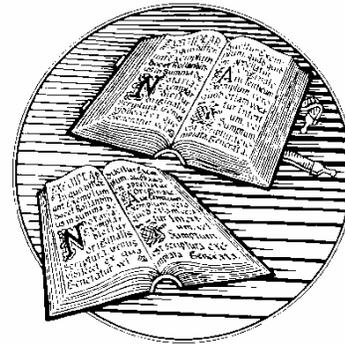
número de asesinatos o equipos de asesinatos que tu nación mantiene. El valor va de 0 a (tu Nivel Tecnológico). Ver Sección [8.1] para una explicación más detallada sobre Operaciones de Asesinato.

2.6.4 Bonificación para Asesinatos

Igual que la Bonificación para Operaciones, la Bonificación para Asesinatos (**AB**) representa la estructura de soporte logístico de la nación en una escala de 0 a (tu Nivel Tecnológico). Ver Sección [8.1].

2.7 VALORES DE RELIGIÓN

Éstas son las características pertinentes a la religión de una nación. Algunas de estas características pueden mejorarse invirtiendo en ellas. Una determinada característica sólo puede aumentar un punto por turno. Cuando una característica mejora, todos los recursos (GP y NFP) que se invirtieron en su mejora se gastan y la inversión debe iniciarse de nuevo.



2.7.1 Religión

Esta característica representa tanto la religión oficial de la nación como la religión de la clase gobernante. La religión en la Edad Media era un factor muy importante tanto en política como en relaciones internacionales, y por consiguiente en el juego es un factor básico.

La religión de tu nación afectará a muchas de tus actividades que van desde el número de tropas exigidas para guarnecer una región sometida, hasta determinar la efectividad de tu diplomacia, y posiblemente incluso determinará quienes pueden ser tus aliados y tus enemigos.

Hay cuatro atributos asociados con tu religión. Estos son *Tipo de Religión*, *Fuerza de la Religión*, *Capacidad de Operaciones Religiosas*, y *Bonificación por Operaciones Religiosas*. Ver Sección [9.0] para más información.

2.7.2 Tipo de Religión

Éste es el tipo de religión practicada por las clases gobernantes de tu nación, su Rey y su familia. Cada religión se representa por un código de dos o tres letras en tu Informe de Estado y por un símbolo en los mapas. Ver Apéndices para una descripción resumida de cada una de las religiones en juego en la Edad Media.

2.7.3 Fuerza de la Religión

Esta característica está en una escala del 1 a 10. Es la descripción cuantitativa de la fuerza de la fe de todos sus seguidores en tu nación. Ésta puede aumentarse o disminuirse de varias formas que se explican en la Sección [9.3].

2.7.4 Capacidad de Operaciones Religiosas

Tu Capacidad de Operaciones Religiosas (**ROC**) es el número de Operaciones Religiosas que tu nación puede intentar en un turno determinado. El ROC va de 0 a (la Fuerza de la Religión).

2.7.5 Bonificación para Operaciones Religiosas

Tu Bonificación para Operaciones Religiosas (**ROB**) es el número de puntos adicionales que puedes asignar entre todas las Operaciones Religiosas que tu nación intenta en un determinado turno. El ROB va de 0 hasta la Fuerza de la Religión. Cuantos más puntos de ROB puedas asignar a una determinada operación, mayor será la posibilidad de tener éxito.

2.8 CAMPO DE ACCIÓN

El Campo de Acción (**AR**) es igual a la mitad del valor de tu Nivel Tecnológico, redondeado hacia abajo, el cual muestra la distancia máxima en Puntos de Acción desde una región controlada para realizar Operaciones de Espionaje o Religiosas con una oportunidad normal de éxito. Este valor está directamente vinculado al Nivel Tecnológico y no puede invertirse en él.

Observa que el Campo de Acción está expresado en Puntos de Acción, esto significa que las barreras al movimiento (montañas, tierras hostiles, etc.) penalizarán tus actividades, pero también se beneficiarán de las ventajas de movimiento (carreteras, zonas de mar).

A pesar de este límite tu Campo de Acción siempre se extenderá por lo menos a aquellas regiones adyacentes a una de tu control, sin tener en cuenta los Puntos de Acción necesarios para entrar en dichas regiones.

Ejemplo:

El Nivel Tecnológico de tu nación es 6 (Civilizada) así pues tu Campo de Acción es ($6 / 2 = 3$) Puntos de Acción.

2.9 EDUCACIÓN

Esta sección muestra las inversiones de tu nación en el avance del conocimiento y de las técnicas científicas.

2.9.1 Inversión en Universidades

Éste es el importe global gastado para promover universidades y educación pública desde el inicio del sistema universitario de la nación. La inversión en ayudas universitarias aumenta el Nivel Universitario. Esto, a su vez, afecta al incremento de Puntos Tecnológicos para tu nación. Esto es una cosa muy positiva.

2.9.2 Años En Funcionamiento

Esta cifra muestra cuantos años lleva activo tu sistema universitario actual.

2.9.3 Nivel Universitario

El nivel Universitario es un valor que representa la calidad del sistema Educativo y Universitario de la Nación. El Nivel Universitario está basado en la cantidad de tiempo que el sistema Universitario de la nación ha estado realmente en funcionamiento y la cantidad de dinero o mano de obra invertidas en él. Una vez que una Universidad es creada se convierte ella misma en una entidad con vida propia, perpetuándose hasta que es desmantelada o destruida de algún modo. La fórmula para calcular el Nivel Universitario es:

$$R = \frac{\sqrt{I}}{\sqrt{T \times S \times 3}} + \frac{\sqrt{Y}}{S \times 3}$$

Notas

- ◆ **R** es el Nivel Universitario resultante.
- ◆ **I** es la inversión.
- ◆ **Y** es el número de años en funcionamiento.
- ◆ **T** es el actual Nivel Tecnológico de la nación.
- ◆ **S** es el Tamaño Imperial actual.

2.10 COSTES DE MANTENIMIENTO

Éstos son los costes requeridos para mantener las unidades e instituciones nacionales (los ejércitos, el gobierno, espías, las órdenes religiosas, etc.) en óptimo estado. Si estos costes no son pagados entonces aparecerán problemas. Ten presente que todos los Costes de Mantenimiento se modifican por el número de Años por Turno. En una campaña con turnos de cinco años el valor de dichos Costes es del 100%. Si una campaña cambia a turnos de cuatro años, los Costes de Mantenimiento se reducen al 80%. Esto es controlado automáticamente por el GM.

2.10.1 Coste de Mantenimiento de las Tropas

Este valor cubre los gastos mínimos requeridos para el mantenimiento de las fuerzas armadas de la nación. Si se paga menos, todas las unidades que no son mantenidas desaparecen. El Coste de Mantenimiento de Tropas es un cálculo sencillo; cada tipo de unidad tiene un coste de mantenimiento definido. Esta cantidad de oro debe pagarse por cada unidad que tengas en tus ejércitos y guarniciones *al inicio* del turno, *antes de construir*. Por otra parte, este coste es modificado por el terreno de la región en que las unidades acabaron el turno anterior, y si estas lucharon en alguna batalla durante el turno anterior.

Las unidades que estaban “En Campaña” durante el turno anterior cuestan el doble de mantener. Los efectos del terreno en el mantenimiento de las tropas dependen del Tipo de Sociedad que la nación posea y del tipo del terreno en que las unidades terminen el turno.

El Coste de Mantenimiento de las tropas es la décima parte del Coste de Creación en GP por turno.

$$\text{Mantenimiento de Tropa} = \text{TSC} \times \text{TSM} \times \text{ASM}$$

Notas

- ◆ **TSC** es el Coste de Mantenimiento de la Tropa (de la Tabla de Creación de Unidades, ver Tabla 16-71 en la página 176).
- ◆ **TSM** es el modificador por Terreno al Mantenimiento de Tropas.
- ◆ **ASM** es el modificador por el Estado del Ejército.

Tabla 2-10. Modificadores por Terreno al Mantenimiento de Tropas

Terreno	Civ.	Barb.	Nom.	Mar.	Precol.
M	2.0	1.0	2.0	2.0	1.5
S	2.0	1.5	0.0	2.0	1.5
T	2.0	1.5	2.0	2.0	1.0
D	1.5	1.5	1.0	1.5	1.5
J	1.5	1.0	1.5	1.0	1.0
W	1.5	1.0	1.5	1.5	1.0
C	1.0	1.0	0.1	1.0	1.0
C2	1.0	0.5	0.1	1.0	1.0
I	1.0	1.0	1.0	0.5	1.0

Tabla 2-11. Modificadores de Estado del Ejército

Código	Descripción	Multiplo de Mantenimiento
M	Amotinado!	×0.0
P	Prisionero	×0.0
E	Oculto	×0.0
A	Administrando	×1.0
N	Normal	×1.0
G	En guarnición	×1.5
C	En campaña	×2.0
S	Asediando una ciudad	×2.0
B	Siendo asediado	×2.0

Notas

- ◆ Un Líder (y su ejército) tiene un Estado *En campaña* si han luchado en **alguna** batalla durante el turno anterior.
- ◆ Un Líder (y su ejército) tiene un Estado *En guarnición* si son la única unidad en una región Pacificada, y de esta manera están sirviendo de guarnición.

2.10.2 Puntos de Fuerza de Mantenimiento de Tropas (Regla Opcional)

Este gasto, a diferencia del resto de esta sección, se paga en NFP (Puntos de Fuerza de la Nación) y se usa para mantener los actuales ejércitos de la nación reemplazando a los hombres muertos por accidentes o jubilados debido a la edad. Se calcula como un porcentaje del número total de NFP empleado por la nación como tropas. Para cada campaña el GM determinará el porcentaje (aunque normalmente será el 10%).

Si no pagas este mantenimiento cada turno, el total de tu ejército (incluyendo guarniciones y puntos de muralla) perderá las unidades necesarias para satisfacer el porcentaje de Mantenimiento. En este caso, el GM decidirá qué unidades desaparecen.

2.10.3 Mantenimiento del Gobierno

Este gasto cubre el coste de mantener el gobierno y sus empleados, representado por el BL. Si el total requerido para

el Mantenimiento del Gobierno no se hace efectivo cada turno, entonces los puntos de Burocracia e Infraestructura que tanto te han costado ganar disminuirán llevando incluso a la eventual disolución de la nación. Si en un turno el jugador invierte fondos para aumentar su BL y/o la Infraestructura y no paga el Mantenimiento, entonces los GP se deducirán del fondo(s) de inversión para intentar cumplir con los pagos.

Los Puntos de Oro invertidos en turnos anteriores no pueden usarse para este propósito.

La siguiente fórmula muestra el cálculo para determinar el Mantenimiento del Gobierno. **Mantenimiento** es el valor de Mantenimiento del Gobierno. **BL** es el Nivel Burocrático y **Infra** es el valor de Infraestructura.

$$\text{Mantenimiento} = \frac{((BL \times 2) + \text{Infra})^2}{2}$$

Ejemplo

El Imperio Sueco-Ruso, un inmenso monolito de autocracia, tiene un BL de 10 y una Infraestructura de 22. Mantener este exceso de administración civil les costará por turno $((10 \times 2) + 22)^2 / 2 = 882$ GP. ¿No querías que tu nación fuera tan grande?

2.10.4 Mantenimiento de Proyectos

Si la nación ha producido Construcciones Megalíticas (por ejemplo, Carreteras, Canales, Grandes Murallas y otras), estas estructuras deben mantenerse y cuidarse mediante procesos que cuestan dinero y que son financiados por este gasto en Mantenimiento de Proyectos. Cada nivel de Construcciones Megalíticas que tu nación mantiene cuesta 5 GP en un turno de cinco años.

Si no tienes GP, puedes emplear NFP a cambio, contando cada NFP empleado como 5 GP.

Nota: Un Primado Religioso o una Sociedad Secreta no paga Mantenimiento de Proyectos de construcciones megalíticas u Obras Públicas en las provincias en que tengan un Status de Control Religioso o un Status de Control de Sociedad Secreta. Sin embargo, sí que deben pagar el Mantenimiento de Proyectos de construcciones megalíticas u Obras Públicas en provincias que ellos controlen *directamente*.

Puedes pagar el mantenimiento del proyecto con NFP (1 NFP = 5 GP). Esto representa corveas¹ que trabajan para mantener y reparar carreteras, diques e irrigación de áreas. El mantenimiento y la conservación de Obras Públicas está incluido en este gasto.

A continuación la fórmula para la conservación de PWB dónde el **Mantenimiento** es el Coste de Mantenimiento del Proyecto, **PWB** es el total de Bonificación por Obras Públicas y **IS** es el Tamaño Imperial de la Nación:

¹ Nota de los T.: (francés corveè en el original). Prestaciones feudales en trabajo. El término tiene diversos equivalentes para determinadas épocas de la Edad Media en la península: «gabelas» en castellano, «tasca» en catalán, etc.

$$\text{Mantenimiento} = \left(\frac{Pwb}{(IS + 2) \times 10} \right)^2$$

Esto es: el cuadrado de la Bonificación de Obras Públicas dividido por (el Tamaño Imperial más 2) 10 veces.

Ejemplo:

El imperio del Hacha de Mali está dotado de un gran número de gigantescos templos y de una amplia extensión de carreteras públicas. Con el paso de los siglos han construido 15 niveles de Construcciones Megalíticas. Por otro lado ellos tienen 800 PWB y un Tamaño Imperial de 8. El resultado de dividir 800 por $(8+2 \times 10 = 100)$ es 8, el cual es elevado al cuadrado, resultando en $(8 \times 8 = 64)$ GP de mantenimiento; teniendo en cuenta, por supuesto, turnos de 5 años. Los 15 niveles de Construcciones Megalíticas, cuestan por turno $(5 \times 15) = 75$ GP más de mantenimiento. El mantenimiento total de sus proyectos es de $64 + 75 = 139$ GP por turno.

2.10.5 Mantenimiento del Servicio de Inteligencia

La estructura de Inteligencia de la nación también debe ser mantenida y su coste es el que se explica aquí, basándose en cuanto ha crecido. Este coste cubre las necesidades básicas para los Valores de Inteligencia y normalmente es el mínimo necesario para realizar Operaciones ordinarias de Inteligencia.

El mantenimiento de Inteligencia se calcula como sigue:

$$S = \frac{(Oc + Ob + Ac + Ab)^2}{4}$$

Donde: **S** es el coste de mantenimiento calculado, **Oc** es la Capacidad de Operaciones, **Ob** es la Bonificación para Operaciones, **Ac** es la Capacidad de Asesinatos, y **Ab** es la Bonificación para Asesinatos.

2.10.6 Mantenimiento Religioso

Si la nación posee una Estructura Religiosa agresiva y activa, entonces éste es el coste necesario para mantenerla. Esta cifra cubre el coste básico para mantener los valores que la nación tiene en esta área.

El mantenimiento religioso se calcula de la siguiente manera:

$$S = (Oc + Ob)^2$$

Donde **S** es el mantenimiento Religioso, **Oc** es la Capacidad de Operaciones y **Ob** es la Bonificación para Operaciones.

2.10.7 Mantenimiento de la Instrucción de las Tropas

Este mantenimiento es el coste de mantener el QR de las tropas. En algunos juegos, este valor está combinado con el Mantenimiento de Tropas. El Mantenimiento de la Instrucción de las Tropas se calcula de la siguiente forma:

$$S = \frac{\left(\frac{tQR}{2} \right)^2 \times TS}{200}$$

Donde **S** es el coste de mantenimiento, **tQR** es la suma de la cantidad de QRs mayores que siete (7), y **TS** es el valor nacional del Mantenimiento de Tropas.

Ejemplo

Los Seiya japoneses tienen dos QRs mayores que siete; el QR de Caballería es 9 y el QR de Infantería es 8. El mantenimiento total de sus tropas actuales es de 23.4. **tQR** será $(9-7 + 8-7 = 3)$, así $(3/2)$ al cuadrado es 2.25 veces 23.4 igual a 52.65. Esto dividido por 200 es 0.26 GP. ¡Oh, vaya fortuna!

2.10.8 Mantenimiento Total

Y como en **RogerMalton.com** somos un grupo de buenos chicos y no queremos complicarte más la vida, para tu información todos los costes de mantenimiento aparecen aquí ya sumados.

2.11 AGRICULTURA

Estas son las características que regulan la producción y consumo de comida en tu nación.

2.11.1 Producción de Agro

La producción de Agro es la suma del Agro producido por las regiones de la nación, Flotas Pesqueras y Ciudades Portuarias. Las cifras de producción pueden calcularse con la siguiente fórmula:

$$A = \left((GPv \times Pm) + \left(\frac{Pwb}{5} \right) + 1(\text{puerto}) \right) \times Sm$$

Donde **A** es la producción de Agro, **GPv** es la cantidad de Puntos de Oro de la región, **Pm** es el multiplicador de Producción, **Pwb** es el valor de Obras Públicas de la región, **1(puerto)** añade 1 si hay una Ciudad Portuaria en la región y **Sm** es el multiplicador de Estado de la Producción.

Tabla 2-12. Multiplicadores a la Producción de Agro

Terreno de la Región	Multiplicador de Producción
c2 (Cultivo Intensivo)	2.0
c (Cultivado)	1.0
l (Isla)	1.0
w (tierras Salvajes)	0.5
J (Jungla)	0.3
m / s / d / t / o	0.0

Tabla 2-13. Multiplicadores a la Producción por Status de la Región

Status	Descripción	Multiplicador de Producción
A	Aliada	1.0
EA	Aliada Económica	1.0
F	Amistosa	1.0

Status	Descripción	Multiplicador de Producción
HM	Tierra Natal	1.0
P	Pacificada	1.0
PT	Pacificada Tributaria	1.0
T	Tributaria	1.0
(Others)	Todo el resto de estados	0.0

Ejemplo

Kwanto, en Japón, es una provincia de 4 GPv, Intensamente Cultivada. El jugador del shogunato de Murashima ha construido allí hasta el máximo de PWB, 80, y su Capital Edo, está allí, la cual es una ciudad portuaria de 12 GPv. La provincia tiene un estado de Tierra Natal. La producción de Agro de Kwanto, entonces, será $((4 \times 2 + 80/5 + 1) \times 1 = 25)$ puntos de Agro.

$$\begin{aligned} \text{Agro de la Nación} = & \\ & ((\text{Suma de los Agro de las Regiones}) + \\ & (\text{total de MSP asignados a la Pesca} / 20)) \times \\ & \text{Multiplicador por Cosechas} \end{aligned}$$

2.11.2 La Incertidumbre de las Cosechas

El Código de Cosecha representa la imprevisibilidad en la producción agrícola debido a las variaciones del clima de un año a otro año. La imprevisibilidad de las cosechas exige a las naciones prepararse tanto para los tiempos de vacas gordas como para los de vacas flacas que acabarán por llegar.

Cada nación tiene un modificador de cosecha aleatorio calculado cada turno que varía del 75% al 125% de base de producción. De modo que es improbable que tu cosecha permanezca estable de turno en turno.

El Código de Cosecha se calcula con este modificador de cosecha. Una Cosecha *Mala* es del 85% o menos, y una Cosecha *Buena* es del 111% o mejor, y una *Normal* es el resto entre éstas.

Además de asegurar el Consumo de Agro cada turno, el incremento en la producción de Agro ayudará al aumento de la población de la nación.

2.11.3 Consumo de Agro

El Consumo de Agro es la cantidad de Agro consumida por las ciudades de la Nación, los ejércitos y el pueblo en general. Hay tres tipos de consumo: por Ciudades, por Ejércitos y por NFP Guardados.

Las ciudades consumen Agro igual a:

$$\left(\frac{GPv \text{ Ciudad}}{3} + \frac{PWB \text{ Ciudad}}{10} \right) \times T \times C \times S$$

Donde **T** es el Multiplicador al Consumo por Terreno, **C** es el Multiplicador al Consumo por Tipo de Ciudad y **S** es el Multiplicador al Consumo por Estado de Control de la Ciudad.

Tabla 2-14. Multiplicador al Consumo por Tipo de Terreno

Tipo de terreno	Multiplicador
Cultivado	1.0
Cultivo Intensivo	1.0
Desierto	2.0

Tipo de terreno	Multiplicador
Isla	1.0
Jungla	1.0
Montaña	2.0
Oasis	2.0
Estepa	2.0
Tundra	2.0
Salvaje	1.5

Tabla 2-15. Multiplicador al Consumo por Tipo de Ciudad

Tipo de Ciudad	Multiplicador
Arcas del Tesoro	1.0
Ciudad Portuaria con carretera	0.8
Ciudad normal	1.0
Ciudad asediada	1.5
Capital	1.0
Ciudad Santa	1.0
Ciudad Portuaria	0.8
Ciudad con carretera Real	1.0
Ciudad en la Ruta de la Seda	1.0
Ciudad universitaria	1.0

Tabla 2-16. Multiplicador al Consumo por Status de la Ciudad

Status de la Ciudad	Multiplicador
En Guerra	0.0
Reclamada	0.0
Aliado Económico	1.0
Aliado Feudal	0.0
Amistosa	1.0
Aliado	1.0
Tierra Natal	1.0
Hostil	0.0
Tributaria Exenta de Pago	0.0
Ocupada	0.0
Pacificada	1.0
Tributaria Pacificada	1.0
Tributaria	1.0
No dominada	0.0

Las tropas consumen Agro igual a:

$$\text{Agro} = (\text{Número de unidades} / 25) \times \text{Multiplicador al Consumo por Tipo de Terreno}$$

El Multiplicador de Mantenimiento por Terreno puede encontrarse en la Tabla 2-10 en la página 24. Puesto que el mantenimiento de tropas es también modificado por el Status del Ejército, podrás ver que enviar tropas a luchar (doblan el coste del mantenimiento por estar En Campaña) en las montañas (doblan su consumo de agro por el terreno) puede ser muy caro ...

Ten en cuenta que las naves asignadas a Flotas Mercantes *no* se deben de incluir en el número de unidades militares de la ecuación.

Los NFP que figuran como ahorrados consumen Agro a razón de 1 Agro por cada 20 NFP.

2.11.4 Déficit de Agro

Un Déficit de Agro es la falta de Agro después de substraer el Consumo de la Producción. Desgraciadamente,

estos déficits amenazan con generar hambrunas, revueltas, alborotos, y otras horribles consecuencias en una nación que sufra déficits graves durante largos períodos de tiempo. El efecto más manifiesto de una escasez de Agro es una caída en la Tasa de Impuestos y como consecuencia una disminución en los ingresos netos de tu nación. Por supuesto hay muchas otras maneras de afectar negativamente la Tasa de Impuestos de una Nación. Si quieres más detalles sobre la Tasa de Impuestos, ver Sección [2.4.6].

2.11.5 Excedentes de Agro

Un Excedente de Agro es un exceso de Agro después de sustraer el Consumo de la Producción. El Excedente de Agro puede repartirse de muchas maneras, incluyendo:

- ◆ Guardándolos en las Reservas de Agro.
- ◆ Vendiéndolos a otras Naciones.
- ◆ Convirtiendo Agro en GP o NFP.

2.11.5.1 Reservas de Agro

El excedente de producción de Agro puede guardarse para compensar tiempos de escasez y/o otros desastres agregando el sobrante a las Reservas de Agro de la Nación. Cuesta sólo 1 GP por cada punto de Agro que quieras *añadir* a las Reservas.

Desgraciadamente, la Reserva entera sufrirá un 30% de pérdida por deterioro **cada turno** y esa pérdida por deterioro ocurrirá *después* de añadir cualquier nuevo punto de Agro a la Reserva.

A pesar de eso, las Reservas de Agro merecen mucho la pena ya que pueden prevenir los efectos demoledores de futuros déficits de Agro. Si, en un determinado turno, hay un déficit en la Producción y las demandas de Consumo no pueden reunirse de la nueva Producción, entonces la Reserva de Agro se usa para completar la diferencia, quizás salvando al reino del hambre y del desastre.

A menos que sea especificado lo contrario por el jugador, todas las reservas de Agro se ubicarán en la Capital (o Tierra Natal, si no hay ninguna Capital).

2.11.5.2 Vender los excedentes de Agro

Una Nación puede venderse el excedente de Agro a cualquiera de sus socios comerciales, a cualquier precio en el que estén mutuamente de acuerdo. La transacción normalmente se maneja directamente a través de las conexiones comerciales entre las dos naciones. Si por alguna razón el Agro debe ser entregado en una región no controlada por ninguno de los socios comerciales, entonces el Agro debe ser transportado físicamente hasta el lugar de la entrega, o bien por un Líder (si es por tierra), o bien por un Líder y naves (si es por mar).

El excedente de Agro que no esté en la Reserva de Agro, debe conservarse a un coste de 1 GP por Agro antes de que pueda venderse (y transportarse). El Agro que se encuentre en la Reserva puede, sin embargo, venderse directamente y sin ningún gasto adicional.

Cada Punto de Agro requiere dos (2) espacios de carga para el transporte.

2.11.5.3 Convertir Excedentes de Agro

Los excedentes de Puntos de Agro pueden venderse a los nobles y a la población común a cambio de oro, trabajo o inversiones en Proyectos de Mantenimiento diverso. Las opciones disponibles en tu Nación dependen del volumen de Ingresos Base de tu nación (antes de la deducción de impuestos), y se detalla en la siguiente tabla:

Tabla 2-17. Opciones de Conversión de Excedentes de Agro

Ingresos Base	Excedente de Agro...	Intercambiarlo por...
0-50.GP	1 Agro	1 GP
	1 Agro	1 NFP
50-100.GP	2 Agro	1 GP
	3 Agro	1 NFP
100+ GP	2 Agro	1 GP para invertir en algún QR/Valor de la nación
	4 Agro	1 NFP a un Proyecto(*)

Nota: (*) En este caso, se considera que un Proyecto es cualquier Proyecto de la nación, o cualquier construcción que no involucre a unidades que puedan moverse y/o puedan luchar. Así que puedes usar estos NFP de “proyecto” para construir ciudades, carreteras, o colonizar provincias, pero no para tropas.

2.12 LOS LÍDERES

Cada nación puede tener un máximo de (tu Nivel Tecnológico + 6) Líderes en total. Esto incluye Reyes, Herederos, Príncipes, Aliados, Aliados Feudales, Obispos y Lugartenientes. Algunos tipos de líderes limitaciones individuales a su número, según lo siguiente:

- ◆ Un Rey (K)
- ◆ Un Heredero (H)
- ◆ (BL) Lugartenientes
- ◆ ((BL / 2) Príncipes (redondeado hacia arriba)
- ◆ (BL) Líderes Aliados

Ejemplo

Una nación con un Nivel Tecnológico de cinco y un Nivel Burocrático también de nivel cinco estará limitada en: 1 Rey, 1 Heredero, 5 Lugartenientes, 5 Líderes Aliados, y 3 Príncipes. Esto, sin embargo, es un total de 15 líderes, mientras que el límite Tecnológico es (5+6=11). Así que, el GM deberá limitar el número de Príncipes y líderes Aliados para que no sean más de 4 en combinación, es decir, 2 Líderes Aliados y 2 Príncipes.

El número de Aliados Feudales o Líderes Mercenarios que pueden servir a tu nación sólo está limitado por el número total de líderes permitidos (TL+6). Cada Líder y su Ejército acompañante (si hay alguno) se lista en el Informe de Estado en el siguiente formato:

Ejemplo:

#1 KBBB Rey Arturo 24 100i,100c Avalon Normal

- ◆ El *Número* es el ID del líder.

- ◆ Las características del Tipo de Líder son cuatro valores: *Tipo de Líder*, *Combate*, *Diplomacia* y *Carisma*. Una explicación más detallada de cada una se encuentra en la sección [2.12.2] en la página 28.
- ◆ *Edad* del Líder al final del turno anterior.
- ◆ El *Nombre* del Líder puede tener hasta veinte caracteres y lo proporciona el jugador o el GM. Los Líderes de provincias Aliadas muestran aquí el nombre de su provincia de origen.
- ◆ El *Tamaño del Ejército* son las diferentes unidades que constituyen la composición del ejército. Ver [5.4.2] en la página 49 para una descripción más completa acerca de los códigos de unidades militares.
- ◆ La *Ubicación* es la región o el nombre de la ciudad en que el ejército acabó en el último turno. Si el ejército está en una ciudad, la región se muestra igualmente.
- ◆ El *Status* es determinado por varias cosas; tanto si el Líder está mandando un ejército en campaña, como si está moviéndose sigilosamente en alguna provincia hostil, o encarcelado en alguna cruel cárcel. Tal como está indicado por la **siguiente tabla**, esto puede tener substanciales efectos en el coste del mantenimiento de las tropas de un ejército.

2.12.1 Número de Ejército

El Número de Ejército va de 01 (tu Rey) al máximo que tengas. Este número permanece constante y siempre se usa en las órdenes para referirse al Líder y sus tropas. En algunas ocasiones un Líder puede cambiar su número (por ejemplo cuando el Heredero se convierte en Rey). En este caso en las órdenes siempre que te refieras al Líder hazlo con el número más reciente.

2.12.2 Características del Tipo de Líder

Hay once tipos genéricos de líderes en **Lords of the Earth**: *Rey (K)*, *Reina (Q)*, *Heredero (H)*, *Príncipe (P)*, *Lugarteniente (L)*, *Aliado (A)*, *Obispo o Legado Papal (B)*, *Señor Feudal (F)*, *Espía (S)*, *Regente (E)*, *Aventurero (V)* y *Comandante Mercenario (M)*.

Cada uno de éstos tiene su propia influencia dentro del juego y se explica totalmente en la Sección [7.1]. Cada líder tiene unas habilidades que van de 1 a 11, dónde 1 es el valor más bajo. Habilidades de 10 y superiores se representan por códigos de letras ("A" para el 10, "B" para el 11 y así sucesivamente). La mayoría de líderes tienden a tener una habilidad media alrededor de 6.

Lanzando 2 dados de seis caras y restando 1 al resultado conseguiremos estos valores. Esto da un promedio de seis. Hay otros modificadores de menor importancia que se basan en el tipo de Nación que gobiernes.

El valor de **Combate** refleja la habilidad del Líder de planificar campañas militares, liderar a sus hombres en la batalla y recuperarse de inesperadas derrotas.

El valor de **Diplomacia** es la habilidad de negociación de un líder y es la clave en las misiones diplomáticas.

El valor de **Carisma** se muestra de la misma manera que el Combate y la Diplomacia. Esta habilidad puede cambiar debido a sucesos en la vida del líder y por otras circunstancias. El valor de Carisma indica lo popular que el

líder es ante el pueblo y ante las tropas que podría comandar. Este valor se usa para varias decisiones en Revueltas, Guerras Civiles, Caídas Dinásticas y otros eventos parecidos.

Cada líder también tiene una cuarta habilidad, que permanece oculta. Para los Reyes esta habilidad es su **Liderazgo**. Este valor añadido al Nivel de Burocracia de la nación es el Radio de Autoridad del Rey. Para el resto de líderes, la habilidad oculta es la Lealtad al Rey. Los Líderes que no son leales pueden rebelarse si están fuera del Radio de Autoridad del Rey o si se produce una Caída Dinástica (ver Sección [10.7.1] en la página 96).

Cuando un Rey está *Gobernando*, su Liderazgo se añade al valor de Infraestructura de la nación para determinar qué Tamaño Imperial puede controlar.

2.13 LA FAMILIA REAL

Son las Esposas e Hijos del Rey y cualquiera de los Herederos o Príncipes que no aparecen como Líderes en la sección de Líderes. En este espacio aparecerán sus Nombres, Géneros, Edades y Notas aplicables. Se supone que todos estos miembros de la familia real están en la Capital o la Tierra Natal durante el transcurso del turno a menos que específicamente se muevan a alguna otra parte.

A través de la Diplomacia o mediante acuerdos entre naciones podrás casar de nuevo a tu Rey y conseguir una nueva esposa.

El Rey, los Herederos y los Príncipes podrán tener nuevos hijos con la acción *Tener Descendencia* (HC).

Las Teocracias, Democracias y Democracias Federadas no tienen ni Herederos ni Príncipes y no tienen que preocuparse por tener descendencia y mantener el linaje familiar.

2.14 LISTA DE REGIONES Y CIUDADES

A continuación en el Informe de Estado aparece una lista de todas las regiones bajo el control de la nación, y, en algunas circunstancias, algunas que no lo están. El formato general es el siguiente, leyéndose de izquierda a derecha:

- ◆ Nombre de la Región
- ◆ Valor en Puntos de Oro (GPv)
- ◆ Obras Publicas en la región
- ◆ Código de la Región.
- ◆ Valor de Resistencia de la Región
- ◆ Entre paréntesis, el número de años desde que la Región fue conquistada *si* cualquiera de las dos, la región o una ciudad de la región es Pacificada o Pacificada Tributaria.
- ◆ Status de Control
- ◆ La Religión de la Región
- ◆ El Tipo de Terreno de la región
- ◆ Niveles de Construcciones Megalíticas en la región
- ◆ Tropas en guarnición
- ◆ El porcentaje de la región que está cultivado
- ◆ El número de Puntos de Muralla en la región entre corchetes, si los hay, o entre dos puntos si es una Fortaleza o Puerto
- ◆ Indicador de Centro de Comercio, si lo hay en la región

- ◆ Apuntes sobre la región que no están contemplados en ningún otro sitio
- ◆ La lengua de la región
- ◆ Anotaciones indicando si cualquier otra Nación o Primacía Religiosa tiene también algún Estado de control en la región.

Ejemplo:

Arcadia 1+2s5 (25) [10] p rc w 1 : 6i 30% : (G) Grail Fra

2.14.1 Nombre de la Región

El Nombre de la Región es un nombre geográfico semi-histórico que es probable que las personas en el área usen para ellos. Este Nombre de la Región es una constante dentro de una campaña dada, pero puede variar de una campaña a otra.

2.14.2 Valor en Puntos de Oro

Ésta es la Producción de Oro Base de una región. Este factor puede aumentarse por las Obras públicas Regionales. Las acciones de “Genocidio Regional”, “Saqueo y Pillaje” y “Tierra Quemada”, así como las incursiones, la guerra, o el esclavizamiento y muchos otros eventos también pueden afectar a este valor. Vea la Sección [2.3.4] para más información sobre el Ingreso Regional.

2.14.3 Bonificación por Obras Públicas

Ésta es la cantidad de aumento económico hecha a la región por los Proyectos de Obras Públicas rurales. Éstos incluyen carreteras hasta granjas, canales de irrigación, silos de grano, señalización de carreteras, cercas, molinos y diques. La existencia de éstos mejorará el GP y productividad de Agro de la región, así como incrementará la población de la provincia. Vea la Sección [2.3.8] para más información sobre las Obras públicas.

2.14.4 Código carácter de la Región

El Código Carácter de la Región denota regiones especiales, como regiones que forman la Ruta de Seda, regiones de tierra hostiles, y así otras.

Tabla 2-18. Códigos Carácter de Regiones

Código Carácter	Descripción
/	Región normal
F	Región de la Ruta de las Pielas
H	Región Hostil
S	Región de la Ruta de la Seda

2.14.5 Valor de Resistencia de la Región

El Valor de Resistencia indica cuánto resistirá una región un ataque o una acción diplomática. Un valor elevado representa una resistencia mayor a cambiar. Así las regiones más resistentes serán más reacias a unirse a tu nación. Pero una vez controladas, estas regiones muy resistentes serán las más reacias a separarse de tu nación. Por el contrario, las regiones de resistencia baja son las más fáciles de atraer o conquistar, pero también son las que más probablemente te abandonen a la primera señal de problemas.

Para controlar una provincia vacía (una sin GPv o RV) se requiere 1 unidad de tropa.

2.14.6 Status de Control

Existen 14 Niveles o Status de Control que una Región puede tener en relación a tu Nación. En orden ascendente de control estos son: *En Guerra* (**aw**), *Hostil* (**hs**), *No Controlada* (**un**) o *Neutral* (**n**) o *Ocupada* (**oc**), *Reclamada* (**c**), *Tributaria Exenta de Pago* (**nt**), *Señor Feudal* (**fa**), *Tributaria* (**t**) o *Tributaria Pacificada* (**pt**), *Alkada Económica* (**ea**), *Aliada* (**a**), *Pacificada* (**p**) o *Amistosa* (**f**), y *Tierra Natal* (**hm**).

Las regiones *En Guerra*, *Hostil* o *No Controlada* normalmente no aparecen en la sección de Regiones y Ciudades de la Hoja de Estado. Las regiones en estado *Hostil* y *En Guerra* son manejadas por el GM. La descripción de cada Nivel de Control se explican a continuación, y se listan en orden ascendente de nivel de control. *Tierra Natal* es el status máximo que una región puede llegar a conseguir.

En las reglas que siguen, hay referencias a “tener un status mayor que...” Esto se refiere en el orden en que los Niveles de Control fueron listados anteriormente. Así, un status Señor Feudal, tiene mayor nivel que *Tributaria Exenta de Pago*.

2.14.6.1 En Guerra (aw)

A estas regiones no les gustas en absoluto. Una vez una región está *En Guerra* contigo, ésta emprenderá la guerra contra tu país hasta que la aniquiles o su rey muera. Tienes el menor control sobre estas regiones.

2.14.6.2 Hostil (hs)

Estas regiones están generalmente descontentas de tenerte como vecino. Así las regiones Hostiles son más duras de atraer que las regiones Neutrales. Si la región ha sido atacada recientemente por tu nación o has hecho incursiones o la has insultado, es muy probable que esa región te será *hostil*.

2.14.6.3 No Controlada (un)

Las regiones neutrales *No Controladas* son indiferentes hacia ti y con suerte indiferentes a todos los demás también. Éste es el Nivel de Control base de una región que una acción de diplomacia intentará mejorar.

2.14.6.4 Pacificada (p)

Las regiones *pacificadas* son aquéllas conquistadas completamente por ejércitos de tu Nación en guerra. Tu proporcionas toda la administración de la región y extraes hasta el último ducado de los nativos. Estas regiones deben guarnecerse y así no se sublevarán a menos que la guarnición se subleve, o sea barrida por un levantamiento nativo. No puedes construir tropas móviles en la región, pero puedes construir fortificaciones. Con el tiempo, las regiones *Pacificadas* pueden cambiar a *Amistosas* si éstas son de la misma Religión e Idioma que tu Nación.

2.14.6.5 Tributaria Pacificada (pt)

Las regiones Tributarias Pacificadas son aquellas que se han sido derrotadas en batalla por tus ejércitos y un gobierno indígena se ha instalado bajo tu consentimiento. Ellos se encargan de la administración de la región y se ocupan de todos sus asuntos internos. Tu Nación, a su vez, recibe un tributo de ellos. Es muy probable que estas regiones se subleven en tiempos de crisis.

2.14.6.6 Reclamada (c)

Las regiones Reclamadas son aquellas en las que, a través de acuerdos de comercio, matrimonios o lazos de sangre, tu Nación tiene intereses y algún apoyo legal en la casa gobernante o grupo local. Tales regiones no cuentan para el Tamaño de Imperio, ya que en absoluto están bajo control, pero este Nivel de Control te permite construir sobre este vínculo para mejorar la relación más adelante. Cualquier Nación puede Reclamar una región dada. Estas demandas pueden perderse a través de acciones diplomáticas hostiles, o si tu Nación sufre una Caída Dinástica.

2.14.6.7 Tributaria Exenta de Pago (nt)

Las regiones Tributarias Exentas de Pago han estado de acuerdo en dar a los ejércitos de tu Nación derecho de paso y han rendido algún tipo de homenaje a tu gobernante. Sin embargo, tu Nación no interviene en la administración de la región y no gana ningún ingreso directo de la región. Tales regiones se sublevarán a la primera oportunidad. No puedes construir ningún tipo de tropa (móvil o no) en estas regiones.

Las ciudades Tributarias Exentas de Pago no cuentan para calcular el Comercio Interurbano (ver [2.3.6] en la página 18) o como base para Flota Mercante. Una provincia tributaria exenta de pago puede compartirse por dos o más naciones. Ver sección [10.16] en página 101 para más detalles.

2.14.6.8 Tributaria (t)

Las regiones tributarias han aceptado tu Nación como su señor y pagan pequeños impuestos como tributos, así como permiten el paso de tus ejércitos. Tu Nación no puede construir tropas móviles en la región, pero se toleran las plazas fuertes. Las fuerzas nativas lucharán con tus ejércitos si la propia región es atacada. Es muy probable que las regiones tributarias se subleven si les surge una oportunidad.

Una provincia tributaria puede compartirse por dos naciones. Ver sección [10.16] en la página 101 para más detalles.

2.14.6.9 Aliada Feudal (fa)

Las regiones Aliadas Feudales han estado de acuerdo en proporcionar fuerzas de combate en tiempo de guerra en pago por su propia autonomía dentro de tu Nación. No recaudas oro o grano de estas regiones y no puedes construir tropas Nacionales (móviles o no móviles) en ellas. Sin embargo, puedes construir tropas Aliadas para los nativos, o dar tropas Nacionales, que entonces se convierten en tropas Aliadas. No es necesario pagar ningún mantenimiento por estas unidades. Los Aliados Feudales son inconstantes y tienen inclinación a sublevarse a la primera oportunidad. Cada turno, el ejército Feudal puede llamarse y usarse como un

ejército normal con tal de que acaben el **turno** regresando a su región natal.

El líder de una Región Aliada Feudal aparece en el Informe de Estado con sus ejércitos y se indica por el código de tipo de líder F. Éste sólo puede realizar las Acciones que usen la habilidad del Combate para su resolución (ver sección [7.2.4] en la página 66 para una descripción completa).

Si las tropas Feudales están envueltas en una campaña cuando llega el tiempo de regresar a casa al final del turno, volverán a casa, sin tener en cuenta la situación. Si a un Aliado Feudal se le impide volver a casa, éste podrá sublevarse.

2.14.6.10 Aliada Económica (ea)

Las Regiones Aliadas Económicas están integradas económicamente en tu Nación; éstas proporcionan la totalidad de los impuestos y la producción agrícola, pero tienen reservadas sus fuerzas militares por su propio uso. No puedes construir ninguna tropa para tu Nación en su área. Es poco probable que estas regiones se subleven si se les presenta una oportunidad. Es más probable que cambien al control de otra Nación debido a maniobras diplomáticas a que se subleven completamente.

2.14.6.11 Aliada (a)

Las regiones aliadas están totalmente entregadas a tu Nación. Éstas proporcionan una buena porción de su rendimiento económico a la Nación, y permiten el paso de ejércitos Nacionales. Todavía no puedes construir tropas nacionales en la región, pero la Nación puede construir tropas para la región. El líder Aliado de la región aparece en el Informe de Estado, junto con su ejército Activo, y puede moverse por donde se quiera al gusto del jugador. Éste no puede, sin embargo, tomar acciones hostiles contra su propia región o hacer acciones de Diplomacia en ella. El que una región Aliada se subleve o no durante una crisis nacional dependerá de la Lealtad de su gobernante que puede variar enormemente.

Si una región Aliada se convierte en Amistosa (a través de Diplomacia o la muerte del Líder) entonces las tropas Aliadas se convierten en tropas nacionales.

Las acciones de diplomacia contra una región Aliada deben tener lugar con el líder Aliado presente en la región.

2.14.6.12 Amistosa (f)

Las regiones amistosas están totalmente asimiladas en tu Nación. Puedes construir todos los tipos de tropas Nacionales en ellas (asumiendo claro, que hay una ciudad o un puerto allí, y la región está dentro de la HBZ) y recibes la totalidad de ingresos de la región. Por supuesto, la carga de la administración de estas regiones está totalmente soportada por la Nación. Ellas también son la fuente mayor de Puntos de Fuerza de la Nación. Raramente se sublevan.

2.14.6.13 Ocupada (oc)

Las regiones Ocupadas son Amistosas o regiones de Tierra Natal que han sido arrebatadas por otra Nación. Éstas permanecen en tu Hoja de Estado con un código de estado 'oc', no producirán ingresos ni Puntos de Fuerza de la Nación hasta el momento en que las vuelvas a tomar, con lo cual

volverán a su estado anterior; o bien hasta que se conviertan en Amistosas hacia la nación conquistadora.

2.14.6.14 Tierra Natal (hm)

La región de la Tierra Natal es el punto central de tu nación. Puedes construir la mayoría de tropas Nacionales en la Tierra Natal, aun cuando no haya una ciudad allí. Tu gobierno se concentrará en la Tierra Natal y es en consecuencia el lugar de tu Capital si otra Capital no se ha construido en otra parte.

2.14.7 Religión de la Región

La religión practicante específica de la región se lista aquí. La Religión de la región normalmente es igual que la de la Religión Nacional, pero a veces será diferente.

2.14.8 Tipo de Terreno

Éste es el tipo de tierra que prevalece en la región. Los diferentes Tipos de Terreno se explican en la Sección [4.5].

2.14.9 Construcciones Megalíticas

El número de Construcciones Megalíticas (MC) construidas en la provincia es citado aquí como un número. En el área de Notas puede haber más detalles sobre qué se construyó exactamente en la provincia.

2.14.10 Años desde la Conquista (YfC)

El valor de YfC es el número de años desde que esta provincia, o ciudad, fue pacificada por tu Nación. Este valor continuará incrementándose mientras la provincia esté ocupada y mientras no se convierta en una provincia Amistosa.

2.14.11 Guarniciones

Éstas son las tropas dejadas en la región sin líder. Las Guarniciones se requieren en cualquier región o ciudad con un estado de *Pacificada*. Para que una guarnición tenga éxito debe reunir tanto los requisitos numéricos como los de tipo de unidad. El fracaso en reunir cualquiera de estos requisitos causará que la región o ciudad se subleve, y cualquiera de las unidades que estaban asignadas a la guarnición serán destruidas.

Para controlar una Región o Ciudad vacía (una sin GPV o RV) todavía se requiere 1 unidad de tropa.

2.14.11.1 Guarniciones Regionales

Los requisitos de tipo de unidad para las regiones difieren según el Tipo del Terreno de la región. Guarniciones en regiones Cultivadas, Tierras Salvajes, y Montañasas deben componerse de Infantería, Caballería, y/o Plazas Fuertes. Guarniciones en regiones Esteparias y Desérticas deben componerse o bien de Caballería, o el doble de la Caballería requerida en Infantería y/o Plazas Fuertes.

El tamaño de una guarnición regional debe igualar o superar el Valor de Resistencia Modificado de la región. El Valor de Resistencia Modificado puede ser calculado usando la siguiente ecuación:

$$\text{Valor de Resistencia Modificado} = \text{Resistencia de la Región} \times \text{Multiplicador por Terreno} \times \text{Modificador por Religión}$$

El **Multiplicador por Terreno** puede determinarse de la siguiente tabla dónde Cultura es el Tipo de Cultura de la Nación ocupante, y el Tipo de Terreno es el terreno de la región ocupada. El **Modificador por Religión** se muestra a continuación en la segunda tabla.

Ten presente que las tropas asignadas a la guarnición no están preparadas para defenderse contra un (bien liderado) ejército. A menos que un líder esté presente en la región, las tropas de la guarnición lucharán con una capacidad de liderazgo en combate de cero (0) (en contraste, un ejército acompañado por un líder luchará con una capacidad de liderazgo en combate igual a la del líder). Si, sin embargo, el número de tropas de la región iguala o supera $50 \times (\text{GPV de la región})$, la capacidad de liderazgo en combate se igualará al valor de resistencia de la región.

Tabla 2-19. Modificador de Guarnición por Terreno

Cultura	c	C2	w	s	j	i	d	m	T	o
Precolombina	1	1	1	2 ^C	1	1	2 ^C	1	2	1
Marítima	1	1	2	2 ^C	2	1	2 ^C	2	2	1
Civilizada	1	1	2	2 ^C	2	1	2 ^C	2	2	1
Bárbara	2	2	1	2 ^C	1	1	2 ^C	1	2	2
Nómada	1	2	2	1 ^C	2	1	1 ^C	2	2	1

Notas

- ♦ Todas las regiones que requieren una guarnición de caballería (aquellas marcadas con un ^c) pueden guarnecerse con infantería o plazas fuertes al doble de la cantidad de caballería. Esto se exceptúa en el caso de regiones donde no hay caballería en uso (los países americanos anteriores a la llegada del Caballo, o el Sur de África).
- ♦ Todos los números listados son factores que serán multiplicados por el Valor de Resistencia de la Región.

Tabla 2-20. Modificador de Guarnición por Religión

Tu Religión es...	Modificador
Tolerante con la Religión de la región	1.5
Hostil con la Religión de la región	2.0
La misma que la Religión de la región	1.0

2.14.12 Nivel de Control Máximo para una región

El Nivel de Control máximo que tu Nación puede lograr en una región será el más bajo de los dos status resultantes tal como determinan las siguientes tablas:

Tabla 2-21. Nivel de Control máximo de una Región por Religión

Fuerza Religiosa de tu Nación	La religión de la región es...		
	La misma	Tolerante	Hostil
1	F	F	A
2-3	F	F	EA
4-5	F	A	EA
6-7	F	EA	T
8-9	F	EA	NT

10 F T P/PT

Tabla 2-22. Nivel de Control máximo de una Región por Terreno

Terreno de la Región	Cultura que la controla es...				
	C	B	N	S	P
c2 (Cul. Intens.)	Hm	Hm	Hm	F	Hm
c (Cultivado)	Hm	Hm	Hm	F	Hm
w (Salvaje)	F	Hm	EA	FA	Hm
m (Montaña)	FA	F	T	EA	FA
s (Estepa)	FA	T	F	NT	FA
d (Desierto)	FA	T	F	NT	EA
t (Tundra)	F	F	NT	T	F
i (Isla)	F	F	T	Hm	F
j (Jungla)	F	EA	NT	EA	F
o (Oasis)	T	NT	A	NT	NT
Ciudad	F	F	F	F	F

2.14.13 Fortalezas

Un número puede aparecer en el Informe de Estado justo después del valor de la guarnición entre corchetes. Esta construcción es una fortaleza o ciudadela, la cual es básicamente como una ciudad amurallada pero sin la ciudad. El número entre los corchetes es el número de Puntos de Muralla que constituyen la Fortaleza. Puede haber sólo una Fortaleza por región y esa Fortaleza no puede exceder (el QR de Asedio del constructor) Puntos de Muralla en tamaño.

Un puerto Fortificado se indica seguido de un código **p**, mientras que una Fortaleza construida dentro de una ciudad se indica seguida por un código **c**. Un puerto fortificado dentro de una ciudad es indicada por un código **pc**.

La construcción de Fortalezas se discute en la Sección [5.4.6].

2.14.14 Ciudades

Debajo de cada línea de Región de la Lista de Regiones, puede haber una segunda línea, indentada, que describe la ciudad ubicada en esa región. Las ciudades, como las regiones, son descritas por un formato general:

- ◆ El Nombre de la ciudad, seguido de un corchete de apertura ([)...
- ◆ El Valor en Puntos de Oro (GPv), seguido del signo de la suma (+)
- ◆ Las Obras Públicas de la ciudad
- ◆ El Código de Tipo de ciudad (**p** señala un Puerto, por ejemplo)
- ◆ Puntos de Muralla, seguidos de un corchete de cierre (])
- ◆ El Valor de Resistencia de la ciudad entre los signos menor y mayor que (como: <4>)
- ◆ Nivel de Control de la ciudad
- ◆ Religión de la población de la ciudad
- ◆ Dos puntos (:) y la Guarnición de la ciudad
- ◆ Notas aplicables.
- ◆ Lengua predominante de la población de la ciudad
- ◆ Notación para indicar cualquier otra nación o orden religiosa que también posee un Estado de Control en la ciudad.

Ejemplo:

Orleanais [3+10p15] <9> f rc : 15i Notas Fra

2.14.15 Códigos carácter de Tipo de Ciudad

El código carácter entre los valores de Obras públicas y Puntos de Muralla de una ciudad se usa para definir, para conveniencia de los jugadores y GMs, varios tipos diferentes de ciudades. Aquí se muestran los símbolos de la lista de códigos carácter y sus explicaciones:

Tabla 2-23. Códigos de Tipo de Ciudad

Código carácter	Tipo de Ciudad
p	Ciudad Portuaria (ver Sección [5.7]).
c	Capital (ver Sección [10.1.2]).
r	Ciudad comunicada mediante un Carretera Real con la Capital o un Puerto. (ver Sección [6.1.5]).
/	Ciudad Normal, sin ningún otro atributo.
s	Ciudad de la Ruta de la Seda (ver Sección [4.3.2]).
\$	Tesoro, en caso de que no sea la Capital (ver Sección [10.1.5]).
u	Ciudad Universitaria (ver Sección [2.9]).
h	Ciudad Santa (ver Sección [9.7]).
b	Ciudad Asediada (ver Sección [7.2.4.1]).
i	Ciudad Aislada del resto de la Nación (ver Sección [10.1.1.1]).
+	Ciudad Portuaria con Carretera Real.
#	Capital con Puerto y Carretera Real.
*	Ciudad Portuaria en la Ruta de la Seda.

Para el objetivo de calcular el Comercio Internacional, sólo uno de los posibles Códigos de Tipo de Ciudad aplicable se imprimirá como el código carácter de la Ciudad. Una ciudad puede tener un puerto, una conexión con carreteras y ser el sitio de una universidad, a la vez, pero el tipo que generará el mayor Valor de Comercio es el que se mostrará.

2.14.16 Valor de Resistencia de una Ciudad

Al igual que una Región, una ciudad tiene un valor de Resistencia que se usa como chequeo en Revueltas y como modificador a las acciones de Diplomacia. Esta característica normalmente no se lista en la hoja del Estado, pero se calcula con la siguiente fórmula:

$$RV = \frac{WP}{2} + \sqrt{GPv}$$

Donde **RV** es el Valor de Resistencia resultante, **WP** son el número de Puntos de Muralla que la ciudad posee, y **GPv** son los GP de valor de la ciudad (su tamaño). La parte fraccionaria del resultado no se tiene en cuenta.

Nota: Sumar uno (1) al RV si la ciudad está en una Carretera, es una Ciudad Portuaria, es una Ciudad Santa o contiene una Universidad.

Si la ciudad es de una religión **Hostil**, entonces los requisitos de guarnición se doblan.

Para guarnecer una ciudad Pacificada debe de haber tantas tropas por lo menos como el Valor de Resistencia de ciudad. Sólo Caballería, Infantería o unidades de Zapadores

pueden guarnecer una ciudad. Los Puntos de Muralla de la ciudad no cuentan para la guarnición.

Ejemplo

Los Austríacos han capturado la ciudad de Venecia, la cual tiene un tamaño de 7 GPV y 12 Puntos de Muralla. Ellos deberán guarnecer la ciudad con al menos $(12/2 + 7^{1/2} = 8)$ puntos de infantería o caballería.

2.15 SISTEMA BANCARIO

Si tu campaña ha progresado hasta el punto donde existen bancos nacionales, los tuyos aparecerán listados aquí. Los bancos tienen los siguientes atributos:

Un *Nombre* (como El Banco de Génova), un *Status* (Abierto o Cerrado, dependiendo de si permites a otras naciones pedir préstamos a tu banco), un *Valor Base* (el cual esta basado en el poder económico de tu nación), una cantidad *Invertida* (por las personas que devuelven los préstamos, más los intereses que se suman al capital del banco), la cantidad *Prestada Exterior* (en préstamos a pagar), y la *Capacidad Libre* resultante (qué es la cantidad que se podría pedir prestada en el turno actual). Finalmente, hay un tipo de interés de Préstamo *Interior*, (que es la cantidad que la Nación propietaria paga para pedir prestado dinero del banco), y un tipo de interés de Préstamo *Exterior* (que es la cantidad que otras naciones pagan para pedir prestado de tu banco).

2.16 ASIGNACIÓN DE FLOTAS MERCANTES

Esta sección del Informe de Estado muestra las ciudades portuarias base para cada una de las flotas mercantes de la nación, el número de Puntos de Flota Mercante (**MSP**) (ver Sección [2.17.6] en la página 35) asignados a la flota, el número de barcos de la nación en la flota, y la actividad de transporte marítimo en que están actualmente ocupadas.

Esta sección está agrupada por Ciudad Portuaria, y cada una de las flotas mercantes con base en el puerto, mostrando las siguientes líneas, como:

1. La Actividad que la flota está llevando a cabo.
2. El número de MSP en la flota.
3. La Ruta comercial a la que la flota está asignada. Las flotas de Comercio Interior y flotas Pesqueras son asignadas a la Ruta 00000.
4. La Nación a la que la flota navegará, o (En Blanco) si la flota es de Comercio Interior o Flota Pesquera.
5. El número y tipo de las Unidades que componen la flota.
6. Cualquier nota relacionada con la flota, como por ejemplo la Zona Marítima que está siendo faenada por una Flota Pesquera.

Hay una línea de sub-total por cada Puerto, mostrando el número total de MSP con base en ese puerto, así como también (entre corchetes) la *Capacidad* del puerto.

Si se asignan como base más MSP de los soportados por el puerto, éste estará saturado y se mostrará el aviso ***OVER CAPACITY***. Los MSP de rutas saturadas que superen el máximo de la capacidad serán convertidos obligatoriamente a unidades de barcos ancladas en el puerto.

Por último, al final de la sección hay una lista del total de MSP de la Nación, y el total de Capacidad de MSP de la Nación.

En algunos casos, podrás compartir el Estado de Control del puerto con otra nación, en cuyo caso el total de MSP de la *otra Nación* será mostrado, junto con un indicador de que Nación está también asignando MSP como base en ese puerto. No verás, por supuesto, ningún detalle de sus rutas comerciales o tareas de transporte marítimo.

Las flotas mercantes pueden ser asignadas a las siguientes actividades:

2.16.1 Comercio Marítimo

Por cada nación con que el jugador pretenda comerciar y que sólo pueda ser alcanzada por mar, se deberá asignar una Flota Mercante para esa tarea. Sólo se requiere una flota colocada en Comercio Marítimo para sostener el comercio entre dos naciones, y ambas naciones pueden contribuir con MSP a dicha flota. Una flota comercial puede atravesar un número de zonas de mar determinadas por el Tipo de Cultura de su nación (ver la siguiente tabla) desde el puerto de origen situado en la propia nación hasta el puerto de destino en la otra nación. Ambos puertos *deben* ser capaces de trazar una ruta por tierra a través de regiones controladas desde el puerto hacia sus respectivas capitales.

Tabla 2-24. Alcance Comercial Marítimo por Cultura

Tipo de Cultura	Alcance Comercial
Nómada	1
Bárbara / Precolombina	2
Civilizada	3
Marítima	4

2.16.2 Comercio Interno

Cada 20 MSP (y no menos) asignados al Comercio Interno cuentan como una ciudad portuaria de 1 GPV para temas de Ingresos (producción de la Ciudad, Ingresos Interurbanos y Comercio Internacional).

2.16.3 Pesca

Esta es la flota que incrementa la producción agrícola de la nación pescando en las zonas adyacentes a su puerto base. Una Flota Pesquera de 20 MSP genera 1 Punto de Agro por turno, el cual, es combinado con la producción de tierra. El resultado es entonces modificado por la cosecha para la Zona Geográfica donde se halla nación (ver Sección [2.11.2]).

2.16.4 Límite de Capacidad de un Puerto

Un puerto no puede dar servicio, aprovisionar y almacenar un número ilimitado de navíos, tripulaciones y cargamentos. Hay una limitación física en el almacenaje, astilleros, las instalaciones de los muelles, el número de estibadores y otros trabajadores que mantienen las flotas. Como resultado, cada puerto sólo puede soportar un cierto número de MSP asignados.

Observa que el número máximo de MSP que una nación puede asignar a un puerto está basado en el grado de control

(Modificador de los Impuestos, ver Tabla 2-13 en la página 18) que la nación ejerce sobre la ciudad.

$$\text{Límite de MSP de la Nación} = \text{GPv del puerto} \times 20 \times \text{Modificador de los Impuestos}$$

Esta capacidad es calculada para **cada** nación que ejerce cierto control sobre una ciudad portuaria. Adicionalmente cada Puerto tiene una capacidad total ($\text{GPv} \times 20$) que no puede ser excedida por el total de MSP asignados al puerto.

Ejemplo: Las naciones de Egipto y Axum comparten el control del puerto de Adulis, en el Mar Rojo. Cada nación tiene el estado de control T (tributaria) en la ciudad. Adulis tiene un GPv de 5. Ni Egipto ni Axum podrán asignar más de ($5 \times 20 \times 0.5 = 50$) MSP en Adulis.

2.17 RUTAS COMERCIALES

Una Ruta Comercial representa el comercio de mercancías que puede existir entre dos naciones. Se puede consultar la Sección [5.2] para más detalles acerca de como establecer y mantener Rutas Comerciales. En la lista de Rutas Comerciales sólo aparecerán las Rutas Comerciales entre tu nación y sus socios de comercio. Estos datos son mostrados de la siguiente manera:

- ◆ Número de Ruta Comercial
- ◆ Tipo de Ruta Comercial
- ◆ Nombre de la nación con la que estás comerciando
- ◆ Estado de la Ruta Comercial
- ◆ Distancia (en Zonas de Mar) de la Ruta
- ◆ Duración (en Años) de la Ruta
- ◆ Los eMSP (Puntos Efectivos de Flota Mercante) de tu nación en la Ruta
- ◆ Los GP que la Ruta genera para tu nación
- ◆ Los eMSP de la Nación con la que estás comerciando
- ◆ Los GP que la Ruta genera para la nación con la que estás comerciando
- ◆ El puerto en la otra nación que soporta la ruta comercial
- ◆ El Total de Valor de Comercio (TTV) de esta Ruta
- ◆ La capacidad "disponible" en la Ruta (**Free**)

2.17.1 Número de Ruta Comercial

Cada Ruta Comercial entre naciones tiene un número asignado para identificarla. Este número lo usan tanto los jugadores como el GM cuando se mueven Puntos de Flota Mercante entre rutas u otros sucesos ocurren.

2.17.2 Naciones que comercian

El nombre de tu nación, el nombre de la nación con la que comercias y los Puntos efectivos de Flota Mercante (ver Sección [2.17.8]) que cada nación tiene en cada ruta aparecen listados a continuación del número de Ruta Comercial para cada una de las rutas comerciales.

2.17.3 Tipo de Ruta Comercial

El Tipo de Ruta Comercial simplemente muestra si la ruta cruza sólo tierra (incluyendo posibles ferris) ("L"), o si la

ruta debe cruzar al menos una zona de mar ("S"). Dos naciones no pueden comerciar entre ellas tanto por mar como por tierra. El comercio por tierra es menos provechoso que una ruta comercial por mar bien establecida (debido a la enorme posibilidad de eficiencia de una ruta comercial por mar.).

2.17.4 Estado de la Ruta Comercial

Cada Ruta Comercial tiene un estado asociado a ella, tal como muestra la siguiente tabla. Cada estado modifica la cantidad de comercio que puede circular a través de la ruta en cada turno.

Tabla 2-25. Estados de una Ruta Comercial

Estado Ruta	Descripción	Rendimiento
NST	Ruta marítima normal	1-100%
WAR	Bloqueada por guerra	10%
BST	Ruta marítima bloqueada	50%
LTD	Terrestre por Terreno Peligroso	70%
LTH	Terrestre por Terreno Difícil	80%
LTO	Terrestre por Terreno Despejado	85%
LTR	Terrestre por carretera	90%
LTS	Terrestre a través del Sahara	50%
LTC	Terrestre a través de la Ruta de la Seda	30%

Los diferentes Estados de una Ruta son determinados por el GM según su valoración del tipo de ruta y del terreno sobre el cual ésta se moverá, en el caso de rutas terrestres.

- ◆ Una ruta *Terrestre por Terreno Despejado* está formada por una serie continua de regiones Cultivadas o de Estepa entre dos capitales, sin usar zonas de transbordador.
- ◆ Una ruta *Terrestre por Terreno Difícil* atraviesa una o más regiones Salvajes o de Jungla, una cadena de montañas de tipo uno, o una zona de transbordador.
- ◆ Una ruta *Terrestre por Terreno Peligroso* atraviesa una o más regiones de Desierto o Tundra, una cadena de montañas de tipo dos o regiones Hostiles o No Colonizadas.
- ◆ Una *Ruta Marítima Bloqueada* es aquella Ruta Comercial cuyo trazado está Bloqueado por una flota hostil (ver Sección [7.2.4.7]).
- ◆ Una Ruta Comercial está *Bloqueada por Guerra* si las dos naciones que han estado comerciando (y habían establecido una ruta) están actualmente en guerra una contra la otra.
- ◆ Una Ruta Comercial puede operar a través de una vía *Terrestre por Carretera* si la mayoría (75% o más) de las ciudades en cada nación están conectadas por Carreteras Reales (ver Sección [6.1.5]) y las dos naciones comparten una red de Carreteras Reales que conectan ambas capitales.
- ◆ Una Ruta Comercial puede operar a través de una vía *Terrestre a través del Sahara* si se puede trazar una ruta de caravanas vía Oasis (controlados o bien por tu nación o no controlados por ninguna otra) hasta una región (terrestre) de la otra nación.

Ejemplo

El Imperio de los Turbantes Rojos controla la provincia de

Songhai, que es donde también está su capital, Timbuctu. Ellos abren una ruta LTS con el Califato de Tanger, el cual controla la provincia de Zirid, trazando una ruta comercial a través del oasis de Arauane, Terhazza, Bir-el-Khazaim y Adrar. Si cualquiera de estos cuatro oasis cayera en manos de los Senegaleses (el Imperio de los Turbantes Azules) la ruta debería ser cerrada.

- ♦ Una Ruta Comercial puede operar vía *Terrestre a través de la Ruta de la Seda* si se puede trazar una ruta por regiones contiguas y controladas desde la Capital de tu nación hasta una región de la Ruta de la Seda (la cual tu controles), a partir de ahí vía regiones de la Ruta de la Seda (no controladas por ningún otro jugador, salvo tu mismo y la nación con la que estás comerciando) hasta una región que sea controlada por la otra nación, y de allí, por regiones controladas hasta su Capital.

Ejemplo

El Imperio Persa ha conquistado provincias muy al norte como Kara-Khitai, la cual es una región de la Ruta de la Seda. Desde allí, todas las regiones de la Ruta de la Seda son independientes hasta Yanzhi, la cual es controlada por el Pathet Lao. Persia y Lao pueden abrir una ruta LTC entre ellos mismos.

2.17.5 Permanencia de una Ruta Comercial

La permanencia de una Ruta Comercial es en líneas generales el número de años que la ruta ha estado en funcionamiento. A medida que el tiempo transcurre, la permanencia se incrementa. Si una ruta es cerrada por alguna razón (por guerra, pérdidas de provincias, etc.), la duración disminuirá.

Cuanto más tiempo hace que una ruta de comercio ha sido abierta, más familiarizados están los respectivos grupos de comerciantes y gobiernos con las políticas y los mercados del otro. Las inquietudes mercantiles tienen una oportunidad para establecerse y hacer contactos. Todo esto genera un incremento del flujo de comercio y más dinero en la ruta.

A discreción del GM, puede permitirse a naciones conceder privilegios de comercio especiales a otras ciertas naciones, aumentando la Permanencia de una ruta comercial dada (útil para rutas recientemente abiertas). Al mismo tiempo, también pueden ponerse restricciones a otras naciones y comerciantes, reduciendo la Permanencia de comercio en esa ruta.

2.17.6 Puntos de Flota Mercante

Un Punto de Flota Mercante (**MSP**) se define como 1 Punto de Carga de barcos. Una unidad regular (o Media) de Transporte (ver Sección [5.4.2]) equivale a 3 Puntos de Flota Mercante. Si tu campaña usa unidades Pesadas o Ligeras, los transportes equivaldrán a más o menos MSP dependiendo de su tamaño.

En el caso de Comercio Marítimo exterior, estas unidades pueden ser aportadas por una de las dos o ambas naciones que comercian entre ellas. El Comercio Marítimo se inicia si una de las dos o ambas naciones que comercian asignan al menos 1 MSP entero a una posible Ruta Comercial.

Sin embargo, es imposible construir justamente 1 MSP. Incluso un Transporte Ligero generará 2 MSP. No se pueden generar MSP indefinidos (es decir, sin especificar a qué tipo de transporte corresponden esos MSP); los MSP indefinidos

sólo se crean en rutas comerciales que están operando por debajo su capacidad eMSP, tal como se describe en la sección [2.17.10] en la página 35. Puedes, sin embargo, *transferir* MSP desde una ruta existente a una de nueva para abrirla.

2.17.7 Distancia en Zonas de Mar

La Distancia en Zonas de Mar es el número mínimo de Zonas de Mar que una Ruta Comercial atraviesa entre los puertos de la Ruta Comercial. Si dos naciones están comerciando a través de una única Zona de Mar, entonces se cuenta como una distancia de una (1).

2.17.8 Puntos Efectivos de Flota Mercante

Los Puntos efectivos de Flota Mercante (**eMSP**) muestran las capacidades relativas de transporte de los MSP asignados a la ruta comercial por cada nación. Los eMSP son distintos de los MSP asignados realmente a la ruta de acuerdo a la siguiente fórmula.

$$\text{MSP Efectivos} = \text{MSP} \times (\text{Alcance Comercial} / \text{Distancia Zonas de Mar})$$

En otras palabras, cuanto más corta sea la distancia recorrida por agua, mayor es la efectividad de los MSP asignados. Ver Tabla 5-1. Alcance Comercial Marítimo por Cultura en la página 46 para los alcances Comerciales de tu nación.

2.17.9 Volumen Total de Comercio (TTV)

El Volumen Total de Comercio (TTV) es la suma del Valor de Comercio Internacional (TTV, ver Sección [2.3.9] en la página 19) tuyo y de tus socios comerciales. Este valor representa la cantidad potencial de comercio (en eMSP) que puede llevarse a cabo entre dos naciones. Esto también es frecuentemente referido como la *capacidad* de una ruta comercial.

Ejemplo

Inglaterra y Francia están comerciando por mar a través del Canal de Mancha. Inglaterra tiene un Valor Comercial de 4.5, Francia de 9.2. La longitud de la Ruta Comercial es de 1 Zona de Mar. La capacidad de esta ruta es la suma de los Valores de Comercio el cual es 13.7 (redondeado hacia arriba 14). De esta manera, se necesitan 14 eMSP para mantener [totalmente] el comercio entre estas dos naciones en este turno. Tres transportes asignados a la ruta mantendrán fácilmente todo el comercio de la ruta, puesto que 18 eMSP ($6 \text{ MSP} \times (3 / 1)$) supera el TTV de la ruta que es 14.

2.17.10 Capacidad Disponible

La Capacidad Disponible de una ruta es la cantidad de eMSP que son necesarios para alcanzar la capacidad de una determinada ruta. Si este número aparece como **negativo**, entonces este indica los eMSP que están asignados *por encima* de la capacidad de la ruta.

$$\text{Capacidad Disponible} = \text{TTV} - \text{Tus eMSP} - \text{Sus eMSP}$$

Si una Ruta Comercial Marítima no está al máximo de su capacidad (la Capacidad Disponible es un valor **positivo**), se generarán automáticamente Flotas Mercantes de ambos

países en la Ruta, será "rellenada" con una generación automáticamente de Flotas Mercantes como si fueran comerciantes que ven su oportunidad de negocio y quieren entrar en ella. El número "automático" de Puntos de Flota Mercante generados en la ruta es igual a:

$$\begin{aligned} &\text{Nuevas Flotas (en MSP)} = \\ &\text{Capacidad Disponible de la Ruta} \times \\ &\text{Valor del Mercado Nacional (MNV)} \times \\ &\text{Proporción Actual de Flotas en la Ruta} \end{aligned}$$

Redondeado al valor entero más próximo. Esto significa que las naciones con valores más elevados de NMV y grandes proporciones de Flotas Mercantes asignadas llenarán más rápidamente las rutas comerciales que están infrautilizadas con sus flotas.

Si la Capacidad Disponible es positiva, se añaden más transportes a la ruta. Si el valor es negativo, las flotas mercantes extra no generan ingresos. La proporción de flotas en una ruta es igual a (Flotas Actuales / Total de Flotas en la Ruta).

Ejemplo

Una Ruta Comercial Marítima existe entre Inglaterra y España. La Capacidad total de Comercio (la suma de los Valores Comerciales de Inglaterra y España) es 35. Inglaterra tiene colocados 20 Puntos de Flota Mercante (MSP) y España 8 MSP. La **capacidad disponible** de la ruta es (35 - 28 = +10). Inglaterra tiene un NMV de 0.105 y España tiene un NMV de 0.08. Durante este turno en cuestión las flotas mercantes Inglesas aumentarán en $(10 \times 0.105 \times (20 / 28)) = 0.75$ redondeado a 1) MSP. Los Españoles, en este turno, ganarán $(10 \times 0.08 \times (8 / 28)) = 0.22$ redondeado a 0) MSP.

2.18 MONOPOLIOS, DIEZMOS Y CÁRTELES DE COMERCIO

Esta sección está dividida en tres subsecciones (una para los monopolios de Casas de Comercio, diezmos de las Primacías Religiosas, y rutas comerciales de Cárteles de las Casas de Comercio). Para más detalles acerca de Monopolios y Cárteles de Comercio, ver el **Suplemento El Renacimiento**.

La sección de Diezmos Religiosos es usada tanto para mostrar el nivel de Diezmos que tu nación está pagando (o recibiendo) al Primado (ver sección [9.6.8.3] en la página 89 para más detalles) y el nivel actual de Influencia que el Primado posee en tu nación (ver sección [9.3.4] en la página 85 para más detalles).

El oro recibido por diezmos se incluye en la cantidad de Oro Ahorrado de las Primacías.

2.19 PROYECTOS

Los proyectos cubren un amplio rango de posibilidades – desde construcción de monumentos religiosos (o pirámides!) hasta la transformación de la sociedad de toda una nación. Estos proyectos están listados en esta sección, en el orden que se iniciaron. Cada proyecto esta descrito por:

1. El *Nº de Identificación*, el cual es asignado cuando se crea un nuevo proyecto, y es usado para identificar el proyecto en el sistema.
2. El *Nivel* del proyecto (o su tamaño), el cual oscila de 0.5 a 10 o más. El nivel del proyecto define su coste de construcción y mantenimiento. (Ver sección [6.0] en la página 55 para más detalles.)
3. La *Localización* del proyecto, si hay alguna. Algunos proyectos son "proyectos de nación", cubriendo el reino entero. Estos están indicados por un "?" como su localización.
4. El *Estado* del proyecto puede ser "Iniciado", "Terminado" o "Dañado".
5. Los *GP* de un proyecto incompleto tendrán dos líneas (Pagado y Coste) mostrando cuanto costará todo el proyecto cuando esté finalizado, y cuanto ha sido pagado hasta el momento.
6. De la misma manera, los *NFP* de un proyecto incompleto también tienen dos líneas (Pagado y Coste).
7. Los *Años* de un proyecto incompleto también tienen dos líneas (Pagado y Coste). Un proyecto completado sólo muestra la línea de coste.

2.20 TABLA DE CONSTRUCCIÓN DE UNIDADES

Esta tabla proporciona una idea acerca del coste de las unidades de tropa. Esta tabla puede o no estar anexada a tu Hoja de Estado. El GM tiene la opción de generarla o no y puede sólo hacerlo cuando tengas disponibles nuevas unidades para construir o cuando el coste de las unidades cambie. Esta tabla es la misma que la tabla de Construcción de Unidades (Tabla 16-71. Tabla de Creación de Unidades) que se encuentra en la sección Tablas y Gráficos al final del reglamento.

2.21 HISTORIA DE LA NACIÓN

Esta tabla muestra una línea por cada turno que tu nación ha sobrevivido, mostrándote el Número de Turno, el Nombre de la Nación en ese turno (el cual puede cambiar, movido por las circunstancias), el MSI (Índice de Poder Militar), el ESI (Poder Económico, cuanto dinero has generado ese turno), el TV (Valor de Comercio), el Total de Población y la Población Amistosa.

3.0 EL NEWSFAX

El Newsfax narra en forma de crónica el resultado de todas las órdenes que los jugadores han enviado en el turno al GM.

El Newsfax da al jugador una percepción de la actividad del resto de jugadores, el tamaño de sus ejércitos, su actividad económica y sus estrategias. De igual modo, permite a esos mismos jugadores ver lo que tu estás haciendo. El Newsfax es también el medio por el que el GM hace comunicados, aclara reglas, y cualquier otra cosa que haga estallar a su cautiva audiencia.

3.1 TITULARES DEL NEWSFAX

En la parte superior del Newsfax está el nombre del juego, la publicidad de **Lords of the Earth**, y el número de campaña. A continuación se muestra la información sobre el boletín. Éste mostrará el número de turno, qué año estamos al finalizar el turno (o el intervalo de años cubiertos por el turno), y la era actual. Después de todo esto está la **Fecha Límite**, que es la próxima fecha antes de la cual se deberán de haber enviado todas las órdenes.

3.2 COMUNICADOS

La sección de Comunicados incluirá nuevas reglas y aclaraciones de las mismas, políticas de la campaña y otras noticias relacionadas con la partida en marcha.

3.3 NOMBRE DEL GAME MASTER Y DIRECCIÓN

Éste es el nombre del GM y la dirección donde se tienen que enviar todas las órdenes antes o durante la fecha límite. Por favor, ten en cuenta que cualquier orden recibida después de la Fecha Límite podrá o no ejecutarse a discreción del GM. También en algún lugar del Newsfax debería de mostrar el teléfono de contacto del GM (si hay alguno disponible, aunque seguro que tu GM deja un contestador automático).

3.4 PRECIO DE LOS TURNOS Y MAPAS

También listado en el boletín aparecerán los precios a pagar por turno para poder jugar, y los precios de los conjuntos de Mapas o cualquier otro mapa que esté en venta (como mapas en color, mapas personalizados, mapas individuales).

3.5 INFORME NACIÓN A NACIÓN

Cada nación es representada por una entrada con las siguientes secciones:

1. El nombre de la nación (en negrita y en mayúsculas). El tipo de fuente de la nación puede representar el nivel tecnológico actual. El código de cultura de la nación puede añadirse mediante una letra al final del nombre.
2. La siguiente línea es el nombre del actual monarca de la nación, seguido de aquellos títulos que ostenta en letra cursiva - los cuales pueden ser interminables y pretenciosos.
3. La tercera línea es la línea de la Diplomacia. Aquí, se muestran los resultados de cualquier intento diplomático realizado por los líderes de la nación, suponiendo que haya habido algún resultado positivo. Los resultados son

registrados con el nombre de la región en la que la acción diplomática se ha producido, seguido por el nuevo Nivel de Control resultante (entre paréntesis).

Ejemplo:

El Imperio Ming
Ming-ta Juwen Shui-jen, Emperador de China, Hijo del Cielo
Diplomacia: Hupei(f), Tsingdao(t)

La tercera línea del ejemplo indica que la región de Hupei se ha convertido en Amistosa (f) respecto a la nación que ha realizado la acción diplomática, y Tsingdao se ha convertido en Tributaria (t). Ver Secciones [7.2.4.11] y [7.2.4.33] para más información sobre acciones de diplomacia, y la sección [2.14.6] para los Niveles de Control que una región puede tener.

La cuarta línea y siguientes son el resultado de tus otras acciones, narradas en el magnífico y glorioso (léase pastoso) estilo del GM, cuya narrativa está destinada a ser autoexplicativa y sin posibilidad de error.

En el Informe Nación a Nación, los eventos remarcables del turno son destacados. A continuación se muestran algunos de los eventos que siempre aparecen en el Newsfax (a no ser que éstos hayan sido encubiertos por actividades de los Servicios de Inteligencia).

La Fundación de Nuevas Ciudades, dónde están, su nombre y en qué Zona de Mar están ubicadas si están en la costa, Construcción de Fortalezas, Nuevas Construcciones Megalíticas, Cambios en el Terreno de Regiones, La Muerte de Reyes, Rebeliones y Guerras Civiles, Acciones Militares Hostiles contra Otras Naciones, El Desarrollo de Nuevas Tecnologías, Acciones de Inteligencia contra tu Nación y su resultado, acciones de Inteligencia que has intentado contra otras naciones y que han sido "destapadas" o reveladas al público, y acciones Religiosas dentro de tu nación.

3.6 GRUPOS DE MERCENARIOS

En muchas zonas del mundo, hay disponibles mercenarios (o *condottieri*). Los mercenarios son grupos de hombres con diferentes niveles de habilidad, que no comprometen su lealtad a nadie más que al brillante oro. Pueden contratarse, pero los jugadores están restringidos a contratar mercenarios sólo en aquellas regiones controladas por el jugador. En el Newsfax aparecerán para cada Región las tropas mercenarias, y posiblemente líderes, que están disponibles para ser contratados. El Rango de Calidad (QR) de las tropas puede o no mostrarse a discreción del GM. Si se listan los líderes, se mostrarán sus valores de combate, diplomacia y carisma.

Los mercenarios pueden contratarse en cualquier momento del turno, pero su contrato expira al final del mismo turno en que han sido contratados. Los grupos de condottieri se listan en las regiones del mundo en que están. Estos representan los mercenarios disponibles en ciudades controladas por las naciones que aparecen en la sección de la región (como el Norte de África, China o América del Sur). La información disponible acerca de ellos será el tipo de unidad y el número de efectivos disponible. La información acerca de su QR puede ser o no revelada.

La oferta mínima por unidad mercenaria es de 0.5 GP. Si un Capitán Mercenario está disponible, entonces la oferta mínima será la suma de sus habilidades de Combate y Diplomacia en GP.

Ver Sección [5.5.1] para más información sobre cómo contratar y usar tropas mercenarias.

3.7 EL RANKING MSI

Al final del Newsfax se lista el Ranking MSI. Cada nación es listada, en orden descendente, desde la más poderosa a la más débil. A continuación del nombre de la nación, está: el valor de MSI, el valor de ESI, el Valor de Comercio Internacional, el nombre del jugador o su alias, el teléfono de contacto del jugador (si el jugador desea que se muestre), y la dirección de email del jugador (si el jugador tiene alguna y quiere que se muestre).

4.0 LOS MAPAS

Los Mapas son un elemento clave del juego de **Lords of the Earth**. Estos muestran la localización de las regiones y ciudades, el terreno, las fronteras, construcciones y en algunos juegos qué nación controla la región. Es muy recomendable que periódicamente revises la sección de mapas ya que cambiarán significativamente durante el transcurso del juego.

Los mapas de **Lords of the Earth** representan el mundo dividiéndolo, a excepción de las Zonas Polares, en regiones de tamaño parecido. Cada región contiene su nombre, el símbolo de terreno, el símbolo de religión, el Valor en Puntos de Oro (GPv) y el Valor de Resistencia de la Región (RRv). Los dos valores estarán encerrados entre paréntesis y separados por la barra de dividir, con el GPv a la izquierda y el RRv a la derecha. Las tablas de la siguiente sección muestran los símbolos que encontrarás en los mapas.

Ver Sección [14.5], Example Map Section, para un ejemplo de sección de mapa.

4.1 SÍMBOLOS DE REGIÓN

Además del Terreno, la Religión, el GPv, y la Resistencia, cada región puede contener una gran variedad de otros símbolos que representan por ejemplo la gran variedad de recursos, mejoras, y barreras en medio del paisaje. Ciudades, Fortalezas y Puertos representan concentraciones de población dentro de una región. Los Centros de Comercio, La Ruta de la Seda y la Ruta de las Pieles del Ártico representan localidades de un valor económico inusual. Carreteras y Monumentos son construcciones valiosas, también reflejadas en los mapas. Las Regiones Colonizables son una gran oportunidad para expansionarse, que no molestará a tus vecinos.

Tabla 4-1. Símbolos de Regiones

Símbolo	Significado
	Ciudad
	Fortaleza
	Puerto o Área Portuaria
	Ciudad Portuaria
	Puerto Fortificado
	Ciudad Santa
	Carretera Real
	Camino Postal
	Centro de Comercio
	Ruta de la Seda
	Ruta de las Pieles
	Monumento (construcción megalítica)
(/)	Región Colonizable
H	Región Hostil

4.1.1 Ciudades

Cada región potencialmente puede contener una ciudad. Pero, los tamaños de estas ciudades serán indudablemente diferentes. En los mapas el tamaño relativo de una ciudad se muestra por uno de los cinco símbolos de tipo de ciudad. Cada uno de estos símbolos representa diferentes valores en GP(o GPv) de Ciudad. Ver sección [5.7] para saber más sobre ciudades.

Tabla 4-2. Símbolos de Ciudad

Símbolo	Significado	GPv (MGargen)
	Ciudad de Tipo Uno	1 – 3
	Ciudad de Tipo Dos	4 – 6
	Ciudad de Tipo Tres	7 – 9
	Ciudad de Tipo Cuatro	10 – 12
	Ciudad de Tipo Cinco	13 – 15

4.1.2 Fortalezas

Cada región también puede tener potencialmente una fortaleza. Algunas veces la fortaleza es rodeada por la ciudad de la región y en otros casos la fortaleza está en un lugar diferente, alejada de la ciudad. Una fortaleza rodeada por una ciudad se indica por la combinación de los símbolos fortaleza y ciudad (tal como se muestra en la Tabla 4-1. Símbolos de Regiones), mientras que una fortaleza alejada se indica por un triángulo. Ver sección [5.4.6] para saber más sobre Fortalezas.

4.1.3 Puertos

Las ciudades construidas cerca del litoral o a orillas de ríos navegables pueden tener, a parte de una fortaleza, instalaciones portuarias. Los Puertos permiten la construcción de embarcaciones y actúan como bases para las flotas mercantes de la nación. Las Ciudades que posean instalaciones portuarias tendrán una ancla al lado del símbolo de la ciudad. La posición del símbolo de esa ancla también muestra cual es la Zona de Mar donde el puerto está situado. Un puerto puede ser colocado en el nexo de dos Zonas de Mar, uniendo las dos de esta manera, o en la confluencia de un Río y una Zona de Mar, permitiendo acceder a cualquiera de las dos.

En raras circunstancias una ancla estará indicada al lado de una masa de agua en una región que no contenga una ciudad, o en una región que contenga una ciudad que esta claramente situada tierra adentro. En este caso, la ancla representa una *Área Portuaria*.

Una Área Portuaria permite a la nación que la controla construir hasta 20 unidades de barcos de guerra ligeros y/o de transporte ligeros por turno.

Una Área Portuaria **no cuenta** como Puerto para el tema de trazar rutas comerciales de capital a capital. Para eso necesitas tener una **Ciudad** Portuaria.

Todas las instalaciones portuarias proporcionan ayuda a que las tropas puedan embarcar y desembarcar de los barcos. Ver sección [7.2.4.21] para saber más acerca de Cargar y Descargar barcos.

4.1.4 Ciudades Santas

Pocas ciudades tienen la distinción de ser veneradas por una o más creencias por su significación religiosa. Estas Ciudades Santas se indican en el mapa como ciudades con una cruz encima del símbolo cuadrado de la ciudad (☒). Ver sección [9.7] para más información acerca de la formación y efectos de Ciudades Santas.

4.1.5 Carreteras

Las carreteras se construyen para unir los extensos territorios de un imperio. Las Carreteras Reales extienden el Radio de Autoridad del Rey y la Zona de Influencia de la Tierra Natal, mejoran la movilidad de las tropas en las regiones del interior, y pueden mejorar la movilidad de los comerciantes (mejorando por esto los ingresos de Comercio Internacional). Los Caminos Postales extienden el Radio de Autoridad del Rey, pero no proporcionan mejoras de movilidad o ampliación de la Zona de Influencia de la Tierra Natal.

Las Carreteras Reales se indican en los mapas con dos líneas paralelas que se extienden de una ciudad a otra, de una ciudad al centro de una región, o del centro de una región al centro de otra región (══). Los Caminos Postales son líneas sencillas que se extienden de la misma forma. Ver secciones [6.1.5] y [6.1.4] para más información acerca de cómo construir y usar Carreteras Reales y Caminos Postales, respectivamente.

4.1.6 Monolitos

En ocasiones, las naciones construyen monumentos para conmemorar un evento importante o el paso de un gran líder. A veces estos monumentos son de naturaleza religiosa, otras veces son monumentos conmemorativos de grandes líderes del pasado, y aún otros se construyen para impresionar tanto a la propia población como a los extranjeros acerca del poder y riqueza de la nación. Dándoles suficiente tiempo y notoriedad, estos monumentos también pueden generar pequeños ingresos debido al tráfico de peregrinos y visitantes.

Dado que estas construcciones pueden variar ampliamente en su propósito y forma, los símbolos que los representan también pueden variar. Algunos se muestran como pirámides (◊). Ver sección [6.1.9] para saber más sobre Monolitos y Monumentos Religiosos.

4.2 RELIGIÓN DE LA REGIÓN

El símbolo de la Religión en una provincia denota la religión *dominante* en esa región, aún cuando la mayoría de la población sea de una religión diferente. Es decir, representa la religión de la clase dominante, no la del pueblo llano. Algunas veces pueden aparecer dos símbolos religiosos para una misma región. Esto significa que se está efectuando una *Conversión Militar* (MC). Ver Secciones [9.4.2] y [7.2.4.23] para más detalles.

4.3 REGIONES DE COMERCIO ESPECIALES

Las Regiones de Comercio son localizaciones específicas alrededor del mundo donde la actividad comercial es más elevada, debido a situaciones céntricas, metales preciosos,

pieles o por cualquier otra razón. Las Regiones de Comercio, como grupo, incluyen aquellas que poseen Centros de Comercio, que son parte de La Ruta de Seda, y cualquier región a lo largo de la Línea de Árboles (El Comercio de Pieles del Ártico).

4.3.1 Centros de Comercio

Los Centros de Comercio representan áreas con una elevada actividad comercial por razones no tan concretas como las de la Ruta de la Seda y el comercio de Pieles. Estas regiones se indican en los mapas con el símbolo (Ⓜ), y se pueden encontrar en muchas regiones. Estos no tienen un valor en GP directo, pero incrementan el Valor de Comercio Internacional (ITV) de la nación.

Cada región que la nación controle a un nivel mínimo de Tributaria (T) y que contenga un Centro de Comercio incrementará el ingreso por Comercio Interurbano en tres (3) y el Comercio Internacional en uno (1) (ver Sección [2.3.6]).

Los Centros de Comercio pueden ser usados por naciones Nómadas y Bárbaras para construir tropas fuera de su Tierra Natal o Capital (ver Sección [10.1.2]) como si fueran una ciudad.

En la Hoja de Estado, los Centros de Comercio están además definidos como uno de los siguientes tipos:

Tabla 4-3. Tipos de Centros de Comercio

Code	Type
A	Minas de plata
G	Minas de oro
M	Ferias de Mercaderes
P	Especies
S	Sal

4.3.2 La Ruta de la Seda

La Ruta de la Seda es una antigua ruta de comercio que unía el Este (desde China) y el Oriente Medio. Esto está marcado en el mapa con una línea de puntos (... ..) que discurre desde la China central (donde se producía la Seda) hacia el oeste, hasta llegar a Bagdad en Mesopotamia (donde era considerada un artículo de lujo para vestir a reyes y nobles).

Cada región situada en la Ruta de la Seda que una nación controle produce un (1) GP adicional, independientemente de los GPv de la región, el cual es añadido a los ingresos regionales de la nación. Si una nación posee el control de una región *cualquiera* a lo largo de la Ruta de la Seda, el ingreso por Comercio Interurbano se incrementará en tres (3), y su Comercio Internacional se verá incrementado en uno (1) (ver Secciones [2.3.6] y [2.3.2]). Estos incrementos se aplicarán una sola vez, independientemente del número total de regiones de la Ruta de la Seda controladas por la nación.

La Ruta de la Seda permanecerá en efecto hasta el momento en que se establezca una ruta directa de comercio marítimo entre naciones situadas en la zona geográfica de Oriente Medio y naciones en la zona geográfica de China.

4.3.3 El Comercio de Pieles del Ártico

El lejano norte alberga inmensas reservas de recursos que pueden ser explotadas por las naciones más septentrionales y

que están deseando hacerlo. El Comercio de las Piel es conducido a través de las regiones de la Línea de Árboles, la cual está marcada en los mapas como una cadena de símbolos de abetos a lo largo de la frontera ártica en Siberia y Canadá.

Por cada región adyacente a la Línea de Árboles que una nación controle se añadirán dos (2) GP a los ingresos regionales de la nación, independientemente del GPv de la región controlada.

Si una nación posee el control de una región *cualquiera* a lo largo de la Línea de los Árboles, el ingreso por Comercio Interurbano se incrementará en tres (3), y su Comercio Internacional se verá incrementado en uno (1). Esto se aplicará una sola vez, independientemente del número total de regiones de la Ruta de la Piel controladas por la nación.

4.4 BORDES DE TERRENO

En los bordes de terreno de las regiones nos encontraremos con características naturales que dificultarán tus movimientos y/o protegerán tu nación.

Tabla 4-4. Símbolos de Bordes de Terreno

Símbolo	Característica de Terreno
	Cadena montañosa (tipo-1)
	Gran cadena montañosa (type-2)
	Ríos navegables
	Línea de la Mosca Tsetse
	Gran Muralla

4.4.1 Cadenas Montañosas

Las cadenas montañosas, como nos muestra la historia, son divisores naturales de las tierras. Dentro de este juego hay dos tipos de Cadenas Montañosas, referidas como Tipo-1 y Tipo-2. Las cordilleras y las grandes cordilleras. Las cordilleras pequeñas no tienen importancia en *Lords of the Earth*.

Las cordilleras montañosas de Tipo-1 son un tanto difíciles de cruzar. Estas montañas hacen que el movimiento sea difícil, aunque no demasiado. Ejemplos serían los Urales en Rusia y los Apeninos en Italia. Cruzar una montaña de Tipo-1 cuesta un Punto de Acción adicional.

Las cordilleras montañosas de Tipo-2 son difíciles de cruzar y tienen muy pocos pasos para hacerlo. Las cadenas montañosas de Tipo-2 más notables incluyen los Apalaches, el Himalaya, los Alpes y los Andes. Cruzar una montaña de Tipo-2 cuesta dos Puntos de Acción adicionales.

4.4.2 Ríos

De la misma forma que las montañas dividen hacia arriba, los ríos dividen a lo largo. La gran mayoría de ríos, sin embargo, no están representados en los mapas. Sólo aquellos ríos que son realmente vías fluviales están representados. Cada sección de río es considerada una Zona de Mar para barcos de guerra y de transporte. Para unidades terrestres, cruzar un río navegable cuesta un Punto de Acción extra.

Ejemplo

La Gran Serpiente en las Américas está formada por dos

secciones –La *Serpiente Superior* y la *Serpiente Inferior*. Cada una es considerada una zona de mar. Un ejército moviéndose entre Michigamea y Quapaw debería pagar un punto extra de acción para cruzar el río.

4.4.3 Secciones de Gran Muralla

Las Grandes Murallas son enormes y sólidas fortificaciones construidas a lo largo de fronteras con un carácter defensivo que, históricamente, fueron usadas por los Chinos para demarcar su frontera más septentrional. En la actualidad los historiadores están aún debatiendo su eficacia como sistema defensivo. Las Grandes Murallas están

representadas en los mapas por el símbolo . Ver sección [6.1.6] para más detalles sobre Grandes Murallas.

4.4.4 Línea de la Mosca Tsetse

Debido a la mosca Tsetse, y otras circunstancias atenuantes, hay una gran sección de África donde se prohíbe el uso de la Caballería. Cualquier fuerza de caballería que entre en esta área será convertida inmediatamente a Infantería Inexperta. Es más, debido a la barrera natural que supone esta zona, el sur de África no tiene caballos autóctonos, y, como resultado, sufre la misma limitación que el Nuevo Mundo en este aspecto (ver Sección [10.10] en la página 98). La zona Tsetse está indicada en el mapa por una línea secundaria discontinua con triángulos encima que pasa junto a los límites de las regiones (). Los triángulos apuntan hacia fuera de la zona. La zona Tsetse no puede ser destruida y cualquier líder que se mueva dentro de esta zona, o hacia el sur de África se le aplicará el estado anterior a la llegada del caballo haciendo que sólo tenga disponibles para usar 5 Acciones por año.

4.5 TERRENO

Existen 10 tipos diferentes de clases de terreno tal como muestran las ilustraciones de la Leyenda del Mapa. Estos son *Cultivo Intensivo (c2)*, *Cultivado (c)*, *Salvaje (w)*, *Estepa (s)*, *Jungla (j)*, *Montaña (m)*, *Desierto (d)*, *Isla (i)*, *Tundra (t)*, y *Oasis (o)*. Cada tipo de terreno está descrito en más detalle en las siguientes secciones.

Tabla 4-5. Tabla de Símbolos de Terreno

Símbolo	Código	Descripción
	c2	Cultivo Intensivo
	c	Cultivado
	w	Salvaje
	s	Estepa
	j	Jungla
	m	Montaña
	d	Desierto
	i	Isla
	t	Tundra
	o	Oasis

Distintas culturas florecen en los diferentes tipos de terreno. La siguiente tabla detalla el Modificador de Impuestos (TM) para determinar los ingresos Regionales, y el Coste de Acción (AC) para las unidades que entren en una región de ese terreno. La tabla muestra valores separados para cada tipo de cultura.

Tabla 4-6. Costes de Acción por tipo de Terreno de la región

Terreno	Civilizada / Marinera	Bárbara / PreColombina	Nómada
c2	1	1	1
c	1	1	1
w	2	1	2
m	2	2	3
s	2	2	1
d	2	3	1
t	2	2	2
i	1	1	1
j	2	2	3
o	2	2	1

Nota

- ◆ Éste es el coste en Puntos de Acción para entrar en una región de ese tipo de terreno.

Tabla 4-7. Modificadores de los Impuestos por el Tipo de Terreno

Tipo Terreno	Cultura				
	C	B	N	S	P
c2	1.0	1.5	2.0	1.0	1.0
C	1.0	1.0	1.5	1.0	1.0
w	0.5	1.0	0.3	0.5	1.0
m	0.3	0.5	0.2	0.2	0.5
s	0.3	0.2	1.0	0.0	0.2
d	0.2	0.2	0.5	0.0	0.2
t	0.2	0.3	0.0	0.0	0.2
i	1.0	1.0	1.0	1.5	1.0
j	0.3	0.5	0.2	1.0	1.0
o	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

4.5.1 Cultivo Intensivo

Las regiones de Cultivo Intensivo han sido transformadas por la humanidad para habitarlas y producir alimentos. Al igual que las regiones Cultivadas, es fácil viajar a través de ellas.

Las regiones de Cultivo Intensivo pueden soportar el nivel máximo de desarrollo regional y urbanización. Las ciudades pueden crecer hasta un tamaño de 15 GPV, y la región puede soportar hasta (20.× GPV Regional) en Proyectos de Obras Públicas.

Si una región de Cultivo Intensivo sufre una acción de Tierra Quemada (**SE**) o un Genocidio Regional (**RG**) ésta será devuelta a Cultivada. Una región que es **RG** y pero es recolonizada en el *mismo* turno permanecerá como de Cultivo Intensivo y no será degradada a Cultivada. Así que, planea tus acciones por adelantado ...

4.5.2 Cultivada

Las regiones Cultivadas han sido parcialmente transformadas por los humanos con granjas y haciendas que producen alimentos. Estas pueden cruzarse fácilmente a pesar del hecho de que hay numerosas porciones de tierra sin desarrollar.

Las regiones Cultivadas pueden soportar gran desarrollo y urbanización. Las ciudades pueden aumentar su tamaño hasta 10 GPV, y las regiones pueden soportar hasta (15 ×

GPV Regional) en Proyectos de Obras Públicas. Algunas regiones Cultivadas pueden también ser transformadas en regiones Intensamente Cultivadas (ver Sección [6.1.8]).

Regiones Cultivadas que han sufrido un *Genocidio Regional* (**RG**) y han quedado desocupadas durante más de un **turno** son devueltas a cualquiera de los siguientes tipos de terreno: Salvaje, Estepa o Desierto, dependiendo del tipo de terreno más cercano a la región degradada.

4.5.3 Salvaje

Una región Salvaje es básicamente un bosque templado o frondoso. Los viajes por regiones Salvajes son duros para las naciones Civilizadas y Nómadas pero para las sociedades Bárbaras y Precolombinas es como si estuvieran en casa.

Una región salvaje puede soportar niveles moderados de desarrollo regional y urbanización. Las ciudades pueden crecer hasta un tamaño máximo de 6 GPV, y las regiones pueden soportar hasta (5 × GPV Regional) en Proyectos de Obras Públicas. Adicionalmente, una región Salvaje puede ser transformada en una región Cultivada (ver Sección [6.1.5]).

Las regiones Salvajes que han sido convertidas a Cultivadas y sufren un *Genocidio Regional* son devueltas a Salvajes si no son recolonizadas en el mismo turno.

4.5.4 Estepa

Las regiones de Estepa son prados templados o áridos. Los Nómadas están como en casa aquí, mientras cazan en las llanuras. Las sociedades Civilizadas, Marineras y Bárbaras tienen dificultades para viajar por estas regiones.

Las regiones de Estepa sólo pueden soportar niveles de desarrollo regional y urbanización bajos. Las ciudades en la Estepa pueden crecer hasta un tamaño de 4 GPV, y las regiones pueden soportar hasta (2 × GPV Regional) en Proyectos de Obras Públicas. Adicionalmente una región de Estepa puede ser transformada en Cultivada (ver Sección [6.1.5]).

Regiones de Estepa que son convertidas a Cultivadas y sufren un *Genocidio Regional* son devueltas a regiones de **Desierto** en vez de Estepas.

4.5.5 Jungla

La Jungla son bosques tropicales. Viajar por la Jungla es difícil, aunque Bárbaros y, particularmente, las sociedades precolombinas pueden desenvolverse bastante bien en ella.

Las regiones de Jungla pueden soportar unos niveles moderados de desarrollo regional y urbanización. Las ciudades en la Jungla alcanzan un tamaño máximo de 5 GPV, y las regiones pueden soportar como mucho (5 × GPV Regional) en Proyectos de Obras Públicas. Adicionalmente, una región de Jungla puede transformarse en una región Cultivada (ver Sección [6.1.5] en la página 56).

Regiones de Jungla que han sido transformadas en regiones Cultivadas sólo pueden mantener este nivel de producción agrícola durante un número de años antes de ser devueltas nuevamente a Jungla. El GM estará al tanto de esta conversión. Regiones de Jungla que son convertidas a Cultivadas y sufren *Saqueo y Pillaje*, *Tierra Quemada* o *Genocidio Regional* son devueltas a Jungla.

4.5.6 Montaña

Las regiones de montaña son territorios accidentados, rocosos y de gran altura siendo muy difícil y peligroso el movimiento a través de ellas. Las regiones de montaña pueden soportar niveles bajos de desarrollo regional y niveles moderados de urbanización.

Las ciudades pueden crecer hasta un tamaño máximo de 5 GPv, y las regiones sólo soportan hasta (2 × GPv Regional) en Proyectos de Obras Públicas. Las regiones de montaña no pueden ser transformadas en regiones Cultivadas.

4.5.7 Desierto

Las regiones Desérticas son territorios áridos, desolados, con escasa vegetación. Viajar por ellas es difícil y peligroso. Las regiones de Desierto sólo pueden soportar bajos niveles de desarrollo regional y urbanización. Las ciudades pueden llegar a crecer hasta un tamaño de 4 GPv, y las regiones pueden soportar (2 × GPv Regional) en Proyectos de Obras Públicas. Las Regiones de Desierto no pueden ser transformadas en regiones Cultivadas. Bajo ciertas condiciones, regiones Cultivadas y Estepas también pueden llegar a convertirse en regiones Desérticas.

4.5.8 Isla

Las islas son similares a los territorios Cultivados excepto en que estas son más pequeñas y están rodeadas totalmente por el mar. Una isla puede soportar un nivel regional de desarrollo moderado y altos niveles de urbanización.

Las ciudades pueden crecer hasta un tamaño de 10 GPv, y las regiones pueden llegar a soportar hasta (10 × GPv Regional) en Proyectos de Obras Públicas. Las islas no pueden ser transformadas en regiones Cultivadas.

Las islas no cuentan contra el movimiento que realizan las embarcaciones.

4.5.9 Tundra

Las regiones de Tundra son llanuras frías, áridas, a menudo cubiertas de nieve. La vida vegetal todavía florece aquí, aunque sólo la más robusta sobrevive. Como uno esperaría, los viajes son duros en regiones de Tundra. Las regiones de tundra sólo pueden soportar niveles bajos de desarrollo regional y de urbanización.

Las ciudades pueden crecer hasta un tamaño de 3 GPv, y las regiones pueden soportar como mucho (2 × GPv Regional) en Proyectos de Obras Públicas. Abandona cualquier ilusión que puedas tener de transformar regiones de Tundra en regiones Cultivadas.

4.5.10 Oasis

Los Oasis son pequeños reductos de vida en medio de un desierto totalmente yermo y desolado. Son básicamente agujeros de agua con palmeras y otra vegetación alrededor. Viajar a uno o desde uno es difícil y arriesgado para un ejército (sobre todo para tropas de a pie). En un Oasis no puede desarrollarse ni construirse una ciudad. No puede convertirse a ningún otro tipo de terreno.

4.5.11 Regiones de Tierra Hostiles

Hay pocas y raras regiones de tierra en los mapas que sean especialmente despreciables. Estas regiones se indican en los mapas con una 'H'. Los costes de mantenimiento para tropas destacadas en Regiones de Terreno Hostil se incrementa, del mismo modo que se incrementa el coste de acciones para realizar actividades en esas regiones. Por otro lado, los ejércitos que defienden esas áreas obtienen una bonificación favorable en batalla.

Todas las acciones emprendidas en Regiones de Tierra Hostiles, incluyendo el movimiento para entrar en la región, cuestan un (1) Punto de Acción extra.

4.5.12 Regiones Colonizables

Hay varias regiones en el mapa que empiezan con los valores regionales vacíos (esto es (-/-)). Estas son conocidas como Regiones Colonizables (o CR). CR es una región que simplemente está esperando a que algunas personas prósperas vengan y se establezcan allí, construyendo granjas, plantaciones y pueblos entre las tierras sin cultivar. La inmensa mayoría de estas regiones son regiones Salvajes. Las reglas que controlan la colonización de esas áreas se encuentra en la sección [5.6.1].

Hasta que una CR no es colonizada, no posee GPv, y cuenta como una Región de Tierra Hostil para propósitos de movimiento y acciones.

4.6 SÍMBOLOS DE MAR

Las Zonas de Mar (también llamadas Zonas de Costa) definen los mares de la Tierra, abrazando las plataformas continentales. Cada Zona de Mar tiene un nombre y está determinada por una línea discontinua. Las Zonas de Mar describen las aguas "conocidas" durante el Periodo Medieval. Por consiguiente, las Zonas de Mar no necesitan ser exploradas. Además de las líneas discontinuas de delimitación hay Zonas de Mar especiales, descritas más abajo.

Tabla 4-8. Símbolos de Zona de Mar

Símbolo	Significado
↔	Zona de Transbordador
←	Flecha de dirección única entre-Islas
↔↔	Flecha de doble sentido entre-Islas
←	Flecha de dirección única hacia Mar abierto
↔↔	Flecha de doble sentido en Mar Abierto
-↑↓-	Zona de Monzones
-↑-	Zona de Fuertes Corrientes
H	Zonas de Mar Hostiles

4.6.1 Flechas de Mar Abierto y Flechas entre Islas

Las Flecha de Mar Abierto y las flechas entre Islas deben ser exploradas antes de que puedan ser cruzadas. Las Flechas entre Islas son líneas dobles y son relativamente fáciles de explorar. Las Flechas de Mar Abierto son líneas sencillas y son difíciles de explorar a no ser que se tengan conocimientos de navegación. Hasta el Renacimiento sólo las naciones Marineras pueden explorar Flechas de Mar Abierto de forma eficaz.

Ningún combate puede ocurrir en Flechas entre Islas o de Mar Abierto.

4.6.2 Zonas de Mar Hostiles

En general, se definen como Zonas de Mar Hostiles esos lugares dónde los navíos se adentran pero del que no regresan jamás. Para la inmensa mayoría de naciones Marineras, cualquier cosa fuera del alcance de la vista que no sea tierra es hostil (por eso la restricción de Zonas de Mar a la costa y el uso de líneas de movimiento en mar abierto). Las Zonas de Mar que son básicamente hostiles están marcadas con un **H**. La mayoría de Zonas de Mar así marcadas están llenas de terribles icebergs o por grandes y hambrientos monstruos de mar.

4.6.3 Zona de Monzones

Los límites del Monzón son Zonas de Mar favorables dónde dominan generalmente grandes rachas de viento, que varían según la estación. Las flechas dobles entre dos zonas de mar representan esto. Cruzar por una zona de Monzón cuesta tanto a Líderes como unidades sólo 0.5 Punto de Acción. Para rutas comerciales, sin embargo, cruzar una Zona de Monzón cuenta como una Zona de Mar contra su capacidad de movimiento.

4.6.4 Zonas de Fuertes Corrientes

Las Zonas de Fuertes Corrientes pueden ser un obstáculo a la navegación si se navega contra la corriente que prevalece en la zona. Una sola flecha entre dos zonas de mar representa la dirección de la corriente que prevalece en la zona. Cruzar una Zona de Fuertes Corrientes **en dirección contraria** a la dirección de la corriente cuesta tanto a Líderes como unidades 2 Puntos de Acción, y 1 Punto de Acción si se cruza en la misma dirección que la corriente. Para las rutas comerciales, cruzar una Zona de Fuertes Corrientes cuenta como 2 Zonas de Mar contra su capacidad de movimiento.

4.7 FLECHAS DE TRANSBORDADOR

Hay varios puntos en los mapas marcados con una flecha doble sencilla (\leftrightarrow) que cruza unas zonas particularmente estrechas de agua. Estos son lugares donde la Flecha de Transbordador opera proporcionando unos medios de comunicación y transporte de una orilla a la otra. Estos medios son generados por la propia población local. Las Flechas de Transbordador también actúan como puentes "terrestres" permitiendo que las Zonas de Influencia de Tierra Natal, y Rutas Terrestres de Comercio entre naciones pasen a través de la flecha de Transbordador como si las regiones de ambos lados estuvieran físicamente unidas entre si.

Todas las posibles Flechas de Transbordador ya están marcadas en los mapas. No se pueden construir nuevas flechas de Transbordadores.

4.7.1 Capacidad de una Flecha de Transbordador

Generalmente, todas las flechas de Transbordador se considera que empiezan con 10 Puntos de Transbordador (FP) que pueden desplazar hasta 10 Cargo por impulso de Acción hacia el otro lado. Sin embargo, dependiendo de

cómo el GM haya preparado la campaña, el número de FP puede variar.

Una nación puede construir Puntos de Transbordador adicionales si controla al menos una de las dos orillas de la Flecha de Transbordador. Cada 2 Puntos de Transbordador cuestan 2 GP y 1 NFP. Estos Puntos de Transbordador adicionales pueden ser destruidos por acciones del enemigo.

La capacidad de la Flecha de Transbordador puede ser también temporalmente incrementada con barcos de guerra y de transporte adicionales cuyos valores de Carga son prestados al Transbordador para hacer que el cruce sea más rápido.

Los Puntos de Transbordador son reparados y mantenidos por si mismos, así que no es necesario pagar el coste de apoyo de tropas por ellos. Los Puntos de Transbordador pueden ser bloqueados por acciones navales o capturando una de las regiones de la flecha de Transbordador, impidiendo de esta forma cruzar a las tropas. Los ejércitos pueden atacar a través de una zona de Transbordador, a condición de pagar un coste extra en Puntos de Acción para cruzar.

Una provincia neutral no permitirá a ningún ejército cruzar un Punto de Transbordador perteneciente a dicha provincia sin que el ejército lance un ataque.

4.7.2 Cruzar una Flecha de Transbordador

Cuando un ejército cruza una flecha de Transbordador, deberá pagar Puntos de Acción extras si el tamaño (en puntos de Cargo) del ejército excede la capacidad del Transbordador. Un Transbordador puede mover un número de Puntos de Cargo igual al número de Puntos de Transbordador en 1 AP.

Por consecuencia, si un ejército con un tamaño de Carga mayor que la capacidad que puede soportar el Transbordador decide cruzar, el coste en AP será calculado de la siguiente forma:

$$\text{Tamaño del ejército en Cargo} / \text{Capacidad del Transbordador} = \text{AP para cruzar}$$

Cualquier valor de AP fraccionario será redondeado hacia arriba.

Ejemplo:

20 unidades de Caballería (valor de Cargo 40) están cruzando por una flecha de Transbordador la cual tiene 10 Puntos de Transbordador más 10 de Transportes ligeros (Capacidad de Cargo total de $10 + 20 = 30$), estos deberán emplear dos (2) Puntos de Acción para cruzar ($40/30=2$).

5.0 EL FORMULARIO DE ÓRDENES

El Formulario de Órdenes (también Hoja de Órdenes) es el método usado por el jugador para comunicar al GM lo que desea que su nación haga en cada turno. El formulario mostrará cómo la nación ha ganado su dinero, cómo lo está gastando, qué se está construyendo, y dónde están sus tropas y líderes. A veces, el Formulario de Órdenes no dispone de suficiente espacio para indicar claramente al GM lo que el jugador desea hacer. En este caso, usa otra hoja de papel y **grápala** a tu Hoja de Órdenes. Recuerda escribir el nombre de tu nación y el número de turno en cualquier hoja suplementaria. Si usas el correo electrónico, puedes enviar un archivo de texto junto con tu Hoja de Órdenes.

Si estás enviando mensajes a otros jugadores, por favor escríbelas en hojas DIN A4 aparte pero envíalas junto con tu Hoja de Órdenes, para que tu GM pueda tratarlas fácilmente. Recuerda: un GM infeliz es un GM cruel y despiadado.

El Formulario se divide en seis secciones: Datos del Jugador, Actividades Comerciales y Mercantiles, Actividades de Espionaje y Notas, Construcción de Unidades, Gastos, y la Sección de Movimientos.

Hay un ejemplo de formulario completado al final de la sección de Datos y Tablas de la página 178. En la misma sección hay un formulario en blanco, que puedes copiar para tu propio uso.

5.1 DATOS DEL JUGADOR

Al inicio del formulario están los espacios reservados para la información del jugador. Se **deben** rellenar todos los campos referentes al nombre de la nación, el nombre del jugador, el número de la campaña y del turno, y el número de teléfono y dirección del jugador, o si no, las órdenes **no** serán procesadas. Hay una serie de cajas que puedes marcar si quieres que tu nombre, número de teléfono o dirección de e-mail aparezcan en la sección ISI del Newsfax.

Por favor, ten presente que la sección llamada ENVIAR RESULTADOS A: es donde tu (el jugador) pones **tu** dirección! Si no sabemos tu dirección, no podemos enviarte tus resultados. Si has cambiado de dirección, recuerda poner tu nueva dirección en este espacio! Si cambias de dirección después de enviar tus órdenes pero antes de obtener tus resultados, es tu responsabilidad informar al GM de esta circunstancia.

5.2 ACTIVIDADES MERCANTILES Y COMERCIALES

Debajo de los Datos del Jugador hay dos grupos de líneas etiquetadas “Iniciar Ruta Comercial” y “Cambiar Asignación de Barcos”. Estas líneas indican al GM con que naciones deseas iniciar o finalizar comercio internacional.

Para iniciar el comercio, **ambas** naciones, la tuya y la nación con la que deseas establecer comercio, deben indicar claramente que desean “Iniciar” comercio con la otra. Si estás intentando comercial con cualquier otra nación, puedes escribir “Comerciar con cualquiera”, y cualquier otra nación que intente comerciar contigo podrá hacerlo.

Si puede abrirse una Ruta Comercial válida entre las dos naciones, el comercio se iniciará en el siguiente turno. Este comercio continuará hasta que:

- ◆ La ruta comercial no pueda ser mantenida.
- ◆ Alguno de los jugadores declare un cese del comercio.
- ◆ Alguno de los jugadores emprenda un acto de guerra contra el otro.
- ◆ Una de las naciones deje de existir.

No necesitas ninguna orden especial para mantener el comercio. Las Rutas Comerciales pueden trazarse a través de regiones terrestres, a través de regiones marítimas, o mediante una combinación de ambas.

5.2.1 Comercio Terrestre

Una Ruta Comercial válida es una línea de regiones **terrestres** controladas y/o **flechas de transbordador** que puede trazarse desde la capital de una de las dos naciones comerciantes a la capital de la otra nación comerciante. Todas las regiones terrestres que forman la Ruta Comercial deben ser controladas (a un nivel mínimo de Tributaria Exenta de Pago) por uno de los dos socios comerciales. Esta Ruta Comercial puede comprender cualquier número de regiones terrestres o flechas de transbordador. Una región terrestre puede ser atravesada por cualquier número de Rutas Comerciales.

Ten presente que esto significa que una nación que domina una zona marítima no gana la habilidad de comerciar por tierra con naciones adyacentes a la misma zona de mar. La Ruta Comercial no puede incluir **ninguna** Zona de Mar si se ha de tratar como Ruta Terrestre.

Si una ruta comercial entre dos naciones debe atravesar una o más Zonas de Mar, se considera una Ruta Marítima y se rige por las normas del Comercio Marítimo.

Ejemplo:

Inglaterra ha conquistado la zona occidental de Francia y está comerciando con los Españoles, los Borgoñones y los Alemanes. Sus posesiones francesas tienen fronteras terrestres comunes con estos tres reinos. Pero trazar una Ruta Comercial desde la capital inglesa (Londres) a cualquiera de las otras tres capitales requiere trazar una Ruta Comercial a través del Canal de la Mancha. Como es una zona marítima, toda la ruta se considera una Ruta Marítima y deben aportarse barcos mercantes para atravesar el Canal.

5.2.2 Comercio Marítimo

Una Ruta Comercial puede incluir Zonas de Mar si se cumplen las siguientes condiciones:

1. Cada extremo de las partes marítimas de la Ruta Comercial debe tener una ciudad portuaria, controlada por una de las naciones comerciantes a un nivel mínimo de Tributario, adyacente a una zona marítima de la Ruta Comercial.
2. Una o ambas de las naciones comerciantes debe aportar por lo menos **un** Punto de Carga Mercante (MSP) para llevar el comercio a través de las zonas marítimas que intervengan. Esta flota mercante se considera que tiene

su base en la ciudad portuaria controlada por la nación que la ha aportado.

- El número de zonas marítimas contiguas a través de las cuales se traza una Ruta Comercial de puerto a puerto no puede exceder el Alcance Comercial Marítimo de la nación que aporta la flota mercante. El Alcance Comercial Marítimo depende de la cultura de la nación, como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 5-1. Alcance Comercial Marítimo por Cultura

Tipo de Cultura	Alcance Comercial
Nómada	1
Bárbara / Precolombina	2
Civilizada	3
Marítima	4

La ciudad portuaria que acoge los MSP asignados a la Ruta Comercial no ha de ser necesariamente la misma por la que pase la Ruta Comercial. Esto te permite repartir tus MSP por todo tu Imperio, aunque una sola ciudad portuaria esté manejando todas las Rutas Comerciales por motivos del trazado de las mismas.

De todas formas, ambos socios comerciales deben ser capaces de terminar de trazar la Ruta Comercial desde el puerto que maneja la Ruta hasta su Capital a través de una serie de regiones terrestres contiguas y controladas. En caso contrario, la Ruta Comercial entre esos socios no podrá establecerse.

Es perfectamente posible que una Ruta Marítima sea trazada a través de tierra a un puerto controlado por tu nación a través de un determinado número de zonas marítimas, hasta otro puerto controlado por tu nación, y desde allí por tierra hasta la capital de tu socio comercial. En este caso, sólo la Nación que controla **ambos** puertos puede asignar MSP a la Ruta.

Ejemplo

Inglaterra está comerciando con Suiza. Los ingleses trazan su Ruta Comercial desde Londres a través del mar (el Canal de la Mancha) a Calais en Flandes (que controlan los ingleses) y desde allí por tierra a través de Vermandois y Hainaut a Champaña, que controlan los suizos. Entonces va por tierra a través de Borgoña a Suiza. Como los ingleses controlan los dos puertos usados en esta Ruta Comercial, sólo ellos puedes asignar MSP a toda la ruta.

Cuando se traza por mar, **no** has de contar la región de inicio/fin de la ruta (el comercio no ha de pagar por “entrar” en el puerto).

Ejemplo

Maldivas está comerciando con Chola. Esto es 1 Zona de Mar (SZ, *Zona de Mar*) por la flecha entre las islas, y 1 SZ por el *Golfo de Mannar*. En total, 2 SZ de Alcance Comercial.

Ejemplo

De Holanda a Islandia. 1 SZ por el *Mar del Norte*, 1 SZ por el *Caladero Vikingo*, 1 SZ por la flecha entre las islas *Shetlans/Feroes*. 4SZ de distancia total.

5.2.3 Crear Puntos de Carga Mercante

Los Puntos de Carga Mercante (MSP) se crean construyendo barcos de carga ligeros, medios o pesados, y

asignándolos a Rutas Comerciales determinadas. Cada barco se convierte en MSP según su capacidad (2 para los ligeros, 3 para los medios y 4 para los pesados). En esta asignación no has de pensar en los MSP como unidades de “barcos enteros”. Es decir, puedes construir 1 carguero pesado y entonces asignar 1 MSP a 4 Rutas Comerciales.

Además, al inicio del turno cualquiera de tus cargueros o barcos de guerra en ejércitos o guarniciones puede convertirse en MSP al cambio usual. Un MSP convertido puede asignarse al **cualquier** Ruta Comercial mantenida por esa nación.

Nota: los barcos de guerra con capacidad de carga pueden convertirse en MSP, pero dejan de ser barcos de guerra. Si se reconvierten, pasan a ser cargueros.

Ejemplo

Los ingleses han ganado otra guerra contra los franceses y deciden relanzar sus flotas mercantes convirtiendo un determinado número de transportes extra en MSP. Convierten 4 transportes pesados y seis transportes ligeros en MSP. Esto les proporciona (4 × 4 = 16 MSP, por los transportes pesados) y (6 × 2 = 12 MSP, por los transportes ligeros). En total, 28 MSP.

5.2.4 Asignaciones de Flotas Mercantes

Después de las líneas de Política Comercial, en el formulario de órdenes hay espacios reservados para la asignación de flotas mercantes. En estos espacios se indicará cual es el puerto base de cada flota y qué se supone que ha de hacer la flota. Si esta sección no se rellena, el GM asumirá que los MSP permanecerán en los puertos que tenían asignados y que realizarán las mismas funciones.

No es necesaria ninguna acción especial para cambiar el puerto de una flota (mientras la flota no tenga que ir a través de tierra, no hay ningún problema en cambiar su puerto base).

5.2.4.1 Límites de puertos base

Los MSP sólo pueden tener su base en una ciudad portuaria controlada, con un nivel de control mínimo de Tributario. Las Zonas Portuarias no pueden mantener MSP.

Cada GP del GPv de la ciudad portuaria puede mantener 20.MSP, multiplicado por el Factor Multiplicador de Impuestos del nivel de control que tienes sobre esa ciudad. Así, una ciudad portuaria Amistosa de GPv 15 puede, teóricamente, mantener hasta (15 × 20 = 300) Puntos de Carga Mercante. Una ciudad portuaria Tributaria de GPv 15 podría mantener la mitad de esa cifra.

$$\text{Max MSP} = \text{GPv} \times 20 \times \text{Factor Multiplicador de Impuestos}$$

5.2.4.2 Reubicar las flotas

Cuando veas que las asignaciones de las flotas mercantes en una Ruta Comercial no te gustan, puedes escribir un orden de Ubicar Flotas parecida a esta:

Ruta#	<Ruta #>
Δ MSP	(+/- MSP)

Si estás cerrando una Ruta, entonces asigna cero al número de barcos y de MSP de esa Ruta. Si necesitas cambiar el puerto base, pon la nueva localización.

Ejemplo

Ruta# 00174
 Δ MSP -30

Esto quitará 30.MSP de la ruta #174.

5.2.4.3 Nuevas Rutas Marítimas

Cuando estás abriendo una nueva Ruta Marítima, debes proporcionar al GM toda la siguiente información sobre la nueva ruta. Si no lo haces, te ignorará a ti y a tus lamentables súplicas de misericordia.

1. El nombre de la nación con la que deseas comerciar (en el campo **Con (Nación)**).
2. La ciudad **portuaria** de destino en la otra nación.
3. Tu **puerto** de origen.
4. La **distancia** (en Zonas de Mar) desde tu puerto hasta el puerto de destino en la otra nación.
5. El número de **Puntos de Carga Mercante** (MSP) que se asignan a la nueva.

Ejemplo

Inglaterra abre una ruta comercial con el Imperio Danés. Hull en Anglia es el puerto oriental más lejano que poseen. Asignan 4 MSP para abrir la ruta, la cual irá a Copenhague (el puerto danés más cercano y, casualmente, la capital danesa). Esta ruta tienen tres zonas marítimas de longitud, desde Mar del Norte hasta el Caladero Vikingo (Viking Bank), y de allí a Skaggerak. En sus órdenes, deben indicar lo siguiente:

Nueva Ruta: Dinamarca (Copenhague) desde Hull, 3sz, 4msp.

En el formulario de Órdenes, se verá más o menos así:

Desde (tu ciudad portuaria)	Hull
Via	3 sz
Con (Nación)	Dinamarca
A (su ciudad portuaria)	Copenhague
MSP	4 msp

5.2.5 Conversión por Tiempo de Guerra

Al principio de cualquier turno, cada 4 MSP de una Ruta Comercial pueden convertirse en un Transporte Pesado (HT) al coste de 4 GP. De esta manera sólo pueden crearse Transportes Pesados. Estas unidades aparecen en el puerto base de la ruta desde la que fueron convertidos.

Ejemplo

Los daneses están enzarzados en una guerra interminable con los suecos (no es sorprendente, verdad?) y necesitan más barcos para transportar sus tropas. Deciden retirar barcos de una Ruta Comercial interna a Pisa. Hay 60 MSP con base en Pisa, así que pueden conseguir 15 transportes pesados pagando 60 GP.

5.3 GASTOS

Tu Informe de Estado muestra las varias fuentes de Ingresos disponibles para ti en la sección de Información Económica. La suma de Ingresos Regionales, Ingresos de Ciudades, Ingresos InterUrbanos (incluyendo ingresos extra por Carreteras Reales), Ingresos por Obras Públicas e Ingresos por Comercio Internacional es tu Base de Ingresos. Multiplica este número por tu actual Nivel de Impuestos y tendrás tus Ingresos Totales para el turno presente. Este número, cuando se combina con el Oro de la Reserva (ver

Sección [2.3.11]) producirá el total de GP disponible para este turno. El total de NFP también se toma de la Hoja de Estado (ver Sección [2.3.12]). Estos números representan tu dinero disponible para este turno.

Una vez que se ha determinado cuanto tienes para gastar, debes indicar cómo vas a gastarlo. Debajo de la sección de ingresos están los gastos de mantenimiento que una nación debe pagar para mantenerse. Estos son los gastos por Mantenimiento de Tropas (ver Sección [2.10.1]), Mantenimiento del Gobierno (ver Sección [2.10.3]), Mantenimiento del Servicio de Inteligencia (ver Sección [2.10.5]), Mantenimiento de Proyectos y Mantenimiento Religioso.

Siguiendo a los costes de mantenimiento están las oportunidades de invertir en gobierno, educación, valores de espionaje y cada uno de los QRs del ejército. Se reservan unas líneas en blanco por si decides gastar tu dinero en cosas como diplomacia, pensiones para líderes, enviar oro a otras naciones, dar limosna a los pobres, pegarte juergas salvajes y cosas similares. La línea titulada “Hasta” se usa para subtotalizar los gastos anteriores. El espacio etiquetado “Construcciones” es el total de GP y NPF gastado en la sección de Construcción. “Gastos Totales” es la suma de “Hasta” y “Construcciones”.

La última línea, etiquetada “Ahorrado” indica el total de GP y NPF que se reservan este turno para que estén disponibles en el turno siguiente. Los totales ahorrados son sencillamente el total de GP y NPF disponibles (“Total”) menos cualquier gasto de GP y NPF del turno actual (“Total Gastado”).

5.3.1 Inversiones

Todos los QRs, Valores de Espionaje, Valores de Religión, el Nivel Burocrático y la Infraestructura pueden aumentarse mediante la inversión de Oro y/o NFP. Ya sea un QR, BL o Infraestructura, lo que decide que un nivel suba se basa puramente en la suerte. Por supuesto, cuanto más se invierta, más probabilidades tiene el nivel de subir. Y cuanto más alto sea tu QR, BL o Infraestructura, más difícil será subirlo. En el caso especial del BL, el Tamaño del Imperio puede además obstaculizar la promoción.

Cada NFP invertido en una estadística cuenta como 2 GP. Las naciones de economía Esclavista pueden usar NFP esclavos en sus inversiones.

Las inversiones en un valor particular se acumularán hasta que la inversión sea suficientemente buena para llevar la estadística al próximo nivel. Entonces, toda la inversión en el valor se gastará y la inversión acumulada volverá a **cerro**.

El dinero, una vez invertido en un valor, no puede recuperarse o tomarse prestado de la Inversión.

BL e Infraestructura están limitados por el Nivel Tecnológico de la Nación y su Tipo de Gobierno (ver secciones [2.2.4.1] a [2.2.4.11] para ver los detalles). Además, el Nivel Tecnológico de una nación también regula el máximo Rango de Calidad para cada uno de los tipos militares.

Tabla 5-2. Máximos. QRs por Cultura y Nivel Tecnológico

Civilizada

Nivel Tecnológico	Caballería	Infantería	Armada	Asedio
3	5	5	4	5
4	7	6	5	7
5	8	7	6	8
6	9	8	7	10
7	10	10	10	12

Bárbara

Nivel Tecnológico	Caballería	Infantería	Armada	Asedio
2	3	4	4	4
3	5	5	4	5
4	7	6	5	7

Precolombina

Nivel Tecnológico	Caballería	Infantería	Armada	Asedio
1	0.(1)	3	2	2
2	0.(2)	4	4	4
3	0.(3)	5	4	5

Nota: La Caballería está disponible para las culturas precolombinas sólo después de la introducción del caballo y la finalización del Contador de Caballería (ver [10.10.1] en pág. 99) en esa área geográfica.

Nómada

Nivel Tecnológico	Caballería	Infantería	Armada	Asedio
2	5	3	2	2
3	7	4	3	3
4	9	5	4	5

Marítima

Nivel Tecnológico	Caballería	Infantería	Armada	Asedio
1	0	3	4	2
2	1	4	6	4
3	3	5	6	5
4	5	6	7	7
5	6	7	8	8
6	7	8	9	10
7	8	10	12	12

5.3.2 Construyendo Obras Públicas

La Inversión de un jugador en Obras Públicas representa el dinero gastado en mejorar casas, carreteras, sanidad pública y el bienestar en general. El resultado inmediato de estas inversiones es un retorno de los GPs, del que se informa en la Bonificación por Obras Públicas en el Informe de Estado del jugador.

Las Obras Públicas pueden construirse en cualquier Región o Ciudad controlada hasta el máximo disponible para cada tipo de localización (Ver Tabla 5-4.).

El coste de construir Obras Públicas varía en función del terreno de la región en la que se construyen. En cambio, las Obras Públicas construidas en una ciudad tienen un coste fijo. En la siguiente tabla de costes, puede usarse 1 NFP para sustituir 2 GP.

Tabla 5-3. Coste de Obras Públicas

Terreno de la Región	Coste de 1 punto de PWB
c2 / c / i / city	10.GP
w / j / s	15 GP
d / t / m	20.GP

Cada Región y Ciudad tiene un número máximo de Puntos de Obras Públicas que pueden ser construidos. Este límite se basa en el terreno y el GPv de la región, y en el GPv de la ciudad, como se ve en la siguiente tabla:

Tabla 5-4. Nivel Máximo de Obras Públicas

Terreno de la Región	Máximo PWB
c2	GPv × 20
c	GPv × 15
w / j	GPv × 5
s / d / t / m	GPv × 2
Ciudad, Isla	GPv × 10

Ejemplo

La República Veneciana quiere construir algunas Obras Públicas en la provincia de Verona. Verona es una Provincia Cultivada de 4 GPv, así que puede tener un máximo de (4 × 15 = 60) Puntos de Obras Públicas. Actualmente tiene 19 Puntos de Obras Públicas. Podrían construir hasta 41 puntos más. Como Verona es una Región cultivada, cada Punto de Obras Públicas les costará 10.GP (o, alternativamente, 5 NFP o una combinación de GP y NFP).

Los ingresos por Obras Públicas resultan afectados por el Multiplicador de Impuestos por Estado de la Región. Así, las regiones Tributarias producirán sólo la mitad de sus ingresos por Obras Públicas, mientras que las Obras Públicas en regiones Tributarias Exentas de Pago no producirán ningún ingreso.

Cuando un jugador decide invertir en Obras Públicas, compra el Punto de Obras Públicas al coste listado arriba y designa la región o ciudad en la que se invertirán. Además, los PWB son fijos y no pueden moverse. Por supuesto, pueden invertirse Puntos de Obras Públicas suplementarios, pero sólo hasta el múltiplo del GPv de la Región, tal y como se describe en la tabla anterior. Si la Región o Ciudad que contienen los puntos PWB se pierde, los Puntos de Obras Públicas también se perderán.

Las Obras Públicas en una localización (región o ciudad) **pueden** ser destruidas por las siguientes circunstancias, según la gravedad del evento:

- ◆ Batalla entre ejércitos en la región.
- ◆ Asedio de la ciudad.
- ◆ Incursiones contra la región.
- ◆ Desorden civil.

Los puntos de Obras Públicas en una región o ciudad **serán** destruidos si se producen las siguientes circunstancias:

- ◆ Saquear o Incendiar la ciudad.
- ◆ Genocidio Regional de la región.
- ◆ Acción "Tierra Quemada" en la región.
- ◆ Saquear la región.

Los Puntos de Obras Públicas que sean destruidos por estos métodos sólo pueden reconstruirse desde cero.

5.3.3 Reclutamiento Total

En épocas de extrema necesidad, una nación puede conseguir mano de obra suplementaria de los jóvenes y los viejos, aquellos que normalmente no tomarían las armas. Declarando “Reclutamiento Total” una nación puede duplicar (×2) la cantidad usual de NFP que recibe cada turno. Esta entrega excepcional se restará de los NFP que la nación recibiría normalmente en el turno *siguiente*.

De todas maneras, estos NFP extra solamente pueden usarse para construir unidades militares, y en ningún caso para inversiones, construcciones megalíticas, o cualquier otro propósito aparte de unidades militares.

Ejemplo

Los franceses están en una situación delicada, ya que les atacan los alemanes y los españoles simultáneamente. Normalmente obtienen 23 NFP cada turno, pero declaran Reclutamiento Total. Como resultado, pueden gastar hasta 46 NFP en el turno actual. El próximo turno, suponiendo que gastan todos los 46 NFP, no recibirán ningún NFP.

5.4 CONSTRUCCIÓN: RECLUTAR EJÉRCITOS

Para construir unidades, como infantería, debes anotar cuántas quieres reclutar y dónde quieres reclutarlas y en qué ejército (si procede) serán asignadas en primer lugar. Como con cualquier forma de construcción debes anotar el gasto en GP y NFP en las columnas adecuadas. Cuando hayas anotado todas las construcciones que harás en el turno, suma las columnas de GP y NFP y pon los totales en la Sección de Gastos etiquetada “Construcciones”.

El coste de reclutar unidades se muestra en la Tabla de Reclutamiento de Unidades que se encuentra en la sección Tablas y Gráficos al final del reglamento, empezando en la página 166, y está indexado por el Tipo de Sociedad de la nación reclutadora. A menos que se especifique otra cosa, todas las unidades son reclutadas al **principio** del nuevo turno.

Las unidades móviles pueden moverse durante el mismo turno en que son reclutadas. El Mantenimiento de Tropas se calcula al *final* del turno, así pues, no debe empezar a pagarse por el mantenimiento de las unidades construidas hasta el turno siguiente a su construcción. Las Tierras Natales Costeras son consideradas Áreas Portuarias (ver Sección [5.7.5]) a propósitos de construcción de barcos.

5.4.1 Restricciones de la Zona de Influencia de la Tierra Natal

Las Unidades Nacionales sólo pueden reclutarse en la Tierra Natal o en Ciudades Amistosas que se encuentren dentro de la *Zona de Influencia de la Tierra Natal* (HBZ). El HBZ comprende las regiones amistosas dentro de los (HBZ) Puntos de Acción de Movimiento desde la capital, o la provincia de nivel Tierra Natal si no hay Capital.

Si no hay ninguna Ciudad Portuaria dentro del HBZ, la Ciudad Portuaria más próxima (en Puntos de Acción) a la Tierra Natal puede usarse para construir barcos.

Nómadas y Bárbaros pueden reclutar además en *cualquier* Centro Comercial que controlen.

Las Regiones y Ciudades Aliadas sólo pueden usarse para el reclutamiento de unidades aliadas, y sólo para el Aliado específico que controla dicha región.

Las fortificaciones pueden ser construidas en cualquier región controlada, incluyendo cualquier tipo de región Tributaria o Aliada. De todas maneras, las fortificaciones construidas en esas regiones se considera que son unidades Tributarias o Aliadas.

Las Primacías Religiosas o Imperios Secretos trazan su Zona de Influencia de la Tierra Natal desde su Ciudad Santa o Fortaleza Cultista respectivamente.

5.4.2 Tipos Básicos de Unidades

Hay siete tipos básicos de unidades disponibles para jugar en *Lords of the Earth*

CABALLERÍA (C): La unidad de Caballería es la unidad de combate más efectiva en campo abierto, normalmente una fuerza enteramente montada a caballo. Durante la Edad Media, el hombre montado o caballero fue el arma más efectiva del campo de batalla, además de representar a la clase gobernante de la sociedad. La composición exacta de la unidad es muy variada, desde las formaciones de arqueros a caballo de la estepa asiática hasta las formaciones combinadas de caballería ligera y pesada de los señores feudales de Europa.

INFANTERÍA (I): En cambio, la unidad de Infantería representa el “relleno” en muchos ejércitos, está compuesta por tropas a pie, a veces con oficiales montados. Estas unidades varían desde las turbas de la Europa feudal hasta las altamente disciplinadas y efectivas unidades nórdicas y chinas. La infantería probablemente formará el grueso de un ejército, o será asignada a guarniciones y a defender ciudades.

INGENIEROS DE ASEDIO (S): Una unidad muy especializada, la unidad de Asedio se forma a partir de grupos de ingenieros profesionales, zapadores, mineros y expertos en demolición. Transportando pocas cosas, excepto sus habilidades y algunas herramientas útiles (poleas, sierras, taladros, tornos y, por supuesto, palas), la unidad de Asedio tiene un gran número de trabajadores asignados. Estas unidades construirán in situ balistas, catapultas y plataformas para ser usadas en situaciones de asedio.

Los Ingenieros pueden también ayudar a un ejército que emprende una acción defensiva construyendo obras de campo (trincheras, obstáculos para la caballería...) y campos fortificados.

FORTIFICACIONES (F): La unidad Fortificación representa ese elemento básico de la Edad Media que es el Castillo. La forma final de la unidad varía con la cultura, representando construcciones tan dispares como los fuertes sobre colinas de los sajones, los castillos normandos, las fortalezas de los bandidos afganos o los fuertes chinos sobre caminos. Aunque la Fortificación no es un objetivo tan

formidable como una ciudad, puede resultar un hueso duro de roer. Es sabido que un número elevado de Fortificaciones han obligado a retroceder a colosales ejércitos. Unidades de infantería intrínsecas dotan las Fortificaciones pero estas tropas están asignadas a la Fortificación y no pueden moverse. Así, una Fortificación es la guarnición ideal.

Los ejércitos que se defienden en regiones que tengan Fortificaciones amistosas reciben una bonificación en el combate, además de la fuerza de las fortificaciones mismas. La presencia de fortificaciones además causará que un ataque necesite más AP en ejecutarse, ralentizando a tus enemigos.

Las Fortalezas luchan usando el QR de Asedio de la nación.

PUNTOS DE MURALLAS (WP): También conocidos como “Ciudadelas”, estas unidades se añaden directamente a la defensa de las ciudades (ver Sección [5.7]) o Fortalezas (ver Sección [5.4.6]). Cada punto cubre una amplia gama de posibles defensas, incluyendo elementos como la guarnición de la ciudad, paredes más gruesas, bastiones agregados, túneles de escape, muros ciegos, y alquitrán hirviendo. Aunque son bastante capaces de defender una ciudad por ellas mismas, pueden ser apoyadas por Ingenieros de Asedio e Infantería.

BARCOS DE GUERRA (W): Estas formaciones se componen de barcos preparados para la guerra y las incursiones en el mar. Aunque poseen una capacidad nominal para transportar carga, están más preparados para el choque del combate y la incursión repentina al amanecer. Como todas las unidades, varían en la composición y formas; desde los barcos largos y de poco calado de los nórdicos hasta las galeras arcaicas del Mediterráneo, pasando por los formidables juncos asiáticos.

TRANSPORTES (T): Mientras que los Barcos de Guerra pueden arreglárselas para transportar hombres y materiales, el Transporte es un barco construido específicamente para esta tarea. Caracterizado por su baja velocidad de maniobra y su escasa capacidad de combate, el Transporte sobresale transportando grandes cantidades de carga a larga distancia. Generalmente, estos barcos, cuando son necesarios para la guerra, se confiscan o alquilan a las clases mercantiles.

5.4.3 Nivel de Entrenamiento (Regla Opcional)

Hay tres niveles de entrenamiento para las unidades: *Inexperto* (i), *Regular* (r) y *Élite* (e).

Las tropas inexpertas cuestan 1 GP menos por unidad que las tropas regulares y a veces se generan en revoluciones. Las unidades de Élite cuestan el doble de GP y NFP que una unidad Regular. Sólo unidades de Caballería, Infantería y Barcos de Guerra pueden construirse como unidades Inexpertas o de Élite.

5.4.4 Clases de Equipo (Regla Opcional)

Además, hay tres clases de equipo de unidades o “pesos”. Estos definen cuan pesadamente armadas y equipadas están las tropas. Las clases de equipo son Pesado (h), Medio (m) y ***Ligero (x). ***Las unidades Ligeras

cuestan un poco menos de construir que las Medias pero pueden moverse más deprisa. Las unidades Pesadas cuestan 1 GP más de construir y se mueven más lentamente que las unidades regulares.

Generalmente, cuanto más “pesado” sea el equipo de una unidad, más daño podrá soportar en combate y más daño podrá infligir.

5.4.5 Desmovilizar Unidades

Aunque las unidades desaparecerán si no se pagan sus costes de mantenimiento, pueden surgir situaciones en las que el jugador desea desmovilizar unidades para usar sus NFP en otras cosas. Las unidades sólo pueden desmovilizarse voluntariamente para:

- ◆ construir, expandir o reconstruir ciudades en la región en la que son desmovilizadas,
- ◆ participar en proyectos de construcciones Megalíticas en la región en la que son desmovilizadas,
- ◆ ser convertidas en otro tipo de unidad en una localización de construcción válida dentro de la región en la que son desmovilizadas,
- ◆ asentarse en una región colonizable, que puede ser la misma en la que se desmovilizan o bien adyacente a esta,
- ◆ construir Obras Públicas en la región en la que son desmovilizadas.

Cuando las unidades son desmovilizadas, producen 1 NFP independientemente de cuantos NFP fueron usados para reclutarlas originalmente. Los NFP de unidades desmovilizadas pueden proporcionar todos o parte de los NFP de un proyecto.

Los siguientes tipos de unidades no pueden ser desmovilizados para transformarse en NFP: Puntos de Transbordador y Puntos de Flota Mercante. Estos últimos, sin embargo, pueden convertirse en unidades de barcos (al coste apropiado) y esas unidades pueden desmovilizarse.

Las tropas Aliadas sólo pueden desmovilizarse para construir Obras Públicas, construir o expandir una ciudad, o convertirse en otro tipo de unidad. En cada caso, las Obras Públicas resultantes, ciudades o unidades pertenecerán a la nación Aliada. Este criterio no se aplica a los Aliados Feudales.

Las unidades que se desmovilizan como consecuencia de falta de Apoyo **no** vuelven a entrar al total de NFP, se pierden. Las unidades pueden ser licenciadas voluntariamente para reducir el gasto de Apoyo, pero esos NFP se pierden y no vuelven al total de NFP.

5.4.6 Construir Fortalezas

La Fortaleza es como una ciudad pero sin ningún valor económico. Una Fortaleza se construye gastando 10 NFP y 10 GP. Esto creará unos cimientos y 1 Punto de Murallas. Pueden construirse Puntos de Murallas adicionales para mejorar las defensas de una fortaleza. Si una fortaleza se construye al lado de una zona marítima, puede declararse un puerto, creando un Puerto Fortificado. Una Ciudad puede ser construida alrededor de una Fortaleza, pero no al revés. Si

una Fortaleza se construye en un área que ya tiene una ciudad, la Fortaleza será construida fuera de esa ciudad.

De todas formas, un jugador puede elegir construir una Fortaleza adyacente a una ciudad que ya exista. Si, posteriormente, la ciudad se expande, puede acabar rodeando la Fortaleza.

5.4.7 Reclutar Tropas para Regiones Aliadas

Además de reclutar tropas nacionales, la nación puede reclutar y equipar levas para sus diversos líderes Aliados Totales y sus regiones. Estas tropas pasan a ser propiedad del líder Aliado Total y sólo ese líder Aliado Total podrá comandarlas en adelante. Tropas nacionales existentes pueden cederse a un Aliado Total, pasando a considerarse como tropas Aliadas bajo el mando exclusivo de ese Aliado Total.

No obstante, esas tropas cuestan sólo la mitad de lo que una unidad nacional equivalente costaría. Hay un límite al número de unidades aliadas que una región Aliada puede reclutar en un turno. Este límite equivale a:

$$\text{Límite de Reclutamiento} = 5 \times \text{GPv de la Región}$$

Si el Aliado Total es de una ciudad en lugar de una región, el límite es:

$$\text{Límite de Reclutamiento} = \text{GPv de la Ciudad}$$

Este límite se aplica contra el coste **total** en NFP de las unidades. Las Ciudades, Construcciones Megalíticas y Obras Públicas no están cubiertas por esta regla y cuestan enteramente en NFP Nacionales.

Estas limitaciones a las Tropas de los Aliados Totales, también se aplican a los Aliados Feudales. Es decir, puedes ceder Tropas Nacionales a los líderes Aliados Feudales o reclutar unidades para ellos, pasando a control del Aliado Feudal.

Ejemplo

El Reino de Francia ha adquirido la región de Suiza como Aliado Total. Los franceses desean expandir el ejército suizo para que puedan invadir Italia. Suiza tiene un GPv de 2, lo que les proporciona un límite de reclutamiento de $(2 \times 5 = 10)$. Pueden reclutar hasta 10.NFP de unidades cada turno, a un coste (en NFP Nacionales) de 5 NFP.

5.5 CONSTRUCCIÓN: RECLUTAR MERCENARIOS

Por todo el mundo, según defina tu GM, habrá bandas o grupos de hombres sin patria ni señor que sirven como mercenarios en los ejércitos de los príncipes de la época.

Generalmente, estas bandas se agrupan por zonas geográficas (Europa, Asia...).

Cada agrupación tiene un número de unidades mercenarias, que pueden ser de cualquier tipo de unidad. Aparecerán nuevas unidades en las agrupaciones cuando sean conquistadas regiones independientes, mueran naciones o sucedan otros cataclismos. Las unidades mercenarias pueden morir en batallas y asedios, como las unidades regulares.

5.5.1 Contratar *Condottieri* Mercenarios

Para emplear mercenarios de una agrupación disponible, éstos deben ser contratados. Una vez contratados, los mercenarios pueden realizar una amplia gama de acciones, como las unidades normales. Las unidades reclutadas “aparecen” al inicio del turno en que son contratadas.

La contratación de mercenarios se resuelve de la siguiente forma: El jugador que desea emplearlos hace una oferta para un determinado número de mercenarios. Si nadie la supera, y si hay bastantes mercenarios por los alrededores, podrá usar los mercenarios para el resto del turno en que se contraten.

Cuando se hace una oferta, el jugador asigna una suma en GP e informa al GM del precio que pagará por cada unidad mercenaria. La oferta mínima es de $\frac{1}{2}$ GP por unidad.

Ejemplo

El jugador alemán desea contratar Infantería mercenaria en Aachen. Para este fin, hace una oferta de 0.5 GP por Unidad Mercenaria de Infantería y asigna una suma de 10 GP para tal propósito. Como resultado, recibirá los servicios de 20 unidades de Infantería Mercenaria para el resto del turno si su oferta no es superada.

Cuando se contrate, se debe especificar el número y tipo de unidades mercenarias, así como la agrupación de la que se contratan y la localización en la que aparecerán.

Si los mercenarios no aceptan la oferta, el oro volverá al Tesoro como Reserva.

Si dos o más jugadores realizan una oferta equivalente, los mercenarios se **dividirán** entre ellos, pagando cada uno su parte propia.

5.5.2 Posición Inicial de los Mercenarios

Los mercenarios sólo pueden contratarse en una ciudad controlada o en la región que comprenda la Tierra Natal del jugador (si no hay ninguna ciudad controlada) si se encuentran en la misma zona geográfica que los mercenarios. La única excepción es el caso de una banda de mercenarios que sea contratada en una zona geográfica (también llamada región mercenaria) y posteriormente movida, en el transcurso de un turno, a otra zona geográfica. El próximo turno, la *misma* nación puede volver a contratarlos en la localización en la que finalizaron el turno anterior. Si esa misma nación no los vuelve a contratar, u otra nación los contrata, entonces los mercenarios volverán a su zona geográfica original.

5.5.3 Sobornar y Contra-Sobornar Mercenarios

Si un jugador desea privar a otro jugador de sus mercenarios, sólo necesita sobornarlos. Para poder sobornar un grupo mercenario el jugador que esté sobornando debe tener un líder en la misma región y gastar una cantidad de GP igual al coste de contratación de los mercenarios en cuestión. Los mercenarios son entonces anulados, desapareciendo de la región en la que estaban en el momento del soborno y volviendo a su agrupación mercenaria. Si un jugador paga el **doble** del coste de contratación de los mercenarios, entonces se pasarán a su bando por el resto del turno.

Cuando sobornes a mercenarios, deberías enviar ofertas separadas para las unidades y los líderes. La nación que originalmente contrató los mercenarios puede contrarrestar el soborno con su propio oro, y necesitará igualar o superar el soborno para retener a sus mercenarios.

5.6 CONSTRUCCIÓN: ESTABLECER COLONIAS

Crear colonias es un método pacífico de expansión que raramente causa inconvenientes a nadie. La mayoría de estas expansiones se hace en Regiones Colonizables, muchas de las cuales están en la tundra del norte de Asia, Australia y América del Norte y del Sur. Las colonias también pueden establecerse con población leal en regiones que estén Pacificadas para que se vuelvan Amistosas a la nación.

5.6.1 Colonizar Regiones Deshabitadas

La Colonización de una Región Colonizable (CR) puede llevarse a cabo mediante el gasto de 15 GP y 15 NFP por cada unidad (1) del GPv que se incrementa, empezando con una base de menos 1 (-1). En otras palabras, los primeros 15 GP y 15 NFP invertidos en el área crearán una región (0/?), mientras que los segundos crearán una región (1/?).

Los GP y NFP pueden gastarse a lo largo de un período de tiempo, produciéndose el aumento de GPv cuando los GP y NFP requeridos han sido invertidos en su totalidad. Cada tipo de región tiene un valor máximo de GP que pueden ser colonizados. Si la región se transforma en Cultivada, es posible colonizarla a un límite mayor de GPv.

Las Regiones Colonizables se indican en el mapa mediante un paréntesis, dos guiones y una barra, como: (-/-).

Si la CR a colonizar es adyacente a una región terrestre controlada, entonces el jugador puede gastar los GP y NFP requeridos directamente. Sin embargo, si la CR no es adyacente a una región terrestre controlada, entonces los GP y NFP deben moverse y depositarse en la CR por un Líder. Esto requiere el uso de la acción *Colonizar*.

El valor de Resistencia de una CR recién colonizada variará de 1 a 10 y será generado aleatoriamente por el GM.

Ten presente que si una CR es colonizada y posteriormente convertida en una Región Cultivada (mirar Sección [6.1.5]) puede *volver* a ser colonizada de nuevo hasta un máximo de 2 GPv. Eso **sólo** se aplica a regiones que **inicialmente** fueran Regiones Colonizables, pero no a las regiones que tengan valores iniciales.

Tabla 5-5. GPv Máximo para Regiones Colonizables

Terreno de la Región	Máximo valor GP
c	2
w, j, s, d, m, l	1
t	0

5.6.1.1 Regiones con un valor unicial de 0-GPv

Algunas regiones del mapa empiezan con 0 GPv y un valor de Resistencia. Estas son provincias muy marginales, no aptas para tener más que una población mínima. Estas provincias **no** pueden colonizarse a un mayor GPv.

5.6.2 Colonizar Regiones Despobladas

Las Regiones que han sido despobladas por esclavización, genocidio o emigración también pueden ser colonizadas. El coste por cada nivel es de 10 GP y 10 NFP. El primer nivel de colonización crea una Región (0 / n). La 'n' es el mismo valor de resistencia que la región tenía asignado. Una región despoblada puede volver a colonizarse a su GPv original, que aparecía en el mapa.

5.6.3 Colonizar Regiones Pobladas

Las Regiones que ya están pobladas también pueden ser colonizadas. Esto refleja el establecimiento de población amistosa en un entorno hostil. La intención es convertir una región Pacificada en Amistosa.

El coste de esta colonización es de (15 × GPv de la región) en GP y NFP. Hasta que no se ha pagado **todo** el coste, la región sigue Pacificada. Cuando se ha pagado todo el coste, la provincia **puede** o no rebelarse contra los recién llegados. Si una provincia tiene éxito en su revuelta, la inversión en colonizarla se perderá.

Si una nación coloniza más de una o dos regiones pobladas de esta forma, su Tipo de Sociedad puede cambiar a Casta, a causa del desarrollo de la estratificación social.

Ejemplo

La ciudad-estado griega de Atenas decide colonizar la provincia deshabitada de Sicilia. Sicilia es una provincia de 2GPv, así que a los atenienses les costará (2 × 15 = 30.GP y 30.NFP) convertirla en Amistosa.

5.6.4 Colonizar Ciudades Pobladas

Las Ciudades que ya están pobladas también pueden ser colonizadas. Esto refleja el establecimiento de población amistosa en un entorno hostil. El objetivo es convertir una ciudad Pacificada en Amistosa.

Si una nación coloniza más de una o dos ciudades pobladas de esta forma, su Tipo de Sociedad puede cambiar a Casta, a causa del desarrollo de la estratificación social.

El coste de esta colonización es de (5 × GPv de la Ciudad) en GP y NFP. Hasta que no se ha pagado **todo** el coste, la región sigue Pacificada. Cuando se ha pagado todo el coste, la provincia **puede** o no rebelarse contra los recién llegados. Si una provincia tiene éxito en su revuelta, la inversión en la colonización se pierde.

Ejemplo

La ciudad-estado griega de Atenas decide colonizar la ciudad poblada de Corcyra. Corcyra es una ciudad de 4 GPv, así que costará a los atenienses (4 × 5 = 20.GP y 20.NFP) convertir la ciudad en Amistosa.

5.7 CONSTRUCCIÓN: CONSTRUIR CIUDADES

Tarde o temprano, un jugador deseará construir ciudades para incrementar su base económica y la fuerza general de la nación. Una ciudad de nueva planta es **Amistosa** respecto a la nación que la construye, proporcionándole todo su valor de GP y NFP.

Cuando se construye una ciudad en una región costera, se debe anotar si la ciudad será una Ciudad Portuaria o si se construirá en el interior. En caso de no especificarlo, la

ciudad se contruirá en el interior por defecto. Cuando se construye una ciudad portuaria en una región que limita con más de una zona marítima, se debe indicar con cual zona o zonas marítimas limita la ciudad.

Como la construcción de una ciudad lleva un turno entero, la ciudad aparecerá al final del turno. Si la región en la que la ciudad se construye es atacada en la primera mitad del turno, los GP y NFP invertidos en la ciudad volverán a las Reservas de GP y NFP y la ciudad no será construida. Los costes de construir ciudades se muestran en la siguiente tabla, junto con los costes de aumentar el tamaño de una ciudad preexistente.

Pueden usarse NFP Esclavos para construir o expandir una ciudad si tu tipo de economía nacional es Esclavitud, pero si más del 50% del coste en NFP de expandir o crear una ciudad es de NFP Esclavos, la ciudad tendrá un status de **Pacificada**.

Tabla 5-6. Costes de Construir y Expandir Ciudades

	región c2/c/i	región w/m/j	región s/d/t	resul- tado
Inicial	20gp/20nfp	30gp/25nfp	40gp/30nfp	[1/0]
Incre- mento	15gp/10nfp	20gp/15nfp	25gp/20nfp	[+1/0]

5.7.1 Reconstruir Ciudades Saqueadas

Si una ciudad es saqueada sin ser *Quemada*, entonces una parte de la ciudad puede reconstruirse posteriormente a un coste inferior al de construir una ciudad desde cero. El primer GPv de una ciudad saqueada puede reconstruirse a un coste de 10 NFP y 10 GP. Después, todos los niveles deben ser reconstruidos a su coste normal. Puedes construir una fortaleza dentro de una ciudad saqueada *antes* de restaurar su primer GPv.

5.7.2 Expandir Ciudades

Cuando una ciudad es expandida, los Puntos de Murallas alrededor de la ciudad antigua se derriban. Es una buena idea desmovilizar los Puntos de Murallas de la antigua muralla para reconstruir nuevos Puntos de Murallas alrededor de la ciudad expandida o para construir alguna otra cosa (ver Sección [5.4.5]). Una ciudad sólo puede expandir **un** GPv por turno. El coste total de expandir una ciudad debe pagarse en el turno de la expansión.

Ejemplo

El shogunado de Azuchi decide expandir la ciudad de Taska de 4 GPv a 5GPv. La ciudad tiene 10 Puntos de Murallas. Para retener los NFP representados por los puntos de murallas, primero desmovilizan los puntos de murallas, obteniendo 10 NFP; entonces expanden la ciudad, que cuesta 15GP y 10 NFP, y luego reconstruyen las murallas, usando los NFP desmovilizados, a un coste de 50 GP y 0 NFP. El coste total de expandir la ciudad es de 15+50.= 65 GP y 10.NFP.

5.7.3 Tamaño Máximo de Ciudad por Terreno

Hay un límite en el GPv de una ciudad impuesto por el terreno. Esto se refleja en el tamaño máximo permitido a una ciudad a causa del terreno de la Región.

Tabla 5-7. Tamaño Máximo de Ciudad por Terreno

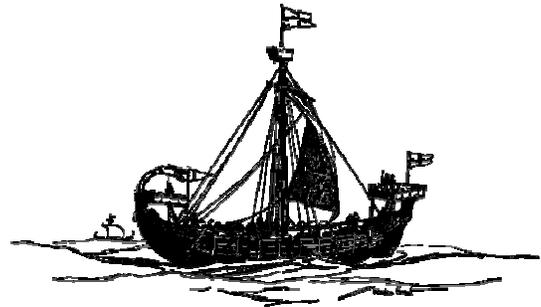
Terreno de la Región	GPv Máximos
C2	15
C / I	10
W	6
M / J	5
S / D	4
T	3

5.7.4 Puntos de Murallas Máximos

El número máximo de Puntos de Murallas (WP) que pueden construirse en una ciudad o fortaleza está limitado por el QR de Asedio de la nación que los construye. Si una nación captura una ciudad con más puntos de murallas de los que pueden construir ellos mismos, pueden mantener los sobrantes. Si posteriormente un asedio o asalto destruye esos puntos extra, no podrán reconstruirse.

Ejemplo

Los romanos fortifican la ciudad de Constantinopla al máximo (su QR de Asedio es 10, así que construyen 10 Puntos de Murallas). Después de varios sucesos horribles, la ciudad se pierde a manos de los Pechenegos, que tienen un QR de Asedio de 4. Como Constantinopla ha sido tomada por traición, mantiene los 10 Puntos de Murallas. Posteriormente, los árabes sitian la ciudad y destruyen tres Puntos de Murallas, que bajan a un total de siete. Como 7 es mayor que 4 (el QR de Asedio de los Pechenegos), no pueden reconstruir los Puntos de Murallas perdidos.



5.7.5 Construir Áreas Portuarias

Las Áreas Portuarias son líneas de costa que mantienen un alto nivel de capacidad portuaria descentralizada y de capacidad de construir barcos. Un Área Portuaria se puede identificar en el mapa mediante el símbolo de un ancla cerca de la línea de costa de la región que, o bien no tiene ninguna ciudad, o bien tiene una ciudad claramente localizada en el interior. Estas áreas tienen mayores limitaciones que una Ciudad Portuaria, ya que sólo pueden construir 20 unidades de barcos de tipo *ligero* por turno, mientras que una Ciudad Portuaria puede construir un número ilimitado de unidades de cualquier clase en un turno.

Por otra parte, las Áreas Portuarias ayudan en la carga y descarga de barcos reduciendo el Coste de Acción de 2 a 1. Además, una ciudad en el interior y un Área Portuaria puede ser una solución más segura para una ciudad cuando se enfrenta a incursiones costeras persistentes.

Las Áreas Portuarias pueden construirse a un coste de 10 GP y 10 NFP. El Área Portuaria se aplica a toda la provincia en la que se construye, sin considerar el número de zonas costeras con las que la provincia limita.

6.0 PROYECTOS NACIONALES

Los Proyectos Nacionales cubren la amplia gama de esfuerzos que una nación puede emprender más allá de la simple construcción de ciudades, ejércitos y barcos. Se dividen en dos tipos principales: construcciones megalíticas, que vienen a ser grandes obras arquitectónicas como carreteras, pirámides o canales, y proyectos de transformación nacional, como la abolición de la esclavitud, o la supresión (o el establecimiento) de un sistema de castas.

Todos los proyectos se definen en términos de: un objetivo (construir una pirámide), costes (GP, NFP y Tiempo, que se cuenta en años), y requerimientos suplementarios.

Un proyecto no se completa hasta que se paguen todos los costes y se cumplan todos los requerimientos. Para facilitar la tarea a tu pobre y sobrecargado GM, los pagos de GP y NFP no tienen por qué ser en proporciones iguales por turno de construcción.

Puedes pagar algo, nada o todo el coste de un proyecto en un turno determinado, pero el proyecto **no** se completará hasta que no se cumplan todos los requerimientos.

Para **empezar** un proyecto debes pagar como mínimo 1 GP y un NFP.

6.1 CONSTRUCCIONES MEGALÍTICAS

El concepto de Construcción Megalítica cubre una amplia gama de hazañas de ingeniería. Básicamente, cualquier cosa que sea realmente grande e impresionante es una Construcción Megalítica (**MC**). Las Pirámides, la Gran Muralla de China, el Coloso de Rodas, etc. son todos MC. Para propósitos del juego, todas las MC se gradúan en **Niveles**.

Generalmente, una MC es una construcción muy grande separada de otras localizaciones (ciudades y fortalezas) de la misma provincia. Así, deben ser defendidas por separado a menos que, mientras las construyas, determines que estarán dentro de una ciudad o que se construirá una fortaleza para proteger el edificio.

Cada Nivel cuesta cincuenta (50) GP, veinticinco (25) NFP y cinco (5) años para construirse. En ciertos casos, se permiten Medios Niveles (que cuestan 25 GP, 13 NFP y 3 años)

Si la región en la que una MC se está construyendo es tomada por una fuerza enemiga antes de su finalización, el Oro y NFP se perderán. Las Construcciones Megalíticas pueden construirse en cualquier región con un status mínimo de *Tributaria Exenta de Pago*.

Tabla 6-1. Sumario de Construcciones Megalíticas

Construcción	Nivel
Canal	1-6
Cultivos Intensivos	2-3
Cultivos Regionales	2
Carretera Real	1
Grandes Murallas	1
Camino Postal	0.5
Monolitos	Variable (min 1)

Puente

1

6.1.1 Requerimientos de las Construcciones Megalíticas

Una Nación no puede construir una Construcción Megalítica cuyo **nivel básico** sea mayor que su Nivel Tecnológico. Así, una Nación con un Nivel Tecnológico de 1 sólo puede construir carreteras, grandes murallas, carreteras postales, puentes, y algunos canales.

6.1.2 Modificadores a los Costes de Construcción de Construcciones Megalíticas

Los costes por nivel de las Construcciones Megalíticas se modifican en función del terreno según la Cultura de la Nación. Si un proyecto une dos regiones, se usará el modificador por terreno mayor de los dos. Las fracciones se redondearán al medio nivel superior (0.5).

Tabla 6-2. Multiplicadores al Coste de Construcciones Megalíticas

Cultura	Tipo de Terreno								
	c2	c	w	m	s	d	i	j	t
Civ.	1.0	1.0	1.5	2.0	2.0	2.0	1.0	2.0	3.0
Barb.	1.0	1.0	1.0	1.5	2.5	2.5	1.0	1.5	2.5
Nómada	1.0	1.0	1.5	3.0	1.0	1.5	1.5	3.0	3.0
Mar.	1.0	1.0	2.0	3.0	3.0	3.0	1.0	2.0	3.0
Precol.	1.0	1.0	1.0	1.5	1.5	1.5	1.0	1.0	2.0

Ejemplo

El Impero Azteca decide construir un inmenso complejo de Pirámides como parte de su amplio sistema de observación astronómica. La ubicación óptima para este edificio son las montañas de Huichol, tan alto en la atmósfera como pueden. El Nivel de Construcción básico es 3 (determinado por el GM). Como están construyendo en una región Montañosa y son civilizados, tienen un multiplicador de 1.5. El Nivel resultante de la Construcción Megalítica es de $(3 \times 1.5 = 4.5)$ (redondeando hacia arriba). Les costará a los aztecas 225gp y 113 NFP completar las pirámides de Monte Albán.

6.1.3 Canales

Nivel básico Varía según la tabla siguiente.

Hay varias oportunidades de construir canales en el Mundo. Estos varían de longitud por conveniencia y claridad. Una vez completados, ciertos Canales cuentan como Zonas de Mar para propósitos de movimientos y trazado de Rutas Comerciales. Los canales que cuentan como una Zona Marítima se marcan en **negrita** en la tabla inferior. Otros no cuentan como tales. Además, contarán como Ríos Navegables para propósitos de movimiento.

Sólo se pueden construir estas zonas de Canal, al coste en niveles de MC especificado en la primera columna:

Tabla 6-3. Niveles de Construcción de Canales

Nivel	Descripción
1	Canal de Kiel (de Skaggerak al Mar del Norte).
1	Paso de Lagoda (del lago Lagoda al golfo de Finlandia).
2	Canal del Volkhov (del lago Lagoda al lago Ilmen)
2	Canal del Don (del Mar Negro oriental al bajo Volga).

Nivel	Descripción
2	Canal de Necho (del Mar Rojo al bajo Nilo y al medio Nilo).
3	Canal de Erie (del lago Erie a la Zona Marítima de Chesapeake a través de Río Hudson, que pasa a través de las regiones de los Cayuga, Iroqueses y Mohawk).
3	El Gran Canal de China (del Huang Ho al Yangtze).
3	Canal de Duluth (del Great Snake al Lago Superior).
4	Canal de Queta (a través de la actual Nicaragua).
5	El Canal de Suez (del Próximo Oriente al Mar Rojo).
6	Extensión del Volga (del río Volga al lago Lagoda).
6	Canal de Panamá (a través de Cuna, del Pacífico al Caribe).
6	Canal de Chicago (del medio Snake al lago Michigan).
2	Canal del Niágara (del lago Erie al Lago Ontario)

6.1.4 Caminos Postales

Nivel básico Medio (1/2)

El Camino Postal es el pariente pobre de la Carretera Real, y cuesta la mitad de ésta en la misma localización. Un Camino Postal no da ninguna ventaja al movimiento de ejércitos o captación de impuestos, pero ayuda a extender el Radio de Autoridad de la nación (CCR) dividiendo por la mitad el coste en AP de las regiones a través de las que pasa el Camino Postal para el **único** propósito de chequeos de CCR. (Mirar [10.1.1.1] en pág. 93)

Un Camino Postal puede ser elevado a Carretera Real gastando la otra mitad del coste de construcción de una Carretera Real.



6.1.5 Carreteras Reales

Nivel básico Uno

Una Carretera Real se construye entre los centros de dos regiones adyacentes, o desde una ciudad adyacente a otra ciudad adyacente, si las hubiera. El principal efecto de una Carretera es dividir por la mitad el coste normal de movimiento de la primera región a la segunda. Esto ayuda a extender el Radio de Autoridad del Rey y la Zona de Influencia de la Tierra Natal. Además, el valor del ITV se incrementará cuando ciudades de interior se conecten mediante una Carretera Real a la Capital o a Ciudades Portuarias.

Si una Carretera Real se construye sobre una Cordillera, entonces su coste en niveles se incrementará en uno por cada nivel de la montaña. Si una Carretera Real se construye sobre un río navegable (pero no un Canal) entonces el coste se incrementará en un nivel (para reflejar el coste de construcción de un puente).

6.1.6 Grandes Murallas

Nivel básico Uno (puede ser modificado por el terreno fronterizo)

Una Gran Muralla se construye en un límite designado entre dos regiones. Si una provincia Isleña va a ser rodeada por una Gran Muralla, se debe añadir un segmento por cada Zona Marítima adyacente.

Si el terreno fronterizo es montañoso, el nivel de la Cordillera incrementa el Nivel (a efectos de coste) de la Gran Muralla. Una Gran Muralla dobla el valor de combate del ejército defensor que esté detrás. Por sí misma, una Gran Muralla no tiene fuerza defensiva, así que debe haber un ejército o guarnición detrás de la Gran Muralla para que sea efectiva.

Las Fortificaciones pueden actuar como guarniciones de un segmento de Gran Muralla.

Ejemplo

El ducado de las Islas decide construir una Gran Muralla alrededor de la isla de Malta. Malta está en la intersección de tres Zonas Marítimas: el Mar Jónico, el Mar de Libia, y la Bahía de Túnez. Esto resultará en una MC de tres niveles, cuya construcción costará ($3 \times 50 = 150$ GP y $3 \times 25 = 75$ NFP).

6.1.7 Cultivos Regionales

Nivel básico Dos

Para convertir una región de estepa, salvaje o jungla a cultivada, se debe realizar una Construcción Megalítica de Nivel 2. No hay necesidad de mantener este proyecto. Los efectos de los Cultivos Regionales son inmediatos.

Si la región en cuestión ya está parcialmente cultivada (debido a la presencia de una ciudad, ver [10.12]), la nación sólo debe pagar la diferencia entre lo que está cultivado y lo que no lo está.

Nota: Las regiones convertidas de Jungla vuelven a su estado de Jungla después de cien años de uso. Entonces deben ser re-cultivadas.

Ejemplo

Los Rusos han construido una ciudad en Murom, que ha tenido como resultado su inevitable efecto de cultivar por lo que el 30% de la provincia está ahora cultivado. De todas formas, El Zar se aburre y decide cultivar Murom ahora. Rusia es Civilizada, así que un proyecto de nivel 2 en una región salvaje se ajustará a nivel ($2 \times 1.5 = 3$). El coste básico será de 150 GP, 75 NFP y 15 años. El 30% de este coste se deduce (debido a que el 30% de la provincia ya está cultivado), así que los rusos han de pagar ($150 \times 0.7 = 105$ GP), ($75 \times 0.7 = 53$ NFP) y tardarán ($15 \times 0.7 = 11$ años).

6.1.8 Cultivos Intensivos

Nivel básico Dos o Tres

Para convertir una región de cultivada a intensamente cultivada se requieren 2 ó 3 niveles de Construcciones Megalíticas (según se puede ver en el coste entre paréntesis en la tabla siguiente). La conversión a este nuevo tipo de terreno

es instantánea a partir de la finalización del proyecto. No hay necesidad de mantener este proyecto. Durante la Edad Media sólo ciertas regiones pueden ser elegidas para convertirse en Intensamente Cultivadas. Abajo hay una lista de esas regiones agrupadas por zonas regionales.

Tabla 6-4. Regiones Elegibles para Agricultura Intensiva

Zona Geográfica	Regiones Elegibles
Asia Central	Khwarzim (3)
China	Honan, Anhui, Szechwan, Hupei (2)
América Central	Valle de México (2)
India	Uttar Pradesh, Rajput, Jaunpur, Maghada, Gaur, Palas (2)
Japón	Kwanto, Yamato (3)
Oriente Medio	Mesopotamia, Mosul, Hahmar, Abadan (2)
África del Norte	Mansura, Egipto, Faiyum (2)
Sudeste Asiático	Khemer, Annam, Pegu (3)
Oeste de Norteamérica	Patwin, Yokuts, Serrano (3)

6.1.9 Monolitos y Monumentos Religiosos

Nivel básico Variable

Estas son las otras estructuras que puedes construir como Construcciones Megalíticas. Son los inmensos templos religiosos, arcos de triunfo y mausoleos que se construyen a capricho del gobernante. Un Monumento Religioso suma uno a la Fuerza Religiosa de la nación que lo construye por cada dos niveles de tamaño que tenga. El máximo aumento a la Fuerza Religiosa es de +1 por turno.

Si puedes mantener estos Monolitos preservados a través de los siglos, tu nación puede empezar a ganar dinero de los turistas que vengan a visitar tu sorprendente megalito. Si el Monolito es de naturaleza religiosa, entonces cualquier ciudad que pueda estar en la misma provincia puede convertirse en una Ciudad Santa como resultado.

Cada Monolito que se construya aparecerá en el mapa con su propio y único símbolo.

6.1.10 Puentes

Nivel básico Uno

Un puente puede construirse sobre cualquier Río Navegable, conectando dos regiones adyacentes. Si el límite de una o más de las dos regiones adyacentes entre las que se construye el puente es un límite de Montaña, entonces el coste se multiplica por 1.5.

Una vez que el Puente se ha completado, elimina el coste extra de movimiento a través de un río Navegable.

6.2 TRANSFORMACIÓN NACIONAL

La sociedad humana y las instituciones políticas son mudables. En el ámbito de Lords of the Earth, tu (como el jugador de tu Nación) puedes emprender el cambio de los siguientes aspectos fundamentales de tu Nación:

- ◆ El Tipo de Gobierno
- ◆ El Tipo de Sociedad
- ◆ El Tipo de Economía
- ◆ El Tipo de Cultura

Cada tipo de transformación se gradúa en **Niveles**, que generalmente están limitados a un medio (0.5), uno (1), dos (2) y tres (3). El coste de una Transformación se obtiene multiplicando el Nivel del cambio por el Tamaño Imperial de la Nación.

Por favor, ten presente que muchas transformaciones tienen además requerimientos suplementarios o efectos colaterales! El camino del cambio a menudo está bloqueado por muchos peligros. La opción más prudente puede ser ni siquiera emprenderlo.

$$\begin{aligned}\text{Coste en GP} &= \text{Nivel} \times \text{Tamaño Imperial} \times 50 \\ \text{Coste en NFP} &= \text{Nivel} \times \text{Tamaño Imperial} \times 25 \\ \text{Coste en Tiempo} &= \text{Nivel} \times \text{Tamaño Imperial} \times 5\end{aligned}$$

Nota: La mitad de un nivel cuesta 3 años de Tiempo, 13 NFP y 25 GP.

6.2.1 Cambiar Tipos de Gobierno

Cambiar de un tipo de gobierno a otro puede ser tan fácil como declarar el cambio, aunque pueden producirse rebeliones internas y disensiones. Por cada uno de los posibles cambios listados abajo, hay ciertas condiciones que deben cumplirse en cada caso antes de que el cambio suceda. En todos los casos, cada condición debe cumplirse para conseguir la transformación.

Nota: No todos los tipos de Gobierno pueden cambiar directamente a todos los otros tipos de Gobierno. Además, ten presente que muchos cambios de Gobierno son impuestos a la nación por las circunstancias en vez de por la propia voluntad.

De Monarquía Centralizada...

A... Monarquía Feudal
Nivel Ninguno
Condiciones Una de estas cuatro condiciones debe existir, y usualmente cualquiera de las cuatro transformará la monarquía de Centralizada a Feudal. Estas condiciones son: Caídas Dinásticas, Colapso Gubernamental, Guerra Civil, o Anarquía.

A... Imperio
Nivel Ninguno
Condiciones Cuando el gobierno ha crecido más allá de los límites de la Monarquía Centralizada (BL e Infraestructura mayores que el máximo para Monarquía Centralizada), o cuando un país entero ha sido conquistado o adquirido a través de la diplomacia.

A... Monarquía Constitucional
Nivel Ninguno
Condiciones Después de que el país ha sufrido una DF y tiene el rey como figura decorativa o testafarro.

A... Dictadura

Nivel Ninguno
Condiciones Después de sufrir una DF y/o guerra civil provocada por causas religiosas, culturales, étnicas, sociales o económicas.

De Monarquía Constitucional...

A... Imperio
Nivel ninguno
Condiciones Colapso gubernamental debido a guerra civil o caída dinástica y un gobernante que antes estaba como testarfero consigue el control.

A... Democracia Federal
Nivel 2 (o mirar abajo)
Condiciones Una Monarquía Constitucional puede evolucionar a Democracia Federada si la Monarquía Constitucional supera sus máximos de BL e Infra. Si el proceso se fuerza (emprendiendo un proyecto de transformación) se hará un chequeo de Guerra civil cuando el proyecto se complete.

A... Oligarquía
Nivel Ninguno
Condiciones Una colonia o puesto avanzado rebelde de una Monarquía Constitucional.

De Democracia...

A... Oligarquía o Monarquía Feudal
Nivel Ninguno
Condiciones Si el Tamaño Imperial de una Democracia sobrepasa su Infraestructura (incluyendo los infra "ocultos" proporcionados por el Rey gobernante), entonces se realiza un chequeo de Guerra Civil. Cualquiera de las fracciones supervivientes puede transformarse en Oligarquía o Monarquía Feudal (a discreción del GM). Si la Infraestructura o BL de la Democracia supera los niveles permitidos, entonces el tipo de gobierno será una Oligarquía.

De Dictadura

A... Imperio
Nivel 1.
Condiciones Ninguna.

A... Monarquía Centralizada
Nivel 1.
Condiciones Ninguna.

A... Monarquía Constitucional
Nivel Mucho oro, tiempo medio
Condiciones Un chequeo de Caída Dinástica cuando todos los gastos se hayan completado. Ten presente que si sucede la DF automáticamente habrá

una guerra civil entre los parlamentarios y los monárquicos.

A... Oligarquía
Nivel Ninguno
Condiciones Cuando se produce un Colapso Gubernamental a causa de una guerra civil, un fallo dinástico o la destrucción de la capital de la nación.

De Democracia Federal

A... Imperio o Dictadura
Nivel Ninguno
Condiciones Si la nación sufre una Guerra Civil y el Rey (Presidente) asume la autoridad directa sobre la nación (alternativamente, el GM puede decidir que el nuevo gobierno es una Dictadura)

A... Oligarquía
Nivel Ninguno
Condiciones Si una Democracia Federal sufre un colapso económico (debido a bancarrotas o a impuestos excesivos) puede transformarse en Oligarquía. Una Guerra Civil ganada por la facción no gubernamental puede producir una Oligarquía.

De Monarquía Feudal...

A... Monarquía Centralizada
Nivel Ninguno
Condiciones Cuando los niveles de Gobierno de la nación (BL e Infraestructura) superan los máximos para Monarquía Feudal, entonces se crea una Monarquía Centralizada por defecto.

De Imperio...

A... Monarquía Centralizada
Nivel Ninguno
Condiciones La destrucción de la Capital del Imperio provocará que la nación retorne a Monarquía Centralizada, a menos que los BL e Infraestructura supervivientes sean aún suficientes para garantizar el gobierno de un Imperio.

A... Monarquía Constitucional
Nivel Ninguno o 2.
Condiciones Si la nación ha sido alguna vez una Monarquía Constitucional o una República y sucede una caída dinástica o guerra civil, entonces una de las facciones puede verse obligada a adoptar una Monarquía Constitucional para formar un nuevo régimen o un estado sucesor.
 Asimismo, una nación con una tradición de

representación democrática puede intentar pasar de Imperio a Monarquía Constitucional, pero **sólo** si el actual nivel de Gobierno (BL e Infraestructura) puede ser soportado por una Monarquía Constitucional. La consecución del proyecto comporta un chequeo de Guerra Civil.

A... Dictadura
Nivel Ninguno
Condiciones Una Caída Dinástica o Guerra Civil pueden incubar una Dictadura si el líder de la facción tiene un Carisma de 8 o más.

A... Oligarquía
Nivel Ninguno
Condiciones Si durante la guerra civil o Caída Dinástica una o más facciones pueden adoptar un gobierno Oligárquico.

De Oligarquía...

A... Monarquía Centralizada
Nivel 0.5 or Ninguno
Condiciones Una Oligarquía puede intentar formar una Monarquía Centralizada (a través de una facción que toma el control sobre las otras), lo que requiere el Proyecto mencionado y un chequeo de Guerra Civil a su culminación. Una Oligarquía que padece una Caída Dinástica que finaliza el mismo turno en el que comienza (a través de la victoria de una facción sobre todas las demás) produce una Monarquía Centralizada.

A... Democracia Federada
Nivel 2 (tradición de gobierno democrático), 3 (sin tradición de gobierno democrático)
Condiciones Intentar establecer una Democracia Federal a partir de una Oligarquía provocará chequeos de Guerra Civil en el inicio del proyecto y a su finalización.

A... Imperio
Nivel Ninguno
Condiciones Cuando el Tamaño de Imperio es mayor que el máximo de Infraestructura de la Oligarquía y sucede una guerra civil, la facción victoriosa puede transformarse en un gobierno Imperial.

De Tribal...

A... Monarquía Feudal
Nivel Ninguno
Condiciones Cuando la tribu se ha asentado (ha gastado todos sus puntos tribales) y por lo menos se ha ganado un punto de gobierno.

Además, hay algunas otras condiciones relacionadas con los cambios de gobierno que requieren explicaciones adicionales.

- ◆ **Guerra Civil:** Cuando se produce un fallo del gobierno central, y no hay un sucesor claro para controlar el estado, entonces los diversos contendientes para la sucesión pueden enfrentarse y discutir el tema en los campos del valor, precipitando una guerra civil.
- ◆ **Caída Dinástica:** Se produce cuando el Rey muere sin heredero, o si hay alguna disputa sobre quién es el siguiente en la línea de sucesión. Esto sucede normalmente cuando hay un alto nivel de endogamia en la nobleza local.
- ◆ **Colapso Gubernamental:** Sucede cuando no hay un gobernante claro o el gobierno está dividido sobre a quién seguir. También puede suceder si una fuerza interna o externa destruye el gobierno total o parcialmente.

6.2.2 Cambiar el Tipo de Sociedad

La conversión de un tipo de sociedad a otro es, usualmente, una tarea que lleva más tiempo que cualquier otra. Además, no todos los tipos de sociedad pueden cambiarse a cualquier otro, así que hay algunas limitaciones. La base del coste del cambio de sociedades se basa parcialmente en la siguiente tabla, y lo demás son condiciones que deben cumplirse antes de que pueda cambiarse el tipo de sociedad.

Como se apuntó en las transformaciones de tipos de Gobierno, el Nivel listado de coste del cambio se multiplica por el Tamaño Imperial para producir el Coste del Proyecto final.

Observa que no todos los itinerarios del cambio están disponibles.

Tabla 6-5. Costes de Transformación de la Sociedad

De	A tipo de Sociedad...			
	Sociedad	Casta	Clan	Feudal
Casta	n/a	2.0	Nota 1	3.0.(Nota 3)
Clan	n/a	n/a	0.5	2.0.(Nota 3)
Feudal	0.5	1.0	n/a	1.0
Abierta	1.0	1.0	Nota 2	n/a

Notas Condicionales

1. Una sociedad de Casta que sufre una Guerra Civil o Caída Dinástica puede degradarse a Feudal si las guerras de sucesión duran más de 20 años.
2. Una sociedad Abierta castigada por continuas invasiones extranjeras y/o incursiones y/o incursiones esclavistas, desarrollará una sociedad feudal después de 20 años..
3. Las sociedades de Casta o Clan que intenten transformarse en Abiertas sufrirán un chequeo de Guerra Civil a la finalización del proyecto de transformación.

6.2.3 Cambiar el Tipo de Economía

Cambiar el Tipo de Economía de la nación también implica un proyecto de transformación, con eventos condicionales adjuntos:

Tabla 6-6. Costes de Transformación de la Economía

De... Economía	A... Esclavista	Gremial	Libre	Agraria
Agraria	Nota 1	2.0	1.0	n/a
Libre	Nota 1	1.0	n/a	Note 3
Gremial	Nota 1	n/a	2.0	2.0
Esclavista	n/a	1.5	2.0.(Nota 2)	1.0

Notas Condicionales

- La conversión de una economía Agraria, Libre o Gremial en Esclavista sucederá si los NFP Esclavos se usan para construir más PWB que lo que la nación gana en GP de regiones, o si los esclavos se usan para construir más de una Ciudad en la nación (en un período de 20 años) o si se usan en más de un proyecto de construcción Megalítica (en un período de 20 años).
- Convertir una economía Esclavista en Libre implica un chequeo de Guerra Civil en la nación.
- Una economía libre puede regresar a Agraria a causa de un colapso nacional, o por la destrucción de las ciudades de la nación por guerra, desastres o hambrunas.

Ejemplo

Venecia quiere cambiar su Base Económica de Gremial a Libre. Esto es un proyecto de nivel 2. El Tamaño de Imperio de Venecia es 3, por lo que:

$$2 \times 3 \times 50 = 300\text{GP}$$

$$2 \times 3 \times 25 = 125 \text{ NFP}$$

$$2 \times 3 \times 5 = 30 \text{ años}$$

Cuando el proyecto se complete, la República Veneciana disfrutará de una economía libre de restricciones sociales y del oneroso sistema de maestro / oficial / aprendiz.

6.2.4 Cambiar el Tipo de Cultura

Los mecanismos usados para cambiar tu tipo de cultura son más amorfos y están limitados por tu cultura inicial y los caminos que pueden conducirla a un tipo diferente. En todos estos procesos, la decisión final corresponde a tu GM.

Cultura Inicial	Puede convertirse en...
Precolombina	Civilizada, Bárbara, Nómada, Marinera
Bárbara	Civilizada, Nómada, Marinera
Nómada	Civilizada, Bárbara
Marinera	Civilizada, Renacentista
Civilizada	Marinera, Renacentista, Bárbara

Precolombina

Cuando una cultura precolombina toma contacto con civilizaciones más avanzadas, usualmente empieza un Contador de Caballería. Cuando se completa este proceso, además de la capacidad de reclutar unidades de Caballería (e invertir en QR de Caballería), el tipo de cultura cambiará. El nuevo tipo puede ser Civilizada (si en la nación predominan las regiones cultivadas), Bárbara (si la nación se compone principalmente de regiones Yermas y/o montañosas) o

Nómada (si la nación se compone principalmente de regiones Esteparias y/o Desérticas).

Una cultura Precolombina que únicamente controle Islas o Regiones Costeras y que llegue al Nivel Tecnológico 4, puede convertirse en Marinera.

Bárbara

Las naciones bárbaras pueden encontrarse que el avance en Niveles Tecnológicos les convertirá en Civilizadas (alrededor del Nivel Tecnológico 5). La adquisición de una preponderancia en Regiones Cultivadas tendrá el mismo efecto. Tener ciudades en la mitad o más de tus regiones también tendrá el mismo efecto.

Una nación bárbara forzada hacia regiones de desierto o estepa se convertirá en Nómada en 5-10 turnos, asumiendo que puedan sobrevivir tanto tiempo en las llanuras...

Nómada

Los señores de la estepa tienen el camino más fácil... si un imperio Nómada adquiere una preponderancia de regiones Cultivadas o Salvajes (más de la mitad de sus provincias controladas), a un status de EA o mejor, se convertirá en una nación civilizada. De la misma forma, si un tercio o más de sus provincias contienen ciudades controladas (a un status de Tributaria Exenta de Pago o mejor), se convertirán en Civilizados. Empezar proyectos de Cultivos en regiones Esteparias o Salvajes también comporta la Civilización.

Los Nómadas forzados a una preponderancia de regiones Salvajes o Montañosas (más de la mitad) se convertirán en Bárbaros. Y lo odiarán cada minuto...

Civilizada

El incremento de tecnología convertirá eventualmente la mayor parte de naciones Civilizadas en Renacentistas (a un Nivel Tecnológico de 7 o superior). De todas formas, la pérdida de más de dos tercios de las Regiones Cultivadas de una nación civilizada, y su reasentamiento forzoso en regiones Salvajes o Montañosas les convertirá en Bárbaros una vez más.

Marinera

Los poderes marítimos pueden convertirse fácilmente en Civilizados o Bárbaros adquiriendo más de una o dos regiones sin salida al mar (o regiones costeras sin Ciudades Portuarias o Áreas Portuarias). El hecho de que se conviertan en naciones Civilizadas o Bárbaras dependerá del terreno que hayan capturado.

Mejorar la tecnología puede convertir un poder Marítimo en una nación Renacentista, que eliminará estas limitaciones.

Una nación Civilizada, Bárbara o Nómada que desee convertirse en Marinera debe:

- Reducir sus posesiones a Provincias Costeras o Islas exclusivamente.
- El QR más alto mantenido por la nación debe ser el de Barcos de Guerra (y debe ser mayor que cualquier otro QR).
- Conseguir el 50% o más de sus Ingresos Totales por Comercio Marítimo Normal, Comercio Interurbano

derivado de flotas de Comercio Interior o Incursiones marítimas.

4. Mantener este estado de cosas por lo menos durante dos generaciones (60 años).

7.0 LÍDERES Y ACCIONES MILITARES

La unidad básica en **Lords of the Earth** es el líder. El principio básico del juego es que el Líder debe realizar todo aquello que valga la pena hacer. Así, ninguna unidad de ningún tipo puede moverse sin un líder que las comande, y ninguna Acción (ver Sección [7.2] más abajo) puede realizarse sin un Líder.

Una nación siempre tiene al menos un Líder, el Rey. Además, la nación puede tener hasta un total de (Nivel Tecnológico + 6) Líderes, repartidos de la siguiente forma:

- ◆ Un Heredero (si hay un hijo o hija del Rey en la edad y estado apropiados).
- ◆ Príncipes hasta la *mitad* del BL de la nación, redondeando hacia arriba (si se cumplen los prerrequisitos para los Príncipes).
- ◆ Lugartenientes hasta un número *igual* al BL de la nación.
- ◆ Aliados Totales hasta un número *igual* al BL de la nación (si se cumplen las condiciones para adquirir Aliados).
- ◆ Cualquier número de Señores Feudales (si se cumplen las condiciones para adquirir Señores Feudales), aunque no más que los permitidos por la limitación por Nivel Tecnológico.
- ◆ Obispos hasta $2 \times$ BL “nativo”, si el Primado que los presta puede destinar a tantos.

7.1 LÍDERES NACIONALES Y SUS DATOS

Cada Líder tiene un designador de Tipo de Líder, que indica el rol general del Líder.

Tabla 7-1. Tipos de Líderes

Tipo	Descripción
K, Q	Rey, Reina o Presidente. El gobernante de la nación.
H	El Heredero Imperial, normalmente el hijo o hija mayor del Rey o de la Reina.
P	Un Príncipe, los Hijos del Rey (o las Hijas de la Reina). El mayor de ellos es el Heredero al trono.
L	Un Lugarteniente. Normalmente un Amigo Cercano al Rey o un Pariente.
A	Un Aliado. Este líder gobierna su propia tierra pero obedece al Rey.
B	Un Obispo o Legado Papal. Un líder prestado por un Primado Religioso al Reino.
F	Un Señor Feudal. Éste gobierna su propio feudo y se unirá al Rey en batalla.
S	Un Espía. Este líder surgirá de una subversión exitosa o de cierta infiltración.
E	Un Regente. Un líder escogido por los poderes gobernantes de la Nación para gobernar en lugar de un Rey o Reina menor de edad.
M	Comandante Mercenario. O bien un líder reclutado o bien un líder prestado por otra Nación para ayudar a la tuya.
A	Un Aventurero. Este líder es contratado por el reino. Se puede destinar un miembro no activo de la Familia Real a ser aventurero.

7.1.1 Familias y Herederos

Además del Rey de la nación, puede haber un Heredero al trono que puede tener o no tener la edad mínima para actuar como tal (+ de 15 años). Tener Herederos requiere, en muchas culturas, tener una esposa o esposas. Esto añade una enorme y compleja dimensión al curso normal del juego: la Política Dinástica. En muchos casos, solamente se te informará de si hay o no hay Heredero, cuantos años tiene, y sus datos –si está en edad de liderar-. Si no tienes un Heredero, puedes tener un gran problema según el tipo de gobierno que tengas.

Si no dispones de Heredero, y tu Rey muere, es muy probable que tu nación sucumba a una Guerra Civil divisoria y debilitadora, mientras la sucesión se decide a punta de espada. Este proceso se llama *Caída Dinástica*. Por otra parte, si tienes muchos herederos y la sucesión no está clara (o incluso si lo está), éstos pueden desavenirse y todo se irá al cubo de la basura de todos modos.

7.1.2 El Rey

El Rey es el gobernante de las tierras. Él es tu representante directo en el mundo del juego. Es el único líder en el que puedes confiar plenamente.

7.1.3 Herederos Imperiales y Príncipes

Cualquiera de los hijos del Rey que haya llegado a la Mayoría de Edad (el turno en el que cumplan 15 años) es elegible para tareas gubernamentales. Esto es, para convertirse en Príncipe. A menos que se anuncie lo contrario, el hijo mayor del Rey será siempre el Heredero Imperial y será automáticamente promovido a este puesto el turno en el que llegue a la mayoría de edad. Cualquier otro Hijo del Rey puede ser promovido a Príncipe y podrá actuar como tal en el siguiente turno.

Lugartenientes y Líderes Aliados pueden convertirse en Príncipes casándose con una Hija del Rey (ver Sección [7.1.1]).

Para degradar a un Príncipe puedes, o bien darle una Región o Ciudad Amistosa que se convertirá en Región (o Ciudad) Tributaria Exenta de Pago, o bien puedes enviarlo a unirse a la Iglesia (pero sólo si tu Primado Religioso acepta este servicio). Sólo puedes tener tantos Príncipes a tu servicio como la mitad de tu BL, redondeando hacia arriba (ver Sección [2.4.1]).

Una Primacía Religiosa (como se indica en la entrada de Teocracia más abajo) puede tener Príncipes, pero estos líderes son creados cuando una Nación Abierta con hijo o hijas reales extra los envía a servir a la Iglesia. Si entonces sucede que muere el Primado, es probable que su sucesor esté entre los Príncipes de la Iglesia en lugar del clero normal.

No todos los tipos de gobierno pueden tener Herederos o Príncipes.

Tabla 7-2. Herederos y Príncipes

Tipo de Gobierno	Herederos?	Príncipes?
Tribal	Sí	No
Monarquía Feudal	Sí	Sí
Monarquía Centralizada	Sí	Sí

Imperio	Sí	Sí
Monarquía Constitucional	Sí	No
Oligarquía	No	Sí
Democracia	No	No
Democracia Federada	No	No
Anarquía	No	No
Dictadura	No	No
Teocracia	No	Sí *

7.1.4 Aliados

Una vez que una región ha alcanzado el status de “Aliado”, se genera un líder Aliado con tropas nativas. Este líder y su ejército puede usarse a discreción del Rey. Si un Aliado muere, un nuevo líder Aliado (su hijo) puede ocupar su lugar o la región Aliada puede degradarse a un status de “Tributaria” o incluso la región puede abandonar la nación completamente.

Si un líder Aliado es *cesado*, la región Aliada descenderá a Tributaria si el Aliado tenía tropas y se rebelará de todas formas si el Aliado no tenía tropas.

El Aliado no puede comandar tropas a excepción de las de su propia provincia. De todas formas, se le pueden dar tropas nacionales para comandar, en cuyo caso las tropas nacionales se transformarán en tropas aliadas. Si un Aliado es separado de sus tropas asignándolas a guarniciones o se queda sin tropas debido a pérdidas en batalla, hay una posibilidad de que el Aliado se rebele, tomando su región natal y cualquier región que sus tropas guarnicionen con él. Sé cuidadoso cuando pidas a un Aliado que guarnicione regiones con sus tropas.

Los líderes Aliados están limitados en algunos aspectos en las Acciones que pueden realizar. Aunque pueden (teóricamente) realizar cualquier Acción, ningún Líder Aliado puede comandar otras unidades que las de su propia región en ninguna Acción. Los Líderes Aliados aparecen en la Hoja de Estado del jugador cuando una región se alía con su nación.

Ten presente que los líderes y regiones Aliados tienden a ser volubles y avariciosos. Si otra nación decide negociar con tus Líderes Aliados, posiblemente podrías perderlos y –aún peor– pasar a engrosar las filas de tus enemigos. El liderazgo y las tropas adicionales son beneficiosos, pero hay que tener cuidado.

Cada región Independiente y Tributaria se considera que tiene sus propios líderes y ejércitos. Y éste es el conjunto de líderes del que salen muchos Aliados Regionales.

Un jugador puede elegir que un líder Aliado realice Diplomacia, pero cualquier nivel de control que consiga indicará una relación entre el estado *Aliado* y la antes independiente región. De hecho, se puede crear una sub-nación mediante este tipo de actividad.

7.1.5 Lugartenientes

Los lugartenientes son básicamente amigos íntimos del Rey o hombres de familias que son fervientes partidarias del Rey. Habrá siempre alrededor tantos Lugartenientes como Niveles de Burocracia. Pueden retirarse lugartenientes a voluntad pero deberán de reemplazarse, en el mismo **turno**, por un Príncipe (no el Heredero) o un Aliado que se ha casado con una hija del Rey para promover al Aliado a Príncipe y por consiguiente a Lugarteniente.

Ten en cuenta que cesando a un Lugarteniente puedes crear un enemigo del estado, particularmente si el Lugarteniente estaba capacitado o era fiel a tu causa. No es inaudito que aquellos Lugartenientes humillados formen y planeen conspiraciones contra el gobernante que arruinó sus vidas.

7.1.6 Obispos

Éstos líderes son proporcionados por una Autoridad Religiosa Primada a una nación de la misma Religión para ayudarla. Estos líderes son un préstamo, por lo que pueden ser reclamados cuando el Primado quiera.

7.1.7 Señores Feudales

Al contrario de un líder Aliado, un Señor Feudal está ligado a su feudo y está limitado a las tareas que pueda realizar para su rey. Un Señor Feudal realizará sólo esas acciones para su señor feudal que usan la habilidad de Combate para su resolución. Puesto que el Señor Feudal paga y mantiene sus propias tropas, el Señor Feudal y sus tropas deberán regresar a su feudo al final de cada turno o éstos podrán sublevarse. Si el camino de regreso está bloqueado por un enemigo, la posibilidad de que se subleven es más bien baja, pero si se intenta maniobrarlos a una posición dónde no puedan volver, la posibilidad de sublevación es muy alta.



7.1.8 Espías

Los Espías son líderes activados por una subversión de la familia real de otra Nación o por una operación de Inteligencia "Subvertir Líder" contra un líder enemigo. Una vez un líder espía es eliminado, la mitad de la subversión conseguida se perderá y cualquier tropa que éste pueda tener se esfumará.

7.1.9 Comandante Mercenario

Un comandante mercenario es un líder militar de renombre o diplomático que o ha contratado tu nación para ayudarla en algunos propósitos o te han sido prestados –por una nación amiga en tiempo de guerra o crisis. Si el Líder da la casualidad que te ha sido prestado, entonces éste también aparecerá en la Hoja de Estado de la nación que te lo ha prestado con su tipo normal.

7.1.10 Efectos de los Matrimonios

El hijo o hija del Rey es elegible para el matrimonio si en el turno llega a cumplir 15 años.

Las princesas pueden ser unidas en matrimonio con líderes Aliados con lo que el líder Aliado es promocionado a Príncipe y hacen que la región Aliada se convierta en Amistosa. Este tipo de promoción está limitado al número de Príncipes permitido por la nación.

Las princesas también pueden casarse con Reyes extranjeros o Líderes para aumentar la influencia de una nación en otra nación. Si el Rey muere y cualquiera de sus hijas permanece soltera, estas desaparecerán de la Hoja de Estado. Proponer princesas a Aliados Feudales y Aliados Económicos sólo es útil para Diplomacia. (ver Sección [7.2.4.11]).

Los Príncipes se pueden casar con líderes Aliadas las cuales serán promovidas al rango de princesa convirtiendo la región en Amistosa. Esta promoción también se limita al número de Príncipes permitido para la nación.

Los Príncipes también pueden casarse con Reinas extranjeras o Líderes, después de lo cual estos desaparecerán de la Hoja de Estado de la nación y terminarán de juguete del soberano extranjero.

Los hijos adicionales que no son ni herederos ni es posible que prosperen como Príncipes pueden ser enviados a unirse a la Iglesia (si hay una Primacía en la religión de la Nación), después de lo cual éstos se convertirán en Príncipes para la nación de la Primacía.

7.1.11 La Muerte de un Líder: Causas y Efectos

Todos tus líderes pueden morir por una amplia variedad de causas desagradables; pueden morir por heridas sufridas en el campo de batalla, por estúpidos accidentes, de viejos, por venenos o por la daga de un asesino, pueden ser ejecutados y pueden pudrirse en una prisión hasta que sucumban por alguna fiebre compulsiva.

Todos tus líderes con el tiempo morirán de viejos a no ser que alguna fatalidad les suceda antes. Éste es el motivo por el cual estamos al tanto de la edad de cada Líder. Cuando un Líder muere, pueden suceder diferentes cosas:

- ◆ El Rey es reemplazado por su Heredero, en el caso de que exista uno. Si no hay heredero, entonces un Príncipe “Coronable” puede reemplazar al Rey, si está casado con la mayor de las hijas del Rey. Si no hay una línea clara de descendencia, entonces hay una posibilidad muy grande de que suceda una *Caída Dinástica* (ver Sección 10.7.1). El resultado de esto será la fundación de una nueva línea Real y una nueva Dinastía.
- ◆ Si el Heredero muere, el siguiente en rango es un Príncipe, si hay alguno para reemplazarlo. Si no hay ninguno, entonces el Rey puede declarar alguno de sus Lugartenientes o Líderes Aliados como su nuevo Heredero, o no, según le venga en gana.
- ◆ Si un Príncipe muere, éste no es reemplazado, excepto un hijo de línea real llegue a adulto o por la promoción de un Líder Aliado o un Lugarteniente a través de matrimonio con una Princesa.
- ◆ Si un Lugarteniente muere, uno nuevo, y al azar se genera reemplazándolo. El nuevo Lugarteniente aparece en la Capital, o en la Tierra Natal, si no hay Capital.

- ◆ Si un Líder Aliado muere, éste será reemplazado por un nuevo Líder Aliado, generado al azar, aunque su provincia podría sublevarse o degradarse a un status de Tributaria. El líder Aliado reemplazado aparece en su provincia natal.
- ◆ Si un líder Aliado Feudal muere, éste será reemplazado por un nuevo líder Aliado Feudal, generado al azar, aunque su provincia podría sublevarse. El líder Aliado Feudal reemplazado aparece en su provincia natal.
- ◆ Si un Obispo muere, éste es reemplazado por un nuevo Obispo, generado al azar. El nuevo Obispo aparecerá en la Capital, o en la Tierra Natal si no hay Capital.
- ◆ Si un Espía muere, éste no es reemplazado y la Infiltración que éste representa se pierde (ver Sección [8.3.11]).

7.2 ACCIONES DE LÍDER

Esta sección describe las actividades que tus Líderes y unidades pueden realizar durante un turno. Para cada Líder, anota con que Ejército está unido, las Habilidades del Líder, el contenido del Ejército (las unidades que lo componen), y su localización al finalizar el último turno. Toda esta información puedes sacarla de la sección **Ejércitos** de la Hoja de Estado (ver Sección [2.12]). Entonces tú, como jugador, deberás indicar donde esos Líderes tomarán sus respectivos ejércitos y que acciones cada uno realizará. Las instrucciones de cómo rellenar paso a paso las ordenes de movimientos de ejércitos están detalladas en la sección [7.3].

La capacidad de actuación de un Líder está expresada en **Puntos de Acción**, cada uno de los cuales representa aproximadamente un mes. Si un Líder tiene cinco meses de posible actividad al año, entonces recibe cinco Puntos de Acción para ese año. Si la duración actual de un turno son cinco años, entonces el ejército consigue un total de $(5 \times 5 = 25)$ Puntos de Acción para este *turno*.



7.2.1 Capacidad de Acciones de los Líderes

Cada Líder puede realizar un número específico de acciones por turno. Esta capacidad está basada en el Tipo de Cultura de su nación (tal como se muestra en la Tabla 7-3. Puntos de Acción por Tipo de Cultura), su valor de Combate y además un modificador por los tipos de tropas que él comandará durante el año. Los modificadores por Tropas están resumidos en las Tablas Modificador por Valor de

Combate del Líder, Modificador por Tipo de Unidad, Modificador por Tipo de Equipamiento y Modificador por Entrenamiento de la Unidad, tal cómo sigue.

Si un Líder está moviéndose por él mismo (a solas), su capacidad de acción es su Base por Tipo de Cultura + 2 (tal como se muestra en la siguiente tabla).

Si un líder está comandando tropas durante un *año*, éste se moverá igual a la capacidad de movimiento del tipo de tropas más **lento** que esté bajo su mando durante ese año.

El valor de Combate del Líder no tiene efectos en su propia capacidad de Acción cuando está sólo. Éste toma efecto cuando él está comandando unidades de algún tipo. Si un Líder está comandando una flota, puede ser que gracias a su modificador por Valor de Combate aumente la Capacidad de Acción de la flota, consiguiendo una Capacidad de Acción conjunta (flota y líder) mayor que la del Líder cuando este está a solas.

Esto significa que un Líder puede llegar a tener un número diferente de Puntos de Acción (AP) para emplear durante cada año del turno. Presta mucha atención a esto cuando estés escribiendo tus ordenes.

Ejemplo: Alejandro Magno, líder Civilizado con un de Combate B, está comandando un ejército compuesto enteramente por Caballería Ligera de Elite durante los tres primeros años del turno. Sin embargo, en los dos últimos años del turno, él toma bajo su mando una fuerza de Infantería sin experiencia. Durante los tres primeros años, Alejandro tendrá (6 [Base Civilizada] + 1 [Caballería] + 1 [Tropas de élite] + 1 [Tropas ligeras] + 1 [rango de Combate B] = 10) AP para emplear cada año. No obstante, en los años cuatro y cinco, con estos malditos novatos a su cargo, sólo tendrá disponibles (6 [Civilizada] + 1 [rango de Combate B] + 0 [Infantería] - 1 [sin experiencia] = 6) AP para emprender acciones. Apenas una mínima diferencia... ¿verdad?

7.2.2 Cantidad de Movimiento y Capacidad de Puntos de Acción

La Capacidad de Acción del Líder se calcula **anualmente** (es decir, para cada año del turno), aplicando todos los modificadores.

Tabla 7-3. Puntos de Acción por Tipo de Cultura

Cultura	AP por AÑO
Precolombina	5
Civilizada	6
Marinera	7
Bárbara	8
Nómada	8

Tabla 7-4. Modificador por Tipo de Equipamiento

Equipamiento	Modificador
Pesado	-1
Medio	+0
Ligero	+1

Tabla 7-5. Modificador por Tipo de Unidad

Tipo de Unidad	Modificador
Líder (a solas)	+2
Caballería	+1
Infantería	+0
Asedio	+0
Artillería	+0
Barcos	+0
Puntos Tribales Civilizados	-1
Puntos Tribales Nómadas	+1
Puntos Tribales Bárbaros	+0
Puntos Tribales Precolombinos	+0

Tabla 7-6. Modificador por Entrenamiento de la Unidad

Entrenamiento	Modificador
Elite	+1
Regular	+0
Inexperta	-1

Tabla 7-7. Modificador por Valor de Combate del Líder

Valor de Combate del Líder	Modificador
1 - 4	-1
5 - 8	+0
9 - 11	+1

7.2.3 Usando la Matriz de Momentos de Acción

Para determinar en qué mes una acción puede tener lugar, se debe de consultar la Matriz de Momentos de Acción. Las celdas marcadas con una \times indican los meses de cada año en que la unidad(es) están preparadas para actuar. A medida que la Capacidad de Acción de las unidades es incrementada más y más, éstas podrán actuar antes dentro del año y terminar más tarde.

Tabla 7-8. Matriz de Momentos de Acción

AP	Los Momentos de Acción están marcados con una \times											
	E	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
2							x	x				
3					x	x	x					
4						x	x	x	x			
5				x	x	x	x	x	x			
6				x	x	x	x	x	x	x		
7			x	x	x	x	x	x	x	x		
8			x	x	x	x	x	x	x	x	x	
9			x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
10	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
11	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
12	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

Ejemplo

Las hordas nómadas Mongolas se están preparando para invadir Polonia. Estas tienen un ejército compuesto por Caballería Ligera de Elite al mando de un Líder con un Valor de Combate de 11 (Sübütai). Esto significa que su ejército tiene 12 Puntos de Acción (8 por Nómada, +1 por Elite, +1 por Ligero, +1 por Caballería y +1 por Sübütai y su coraje) a través del año podrá moverse y luchar a pesar del clima. Bastante fuerte, verdad?

Los desafortunados Civilizados Polacos y Húngaros (pasando el invierno en Krakow) tienen un ejército compuesto de Infantería Regular Media y Caballería Pesada bajo un grupo de comandantes regulares (Valor de Combate 5 y 6). Estos consiguen 6 fabulosos Puntos de Acción (6 por Civilizado, -1 por unidades Pesadas, +1 por Caballería y nada por Boleslav IV y el resto de comandantes).

Como resultado los Mongoles pasarán enero, febrero y marzo devastando Galich y llegarán al sur de Polonia antes de que Boleslav haya tenido tiempo de sacudirse la nieve de encima. El resultado será desastroso.

7.2.4 Acciones

El Coste Base en Puntos de Acción (**BAC**) mostrado después de cada Código de Acción está expresado en Puntos de Acción (AP) los cuales son acumulados en la Matriz de Momentos de Acción. Un BAC marcado con el signo + después del mismo indica que pueden emplearse Puntos de Acción adicionales para incrementar el efecto de la acción. En tus órdenes esto es anotado como, por ejemplo, DP+5, lo cual quiere indicar que el Ejército/Líder empleará nueve Puntos de Acción – cuatro para la acción de Diplomacia inicial y cinco más adicionales para obtener una bonificación. Cada Acción es tratada individualmente.

Cuando un Líder emprende una acción en una región, incluyendo el moverse hacia dentro de la región, el terreno de la región puede incrementar el coste de realizar la acción, tal como se muestra aquí:

Tabla 7-9. Modificadores a la Acción por Tipo de Terreno de la Región

Tipo de Cultura	Tipo de Terreno de la Región					
	c/c2/i	w	m	d/s	t	j
Civilizada	+0	+1	+2	+1	+2	+2
Marinera	+0	+1	+2	+2	+2	+2
Bárbara	+0	+0	+1	+1	+1	+1
Nómada	+0	+1	+2	+0	+2	+2
Precolombina	+0	+0	+1	+1	+1	+0

En el caso del movimiento para entrar en una provincia, si el borde de la región que está siendo cruzado es de un tipo de terreno específico (montañas, río, etc.) se producirá un coste adicional de Puntos de Acción, tal como se muestra en la tabla de Costes de Movimiento por Tipo de Terreno.

El movimiento para entrar en, o acciones emprendidas en Regiones de Tierra Hostil cuestan un (1) Punto de Acción extra.

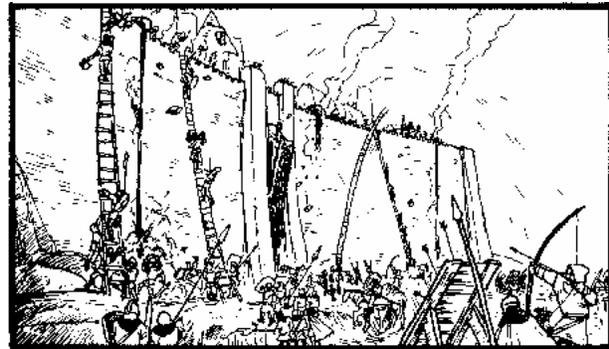
Tabla 7-10. Resumen de Pago de Costes de AP

Tipo de Acción	Pago Base	Pago por Terreno	Pago por Bordes
Entrar en una Región	Sí	Sí	Sí
Realizar una Acción en una Región	Sí	Sí	No

Tabla 7-11. Resumen de Acciones de Líder

Acción	Código	Habilidad	Coste
Asedio Activo	s	Combate	3+
Administrar	ad	Admin	Turno entero
Asaltar Ciudad	as	Combate	1
Atacar para Liberar	al	Combate	1/combate
Atacar para Pacificar	a	Combate	3/combate
Atacar para hacer Tributaria	at	Combate	2/combate
Bloquear Puerto	b	Combate	1+
Quemar Ciudad	bc	Combate	1
Colonizar Región	cr	Admin	8
Elaborar Censo	cc	Admin	8

Acción	Código	Habilidad	Coste
Defender	d	Combate	2+
Diplomacia	dp	Diplomacia	4+
Conversión Religiosa	pr	Carisma	4+
Esclavizar Población	ep	Combate	3 × GPv de la región
Eludir	e	Combate	+1 al mov.
Evacuar Ciudad	Evc	Carisma	4+
Explorar	ex	Carisma	2+
Tener Descendencia	hc	Diplomacia	Especial
Incitar Rebelión	lr	Carisma	6+
Investigar Lugar	il	Carisma	4+
Cargar/Descargar Barcos	ls/us	Combate	1 (puerto), 2 (costa)
Saquear Región	lr	Combate	2
Conversión Militar	mc	Combate	4+GPv de la región
Movimiento	ninguno	Combate	1 +modif.
Asedio Pasivo	ps	Combate	6+
Piratería	pi	Combate	3+
Incursión	rd	Combate	1
Reaccionar	r	Combate	2+
Reequipar Tropas	rt	Carisma	8
Genocidio	rg	Combate	6+GPv de la región
Gobernar	Rule	Admin	75%
Saquear Ciudad	sc	Combate	>1
Tierra Quemada	se	Combate	>4
Diplomacia Secreta	sd	Diplomacia	6+
Movimiento Secreto	ninguno	Combate	2 + modif.
Incursión para Esclavizar	sr	Combate	>3
Mejorar tropas	ut	Carisma	8



7.2.4.1 Asedio Activo

Código S

BAC 3+

Hab. Combate

Efecto Una acción de Asedio Activo puede ser emprendida por cualquier ejército contra una ciudad ocupada por fuerzas hostiles. Sin embargo antes de asediar la ciudad no debe de haber ninguna fuerza hostil en la región. Se consciente que un Asedio Activo puede resultar muy sangriento y posiblemente fallar sino se han reunido un número de fuerzas suficientes. Un Asedio Activo exitoso destruye todos los Puntos de Muralla de la ciudad, dando por hecho que la ciudad no se rinda, en cuyo caso los Puntos de Muralla que queden serán entregados intactos.

Una acción de Asedio Activo puede usarse múltiples veces contra una ciudad. Por cada 3 Puntos de Acción empleados se determina una resolución del asedio. Normalmente esta orden es dada con un condicional indicando si debe de seguir intentándose el asedio hasta que la ciudad capitule o hasta que el ejército atacante sufra cierta inaceptable cantidad de bajas.

Puedes especificar qué nivel de control quieres sobre la ciudad si es capturada: Pacificada o Pacificada Tributaria. Si no especificas nada al GM, éste la dejará como Pacificada y tendrás que guarnicionar la ciudad.

7.2.4.2 Administrar

Code AD

BAC 75% del total de AP para el turno.

Stat Lealtad

Results Sólo puede ser ejecutada por un Príncipe o Lugarteniente. El Líder actúa como si fuera un punto de Infraestructura Nacional durante el turno en cuestión. La eficacia de su actuación dependerá del valor de Lealtad del líder. Si el líder es desleal y se beneficia a él mismo entonces el conjunto de la administración del reino sufrirá. Si en cambio es honrado y legal entonces el reino se verá mejorado.

7.2.4.3 Asaltar Ciudad

Code AS

BAC 1 por Intento de Asalto

Stat Combate

Results Opuesto a las opciones de los largos Asedios Activos o Pasivos, el Asalto es de una manera u otra lo más rápido y decisivo. Un Asalto con éxito sólo destruirá la mitad de los Puntos de Ciudad, pero no hay posibilidad de chequeo de rendición. Estate preparado para aceptar un porcentaje de bajas muy alto cuando lances Asaltos.

Puedes especificar qué nivel de control quieres sobre la ciudad, si es capturada, Pacificada o Pacificada Tributaria. Si no especificas nada al GM, éste la dejará como Pacificada y tendrás que guarnicionar la ciudad.

7.2.4.4 Atacar para hacer Tributaria

Code AT

BAC 2 por Intento de Combate

Stat Combate

Results Es igual que la acción *Atacar para Pacificar* (ver debajo) excepto que si se culmina con éxito, la región objetivo se convierte en Pacificada Tributaria en vez de Pacificada. Sólo se requiere un intento exitoso para forzar la región a un estado de Pacificada Tributaria (pt). Ten en cuenta, no obstante, que a las regiones Pacificadas Tributarias no les caerá muy bien. Si superas a las fuerzas enemigas en número enormemente o luchas mejor que ellos podrás aplastarlas rápidamente y no emplearás más de 2

Acciones en la lucha.



7.2.4.5 Atacar para Pacificar

Code A

BAC 3 por Intento de Combate

Stat Combate

Results La acción de Ataque se usa para el proceso de invadir una región hostil. Bajo esta acción, un ejército se moverá a la región designada y la invadirá, subyugando (pacificando) la población si es necesario. El ejército defensor debe ser expulsado de la región (si es un ejército Nacional enemigo) o destruido (si es un ejército nativo) para que el ejército logre el control de la región. Un número suficiente de puntos de tropas deben permanecer después de la campaña para satisfacer los requisitos de guarnición de la región o la Acción se convertirá en una acción AT (aunque pagues 3 Acciones por Intento de Combate) y la región cambiará a un status de Pacificada Tributaria (pt). Si superas a las fuerzas enemigas en número enormemente o luchas mejor que ellos podrás aplastarlas rápidamente y no emplearás más de 3 Acciones en la lucha.

7.2.4.6 Atacar para Liberar

Code AL

BAC 1 por Intento de Combate

Stat Combate

Results La acción de Atacar para Liberar se usa en el proceso de invadir una región que anteriormente la nación atacante controlaba a nivel de **Amistosa** o **Tierra Natal** y ahora está ocupada por una fuerza hostil. Bajo esta acción, un ejército se moverá a la región designada y la invadirá, liberando la población. El ejército defensor debe ser expulsado de la región (si es un ejército Nacional enemigo) o destruido (si son guarniciones) para que el ejército atacante libere la región.

7.2.4.7 Bloquear Puerto

Code B

BAC 1+

Stat Combate

Results La acción Bloquear Puerto es usada por una flota ya sea contra un Puerto o una sección de costa.

Cuando se usa con éxito contra un puerto, se previene que cualquier ruta marítima de comercio Internacional o Interurbano sea trazada desde ese puerto. Junto con un Asedio, el Bloqueo cierra la ciudad, permitiendo la posibilidad de usar contra la ciudad portuaria un "ataque" por hambruna. Una sección de costa que es bloqueada está de la misma forma cerrada al comercio. Ninguna ruta Internacional o Interurbana podrá ser trazada a través de dicha costa. Para ser eficaz, un puerto debe ser Bloqueado durante más del 75% del turno, tal como se cuantifica en las posibles Acciones que puede ejecutar la Flota.

7.2.4.8 Quemar Ciudad

Code BC

BAC 1 o más

Stat Combate

Results Esta acción puede añadirse a una acción de Asedio (de cualquier tipo) para que esta acción siga después de completar la acción anterior. También puede usarse en cualquier ciudad controlada y ocupada por un ejército del jugador. El resultado de la Acción es reducir la ciudad a cenizas. Esto, en combinación con una acción de Saquear Ciudad, producirá la destrucción total de la ciudad en cuestión. Sin una acción de Saqueo, la ciudad se reducirá en 1 GPv y se perderán todos menos 10 de los puntos de Obras Públicas o la mitad de los que tenía, el valor más bajo de los dos. Se exigen cinco puntos de tropas para quemar cada GPv de ciudad por Acción.

Ejemplo

Los Godos están quemando Roma, una ciudad de 12 GPv. (5 x 12 = 60) Sesenta puntos de tropas deberían utilizarse para quemar la ciudad en una sola acción. Desafortunadamente ellos sólo tienen 30 puntos de tropas, por lo que deberán utilizar 2 Acciones para hacer desaparecer la ciudad.

7.2.4.9 Colonizar Región

Code CR

BAC 8

Stat Carisma

Results Ésta es una acción especializada usada cuando un jugador desea emplazar una Colonia en una determinada región que **no** es adyacente a una región controlada por su nación. Con este fin, los NFP (los colonos) y Oro (el equipo) se mueve al área designada y se emplaza a través del uso de la Acción. Los costes pueden encontrarse en la sección [5.6]. Sólo puede ejecutar esta acción un Líder de la nación (el Rey, Heredero, Príncipe o Lugarteniente). Es necesario un Líder para dirigir el nuevo emplazamiento en ambos tipos de colonias (aquellas en áreas previamente habitadas y en áreas inhabitadas). Se consciente de que regiones habitadas que no sean Pacificada, Amistosa o Descolonizada serán intrínsecamente hostiles a una colonia. Un ejército deberá acompañar cualquier esfuerzo para tratar con los nativos, si estos se muestran nerviosos.

Si durante el intento la acción falla, todos los NFP y GP se pierden.

7.2.4.10 Defender

Code D

BAC 1+

Stat Combate

Results

Hay ocasiones donde puedes desear que tu ejército guarde una provincia en particular. La acción Defender mantendrá en alerta al ejército y éste estará preparado para un ataque (aun si no ocurre). Un ejército que está usando la acción Defender recibe un modificador positivo en combate si es atacado.

Si hay unidades de Zapadores con el ejército, entonces la fuerza defensora consigue un modificador positivo adicional en todos los combates:

Si los Zapadores tienen sólo 1 AP para preparar una posición defensiva, estos consiguen una bonificación baja. Esta es una defensa **apresurada**. Si el ejército puede gastar 2 AP o más en preparar una posición, estos reciben una bonificación mucho mejor en el combate. Esta es una defensa **preparada**.

Si el ejército elige defenderse contra un ataque desde una frontera específica de la región, estos reciben una bonificación adicional contra los ataques que vengan desde esa dirección. Esta es una defensa **dirigida**. Los ataques que entren en la provincia desde cualquier otra dirección obviarán cualquier bonificación por Defender.

7.2.4.11 Diplomacia

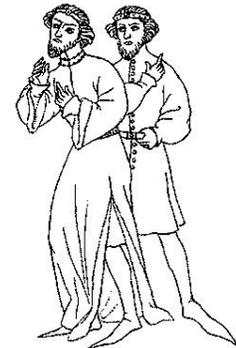
Code DP

BAC 4+

Stat Diplomacia

Results

Los Líderes pueden usarse para negociar mejores relaciones con regiones y ciudades. El éxito de una acción diplomática será dependiente del valor de Diplomacia del Líder y la receptividad del otro grupo, la cual estará basada (entre otras cosas) en la religión, el terreno, la resistencia y/o lealtad de ese grupo. La Diplomacia puede ser intentada en regiones con status *Neutral*, *Tributaria Exenta*, *Aliada Económica*, *Pacificada Tributaria*, *Tributaria* y *Aliada*, a pesar de la nación que la controla, si hay alguna. La Diplomacia no tendrá efecto en regiones con status *Amistosa*, o *Tierra Natal*. En regiones *Pacificadas*, el efecto de la Diplomacia es indirecto (ver Sección 10.13.1). Para ganar modificadores favorables en la Diplomacia, la Nación puede gastar Oro para comprar el favor de los gobernantes locales, construir ciudades y/o pasar tiempo en la región (emplear más Puntos de Acción).



Sólo un esfuerzo de Diplomacia puede hacerse en una región específica o ciudad por turno. Más de un Líder puede cooperar en un esfuerzo de Diplomacia dado: cada Líder adicional sólo actúa a la mitad de su rango de Diplomacia, redondeado hacia abajo.

Si el resultado de la Diplomacia fuera 'Aliado' y no hay ningún puesto de Líder disponible, el resultado caerá un nivel hacia Aliado Económico.

Semejantemente, si el resultado es 'Aliado Feudal' y no hay ningún puesto de líder disponible, entonces el resultado el resultado caerá un nivel hacia Tributaria Exenta de Pago.

En algunos casos puede interesarte intentar una acción de Diplomacia contra una nación entera. Ten por seguro que esto es bastante difícil. Primero, la nación no debe tener jugador, y segundo, debes lograr un status por lo menos de Aliado como resultado del esfuerzo o se fallará completamente.

La resistencia de la nación a tu esfuerzo es igual a la suma de los valores de la Resistencia de todas las regiones Amistosas y Tierra Natal de la nación. Yo sugeriría muchas arcas llenas de oro.

La Diplomacia intentada contra una región Aliada o Aliada Feudal debe llevarse a cabo en la región, con el líder Aliado o Aliado Feudal presente durante el esfuerzo de DP.

7.2.4.12 Conversión Religiosa (digase Predicar)

Code PR

BAC 4+

Stat Carisma

Results La conversión religiosa procurará cambiar la religión de una región intentando convencer de forma diplomática a la clase gobernante de esa región que tu religión está más de moda que su religión actual. Ten en cuenta que los resultados dependerán también de cómo ambas religiones actúan recíprocamente.

Tener éxito indica que el **gobernante** de la región ha adoptado tu religión, no el pueblo. Esto es útil ya que se consigue una bonificación extra en el momento de convertir al pueblo, y es más fácil que tener que convencerlos a todos, pero también es causa de revueltas y malestar en la región o ciudad. Ver Conversión Religiosa [9.3.8]. No puede ejecutarse por un líder *Mercenario* o *Aliado Feudal*. Múltiples líderes (de la misma, apropiada religión) pueden cooperar en una acción de Conversión Religiosa, cada uno actuando con todo su valor de Carisma.

7.2.4.13 Esclavizar Población

Code EP

BAC 3 × GPv de la Región, 1 × GPv de la Ciudad

Stat Combate

Results Una acción de Esclavizar Población puede usarse en cualquier región que el jugador controle. Para que una región pueda ser esclavizada, tropas capaces de realizar tareas de guarnición deben estar presentes

para organizar la captura de habitantes y, no hace falta decir, para aplastar posibles revueltas.

La cantidad de NFP de esclavos movilizados (sNFP) generados por esta acción serán igual a (10 × GPv) para una región. Las ciudades que se esclavicen producirán 5 × GPv en sNFP.

Una vez la población se ha esclavizado, esta se puede mover (tiene un modificador de Puntos de Acción de -2). Para ver los usos de sNFP consulta Construcción (en la Sección [5.7]). Puede ejecutarse por cualquier tipo de Líder. Una proporción de una unidad militar por cada 5 sNFP debe mantenerse a lo largo de la Acción.

Tabla 7-12. Capacidad en Puntos de Acción de los NFP esclavos

Cultura	Puntos de Acción
Precolombina	3
Civilizada	4
Marinera	5
Bárbara	6
Nómada	6

7.2.4.14 Espionaje

Code ES

BAC 8+

Stat Carisma

Results Un Heredero, Príncipe, Lugarteniente, Obispo o líder Aliado pueden intentar actuar como un punto de Operaciones de Inteligencia (permitiendo conducir una Operación) o como un punto de Bonificación para Operaciones (para una operación ya lanzada por otro Líder, o por un punto regular de Operación de Inteligencia) si consiguen culminar una acción de Espionaje con éxito.

Si el Líder fracasa en su acción de Espionaje, entonces la subsecuente Operación de Inteligencia o la Bonificación se pierde.

Ejemplo: Jacob Kruzfeldt, un Lugarteniente de la Marina Real Sueca, es asignado para poner en marcha una acción de Espionaje para proporcionar Apoyo en Batalla para un ataque Sueco sobre Venecia, capital del Imperio Danes. Esta acción debería escribirse de esta forma: **ES+16 (BA-Ataque sobre Venecia)**. Afortunadamente el audaz lugarteniente tendrá éxito en su misión, evitando el toco Servicio de Seguridad Danés y las astucias de la hermosa Lady Denise, la cual podría haberlo alejado de su objetivo...

7.2.4.15 Eludir

Code E

BAC +1 por Coste de Movimiento

Stat Combate

Results La acción de Eludir se usa para intentar deslizarse a través de una región no controlada o enemiga sin llamar la atención. No es necesario decir, que cuantas más unidades quieras intentar mover discretamente, más bajas son sus posibilidades de pasar con éxito sin que alguien haga saltar la alarma.

7.2.4.16 Evacuar Ciudad

Code EVC
BAC 4 Acciones *por* GPv de la Ciudad *por cada* 5 unidades
Stat Carisma
Results La acción Evacuar Ciudad se usa para trasladar la población de una ciudad amenazada por la destrucción (desastres naturales, invasión de hordas, caída de meteoritos...). Cada GPv de la ciudad proporciona 10 GP en bienes y 10 NFP en refugiados. Estos GP y NFP sólo pueden usarse para: Construir o Desarrollar una Ciudad, o Colonizar una Provincia. El traslado de cada GPv de la población consume 4 Acciones para 5 unidades de caballería o infantería que realizan la evacuación, bajo las ordenes de un Líder. La acción requiere por lo menos un (1) Punto de Acción para llevarse a cabo.

Ejemplo

La ciudad de Roma está amenazada por los Hunos, los cuales han jurado matar hasta el último de los romanos. Roma tiene un tamaño de 10 GPv. El ejército Romano tiene 12 puntos de caballería para ejecutar la evacuación, así que tendrá de utilizar $((10 \times 4) / (12/5) = 16)$ acciones para evacuar la ciudad.

7.2.4.17 Explorar

Code EX
BAC 3+
Stat Carisma
Results La acción Explorar es usada por un Líder y (opcionalmente) por algunas unidades de barcos para intentar trazar los mapas de las corrientes, arrecifes, bancos de arena y canales de una:

- ◆ Zona de Mar Hostil
- ◆ Flecha entre Islas
- ◆ Flecha de Mar Abierto

Una vez cartografiado, los navíos en posesión de estos mapas (históricamente llamados 'rutters' por los ingleses) pueden navegar a través de Flecha(s) o Zona(s) de Mar Hostil tan libremente como lo pueden hacer por cualquier Zona de Mar costera. Las Flechas entre islas son relativamente fáciles de explorar, mientras que las Flechas de Mar Abierto serán sumamente difíciles de explorar para cualquier otra cultura que no sea la Marinera. Sin tener en cuenta si la acción tiene éxito o falla, algunas de las naves pueden perderse debido a las tormentas, naufragios y/o piratas. Al evaluar las pérdidas, un Líder cuenta como un navío. Si hay más de una unidad de barcos presente entonces el Líder será el último en recibir los daños.

7.2.4.18 Tener Descendencia

Code HC
BAC 1*
Stat Diplomacia
Results Esta acción debe ejecutarse dondequiera que el cónyuge del líder esté, normalmente en la capital de

la nación, o, si no hay capital, en la Tierra Natal. Es de suma importancia para el Rey y el Heredero Imperial una línea dinástica para continuar. Es a través de esta acción (sexo) que esto se consigue. Sí, puedes reírte ahora, pero espera hasta que estés sitiado por las hordas de Kúshan y entonces desearás estar jugando en un juego dónde se pueda clonar a tu Rey...

Si tu Rey o Heredero está realizando una acción de Gobernar/Administrar, los AP empleados en HC también cuentan para Gobernar/Administrar (de ahí el asterisco en el BAC).

Los líderes que no son Rey o Heredero también pueden tener hijos, aunque tu GM puede desaprobarlo en interés de mantener su cordura...

7.2.4.19 Incitar Rebelión

Code IR
BAC 6+
Stat Carisma
Results La invasión de los "poor man's". Esta acción es obviamente empleada teniendo en mente regiones o unidades de otra nación. Si es exitosa, el blanco de la acción se rebelará contra su "opresor", e intentará o bien unirse a la nación instigadora, o simplemente se independizará. Puede ejecutarse por el Rey, Heredero, Príncipe, Lugarteniente, Obispo o líderes Aliados. Un líder Aliado Feudal no puede intentar esta acción. No tiene ningún efecto en regiones con status *Amistoso*, *Tierra Natal*, *Aliadas* o *Aliadas Feudales*. Los Líderes Aliados y Aliados Feudales en vez de esto se ven afectados por la acción *Sublevar Líder*.

**7.2.4.20 Investigar Lugar (Opcional)**

Code IL
BAC 2+
Stat Carisma
Results Si se están usando en la campaña las reglas de Sociedades Secretas (ver Sección [11.1]), entonces puede ser necesario enviar algunos de tus líderes a curiosear por los alrededores y ver que pueden

encontrar. Una operación IL es dirigida contra un lugar específico; una ciudad, una fortaleza, una región, un monolito, etc. La situación y el número de acciones empleados en la investigación debe ser anotado claramente, o tus esfuerzos tendrán muy poca (bueno, ninguna) posibilidad de éxito.

7.2.4.21 Cargar/Descargar Barcos

Code **LS / US**

BAC 1 (puerto), 2 (costa)

Stat Combate

Results Para desembarcar unidades de tropas desde una flota, ya sea en un puerto, área portuaria o una región costera, requiere que la **flota**, no el ejército, emplee un Punto de Acción. Las tropas que inician el turno en un puerto o área portuaria pueden embarcarse sin coste alguno. Si las unidades de tropa deben moverse hasta el puerto o área portuaria durante el turno, **ambos**, la flota y el ejército deberán emplear un punto de Acción para embarcarlos.

7.2.4.22 Saquear Región

Code **LR**

BAC 2

Stat Combate

Results Cuando un ejército ocupa y controla una provincia puede saquear los campos de la región para conseguir un botín. La acción genera GP igual al doble del GPv de la región y el doble de Obras Públicas de la región. La región Saqueada no producirá ni ingresos Regionales ni tampoco Agro en el siguiente turno del Saqueo y las Obras Públicas de la región serán destruidas. Diez puntos de tropas deben estar presentes para saquear cada GP del valor de una región. Esta acción puede provocar una rebelión en la región. Tradicionalmente, la mitad del botín se distribuye entre las tropas que dirigen la acción. El no hacer esto puede provocar un amotinamiento de las tropas.

7.2.4.23 Conversión Militar

Code **MC**

BAC 4 por GPv de Region, 1 por GPv de City.

Stat Combate

Results La acción de Conversión Militar es realizada por un ejército no mercenario en una región que tiene diferente religión. (Ver Conversión Militar en la Sección [9.4.2].) El ejército que está convirtiendo la región DEBE ser de la religión a la cual la región será convertida. Puede ser ejecutada por cualquier Líder de la Nación (Rey, Heredero, Príncipe o Lugarteniente). Un Obispo también puede intentar la acción. La región convertida se sublevará, incluso si ha sido Pacificada, y el ejército rebelde resultante deberá ser derrotado para que la Conversión sea efectiva. Durante esta batalla (o secuencia de batallas) 2 AP serán gastados por ronda de combate. Diez puntos

de tropas por cada GP de valor de la región deben ser mantenidos durante la acción para que ésta sea efectiva.

Ejemplo

El Papado ha declarado una Cruzada contra los herejes Albigenses en el sur de Francia. Un ejército Romano Católico proporcionado por los Genoveses y Pisanos marcha hacia Languedoc y derrota el ejército del Príncipe de Narbona. Con esta acción ellos Pacifican la región. Ahora ellos inician la conversión militar. Languedoc es una provincia de 2 GPv así que el coste para los Italianos es de $(4 \times 2 = 8)$ Puntos de Acción para intentar esta acción y deberán mantener al menos $(2 \times 10 = 20)$ puntos de tropas durante el esfuerzo. Los locales se rebelarán una vez la Conversión se inicia y tendrán que ser de nuevo pacificados con un coste de AP adicionales a los de la Conversión.

7.2.4.24 Movimiento / Movimiento Secreto

Code → / ⇄

BAC 1 + posibles modificadores / 1 + posibles modificadores

Stat Combate / Carisma (para movimiento secreto)

Results Cruzar cualquier tipo de límite, ya sea la frontera de una región de tierra, los límites de una Zona de Mar, o moverse por una flecha de Mar Abierto, requiere que el ejército o flota que se desplaza gaste al menos **una** acción.

Las siguientes dos tablas (tablas tal y tal) muestran los modificadores para entrar en una región basándose en el tipo de **terreno** y el tipo de **límite** que se cruza para entrar en la región.

Cuando se hace una serie de movimientos continuos, los costes fraccionarios en puntos de acción se pueden combinar para formar Puntos de Acción completos. Si a un ejército todavía le quedan Puntos de Acción fraccionarios sin usar de su Movimiento y ejecuta alguna otra acción, como Atacar o Defender, cualquier Punto de Acción fraccionario se pierde y no puede ser trasladado a la siguiente acción de Movimiento.

En la siguiente sección, un "límite controlado" es uno en el cual un Líder se está moviendo desde una provincia controlada por su nación (con un status mínimo de NT), a una segunda provincia que también esté controlada por su nación (con status mínimo de NT). También puede moverse a través de provincias de otras naciones de esta forma, pero deberá ser "guiado" (ver sección [10.15] en la página 100).

Los Líderes de Primacías Religiosas incluyen no sólo las regiones en las cuales la primacía tiene un nivel de control (mínimo de CH) sino también todas esas regiones que sean de la misma religión que la primacía, como "no controladas".

Los Líderes de Sociedades Secretas incluyen regiones en las que el Culto tiene un nivel de control (mínimo de CC) pero también aquellas regiones las cuales tienen la misma lengua que el Culto, como "no controladas".

Cuando se mueven por mar, las flotas deben **terminar** el turno en un Puerto controlado.

También pueden terminar el turno en un puerto

proporcionado por otra nación que le dé permiso para fondear. Las flotas no pueden **terminar** el turno en flechas entre Islas, flechas de Mar Abierto o Zonas de Mar con costa. Las flotas que hagan esto serán destruidas.

Al moverse a lo largo de una Flecha de Mar Abierto o de una flecha entre Islas hacia una Isla, el movimiento a la isla es realizado pagando el coste de Puntos de Acción por cruzar la flecha. Las islas se pueden considerar límites entre las flechas en las cuales las flotas pueden parar, si lo desean.

Una flota entra en un Puerto adyacente a la zona de mar en que se halla gastando un 1 AP.

Los ejércitos transportados en flotas gastan Puntos de Acción basándose en los gastados por la flota. Para mover tropas terrestres a través de grandes superficies de agua se requiere la presencia de suficientes navíos para transportar esas unidades. Cada unidad terrestre móvil y sus complementos tienen su valor de tamaño de Cargo. Ver la Tabla de Construcción de Unidades en la página 176 para la capacidad de Cargo y coste de unidades.

Tabla 7-13. Modificadores a la Acción por Tipo de Terreno de la Región

Tipo Cultura	Tipo de Terreno de la Región					
	c/c2/i	w	m	d/s	T	j
Civilizada	+0	+1	+2	+1	+2	+2
Marinera	+0	+1	+2	+2	+2	+2
Bárbara	+0	+0	+1	+1	+1	+1
Nómada	+0	+1	+2	+0	+2	+2
Precolombina	+0	+0	+1	+1	+1	+0

Tabla 7-14. Modificador a la Acción por Terreno del Borde

Tipo de Terreno del Límite	Modificador al movimiento
Ruta de Caravanas por el desierto	+2
Cruzar Montañas (de tipo 2)	+2
Límite Normal, no controlado	+1
Cruzar Montañas (de tipo 1)	+1
Cruzar Río Navegable (sin puente)	+1
Navegar por Río Navegable	+0
Navegar contra Corrientes Fuertes	+1
Navegar a través de una Zona de Monzón	× 0.5
Carretera Real	× 0.5
Límite Normal, controlado	+0
Navegar a través de una Zona de Mar Normal	+0
Flecha entre Islas	+0
Flecha de Mar Abierto (1 sentido)	+0
Flecha de Mar Abierto (2 sentidos)	+0
Entrar en puerto desde una Zona de Mar	+0

Nota: Una región “vacía” (una sin GPv o RV) cuenta como “no controlada” a no ser que guarniciones la región con al menos 1 unidad de tropa, y la región aparezca en tu Hoja de Estado como “Pacificada”.

Ejemplo de movimiento por tierra con modificadores:

El Coste de Acción mostrado en la Tabla de Efectos del Terreno (Tabla 7-13. Modificadores a la Acción por Tipo de Terreno de la Región arriba) se refiere al coste de movimiento para **entrar en una región**. De esta manera, entrar en una área Salvaje No Controlada con un ejército Civilizado costará: 1 (por la Acción de Movimiento) + 1 (por la Región Salvaje) + 1 (por cruzar un Límite No Controlado) = 3 Puntos de Acción.

Entonces, para dirigir, por ejemplo, una orden de Ataque, costaría: 3 AP por Atacar, +1 por ejército Civilizado en área Salvaje = 4 AP.

Ejemplo de movimiento oceánico:

Una nación Bárbara que navegue con una flota a través de un Límite de Zona de Mar Normal debería emplear: 1 (por la Acción de Movimiento) + 0 (por Navegar por el Borde de una Zona de Mar Normal) = 1 Punto de Acción.

Ejemplo de operación mar-tierra:

Los terribles Techies, una nación Civilizada, están invadiendo las costas de Academia, una área Salvaje de 2 GPv donde intentarán esclavizar los profesores nativos y saquear el presupuesto y el equipamiento de laboratorio. El resultado del movimiento y las acciones les costarán: 1 AP por Moverse a la región que será invadida, +1 por entrar en una región Salvaje (para una nación Civilizada), +1 por cruzar un límite No Controlado, +1 para que la flota desembarque el ejército, +1 por desembarcarlo fuera de un puerto = 5 AP. Después... 3 AP por Atacar para Pacificar, +1 la Acción ocurre en una región Salvaje, +6 Esclavizar Población, +1 la Acción ocurre en una región Salvaje, +2 Saquear Región, +1 la Acción ocurre en una región Salvaje = 16 AP totales. El coste completo de la operación es (5 + 16 = 21 AP).

Moverse por Islas, alrededor de ellas, y a través de flechas de Mar Abierto puede ser algo confuso, así que aquí tienes algunas formas de cómo hacerlo:

Una flecha, ya sea una flecha de un solo sentido a Mar Abierto o una flecha de doble sentido entre Islas, cuesta 1 AP para moverse a través de ella. Si mueves desde una flecha hacia dentro de la región de una Isla, esto cuesta 1 AP como si entraras en una región cualquiera. No obstante, puedes moverte más allá sin pagar ningún coste extra.

Ejemplo: A las Maldivas (una isla) desde Chola en Pandya (un puerto en la costa). 1 AP para salir de Chola y entrar en el *Golfo de Mannar*. 1 AP para moverse a través de la flecha entre islas desde el *Golfo de Mannar* a las Maldivas. 1 AP para **tocar tierra** en las Maldivas.

Ejemplo: De Holanda a Islandia (una ruta popular, si el número de emails recibidos son un indicador...) Desde Holanda, 1 AP para entrar en el *Mar del Norte*, 1 AP para entrar en el *Viking Bank*, 1 AP para moverse más allá de las Shetlands por encima de la flecha entre islas de las *Shetlands/Faeroes*, 1 AP para cruzar la flecha entre islas *Faeroes/Islandia*, 1 AP para tocar tierra en Islandia. Total 5 AP.

Ejemplo: Desde las Islas Faeroes a *The Minch*. 1 AP para dejar las Faeroes y cruzar la flecha entre islas a las Shetlands, 1 AP para entrar en *The Minch*. En total 2 AP.

7.2.4.25 Asedio Pasivo*Code* **PS***BAC* 6+*Stat* Combate

Results Si el jugador no tiene la intención de aceptar las bajas que sufrirá por un Asedio Activo o un Asalto, entonces su otra alternativa es un Asedio Pasivo. En este caso, el ejército asediante levanta su campamento alrededor de la Ciudad y fuerza su aislamiento. Un Asedio Pasivo requiere que una relación de dos a uno en Puntos de Asedio Pasivo (tal como muestra la tabla de abajo) sea mantenido. Existe la posibilidad que la ciudad se rinda por cada acción de Asedio Pasivo ejecutada contra ella, después de que sus reservas de Agro (si las hay) se hayan agotado. Este porcentaje se va incrementando a medida que acciones de Asedio Pasivo consecutivas son ejecutadas. Las Ciudades Portuarias deben ser también Bloqueadas por flotas para forzar la posibilidad de rendición. Puedes especificar que la ciudad, si es capturada, sea Pacificada o Pacificada Tributaria. Si no especificas nada al GM, éste la dejará como Pacificada y tendrás que guarnicionar la ciudad.

Tabla 7-15. Valores de “Combate” de Asedio Pasivo

Valores de Asedio Pasivo	
Punto de Muralla	3
Zapadores	2
Infantería, Caballería, Armada	1

Ejemplo

Los ejércitos Ashanti han luchado abriéndose paso hacia el norte hasta Timbuktu, donde están asediando la gran ciudad a orillas del río Niger. A pesar de derrotar los ejércitos del Imperio Songhay los Ashanti están atemorizados por las altas murallas de la ciudad. Ellos deciden asediar la ciudad pasivamente en vez de tomarla al asalto. Tienen un ejército de 45i (recibiendo un valor de asedio pasivo de $(45 \times 1 = 45)$). Songhay tiene ocho puntos de muralla y cinco zapadores dentro de la ciudad. Esto proporciona a Songhay $((8 \times 3) + (5 \times 2) = 34)$. Tristemente para los Ashanti, la relación resultante de puntos de asedio (45 a 34) es menor de dos a uno. Ellos no serán capaces de realizar de forma efectiva un asedio pasivo a la ciudad. Desde la seguridad de sus resplandecientes torres, los Songhay se ríen del desconcierto de sus enemigos...

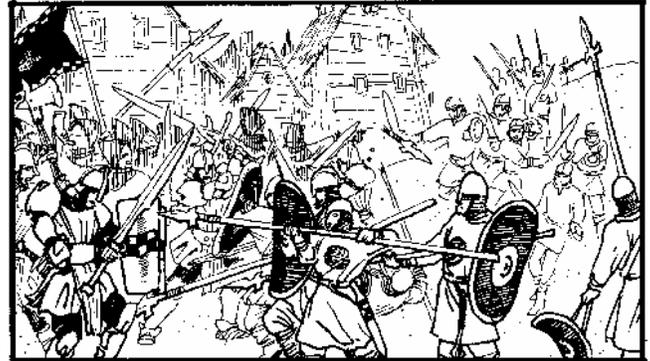
7.2.4.26 Piratería*Code* **PI***BAC* 3+*Stat* Combate

Results Una acción de Piratería sólo puede ser realizada en una única Zona de Mar por una sola flota. Cuantas más acciones son gastadas por la flota, más efectiva será la Piratería. Los efectos de esta son:

1. Da a la flota Pirata una cantidad aleatoria de GP, dependiendo de la cantidad de comercio internacional que pase a través de la Zona de Mar. Tradicionalmente, la mitad del botín conseguido es repartido entre las tripulaciones que conducen la acción.

Si no se realiza esto se puede producir un amotinamiento de las tripulaciones.

2. Cerrar la Zona de Mar al Comercio Internacional si hay suficientes navíos dedicados a la acción.

**7.2.4.27 Incursión***Code* **RD***BAC* 1 por incursión*Stat* Combate

Results Una Incursión puede ser llevada a cabo por cualquiera de los siguientes, navíos de guerra (a solas), cualquier unidad terrestre móvil (excepto Zapadores), o Transportes con unidades terrestres móviles en ellos. El objetivo de la Incursión puede ser cualquier región que el ejército agresor pueda alcanzar. Si los asaltantes se encuentran con un número de unidades defensoras que los igualan en número, desistirán del intento. De otra manera, los asaltantes ganarán un número variable de GP basado en el valor de la región, y la región será considerada “Saqueada”. Hay posibilidad de que la incursión se eche a perder, resultando en la muerte de algunas tropas.

Una Incursión contra una provincia no requiere el gasto de AP para entrar en la región, tal como se hace en un movimiento regular.

Tradicionalmente, la mitad del botín conseguido es repartido entre las tropas que conducen la acción. Si no se realiza esto se pueden producir motines.

7.2.4.28 Reaccionar*Code* **R***BAC* 2+*Stat* Combate

Results Cuando se está en Reaccionar, un ejército responderá a cualquier invasión hostil de cualquier región que esté dentro de su radio de reacción. Si un ejército reacciona a una invasión encargándose de ella, ese ejército puede continuar en Reaccionar a posibles invasiones hasta que se quede sin Puntos de Acción o sea aniquilado. Los radios de reacción de las diferentes unidades están listados más abajo. Este radio depende del tipo de unidades y el número de Puntos de Acción que el ejército emplea en Reaccionar. El radio menor de Reaccionar es el que se utilizará para un ejército combinado.

Cruza el número de Puntos de Acción empleados con el tipo de unidad para encontrar la distancia en puntos de Acción a la que el ejército puede interceptar un invasor.

Nota: Un ejército bajo la acción Reaccionar también responderá a rebeliones dentro de la propia nación, si están a su alcance. Observa que hay un radio de reacción de Puntos de Acción máximo dependiendo del tipo de unidades que están en Reaccionar.

Tabla 7-16. Radio Máximo en Puntos de Acción de Reacción

Unidad	Número de Acciones empleadas en Reaccionar									
	2	3	4	5	6	7	8	9	10+	
Caballería	1	1	2	2	3	3	4	4	4	4
Infantería	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3
Armada	1	2	2	3	3	4	4	5	5	5

Ejemplo

El Imperio Mongol de China (una nación Civilizada) tiene toda su caballería acantonada en Huang en el norte de China. El ejército gasta el turno entero en Reaccionar, así que ellos pueden emplear 35 Puntos de Acción. Esto les proporciona un radio máximo de reacción 4 Puntos de Acción para responder. En el primer punto de acción del turno, un ejército de las hordas de Kipchak alcanza el norte entrando en la provincia de Bao Ding. Desde Huang a Bao Ding hay tres puntos de acción (1 por cada, Houma, Hopei y Bao Ding), así pues el ejército Mongol puede reaccionar a la incursión. Ellos hacen lo siguiente, empleando 3AP se mueven a Bao Ding, después emplean 2 AP luchando y destruyendo a Kipchak. Esto deja al ejército Mongol en Bao Ding con 29 AP restantes. De los 6 a los 35 puntos de cantidad de movimiento, siguen teniendo todavía un radio de reacción de 4 AP. Ellos podrán continuar moviéndose y luchando dentro de su radio de reacción durante el resto de turno, hasta que hayan consumido sus puntos de Acción para ese turno o hasta que se acabe la diversión.

7.2.4.29 Genocidio

Code **RG**

BAC 6 por GPv de la región

Stat Combate

Results Un ejército realizando una acción de Genocidio intentará exterminar la población de una determinada región. Puede ser ejecutada por cualquier tipo de Líder, pero provocará inmediatamente una rebelión en la región. El ejército rebelde resultante deberá ser destruido antes de que la acción pueda continuar. Una relación de cuatro a uno de tropas que realizan el Genocidio por (15 x GPv) de nativos deberá mantenerse durante la acción.

7.2.4.30 Gobernar

Code **Rule**

BAC 75% de los Puntos de Acción totales (redondeado hacia arriba) por Turno.

Stat Administración

Results La Acción Gobernar permite al Jugador reforzar el Nivel Burocrático y de Infraestructura de su nación dedicando las energías de su monarca a los monótonos asuntos de mantener la Nación. Sólo el

Rey (Reina), Heredero o Regente pueden ejecutar esta acción.

Cuando se calcula el total de AP que se deben emplear en Gobernar, se asume que el Rey / Heredero / Regente tiene una capacidad de acción de (Base AP + 2) acciones con la que gobernar independientemente de que tenga tropas bajo su mando. El total de AP gastados en Gobernar debe ser al menos el 75% (redondeados hacia arriba) de (# años por turno × (Base AP + 2)).

Ejemplo: Agamemnon de Mycenae (un reino Civilizado en una campaña donde cada turno son 5 años) desea Gobernar. Su capacidad Base de AP, independientemente de que tipo de tropas pueda liderar, es ((6 + 2 × 5) = 40). Agamemnon debe emplear al menos el 75% de estos AP gobernando durante el turno, los cuales serán ((6 + 2) × 5 × 0.75) = 30) AP.

7.2.4.31 Saquear Ciudad

Code **SC**

BAC Al menos 1

Stat Combate

Results

Esta acción puede añadirse a una acción de *Asedio* (de cualquier tipo) así esta acción ocurrirá a continuación de que haya sido completada la acción previa. También puede ser usada en cualquier ciudad controlada que el Ejército del jugador ocupe. Cuando el Saqueo es completado, el jugador que ha realizado el saqueo recibe (10 × GPv de la ciudad y 2 × PWB) Puntos de Oro, y la ciudad Saqueada es reducida a 0 GPv. Todas las Obras Públicas son destruidas y no es seleccionable para el comercio Internacional ni Interurbano hasta que sea restituido al menos 1 GPv. Son necesarios cinco puntos de tropas por acción para saquear un punto del GPv de la ciudad.

Tradicionalmente, la mitad del botín conseguido es repartido entre las tropas que conducen la acción. Si no se realiza esto se pueden producir motines.

7.2.4.32 Tierra Quemada

Code **SE**

BAC Al menos 4

Stat Combate

Results

Una acción de Tierra Quemada puede ser intentada en cualquier región *Cultivada* o con *Cultivo Intensivo* ocupada por un ejército. El resultado de la acción es convertir la región al tipo de terreno que era antes de que cambiase a cultivado (Estepa, Jungla o Salvaje). La Acción también *Saquea* la región. Diez puntos de tropas pueden quemar un GP del valor de la región por cada acción de Tierra Quemada. La región puede rebelarse como resultado.

7.2.4.33 Diplomacia Secreta

Code **SD**

BAC 6+

Stat Diplomacia

Results

Esta es una acción de Diplomacia (ver Sección [7.2.4.11]) conducida en total secreto y los resultados de la acción no son descritos en el Newsfax.

7.2.4.34 Incursión para Esclavizar**Code** SR**BAC** Al menos 3**Stat** Combate

Results Una Incursión para Esclavizar puede realizarse tanto en regiones controladas como no controladas. Incursiones para Esclavizar en regiones controladas pueden provocar rebeliones. Cualquier ejército compuesto por Caballería, Infantería, Armada, o las Fortificaciones de la región, puede realizar una Incursión para Esclavizar. Puede ser ejecutada por cualquier tipo de Líder. Cinco puntos de tropas pueden capturar esclavos de 1 GP del valor de la región por acción de Incursión para Esclavizar. Un número variable de sNFP (Puntos de Fuerza de la Nación Esclavos) basado en el valor de la región será capturado. Esta acción puede provocar una rebelión en la región. Sólo se puede hacer una única Incursión para Esclavizar de forma efectiva por turno en una misma región. Los esclavos capturados deberán ser custodiados por 1 punto de tropa por cada 5 Puntos de Fuerza de Esclavos. Los Puntos de Fuerza de la Nación Esclavos resultantes (sNFP) tienen las siguientes Capacidades de Acción.

Tabla 7-17. Capacidad de Puntos de Acción de NFP Esclavos

Cultura	Puntos de Acción
Precolombina	3
Civilizada	4
Marinera	5
Bárbara	6
Nómada	6

7.2.4.35 Elaborar Censo (Regla Opcional)**Code** CC**BAC** 8**Stat** Administración o Lealtad

Results Puede ser sólo ejecutada por un Líder de la Nación (Rey, Heredero, Príncipe o Lugarteniente). Además del coste económico del Censo, el Líder debe ejecutar la acción Elaborar Censo desde la capital de la nación o desde la Tierra Natal. El coste económico y los efectos de un Censo están explicados en la Sección [10.1.6] en la página 94. Si durante el evento el esfuerzo de elaborar el censo falla, los NFP y los GP gastados se pierden.

7.2.4.36 Reequipar Tropas (Regla Opcional)**Code** RT**BAC** 8 Acciones de Líder**Stat** Carisma

Results Esta acción permite a la nación gastar 1 GP para mejorar tropas de clase Ligera a Media, o tropas de clase Media a Pesadas. Esta acción debe realizarse en una ciudad dentro de la Zona de Influencia de la

Tierra Natal y por un Líder de la nación (Rey, Heredero, Príncipe o Lugarteniente). Los Aliados también pueden mejorar sus tropas, pero *sólo* si tienen una ciudad en su región aliada. El número de unidades de tropas queda igual. Esta acción está sólo disponible si se está usando la regla opcional Clases de Equipo (ver Sección [5.4.4]). Unidades afectadas por RT que sean atacadas durante el proceso lucharán como unidades con el tipo de equipo anterior. La acción será anulada como resultado de este ataque y deberá de ser intentada de nuevo.

7.2.4.37 Mejorar Tropas (Regla Opcional)**Code** UT**BAC** 8 Acciones de Líder**Stat** Carisma

Results Esta acción mejora un conjunto determinado de unidades en una relación de dos unidades Regulares en una unidad de Elite del mismo tipo. Unidades inexpertas también pueden ser mejoradas a Regulares, convirtiendo dos en una. Esta acción está sólo disponible si la regla opcional Nivel de Entrenamiento está siendo usada en la campaña (ver Sección [5.4.3]). Para naciones Civilizadas y Marineras, esta acción debe tener lugar en una ciudad dentro del Radio de Influencia de la Tierra Natal y ejecutada por un Líder de la nación (Rey, Heredero, Príncipe o Lugarteniente). Las naciones Nómadas, Bárbaras y Precolombinas pueden mejorar tropas comandadas por un Líder de la nación en Centros de Comercio Amistosos (lo cuales no tienen por que estar dentro de su HBZ). Los Aliados Incondicionales pueden también mejorar sus tropas, pero *sólo* si estos tienen una ciudad o centro de comercio en su región aliada. Las unidades afectadas por UT que sean atacadas durante el proceso combatirán como unidades con el nivel de entrenamiento anterior, y la acción de mejora será anulada y deberá de intentarse otra vez.

7.2.4.38 Peregrinatio**Code** PER**BAC** 3+**Stat** Carisma

Efecto: El líder que ha llevado a cabo la peregrinación, una vez vuelve a su nación puede ver modificado su carisma según el resultado del peregrinaje. Los nobles y el pueblo ven con más respeto al devoto que ha tomado el peligroso camino de la peregrinación. Pero también es posible que el viaje le haya cambiado el carácter o hayan aparecido negros rumores sobre su persona, así que existe el riesgo de perder carisma. La peregrinación se debe realizar a una ciudad santa (CS). Las CS pueden ser de dos categorías, según su importancia. Una CS santa lo es sólo de las religiones que se explicitan (y quizás de otras nuevas

que puedan aparecer, a discreción del GM; igualmente, pueden aparecer nuevas CS). Si en un mismo viaje se visita más de una CS, no se acumularán las tiradas, pero el peregrino recibirá una bonificación adicional por cada CS extra visitada (y con la acción PER realizada en ella) en el mismo viaje. La tirada de chequeo se realizará al volver a la nación de origen, no antes, y contarán todas las ciudades visitadas durante el viaje, por largo que sea éste (si alguien quiere tener a un líder dando vueltas por el mundo durante 20 años...).

Los habitantes de las naciones que dominen una ciudad sagrada no pueden beneficiarse de peregrinar a esa ciudad (sí a cualquier otra). Demasiado común y fácil como para que la gente se asombre de ello. Cada peregrino sólo podrá beneficiarse de un aumento de carisma debido a PER, aunque haga varias peregrinaciones.

El GM podrá asignar una bonificación o penalización según la dificultad y circunstancias de la peregrinatio (distancia, dificultades, manera de viajar, escolta armada, medios, tierras atravesadas, dedicación de AP, donativos de GP u otros...), según su criterio.

Ciudades santas de primer orden (CS-1)

La Meca para todos los musulmanes
Jerusalén para todos los cristianos y los judíos.

Ciudades santas de segundo orden (CS-2)

Jerusalén y Bagdad para los musulmanes
Alejandría para todos los cristianos
Roma y Santiago para los católicos
Constantinopla para los ortodoxos

Cualquier ciudad que sea sede de una primacía pasará a ser CS de segundo orden para los fieles de esa primacía si no lo es ya de primer orden.

7.3 CÓMO RELLENAR LAS ÓRDENES CON LAS ACCIONES DE LOS LÍDERES

Esta lista muestra paso a paso cómo rellenar las Órdenes de Movimiento de Ejército:

1. Por favor escribe de forma clara.
2. Pon tus movimientos en orden. Primero el Ejército #1, después el #2, y así con todos.
3. Escribe el número (#) de Ejército, las habilidades del Líder y el nombre del Líder en cada grupo de ordenes de movimiento.
4. Pon la composición de cada ejército así como la composición final (hasta el punto que puedas, no se te pide que adivines el resultado de una batalla). Separa estos valores usando la barra de dividir (/).
5. Escribe todas las regiones por las que preveas que el ejército atravesará y anota después las regiones tanto si

coges tropas o las dejas, y qué acciones haces para realizarlo. Si no sabes el coste de guarnicionar una región que has Pacificado, sencillamente escribe “dejar guarnición”.

6. Si hay alguna contingencia y/o comentario referente a las actividades de tus líderes, anótala de forma breve a continuación de las órdenes.
7. Puede ayudarte, y al GM también, que anotes los AP (Puntos de Acción) iniciales para el ejército, y el coste de cada acción. Te recomendamos que pongas el coste de AP entre corchetes [x].

Ejemplo

Gaius Julius, un general Romano, está de campaña en la Galia. Cada turno son 5 años, tiene bajo su mando un ejército de infantería (compuesto de Pesada, Media y Ligera) además quiere incorporar algunas unidades Germanas de caballería mercenaria. La infantería Pesada es su unidad más lenta durante todo el turno, así que todo el ejército en conjunto tiene 6 AP por año, +1 por su rango de Combate y -1 por la infantería pesada que incorpora, igual a $(6+1-1 \times 5 = 30 \text{ AP})$ para el turno.

Éste inicia su campaña en la ciudad de Massila en la provincia cultivada Gallia Transalpina. Abandona la ciudad, entrando en la provincia (1AP), después marcha hacia el norte para entrar en Helvetia (en los Alpes, una provincia salvaje y no controlada detrás de una cadena montañosa de tipo 1) para realizar diplomacia por 2AP $(2+1+1+4+2 = 10\text{AP})$. Después marcha hacia el noroeste por encima de las montañas hasta Aedui (una provincia tributaria con tierras salvajes) $(1+1+1 = 3\text{AP})$, se desplaza al noreste hasta Sequani (una provincia tributaria con tierras salvajes), incorporando 20 unidades de caballería ligera (los Germanos) $(1+1 = 2\text{AP})$. Ahora equipado con toda su fuerza al completo, ataca Belgae al noroeste (una region no controlada con tierras salvajes) $(2+1+3+1 = 7\text{AP})$, aplasta a los Galos Belgas, después golpea en el oeste a través de la costa del Canal, invadiendo Aulerici (otra región salvaje no controlada) $(2+1+3+1 = 7\text{AP})$ y Veneti (7AP). Maldición! Hay muchos árboles en la Galia! Con las tribus del norte subyugadas, Gaius regresa a casa, pasando a través de la tributaria con tierras salvajes Aedui [2AP]. Gallia Transalpina [1AP] y al final acampa en Massila.

Todo esto tiene un coste total de 30AP. Un chico ocupado, este Gaius!. Observa que el jugador indicando que tropas deberán quedarse como guarnición. Esto está muy bien, pero las batallas pueden acabar con algunas, ninguna o todas esas unidades que se indican. Entonces el GM deberá decidir cuales se quedan en las guarniciones según crea apropiado.

#5 LBBB *Gaius Julius Caesar*

40hi,40i,20li / 40hi,30i,20lc [30ap]

Desde Massila

Via Gallia Transalpina [1ap], Helvetia (DP+2ap) [10ap], Aedui [3ap], Sequani (+20lc) [2ap], Belgae (A, -14li para guarnición) [7ap], Aulerici (A, -6li,2i para guarnición) [7ap], Veneti (A, -8i para guarnición) [7ap], Aedui [2ap], Gallia Transalpina [1ap]

A Massila

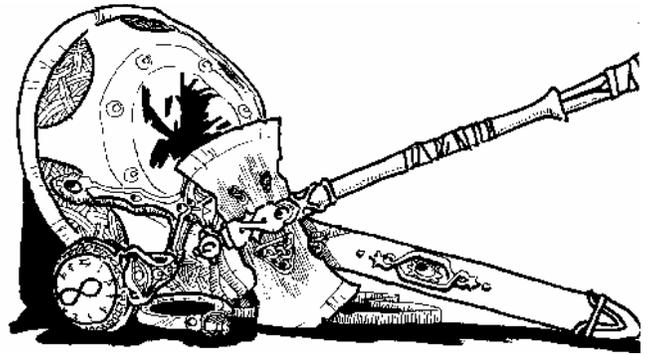
Notas Intentar capturar al Rey Veringdovix con vida. Le queremos para celebrar la victoria en Roma!

7.4 ORDENES ESPECIALES Y ‘CONDICIONALES’

Aún más problemático, pero a veces justificado, es cuando las órdenes llegan a ser muy elaboradas. En caso de necesidad, pon lo que quieres hacer escrito como una carta, como si estuvieras mandando las órdenes a tus generales.

Pero se tan breve como puedas, y tan claro como sea posible. Si tus órdenes confunden al GM, entonces tus líderes estarán confundidos también, y los resultados que obtendrás pueden no parecerse absolutamente en nada con lo que tenias en mente.

Puedes encontrar en la página 178 un ejemplo de Formulario de Ordenes que incluye acciones de líderes condicionales.



8.0 ESPIONAJE

Muchas naciones poseen la capacidad de poner en marcha operaciones encubiertas; esto quiere decir, que tienen espías y asesinos trabajando para ellos. Entre estas operaciones encubiertas u Operaciones de Espionaje se distinguen dos categorías: las Operaciones de Inteligencia y las Operaciones de Asesinato (que acarrear un grado de violencia letal en sus acciones). Estas capacidades de la nación, que por supuesto pueden ampliarse y mejorarse, se presentan en la sección Valores de Espionaje de la Hoja de Estado, representadas por los Valores de Inteligencia:

Capacidad Operativa (OC)
Bonificación para Operaciones (OB)
Capacidad de Asesinatos (AC)
Bonificación para Asesinatos (AB)
Radio de Acción (AR)

Sencillamente, las dos clases de Capacidades son el número de tentativas de espionaje (inteligencia y asesinato) que la nación puede llevar a cabo en un turno, mientras que las Bonificaciones son los conocimientos, recursos, y aptitudes que el país tiene a su disposición para estas actividades.

Los diversos valores se tratan como los Valores de Calidad de Ejército. Se incrementan por medio de inversión (cuya progresión es igual a la de los Valores de Calidad de Ejército, con no más de un punto de mejora por turno) con aportaciones diferenciadas para cada valor. Adicionalmente, estos niveles tienen un coste de mantenimiento.

La amplia variedad de operaciones de espionaje disponibles para el jugador están descritas por un grupo de códigos de operación que se encuentra más adelante. Si deseas intentar un acción que no está cubierta por una o varias de las operaciones listadas, las *Operaciones Especiales* funcionan como envoltorio para todo el resto de mentiras y trampas que quieras realizar. Estas operaciones deben ser cuidadosamente explicadas al GM.

8.1 USO DE LAS CAPACIDADES Y BONIFICACIONES DE ESPIONAJE

Cada turno las capacidades Operativa y de Asesinatos de una nación son asignadas (o no) a las diferentes actividades que el jugador desee. Cada operación requiere que se le asigne como mínimo un punto de capacidad. Cada operación puede tener asignada todos, parte o ninguno de los puntos de bonificación disponibles. Los Puntos de Bonificación disponibles en cada turno son discretos (es decir, no pueden fraccionarse), y cada punto sólo puede ser asignado a una única operación por turno. Cuantos más puntos de bonificación asignes, mayores posibilidades de éxito para la operación.

Las Operaciones se envían al GM de la siguiente forma:

Código Bonif.
 Operación + asignada / Objetivo : Descripción

Ejemplo

El jugador Sueco decide intentar una infiltración en el gobierno del jugador Danés. Esto requiere 1 OC para llevar a cabo la operación. Decide que realmente le gustaría conseguirlo, y el jugador Sueco asigna dos (2) puntos de Bonificación a la operación. Esto se mostraría de la siguiente forma:

IE + 2 / Dinamarca : Gobierno

Las operaciones de Asesinato se manejan de la misma forma, aunque requieren la asignación de Capacidad de Asesinatos y Bonificación para Asesinatos. La descripción usada en una operación de Asesinato requiere a veces ser más específico. Si el objetivo es el Heredero al trono de un país, anótalo. Si el objetivo es un determinado líder que comanda un ejército en concreto, debes dejarlo muy claro en tus órdenes.

Ten en cuenta que si la localización del objetivo (para una operación de asesinato), no está indicado, la acción recibirá un modificador negativo. Así pues es mucho mejor encadenar una operación de *Revelar Secreto (RS)* con una de operación de *Matar Líder (KL)* usando una *Operación Especial (SO)*, de forma que primero se localiza al objetivo, y luego se le elimina. Esto normalmente es necesario cuando el objetivo está en movimiento (como por ejemplo comandando un devastador ejército en los alrededores de tu nación), o está oculto por *Movimiento Secreto*, o *Contra-Asesinato*.

Ejemplo

Los daneses deciden asesinar al Rey de Suecia. Esta operación requiere que un punto AC sea asignado, y para asegurar la operación deciden utilizar 3 puntos de AB. Los daneses están seguros de que el Rey estará en Estocolmo, así pues incluyen esta localización para dar el golpe. Todo esto se escribiría así:

KK + 3 / Suecia : Rey Olaf en Stocolmo.

Tabla 8-1. Resumen de Operaciones de Espionaje

Operación	Código	Tipo	Éxito
Asaltar Organización	ao	Asesinato	Medio
Apoyo en Batalla	ba	Inteligencia	Alto
Contra Asesinato	ca	Ambos	Alto
Contra Inteligencia	ci	Inteligencia	Alto
Encubrir Hechos	cf	Inteligencia	Medio
Aplastar Revuelta	cr	Asesinato	Medio
Provocar Motín	cm	Inteligencia	Bajo
Provocar Desórdenes	cu	Inteligencia	Bajo
Destruir Base de Asesinos	dab	Asesinato	Medio
Destruir Base de Inteligencia	dib	Inteligencia	Medio
Infiltrar Enemigo	ie	Inteligencia	Medio
Fuga	jb	Ambos	Medio
Secuestrar Líder	kp	Asesinato	Bajo
Matar Líder	kl	Asesinato	Bajo
Matar Gobernante	kk	Asesinato	Bajo
Mantener Infiltración	mi	Inteligencia	Siempre
Purgar Infiltración	pi	Asesinato	Alto
Redistribuir Gastos	re	Inteligencia	Bajo
Revisar Ordenes	ro	Inteligencia	Bajo

Revelar Hechos	rf	Inteligencia	Alto
Operación Especial	so	Ambos	Siempre
Robar Envío de Oro	sgs	Inteligencia	Bajo
Robar Objeto	sj	Ambos	Medio
Robar Tecnología	sk	Inteligencia	Bajo
Robar Tesoro	st	Asesinato	Bajo
Subvertir Infiltración	si	Inteligencia	Medio
Subvertir Líder	sl	Inteligencia	Bajo
Apoyar Diplomacia	sd	Inteligencia	Alto
Ataque Terrorista	ta	Asesinato	Medio

Nota: Algunas acciones de Espionaje pueden ser realizadas tanto con puntos de Operaciones de Inteligencia (OC) como de Operaciones de Asesinato (AC), aunque las posibilidades de éxito podrán variar, dependiendo del tipo de Punto de Operación empleado. En estos casos, el Tipo consta como “Ambos”.

8.1.1 Líderes Realizando Acciones de Inteligencia

Un Heredero, Príncipe, Lugarteniente, Obispo, o Líder Aliado, pueden también actuar como un Punto de Operaciones de Espionaje (permitiendo la conducción de una Operación) o como un punto de Bonificación de Espionaje (como soporte a una operación iniciada por otro Líder, o por un Punto de Operaciones de Espionaje).

Esto significa que ejecutará primero una acción Espionaje (ver sección [7.2.4.14] en la página 53) que puede culminar con éxito o fracasar, en cuyo caso no les será posible intentar la Operación de Espionaje ligada a esta acción de líder.

El Líder que lleve a cabo una acción de Espionaje debe estar presente en la localización (región o ciudad) donde la operación de espionaje va a intentarse. Si es una operación “nacional” como Contra Inteligencia, debe hallarse en la Capital (o en la tierra natal, de no haber Capital).

8.2 RADIO DE ACCIÓN

Puedes realizar operaciones a una distancia de tu base de operaciones en Puntos de Acción igual al Radio de Acción. La base de operaciones se encontrará en una región o ciudad sobre la que tengas un control mínimo de Tributaria Exenta de Pago. Uno de tus ejércitos también puede servir como base de operaciones. Puedes determinar si el área, objeto o persona objetivo está dentro de tu rango de acción contando los AP desde tu base de operaciones hasta el objetivo como si un líder se estuviera moviendo hasta la región de la intervención. Las montañas y terrenos hostiles, perjudican la acción, mientras que, mares, ríos y carreteras ayudan.

En el caso de acciones de Operaciones de Espionaje **no** es necesario pagar 1 AP extra por entrar en una región No Controlada.

Si la operación es realizada por un líder actuando como un punto de Capacidad, la distancia a la que puede actuar no está limitado por el Radio de Acción de las Operaciones, sino por su propia capacidad de movimiento.

Ejemplo

El Imperio Bizantino está intentando incitar a la rebelión al Khan de los Khazares, el cual está en la región de Saksiny. Su base de operaciones más próxima es la ciudad de Chersonessos en la región de Crimea. Desde Chersonessos ellos trazan su Radio de Acción a través de *Mar Negro* [1ap], Patzinak (una región esteparia) [1+1 = 2ap], Khazar (una región esteparia) [1+1 = 2ap], hasta entrar en Saksiny (una región esteparia) [1+1 = 2ap]. El radio total es 7ap. Desafortunadamente, los Bizantinos sólo tienen un Radio de Acción de 3. ¡Diablos! Deberán esperar a que Ziebil se aproxime más a territorio Bizantino, o enviar un líder a realizar una acción de Espionaje en la propia Saksiny.

8.3 CÓDIGOS DE OPERACIONES Y EXPLICACIONES

La Tabla 8-1. Resumen de Operaciones de Espionaje muestra las posibles Operaciones de Espionaje. Todas las Acciones de Operaciones de Inteligencia, requieren la asignación de puntos de Capacidad de Operaciones (**OC**), y puntos de Bonificación para Operaciones (**OB**). Todas las operaciones listadas como Acciones de Asesinato requieren la asignación de puntos de Capacidad de Asesinato (**AC**) y de Bonificación para Asesinato (**AB**).

En la sección siguiente, debajo de **Tipo**, *Asesinato* se refiere a AC, mientras que *Inteligencia* se refiere a OC.



8.3.1 Asaltar Organización

Código AO
Objetivo Gobierno o base religiosa de otra nación.
Tipo Asesinato
Resultado Esta operación intenta eliminar el gobierno, o base clerical de otra nación. Si tiene éxito, la Infraestructura o BL del gobierno, o el Rango de Acción, o los valores ROC o ROB religiosos (uno de ellos), será reducido. Una acción AO puede ser contrarrestada con una acción *Contra Inteligencia* realizada por la nación objetivo.

8.3.2 Apoyo en Batalla

Code BA
Target El ejército que se quiere apoyar.
Type Inteligencia
Results Si la operación tiene éxito, el ejército gana una Bonificación durante la batalla. Esta bonificación permanece activa durante todo el turno. La bonificación puede perderse por operaciones de Apoyo en Batalla hostiles. Una acción BA afecta a un Líder durante un (1) turno.

8.3.3 Contra Asesinato

Code CA
Target El Líder que se quiere proteger.

Type Asesinato o Inteligencia
Results Esta operación intentará bloquear cualquier intento hecho contra el líder protegido durante todo el turno. Si el líder es asesinado de todas formas, la operación no puede ser usada para proteger a otro líder.

8.3.4 Contra Inteligencia

Code CI
Target Tipo de Operación de Inteligencia Hostil
Type Inteligencia
Results Esta operación intentará bloquear las actividades de Inteligencia hostiles. La operación debe estar destinada a bloquear un tipo específico de acción, por ejemplo *Infiltrar Enemigo* (IE). Cada CI actúa contra todas las operaciones hostiles del tipo que se intenta bloquear: *Infiltrar Enemigo*, *Provocar Amotinamiento*, *Organizar Asalto*, *Provocar Desorden*, etc...

Ejemplo

Los daneses saben que el Reino de Suecia esta apuntando a su Servicio de Inteligencia. Deciden destinar recursos a una operación de Contra Inteligencia (CI) para protegerse de posibles operaciones de Asaltar Organización (AO). Esta acción CI actuará protegiendo de cualquier intento de AO que se realice durante el turno actual, pero no protegerá contra *Provocar Motín*, *Ataque Terrorista* o cualquier otra.

8.3.5 Encubrir Hechos

Code CF
Target Cosa (datos) que se quieren proteger.
Type Inteligencia
Results Si tiene éxito, los datos protegidos (movimiento de ejércitos o líderes, construcción de ciudades,...) no serán revelados en el Newsfax, o por una operación de Revelar Hechos. Una operación Encubrir Hechos suficientemente bien apoyada, puede producir desinformación incluyendo: manipulación de la lista MSI, ejércitos y ciudades fantasmas, y eventos que nunca ocurrieron, entre otros.

8.3.6 Aplastar Revuelta

Code CR
Target Región o Líder sublevado.
Type Asesinato
Results Cuando es usada contra un Líder sublevado, un CR exitoso provocará que el Líder sea arrestado o asesinado, y la prevención de cualquier amotinamiento por parte del ejército. Cuando se usa contra una región, esta operación mantiene el status antiguo de la región. Ten en cuenta que para regiones Pacificadas, las tropas deben seguir todavía presentes como guarnición. Puede ser usada para contrarrestar una operación hostil de *Causar Desorden*. Esta operación puede tenerse a mano para contrarrestar un determinado evento que puede o no se produzca durante el turno, como la sublevación de una región o líder. Una operación CR "en marcha" intentará suprimir la revuelta de un Líder, Región, o Ciudad durante

ese turno. Si tienes dos revueltas distintas y sólo un CR, sólo contendrás una.

8.3.7 Provocar Motín

Code CM
Target Ejército controlado por otra nación.
Type Inteligencia
Results Si tiene éxito, la operación causará una desertión en masa en el ejército objetivo. Si hay una operación de *Diplomacia Secreta* (SDP) ejecutada contra el ejército al mismo tiempo, hay la **posibilidad** de que los desertores se te unan. Puede ser contrarrestada por una operación de *Contra Inteligencia* (CI) antes de que CM ocurra, o por *Aplastar Revuelta* (CR) después de que CM ocurra.

8.3.8 Provocar Desórdenes

Code CU
Target Una región Pacificada o Pacificada Tributaria controlada por otra nación.
Type Inteligencia
Results Si tiene éxito, causará que la región o ciudad objetivo se subleve, y se vuelva independiente. Si la nación que está ejecutando *Causar Desórdenes* usa diplomacia en el mismo turno de la revuelta, ésta obtendrá una bonificación a su intento DP. Puede ser contrarrestada por las operaciones *Contra Inteligencia* (CI) antes de que la acción se produzca, o por *Aplastar Revuelta* (CR) después de que suceda.

8.3.9 Destruir Base de Asesinos

Code DAB
Target AC o AB de otras naciones.
Type Asesinato
Results Esta operación debe ser dirigida contra una determinada base de asesinos. Si tiene éxito, el AC o AB del objetivo, se reducirá en algunos puntos. Normalmente es mejor coordinarla con un *Encubrir Hechos* (CF), para que la nación objetivo no sepa exactamente quién está detrás de la fiesta.

8.3.10 Destruir Base de Inteligencia

Code DIB
Target OC o OB de otras naciones.
Type Asesinato o Inteligencia
Results Esta operación debe estar dirigida contra una determinada base de Inteligencia. Si tiene éxito, el OC u OB del objetivo, serán reducidos en algunos puntos. De la misma forma que DAB, *Encubrir Hechos* puede ser muy útil para esconder la ejecución de esta acción.

8.3.11 Infiltrar Enemigo

Code IE
Target Sector de otra nación (tal como se muestran abajo)
Type Inteligencia
Results Esta operación se dirige contra uno de los sectores de la nación objetivo: *Gobierno*, *Servicio de Espionaje*, *Militar*, *Familia Real*, *Población*, *Universidad*, o *Base Religiosa*. Cada

infiltración tendrá un valor entre 1 a 10. Con nivel 10 o superior, el sector ha sido “Subvertido”. En niveles inferiores la infiltración proporciona una bonificación a Operaciones dirigidas contra ese sector, como intentos de *Infiltrar Enemigo*, o *Destruir Base de Inteligencia*, o *Provocar Desordenes*, etc... Una vez conseguida la infiltración, ésta requiere la asignación de una operación *Mantener Infiltración* cada turno, o la infiltración se degradará y la posibilidad de que sea descubierta por la nación objetivo se incrementará de manera dramática. Cuando se ha conseguido un resultado de “Subvertido”, éste produce unos efectos extras, tal como se explican a continuación:

- ◆ **Servicio de Espionaje:** El jugador infiltrado consigue una copia de la Hoja de Estado de la nación que ha sido infiltrada y puede intentar una operación *Modificar Ordenes* para cambiar la asignación de Operaciones de esa nación.
- ◆ **Gobierno:** El infiltrado consigue una copia de la Hoja de Estado de la nación que ha sido infiltrada y puede intentar cambiar los gastos gubernamentales (inversiones, mantenimiento de tropas, etc.) lanzando una operación *Redistribuir Gastos*.
- ◆ **Familia Real:** El infiltrado consigue una copia de la Hoja de Estado de la nación. Si el miembro “controlado” de la Familia Real llega a ser Rey, entonces empieza a destacar la amarga posibilidad de apoderarse de toda la nación.
- ◆ **Militar:** El infiltrado consigue una copia de la Hoja de Estado de la nación y recibe una gran bonificación a sus tentativas para provocar amotinamientos, sublevaciones del ejército y subvertir a líderes a su causa.
- ◆ **Población:** No se recibe la Hoja de Estado, pero el infiltrado recibe una bonificación para todas las operaciones *Provocar Desórdenes*. Los esfuerzos diplomáticos contra regiones Tributaria Exenta de Pago, Tributaria, Aliado Feudal, Aliado Económico y Aliado controladas por la nación “Infiltrada” son llevadas a cabo como si esta nación no las controlara realmente. Además, si la nación que realiza la infiltración se apodera de regiones, hay una buena **posibilidad** de que las regiones cambien su status a Amistosas el mismo turno en que son “liberadas”.
- ◆ **Universidad:** La nación que se hace con el control de la Universidad recibe Puntos de Tecnología extra cada turno si la Universidad controlada es de mayor nivel.
- ◆ **Religión:** La infiltración en el estamento religioso de una nación permite ver todos los valores religiosos de esa nación. Todas las operaciones religiosas dirigidas contra dicha nación consiguen una gran bonificación.

Los países que están siendo infiltrados pueden ser avisados incluso sin una acción de contra

inteligencia, basándose en como de discreta es la acción de infiltración y la resistencia natural de la nación a ser infiltrada. (como en naciones con una gran fuerza religiosa).

Nota: No te entusiasmes demasiado cuando tengas alguien infiltrado. No es una ventaja tan grande como puedes pensar.

8.3.12 Fuga

Code JB
Target Un líder preso por otra nación.
Type Inteligencia o Asesinato
Results Una Fuga intentará sacar un líder encarcelado de una prisión. Si tiene éxito, el líder escapará de la cárcel y huirá a la región controlada por su nación más cercana.

8.3.13 Secuestrar Líder

Code KP
Target Un líder de otra nación.
Type Asesinato
Results Si tiene éxito, la operación tomará como rehén al líder objetivo de la nación enemiga. Una vez capturado, puede pedirse un rescate, subvertirlo, o interrogarlo. Esta operación, se puede contrarrestar con una *Contra Asesinato* (CA) o, más tarde, *Fuga* (JB).

8.3.14 Matar Líder

Code KL
Target Un líder que no sea de la Realeza de otra Nación (Lugarteniente, etc.)
Type Asesinato
Results Si tiene éxito herirá o matará al líder objetivo. Si es herido, el líder abortará todas las acciones que le queden en el turno, y aún podrá morir por las complicaciones de las heridas. Si la localización del objetivo es desconocida, la operación sufre un modificador negativo. Una operación de *Contra Asesinato* (CA) puede frustrar esta operación. Esta operación tiene pocas posibilidades básicas de éxito.

8.3.15 Matar Gobernante

Code KK
Target El Rey o Heredero de otra nación.
Type Asesinato
Results Si tiene éxito herirá o matará inmediatamente al líder objetivo. Si es herido, el líder abortará todas las acciones que le queden en el turno, y puede aún morir por las heridas. Si la localización del objetivo es desconocida, la operación sufre un modificador negativo. Una operación de *Contra Asesinato* (CA) puede frustrar esta operación. Esta operación tiene muy pocas posibilidades básicas de éxito.

8.3.16 Mantener Infiltración

Code MI
Target Infiltración actual en otra nación.
Type Inteligencia

Results Una operación de Mantener Infiltración es necesaria para mantener cada infiltración. Si un MI no apoya la infiltración en cada turno, ésta se degradará uno o más niveles y no otorgará las bonificaciones a las operaciones que tengan lugar en el sector. Los puntos de bonificación sólo necesitan ser asignados a una MI si esperas que sea atacada por una operación *Subvertir Infiltración* o *Purgar Infiltración*.

8.3.17 Purgar Infiltración

Code PI
Target Infiltración detectada.
Type Asesinato
Results Algunos niveles de infiltración serán eliminados del sector infiltrado. Dependiendo del grado de la infiltración, el sector puede también sufrir una cierta reducción de la capacidad debido a la eliminación de trabajadores cualificados (pero comprometidos) de la estructura. Una purga se puede lanzar a ciegas y puede incluso conectar si hay realmente una infiltración en el sector. Sin embargo, el sector sufrirá pérdidas, independientemente de que hubiera o no espías enemigos infiltrados.

8.3.18 Redistribuir Gastos (Regla Opcional)

Code RE
Target Asignación del Oro de la nación objetivo.
Type Inteligencia
Results Como se dice más arriba, en la operación *Infiltración*, una operación de RE puede alterar el destino del oro. El oro marcado para el mantenimiento de tropas puede acabar en los bolsillos de la nación que se infiltra, o para fiestas de la nobleza del reino infiltrado. Los beneficios de las Obras Públicas pueden no ser recaudados. Una operación RE que fracase, casi seguro descubrirá (y destruirá) tu infiltración, así pues úsalas con cautela. El jugador que realice la acción debe indicar donde exactamente redistribuye el dinero.

8.3.19 Revisar Ordenes (Regla Opcional)

Code RO
Target Ordenes de Inteligencia o Líderes de la nación objetivo.
Type Inteligencia
Results Similar a *Redistribuir Gastos*, una operación RO puede cambiar la asignación de puntos de Inteligencia. Operaciones fijadas como *Contra Inteligencia*, pueden perderse investigando rumores de cultos y dioses extraños en lugares recónditos del reino. Las órdenes de los líderes también pueden ser distorsionadas, falseadas o cambiadas. Una operación RO que fracase comprometerá y destruirá tu infiltración, así pues es mejor usarla con moderación.

8.3.20 Revelar Hechos

Code RF
Target Objeto o Información.
Type Inteligencia
Results La operación RF trata de descubrir algo; por ejemplo dónde se encuentran los ejércitos enemigos, qué país se encuentra detrás del asesinato de tus agentes o de los desórdenes de la capital. Si tiene éxito, un cierto grado de verdad será revelada, aunque raramente toda la verdad. Un RF que fracase puede devolver información falsa. Algo saldrá de tu operación, pero ¿puedes creerte lo que te dicen tus agentes?. Esta operación es habitualmente usada como parte de una *Operación Especial* para determinar los objetivos de Purgas o Asesinatos.

8.3.21 Operación Especial

Code SO
Target Operaciones encadenadas.
Type Inteligencia o Asesinato
Results Una operación SO permite encadenar varias operaciones en una Super-Operación. Ten en cuenta que la coordinación de tantos esfuerzos, requiere que un punto de Capacidad de Operaciones (OC) sea asignado para dirigir la operación combinada —de ahí este código. Los puntos de bonificación se asignarán a nivel de suboperación. Si al menos un Asesino actúa en la operación combinada, entonces un punto de Capacidad de Asesinato (AC) puede usarse para la SO.

Ejemplo

Los Ingleses deciden que quieren intentar asesinar al Rey de Francia, del cual saben que asistirá a una conferencia secreta en algún lugar de Alemania en este turno. Para obtener el objetivo, deciden usar una SO que encadena una operación Revelar Hechos (RF) y Matar Gobernante (KK).

RF + 3 + SO + KK + 3 / Rey Gilberto el Gordo.

Observa que esta gran operación cuesta nueve puntos en total, pero cuatro pueden ser de Capacidad de Operaciones de Inteligencia (OC) y Bonificación (OB), y cinco pueden ser de Capacidad de Asesino (AC) y Bonificación (AB).

8.3.22 Robar Envíos de Oro

Code SGS
Target Una determinada transferencia de fondos entre otras naciones.
Type Inteligencia o Asesinato
Results Ocasionalmente, llamará la atención de un jugador que algunos jugadores se transfieran fondos entre sus naciones. Se puede realizar un intento mediante la ejecución de esta operación, de interceptar y robar, parte o todo el oro en cuestión. Las dos naciones se deben de especificar en la descripción de la orden, y si la ruta a través de la que viaja el cargamento es conocida se aplicará una bonificación a la operación. Esta operación puede también ser usada contra transferencias bancarias, e intentos de préstamo.

8.3.23 Robar Objeto

Code SJ

Target Un determinado objeto.
Type Asesinato
Results Robar Objeto permite un intento de robo contra un objeto dado, que posea un nombre, como por ejemplo la Vera Cruz o cualquier otro. Las posibilidades de éxito son increíblemente variables, dependiendo en parte de lo transportable que sea el objeto. No intentes robar la Esfinge de Gizeh, ¿vale?

8.3.24 Robar Tecnología

Code SK
Target Nivel Tecnológico de otra nación.
Type Inteligencia
Results Robar Tecnología permite a una nación realizar espionaje industrial contra otra nación que posea una tecnología superior. Si tiene éxito, algunos de los secretos de la tecnología de la otra nación estarán disponibles para la nación que realiza la acción.

8.3.25 Robar Tesoro

Code ST
Target El Tesoro de otra nación.
Type Inteligencia o Asesinato
Results Si tiene éxito, una parte del Tesoro de la nación objetivo (su oro ahorrado) será robado y depositado en el tesoro de la nación que realiza la operación. La localización del tesoro objetivo debe ser conocida para que la operación funcione. Además, hay muy pocas posibilidades de éxito, con lo que es mejor precederla con una infiltración.

8.3.26 Subvertir Infiltración

Code SI
Target Infiltraciones detectadas
Type Inteligencia
Results Una operación Subvertir Infiltración funciona en la misma escala que una infiltración normal, excepto que una vez que la SI excede el nivel 10, expande sus tentáculos más allá, sobre el Servicio de Inteligencia de la nación que se había infiltrado. Una vez que la infiltración objetivo ha sido comprometida, puede ser usada para pasar “mala” información a la otra nación. La infiltración subvertida, también puede servir para abortar operaciones hostiles de la otra nación. La SI debe ser mantenida por una operación MI, como una infiltración normal.

Ejemplo:

Los franceses han descubierto que Inglaterra, su gran enemigo, ha conseguido infiltrarse entre los mandos de su ejército, tratando de provocar insurrecciones entre las tropas. En lugar de eliminar directamente la infiltración, Francia decide prepararle una trampa a los ingleses.

Los franceses organizan una operación de Subvertir Infiltración (SI) contra la infiltración inglesa en su cúpula militar. Su intención es usar la infiltración inglesa detectada para pasar información falsa, haciendo creer a los ingleses que Francia está ocupada intentando sofocar un alzamiento cerca de la frontera con

España. Si el amigo inglés decide aprovechar la oportunidad y desembarcar en Francia se llevará una buena sorpresa!

8.3.27 Subvertir Líder

Code SL
Target Un determinado líder enemigo.
Type Inteligencia
Results Si tiene éxito, la operación obliga al líder objetivo a realizar un chequeo de Lealtad, si falla entonces se convierte en un líder Espía de la nación que lo Subvirtió. En este momento la nación que lo controla ahora, puede mantenerlo en su antiguo puesto (actuando como Espía) o hacer que se subleve. Algunas, todas, o ninguna de sus tropas pueden apoyar su alzamiento, dependiendo del Carisma que posea.

8.3.28 Apoyar Diplomacia

Code SD
Target Un Líder que realice acciones de diplomacia durante el turno.
Type Inteligencia
Results La operación SD, trata de ayudar a uno de tus líderes en una o varias acciones diplomáticas. Si tiene éxito, la operación da una bonificación a tu tirada, [el cual ayudara a tener éxito y aumentar - hopefully resulting in success and promotions all around.](#)

8.3.29 Ataque Terrorista

Code TA
Target Lugar (ciudad, región, etc.) donde el ataque tendrá lugar.
Type Asesinato
Results Un Ataque Terrorista es dirigido contra un lugar específico, generalmente una ciudad o lugar religioso. Si tiene éxito, el objetivo tendrá mala prensa en el Newsfax y morirá gente inocente.

9.0 RELIGIÓN

Los efectos de la Religión en los jugadores de *Lords of the Earth* son triples: afecta a la diplomacia, afecta a las conquistas, y puede llevar a los jugadores a realizar acciones que de otro modo no habrían considerado.

De forma general existen 23 religiones iniciales (sin contar las versiones heréticas de las mismas) en *Lords of the Earth* y la posibilidad de que existan más. Las distintas religiones se agrupan de la siguiente forma:

Cristianas	<i>Católica Romana, Ortodoxa Oriental, Copta (o Monofisita), Nestoriana, Irlandesa</i> y las versiones <i>Heréticas</i> de cada una.
Islámicas	<i>Sunnita, Chiíta</i> y las versiones <i>Heréticas</i> de cada una.
Paganas	<i>Europea, Asiática, Océanica, y Africana</i>
Amerindias	<i>Del Norte, Mesoamericana, y Del Sur</i>
Orientales	<i>Budismo Mahayana, Therevada y Lamaista; Jainismo, Hinduismo, sectas Sintoístas y Taoístas y Zoroastrismo</i>
Judaísmo	<i>Ortodoxo y Herético</i>

9.1 FUERZA RELIGIOSA DE LA NACIÓN

Cada religión se clasifica por la fuerza de sus creencias en cada Nación, lo cual representa la fe y el fervor de esa religión, así como su resistencia a la conversión exterior. Cada religión se define en cada nación por un valor de Fuerza, que va de 1 (el más débil) a 10 (el más fuerte). Esta característica puede ser influenciado por las acciones del jugador con las que intentará incrementarlo o disminuirlo.

9.1.1 Religión y Nación

Toda Nación en *Lords of the Earth* tiene la capacidad potencial de realizar acciones Clericales como parte de su política nacional. Algunas naciones también son, o controlan directamente la Autoridad Primada de una determinada religión, y en consecuencia tienen mayores competencias que el resto de naciones seculares.

Las Autoridades Religiosas Primadas que tengan un Tamaño de Imperio mayor que 1, o las Naciones Seculares que tengan una Autoridad Primada como ministro a su servicio, tienen una posibilidad de Caída Dinástica mayor que una nación normal. En el caso de un Caída Dinástica, hay un 50% de posibilidades de que la Autoridad Primada y el Imperio Secular se separen. Incluso puede ocurrir un cisma o una herejía. La mayoría de naciones, que son normalmente de naturaleza secular, pueden usar la Religión de la Nación como parte de su política nacional.

9.1.1.1 Formación de una Autoridad Religiosa Primada

En tiempos normales, sólo puede haber una Autoridad Religiosa Primada para cualquier religión. Si no existe una, puede formarse después de que una nación de esa religión haya alcanzado una Fuerza Religiosa de 8 o más. Ese país, puede entonces crear una *Autoridad Religiosa Primada*, la cual puede ser o bien (a) dirigida como una nación separada, o (b)

convertirse en parte integrante del país que la patrocina, ya sea como gobernante, o como ministro subordinado.

Tabla 9-1. Resumen de Poderes Religiosos

Acción o Beneficio	Autoridad Religiosa Primada	Primado y Emperador	Religión Nación
Mantener Obispado	Si	No	No
Excomulgar	Si	Si	No
Influenciar	Si	No	No
Lugares Santos	Si	No	No
Interdicto	Si	Si	No
Operaciones Religiosas	Si	Si	Si
Puede exigir diezmo	Si	No	No

9.2 INTERACCIONES RELIGIOSAS

Las interacciones de las diversas religiones se muestran en la Tabla de Interacciones Religiosas (Tabla 14-8) en la sección Tablas y Gráficos, al final de este libro. Para usar la tabla, busca tu religión en la columna de la izquierda, y entonces lee la intersección de la fila de tu religión y la columna de la religión con la que estas interactuando. El resultado será una "H" o una "T".

La "H" representa una reacción Hostil contra tu religión por la otra fe. Si tus fuerzas ocupan una región de fe Hostil, requerirás una Guarnición del doble de tamaño habitual para mantener el control. Si intentas la diplomacia con una región de fe Hostil, el status máximo que conseguirás será Aliado Económico y en el peor de los casos podría resultar en una declaración de guerra contra tu nación!

La "T" representa una reacción Tolerante hacia tu fe por los miembros de la otra fe.

9.2.1 Los Efectos de la Interacción Religiosa

La interacción religiosa tiene algún efecto en algunas acciones en *Lords of the Earth*. En Diplomacia, las regiones de diferente religión son algo más difíciles de convencer. Las actividades misioneras, como la acción "Misioneros" o la Conversión Diplomática realizada por un Líder, están afectadas por la interacción religiosa. Es dos veces más difícil convertir una región con religión hostil, que una con religión tolerante. La guarnición requerida para pacificar ciertas regiones es dos veces mayor que la normal si la región tiene una religión hostil. Necesitarás convertir la región a tu religión para poder tener una guarnición normal en la misma. Si el terreno de la región y su religión son hostiles, entonces, necesitarás el cuádruple de la guarnición normal.

Tabla 9-2. Códigos y Símbolos Religiosos

Símbolo	Código	Religión
☩	RC	Catolicismo Romano
✝	EO	Ortodoxia Oriental
Ⲛ	CP	Cristianismo Monofisita (Copto)
✚	NC	Cristianismo Nestoriano
✚		Iglesia Irlandesa
✚	HC	Cristianismo Herético
✡	JD	Judaísmo
☪	SH	Islam Chiíta

Símbolo	Código	Religión
	SN	Islam Sunnita
	HI	Islam Herético
	BH	Budismo Mahayana
	TB	Budismo Theravada
	LB	Budismo Lamaísta
	HN	Hinduismo
	JN	Jainismo
	OP	Paganismo Oceánico
	EP	Paganismo Europeo
	AP	Paganismo Asiático
	AF	Paganismo Africano
	NA	Amerindia del Norte
	MA	Amerindia Mesoamericana
	SA	Amerindia del Sur
	ST	Sintoísmo
	DA	Taoísmo
	ZO	Zoroastrismo

9.3 OPERACIONES RELIGIOSAS

Hay tres valores que controlan la ejecución de Operaciones Religiosas. Estos son *Capacidad de Operaciones Religiosas* (**ROC**), la *Bonificación para Operaciones Religiosas* (**ROB**) y *Radio de Acción* de la nación (**AR**). El uso de éstas, es similar al de las Operaciones de Inteligencia.

Una nación puede gastar un punto de ROC y una cierta cantidad de ROB para intentar lograr con éxito ciertos propósitos religiosos. La Fuerza Religiosa es un factor importante en la ejecución de estas acciones, una nación debería tener un RS de cómo mínimo 5 para plantearse tener éxito en muchas de estas acciones. El Radio de Acción de la nación (**AR**) también limita el escenario en el que se pueden intentar Operaciones Religiosas. Una acción religiosa sólo puede intentarse en una región que esté a (**AR**) provincias o zonas marítimas de un Lugar Sagrado o provincia (con status de Tributaria o superior) controlada por la nación que intenta la acción.

Lo que sigue es una lista de Acciones y una breve descripción de cada una:

Tabla 9-3. Sumario de Operaciones Religiosas

Acción	Código	Intentada por...
Aplastar Herejía	ch	Primacía, Nación ¹
Destruir Influencia	di	Nación
Declarar Guerra Santa	iw	Primacía, Nación ²
Aumentar Influencia	ii	Primacía
Influenciar Religión	ir	Primacía, Nación ¹
Mantener Influencia	mi	Primacía
Disminuir Fuerza Religiosa	ls	Primacía, Nación
Misioneros	mw	Primacía, Nación
Incrementar Fuerza Religiosa	rs	Primacía, Nación
Reforma Religiosa	rr	Primacía, Nación ¹

Notas

- Solo puede ser intentado por una nación cuya religión carezca de Primacía.
- Solo puede ser intentado por una coalición de al menos tres naciones de la misma religión, con el mismo objetivo para la Guerra Santa.

9.3.1 Aplastar Herejía

Code CH

Target Una herejía

Results Si esta operación se lleva a cabo en el mismo turno o el turno siguiente en que es creada una herejía, entonces hay buenas posibilidades de que dicha herejía sea destruida. Ten en cuenta que si la operación fracasa, la herejía que fue atacada se convierte en una religión hostil.

9.3.2 Destruir Influencia

Code DI

Target La población de una nación

Results Si esta acción tiene éxito, la influencia de una Autoridad Religiosa Primada en una nación dada, decrecerá.

9.3.3 Declarar Guerra Santa

Code IW

Target Una religión hostil

Results Por supuesto, debe existir una razón para una Guerra Santa, o nadie acudirá. Herejes, invasiones paganas, infieles desbocados y Atila Rey de los Hunos, son buenas excusas. Las cruzadas contra la podredumbre de los árboles o contra llevar sombreros dentro de casa probablemente no conseguirán ningún apoyo. Además de los sucesos aleatorios (que pueden provocar una Cruzada) y la pérdida de las Ciudades Santas (ver sección [9.7]), el Primado de cada religión puede llamar a una cruzada por su propia voluntad.

En una cruzada iniciada solamente por el Primado, cada nación de esa religión debe elegir si acudirá a la cruzada. Si lo hacen, entonces recibirán cierto número de “tropas religiosas” que deben ser usadas para el objetivo de la Cruzada.

Por otro lado, tres (o más) monarcas cualesquiera de la misma religión que gobiernen naciones con una Fuerza Religiosa de 8 o más pueden llamar a las Cruzadas, incluso si el Primado no lo hace.

Y como todos los poderes del Primado, si es mal utilizado, sus efectos caerán en picado...

9.3.4 Incrementar Influencia

Code II

Target La población de una nación

Results Esta es una de las acciones que pueden utilizarse para incrementar la influencia religiosa del Primado en otro país. Como la infiltración en Inteligencia, la influencia incrementada tendrá que ser mantenida. Para ser objetivo de esta operación, una nación debe ser de la misma religión que la Autoridad Primada, o al menos tener una mayoría de su población que lo sea.

9.3.5 Influenciar Religión

Code IR

Target La religión de otra nación o la tuya propia.

Results El objetivo de influenciar otra religión es acercar dos religiones, quizás convirtiéndolas en la misma. Una

religión “afín o relacionada” es una que ha surgido de las mismas raíces teológicas. Por ejemplo, todas las religiones Cristianas son “afines”. Un caso especial: Hinduismo y Budismo están relacionadas. Si la otra religión afín es Hostil, un cierto nivel de influencia la volverá Tolerante.

Si la otra religión afín es Tolerante, un cierto nivel de influencia la convertirá en la misma, o una mezcla de ambas.

Y no, no es fácil y ha sido raras veces logrado, si es que lo ha sido alguna vez.

Debes sostener la influencia para mantenerlas unidas. Cada turno que la influencia no se mantenga, ésta se reducirá a la mitad. Esto no es algo fácil de hacer.

Si estas influyendo en la religión de *tu propia* Nación, entonces estás intentando fortalecer su influencia y sofisticación interna. Un ejemplo de esto es la Contra-Reforma de la Iglesia Católica, donde el Papado procuró limpiar los excesos y la laxitud tanto moral como teológica que habían llevado a la Reforma Protestante.

9.3.6 Mantener Influencia

Code MI

Target Religión Influenciada

Results Esta acción es la que mantiene la operación de Influir Religión. Después que otra religión haya sido influenciada, esta influencia debe mantenerse y ésa es la función de esta operación. La operación sucede automáticamente cuando se utiliza.

9.3.7 Disminuir Fuerza Religiosa

Code LS

Target Una nación

Results Éste es el método para disminuir la Fuerza Religiosa tanto de tu propia nación, como de otra. Cuando se intenta reducir la fuerza religiosa de tu propia nación, cuanto mayor sea la fuerza religiosa, mayor será la dificultad de disminuirla. Por otro lado cuando se usa contra otra nación, será más fácil cuanto más alta sea tu fuerza religiosa.

9.3.8 Misioneros

Code MW

Target Región o líder

Results Esta operación intentará convertir una región o un líder específico a tu religión. Si hay monasterios cerca estos pueden ayudar a la eficacia de esta acción.

9.3.9 Incrementar Fuerza Religiosa

Code RS

Target Una nación

Results Éste es el método para incrementar la Fuerza Religiosa de una nación. Si estás intentándolo en tu propia nación, cuanto más alta sea tu fuerza religiosa, más fácil será incrementarla.

9.3.10 Reforma Religiosa

Code RR

Target La propia religión

Results Si tiene éxito, esta operación reformará la religión para hacerla más aplicable a la era apropiada. Esto incrementará la influencia en todas las naciones fieles y prevendrá contra herejías por algún tiempo. Una Reforma Religiosa es una operación muy difícil de llevar a cabo.

9.4 OTROS MÉTODOS PARA CONVERTIR REGIONES

9.4.1 Conversión Colonial

Cuando se establece una colonia en una región de distinta religión (y no es destruida por una revuelta), la región pasa a tener dos religiones. Los colonos pasarán a ser la religión dominante, mientras que los nativos pasarán a ser la religión minoritaria. Con el tiempo, la religión nativa (no colonos) irá lentamente convirtiéndose a la de la colonia.

9.4.2 Conversión Militar

Algunas veces, la conversión mediante la espada parece más prudente. Debes vencer al ejército partisano local, y tener tropas suficientes para mantener una guarnición en la región. Una vez hecho esto, la región se encontrará bajo una pacificación por Conversión Militar y aceptará tu religión una vez que sea asimilada (esto es, cuando alcance un status Amistoso). Si en cualquier momento en la región pacificada por MC se produce una revuelta, o es conquistada por algún otro, entonces la MC fracasa, ya que los convertidos repudian la religión impuesta por la fuerza.

Ver también la sección [7.2.4.23].

9.4.3 Conversión Diplomática

Para convertir una región a tu religión de una forma pacífica, debes convertir el 100% de la población o tus esfuerzos fracasarán. Esto se lleva a cabo mediante la acción de líder *Conversión Diplomática*. Si has logrado convertir más del 50% de la región a tu religión, puedes realizar una acción de *Causar Malestar* o una acción de *Incitar Rebelión* para provocar que la religión mayoritaria derroque a la elite de la religión minoritaria y así la región adopte tu religión.

Si no puedes convertir regiones a tu religión, puedes:

- ◆ Pedirlo a alguien de tu religión que si pueda hacerlo.
- ◆ Llevar a cabo la acción MC.
- ◆ Deshabitar la región y volver a colonizarla con gente de tu religión.
- ◆ Usar la Conversión Colonial (ver arriba sección [9.4.1]).

9.5 CONVERSIÓN DE NACIONES

Una nación puede convertirse a sí misma a otra religión de una fe tolerante si la Fuerza Religiosa (RS) es de 4 o menos. Si la Fuerza Religiosa (RS) de la nación es 2 o menos, sufrirá rebeliones de poca importancia. Una nación convirtiéndose a una secta tolerante, debe también fallar el chequeo de influencia de su Autoridad Religiosa Primada original. Si la influencia se

mantiene, la familia real es depuesta en un golpe de estado y la nación retiene su religión original. Una nación puede convertirse a una religión hostil si su RS es 2 o inferior, pero sufrirán revueltas para lograrlo. Una vez más, el Primado puede tener algo que decir.

9.5.1 Adopción de Religiones “Organizadas” por Paganos

Si una nación pagana o amerindia desea convertirse a una religión Organizada (Cristianismo, Judaísmo, Islamismo, y Oriental), puede lograrlo con relativa facilidad. Todo lo que un pagano necesita es algún tipo de contacto con la religión Organizada. Una vez se ha elegido una, la familia real pagana, el gobierno, y todas las regiones **Amistosas** dentro del Área de Influencia de la Tierra Natal (HBZ) se convertirán automáticamente. Todas las demás regiones deberán pasar un chequeo de revuelta, si lo pasan se convertirán a la vez que el rey, si fallan se rebelarán y mantendrán su religión pagana.

Si una religión pagana controla regiones de una religión organizada que no es aquella a la que se convierte, no se rebelarán si es una religión tolerante con la nueva religión adoptada. Si es hostil, se rebelarán automáticamente. Si las regiones son de la misma religión que la adoptada, no se rebelarán y habrá una bonificación en Diplomacia si una acción DP se realiza allí durante el turno en que la nación se convierte.

9.6 LA AUTORIDAD DEL PRIMADO RELIGIOSO

Una Autoridad Religiosa Primada, como la Iglesia Católica Romana, puede construir un imperio eclesiástico que abarque el mundo entero, si es necesario. Como líder espiritual de una religión, el Santo Primado posee la rectitud de la verdad. Como resultado, el Primado tiene ciertos poderes que acompañan a su posición única. Pueden construir Lugares Santos para incrementar la fe de su rebaño (y que éstos colmen así sus cepillos con donativos).

En las siguientes secciones “el *Santo Primado*” se refiere a la persona o ente, que encabeza la Autoridad Religiosa Primada, y la *Iglesia* se refiere a la jerarquía y la estructura de la Autoridad en sí misma.

9.6.1 Aspectos Económicos de la Primacía

Una Primacía compuesta únicamente por status de Control Religioso (esto es, no Amistosa, Pacificada u otros status de control *regulares*) siempre obtienen el beneficio de un Censo, sin tener que pagar por él. Sin embargo, si la Primacía adquiere status de control *regulares*, entonces tendrá que pagar por aquellas regiones y ciudades para incluirlas en el Censo.

La tasa de impuestos de una Primacía, incluso con censo activo, puede verse afectada por una déficit de Infraestructura si crece demasiado. Si dispone de status de control regulares, entonces la tasa de impuestos puede caer también por hambrunas.

A efectos de comercio, un Primado debe usar bien los status de control regulares o bien la Ciudad Santa. Las

Catedrales y lugares sagrados menores no pueden ser usados para trazar una ruta de comercio..

Ejemplo: El Papa Romano controla la ciudad de Roma. El Reino de Sicilia controla la provincia de Latium. Como Roma **no** es un puerto, el control del Reino de Sicilia sobre Latium bloquea todas las demás rutas comerciales salvo la del Papa con Sicilia.

9.6.2 Construcción de una Primacía

Las Ciudades Santas de las Primacías actúan como Tierra Natal/Capital para la construcción de unidades, construcciones megalíticas, niveles de ciudad, y fortalezas. Habitualmente es el único lugar permitido para crear unidades, o construir.

En cualquier caso, si la Primacía controla una región o ciudad con un status de Amistosa, y la región o ciudad está dentro de la Área de Influencia de la Tierra Natal (HBZ), podrá crear unidades móviles allí. Una región o ciudad Amistosa fuera de la HBZ puede tener una ciudad construida, un proyecto iniciado, o fortificaciones establecidas.

Con la cooperación expresa de una Nación de la misma religión, la Primacía puede también construir (o ayudar en la construcción) de ciudades, colonias, construcciones megalíticas y fortalezas en localizaciones controladas por la **Nación** y dentro de (Radio de Influencia de la Tierra Natal) AP de la Ciudad Santa.

Una Primacía puede construir puntos de Obras Públicas en cualquier región o ciudad donde la Primacía tenga un status de Monasterio o superior. Esto puede hacerse sin permiso de la Nación propietaria.

9.6.3 Status de Control de la Autoridad Religiosa

El Santo Primado puede incrementar su poder construyendo Lugares Santos en tierras que hayan sido totalmente convertidas a su fe. Hay 5 niveles de control que la Iglesia puede tener en una determinada región o ciudad.

Un primado puede construir los siguientes tipos de Lugares Sagrados:

- ◆ Una *Iglesia* (**ch**)
- ◆ Una *Abadía* (**ab**)
- ◆ Un *Monasterio* (**mn**)
- ◆ Una *Catedral* (**ca**)
- ◆ Una *Ciudad Santa* (**hc**).

Una **Iglesia** (ch) es un simple templo o parroquia que atiende a una pequeña parte de la población, y obtiene sólo una mínima parte de los fondos que podrían llegar al Primado. Sin embargo, éste es el humilde principio a partir del cual se desarrolla toda la suntuosa estructura de una religión organizada.

Una **Abadía** (ab) es una agrupación de modestas capillas y hospitales donde los clérigos y los monjes imparten sus buenas acciones entre el populacho local. Proporciona una pequeña porción de ingresos de la región o de la ciudad (GP y PWB) al Santo Primado. Una abadía se puede construir (*Fundar Abadía*) a partir de una iglesia por las acciones del Primado religioso o las acciones de un líder de la Primacía.

Un **Monasterio** (mn) es una institución más formalizada, surgida a partir de la canonización de su santo patrón o las leyendas acerca del espíritu fundador o un hombre santo. Los

monjes que viven en el monasterio son bien recibidos por la población de los alrededores, y de este modo obtienen una mayor parte de los beneficios de la región o ciudad para el Santo Primado. Una pequeña parte del propio personal clerical de la Iglesia es necesario para administrar el funcionamiento de los monasterios. Un líder de la Primacía puede crear un Monasterio a partir de una Abadía, realizando con éxito la acción *Canonizar Monasterio*.

Una **Catedral** (ca) es un baluarte de la Iglesia, establecido cuando una determinada parte que sustenta la Iglesia se vuelve tan importante como para poseer su propio Arzobispo. Una Catedral obtiene gran parte de la producción de una ciudad o región para el tesoro del Santo Primado. Desde las Catedrales, los jóvenes son educados en seminarios para convertirse en miembros del clero. Para mantener las cosas en orden en una catedral, se requieren más clérigos de la Ciudad Santa. Un líder de la Iglesia que consiga realizar con éxito una acción de *Consagrar Catedral* puede alzar una catedral a partir de un Monasterio.

La **Ciudad Santa** (hc) es el centro de toda la Iglesia. Aquí llegan peregrinos de todas partes para oír las sagradas palabras del Santo Primado. En este lugar, se dictan la doctrina y las leyes eclesiásticas. En efecto, ésta es la Tierra Natal y la Capital de la Autoridad Religiosa Primada. La Iglesia solo puede tener una Ciudad Sagrada a la vez. Si una Ciudad Santa es destruida, una nueva Ciudad Santa podrá ser elevada desde una Catedral con el trabajo del propio Santo Primado. Esto es la acción de *Bendecir Ciudad Santa*. Pero lo más fácil para la Iglesia es que una nueva Ciudad Santa sea construida sobre las ruinas de la anterior.

Tabla 9-4. Status de Control de la Autoridad Religiosa

Status de Control	Código de Control	Multiplo de Impuestos	Se tiene control?	NFP?
Iglesia	ch	0.10	Sí	No
Abadía	ab	0.20	Sí	No
Monasterio	mn	0.30	Sí	No
Catedral	ca	0.40	Sí	Sí
Ciudad Santa	hc	0.50	Sí	Sí

9.6.4 La Red de Control de la Autoridad Religiosa

La Iglesia traza una red de control administrativo a través de sus Lugares Santos. Si un Lugar Santo es aislado de los demás, se degradará un nivel, y a la larga se volverá ineficaz. El Radio de Acción (AR) es el valor clave para mantener el control a lo largo de un Imperio Religioso.

- ◆ Cada *Catedral* debe estar dentro de (Radio de Acción) Puntos de Acción de la Ciudad Santa, otra Catedral o una región o ciudad controlada por la Primacía a nivel Tributaria o superior.
- ◆ Cada *Monasterio* debe estar dentro de (Radio de Acción) Puntos de Acción de una Catedral, la Ciudad Santa o una región o ciudad controlada por la Primacía a nivel Tributaria o superior.

- ◆ Cada *Abadía* debe estar dentro de (Radio de Acción) Puntos de Acción de un Monasterio, Catedral, la Ciudad Santa, o una región o ciudad controlada por la Primacía a nivel Tributaria o superior.
- ◆ Cada *Iglesia* debe estar dentro de (Radio de Acción) Puntos de Acción de una Abadía, Monasterio, Catedral, la Ciudad Santa o una región o ciudad controlada por la Primacía a nivel Tributaria o superior.

Cuando se traza el Radio de Acción (AR), debes contar las regiones como si estuvieras moviendo un Líder Primado a través de ellas en movimiento normal. Montañas y terrenos hostiles penalizan, así como caminos y mares benefician.

Cuando cuentes este movimiento, todas las regiones de **tu** Religión cuentan como Controladas, y las que **no** son de tu religión como No Controladas.

Un Líder Primado, sin embargo, puede moverse fuera de la Red de Control de la Primacía (en cualquier número de misiones) y no se sublevará, salvo que lo provoque algún poder hostil. Una vez este líder haya creado un status de Control de la Primacía, éste deberá estar dentro del Radio de Control (como se indicó anteriormente), o tendrán que pasar un chequeo por revuelta.

Un Líder Religioso que se rebele, establecerá su propia versión cismática o herética de la religión original.

9.6.5 Límites al Incremento del Status de Control Religioso

Un determinado Lugar Santo solo puede incrementar un nivel de control en un turno. Una Iglesia puede, por lo tanto, sólo convertirse en una Abadía. Una Abadía sólo puede llegar a ser un Monasterio. Un Monasterio sólo puede convertirse en Catedral. Y una Catedral sólo se convertirá en Ciudad Santa.

Un Primado puede, sin embargo, degradar cualquier status de control a cualquier nivel inferior a voluntad. No será una buena idea, sin embargo degradar tu Ciudad Santa...

9.6.6 Pérdida de Fe

Si una región o una ciudad que contenga un Status de Control es convertida (presumiblemente por ejércitos o misioneros hostiles) a otra religión, el Status de Control es reducido en tres (3) niveles. Si el status cae por debajo del de Iglesia (ch), el status de control se pierde.

9.6.7 Movimiento de Líderes Religiosos

Los líderes de Primacías Religiosas a la hora de moverse cuentan como "controladas" no sólo aquellas regiones en las que la Primacía tiene un status de control (CH o superior) sino también todas aquellas regiones que son de la misma religión que la Primacía. Esto les permite moverse rápidamente a través de áreas habitadas por gentes de la misma religión, pero les penaliza en áreas controladas por cualquier otra fe.

9.6.8 Los Poderes del Santo Primado

Debido a su naturaleza especial, el Santo Primado puede llevar a cabo acciones especiales afectando a naciones de su misma religión, e incrementando los sagrados cofres. A la hora de determinar el éxito de estas varias acciones, el atributo más importante del Líder a tener en cuenta es el **Carisma**.

Varios líderes pueden combinar sus esfuerzos, con un líder que actúa como principal, el cual contribuirá con todo su Carisma, y cualquier líder adicional con la mitad de su Carisma.

Tabla 9-5. Sumario de Acciones Religiosas

Acción	Código	Coste
Excomuni3n	EXC	1 Acci3n del Santo Primado
Interdicto	IN	5 Acciones del Santo Primado
Imponer Diezmo	EXT	5 Acciones de un L3der de la Primac3a
Establecer Iglesia	EC	2 Acciones de un L3der de la Primac3a o 1 Operaci3n Religiosa, y 2 GP
Fundar Abad3a	FAB	3 Acciones de un L3der de la Primac3a o 1 Operaci3n Religiosa, y 5 GP
Canonizar Monasterio	CMN	6 Acciones de un L3der de la Primac3a y 2 NFP y 10 GP
Consagrar Catedral	CCA	10 Acciones de un L3der de la Primac3a y 5 NFP y 30 GP
Bendecir Ciudad Santa	BHC	20 Acciones del Santo Primado y 10 NFP y 100 GP
Promulgar Indulgencias	TI	6 Acciones del Santo Primado
Predicar	PR	6 Acciones de un L3der de la Primac3a
Arrebatat Lugar Santo	SS	5 Acciones de un L3der de la Primac3a

9.6.8.1 Excomuni3n

C3digo **EXC**

Coste 1 Acci3n del Santo Primado

Resultado Este poder causa que el jugador Excomulgado sea considerado por su poblaci3n como de una religi3n Hostil (suponiendo que la poblaci3n no sea tambi3n Her3tica). Esto se traduce, entre otras cosas, en revueltas, insurrecciones, deserci3n de ej3rcitos y l3deres. Es un poder que es mejor usarlo con cuidado, y s3lo en circunstancias extremas. El mal uso, o uso excesivo de este poder debilitar3 sus efectos. Cualquier l3der individual puede tambi3n ser excomulgado a voluntad del Primado. Aquellos que practiquen herej3as son considerados autom3ticamente Excomulgados. La Excomuni3n tambi3n puede ser levantada o anulada a voluntad del Primado.

9.6.8.2 Interdicto

Code **IN**

Coste 5 Acciones del Santo Primado

Results Una forma m3s amplia de Excomuni3n, el Interdicto puede ser lanzado sobre cualquier regi3n o grupo de regiones de la misma religi3n que la del Primado. Su efecto es el de causar que todas las otras naciones de la misma religi3n, cesen el comercio con la regiones bajo el Interdicto, y que cualquier ejercito de esa regi3n sea tratado como de una religi3n Hostil. El uso del Interdicto deber3a ser incluso menos frecuente que el de la Excomuni3n, puesto que tiende a causar que el Primado pierda su control e influencia sobre

naciones enteras. Si una naci3n de la misma religi3n continua comerciando con el 3rea que esta bajo un Interdicto, estar3 dando un motivo para que el Primado tome acciones contra esa naci3n. Todos los l3deres y habitantes de una regi3n(es) bajo un Interdicto son considerados Excomulgados. Un Interdicto puede ser levantado o anulado a voluntad del Primado.

9.6.8.3 Imponer Diezmo

Code **EXT**

Coste 5 Acciones de L3der por Naci3n

Results Uno de los poderes del Primado es la capacidad de imponer un diezmo a las naciones de su religi3n, para financiar las operaciones de la Iglesia. El diezmo puede ser tan elevado como (Influencia)% sobre los beneficios de la naci3n. Imponer un diezmo no siempre tiene 3xito, y depende del Carisma del l3der, la Influencia de la Iglesia, la Fuerza Religiosa de la Naci3n Objetivo y, por supuesto, el porcentaje de Diezmo deseado.

Cualquier nivel de diezmo que el Santo Primado haya exigido con 3xito a cualesquiera de o todas las naciones en cualquier turno, dicha cantidad ser3 deducida de la naci3n o de los ingresos de la naci3n en el siguiente turno. Un diezmo al Primado inferior al 4% no tiene ning3n efecto en el tesoro de la naci3n. El ratio de impuestos de la naci3n se reducir3 un 1% por cada punto sobre el 4% de diezmo al Primado.

Ten en cuenta, que abusar de este poder es una buena manera de poner a la nobleza, y, a trav3s de ellos, al clero local de la naci3n, en contra del Primado.

El diezmo se fija y es recaudado autom3ticamente cada turno. Una vez que un diezmo ha sido establecido, continuar3 durante los turnos siguientes hasta que el Primado revoque el diezmo, o la Naci3n rechace pagarlo. Los GP de los diezmos aparece cada turno como Oro Ahorrado del Primado.

9.6.8.4 Establecer Iglesia

Code **EC**

Coste 2 Acciones de L3der o 1 Religiosa y 2 GP por intento.

Results Una Iglesia puede ser establecida en una regi3n o ciudad dentro del Radio de Acci3n de la Primac3a (AR) desde cualquier Abad3a, Monasterio, Catedral, o Ciudad Santa de la Primac3a. La regi3n o ciudad seleccionada debe adherirse a la religi3n del Santo Primado, o la Iglesia no ser3 construida. Este esfuerzo puede tambi3n fracasar por un gran n3mero de otras razones. Si el esfuerzo fracasa, el GP gastado para intentar la acci3n se pierde.

Una acci3n de Establecer Iglesia, puede ser favorecida por la acci3n de Inteligencia "Apoyo Diplom3tico".

9.6.8.5 Fundar Abad3a

Code **FAB**

Coste 3 Acciones de L3der o 1 Religiosa y 5 GP por intento.

Results Una Abad3a puede ser establecida en una regi3n o ciudad dentro del Radio de Acci3n de la Primac3a (AR) desde cualquier Monasterio, Catedral, o Ciudad Santa de la Primac3a. La regi3n o ciudad seleccionada, debe

adherirse a la religión del Santo Primado, o el lugar santificado no será construido. Este esfuerzo puede también fracasar por un gran número de otras razones. Si el esfuerzo fracasa, el GP gastado para intentar la acción se pierde.

Una acción de Fundar Abadía, puede ser favorecida por la acción de Inteligencia “Apoyo Diplomático”.

9.6.8.6 Canonizar Monasterio

Code **CMN**

Cost: 6 Acciones de Líder y 2 NFP y 10GP por intento.

Results Un Monasterio puede ser creado a partir de una Abadía siempre que el lugar santo se encuentre dentro de (Radio de Acción de la Iglesia) regiones de alguna Catedral, o Ciudad Santa. Si el esfuerzo fracasa, y ciertamente puede suceder, el GP y NFP gastado para intentar la acción se pierde. Una acción de Canonizar Monasterio puede ser favorecida por la acción de Inteligencia “Apoyo Diplomático”.

9.6.8.7 Consagrar Catedral

Code **CCA**

Cost: 10 Acciones de Líder y 5 NFP y 30GP por intento.

Results Una Catedral puede ser creada a partir de un Monasterio siempre que éste se encuentre dentro del Radio de Acción de la Iglesia desde cualquier Catedral o una Ciudad Santa. Si el esfuerzo fracasa, el Primado es propenso a sufrir un ataque de histeria y enviará algunos tipos a ver si *realmente* existe la vida después de la muerte. Una acción de Consagrar Catedral puede ser favorecida por la acción de Inteligencia “Apoyo Diplomático”.

9.6.8.8 Bendecir Ciudad Santa

Code **BHC**

Cost: 20 Acciones del Santo Primado y 10NFP y 100GP por intento.

Results Obtener la bendición para una nueva Ciudad Santa solo puede ser intentado por el propio Santo Primado. Esta acción será ignorada si la Iglesia ya tiene una Ciudad Santa. Esta acción puede fracasar, y si fracasa, bueno, ya sabes lo que pasará.... Una acción de Bendecir Ciudad Santa, puede ser ayudada por una acción Soporte Diplomático.

9.6.8.9 Predicar

Code **PH**

Cost 6 o más acciones de Líder.

Results Un líder Primado o un Lugarteniente, pueden intentar actuar como un punto de Operaciones Religiosas (permitiendo la conducción de una Operación) o como un punto de Bonificación Religiosa (para una operación iniciada por otro líder o por un punto de Operación Religiosa regular) mediante la ejecución exitosa de una acción de Predicar.

Si el líder fracasa al realizar la acción de Predicar, los subsiguientes puntos o Bonificación para Operaciones se pierden.

Ejemplo: Juan el Barbero, un líder del Frente Popular para la Liberación de Palestina, es asignado para llevar a cabo un acción de Incrementar Fuerza Religiosa, en un intento de animar a los indiferentes ciudadanos de Alepo a un mínimo nivel de interés en la fe. La orden sería escrita de la siguiente forma **PH+15 (RS)**.

9.6.8.10 Promulgar Indulgencias

Code **TI**

Cost 6 o más acciones del Santo Primado.

Results La venta de Dispensas (Indulgencias) fue un práctica aceptada y común por la que los ricos pecadores podían aliviar sus preocupaciones, y la Iglesia podía conseguir fondos para hacer “buenas” obras. El Primado de una religión dada puede propiciar o desaprobado Dispensas según desee, pero cuando están favorecidas, la Iglesia podrá ganar –a su discreción– hasta un tercio extra de sus ganancias base por turno, de estas actividades. Date cuenta de que esta avaricia provocará una contra-reacción desde dentro de la propia iglesia en forma de sectas heréticas consagradas a la “purificación” de los valores y la jerarquía de la Iglesia. Si las Dispensas se usan por más de un turno seguido, entonces la Fuerza Religiosa del Primado podrá reducirse y las posibilidades de surgimiento de una Herejía se incrementarán..

Ejemplo

El Abad de Kyoto, el Primado Religioso de los Budistas Coreanos y Japoneses, gana actualmente 120gp por medio de su red de monasterios y de varios monarcas que le están pagando. Decide que el Avatar de la Misericordia necesita un nuevo palacio-templo en la orilla del mar cerca de Ise, así pues proclama varias Dispensas y favores que se garantizarán a cambio de buenas cantidades de oro. El Abad puede ganar hasta $(120/3 = 40)$ GP cada turno de esta manera.

9.6.8.11 Arrebatar Lugar

Code **SS**

Cost 5 o más acciones de un líder de la Primacía.

Results Esta acción puede dirigirse contra un Lugar Sagrado (controlado por una Primacía o por una Orden Religiosa) de la *misma* religión que la Primacía que intenta arrebatarse el lugar. Esta acción es usada generalmente como arma durante un conflicto cismático, o para refrenar una orden religiosa fuera de control. Si sucede, el lugar es transferido al control del Primado que realiza la acción, siendo, el Lugar Sagrado, muy probablemente reducido en uno o más niveles de control.

Las posibilidades de éxito se incrementan empleando más tiempo, u oro, en dar apoyo a la toma del sitio, y disminuirán según el nivel del lugar (una Catedral será un objetivo muy difícil de controlar, por ejemplo) y la presencia de cualquier líder “defendiéndolo”.

9.6.9 Mantenimiento del Obispado

Puesto que la Autoridad Religiosa Primada fue frecuentemente una de las pocas instituciones en el Mundo

Medieval con el conocimiento de las letras, muchas jóvenes naciones se apoyaron en la jerarquía eclesiástica para proveerse a sí mismas de cultos e instruidos burócratas. El Primado, de esta forma, puede proveer a esas naciones de un valioso empujón en su BL e Infraestructura, basándose en el nivel actual de BL e Infraestructura de la Iglesia.

Los puntos de BL e Infraestructura pueden ser garantizados a naciones de la misma religión que la Iglesia en base uno a uno del nivel actual de BL o Infraestructura de la Iglesia. Esto **no** reducirá el BL o Infraestructura de la Iglesia, sólo hace que los mensajeros y escribas trabajen más duro.

Lo que la Iglesia recibe a cambio de esto es algo que depende exclusivamente de los jugadores involucrados. La Iglesia seguirá pagando los costes de mantenimiento de su BL e Infraestructura. Las naciones que reciban BL e Infraestructura **también** pagarán por el mantenimiento de los puntos concedidos. Así, puesto que los puntos están haciendo un doble servicio, se paga dos veces.

Una vez que BL o Infraestructura es prestado a una Nación, permanecerán hasta que el Primado revoque específicamente la concesión. Ten en cuenta que mientras el BL e Infraestructura sean prestados a una Nación, estos incrementan los valores apropiados, lo cual tendrá el (deseado) efecto secundario de hacer que el BL e Infraestructura “nativos” se incrementen con mayor dificultad. Éste es un precio a pagar que cada jugador debe juzgar por sí mismo.

9.6.9.1 Límites de Concesión de BL

Este incremento, en cualquier caso, no puede superar el doble del BL “nativo” de la nación en cuestión. Si la Nación que recibe no tiene BL, solo se le podrá otorgar un (1) punto. El BL concedido no puede incrementar el BL más allá del límite de la nación a causa del Tipo de Gobierno y su Nivel Tecnológico (ver [2.2.4] en la página 14).

Ejemplo

La Iglesia Católica tiene un BL de 3. Puede por lo tanto otorgar un punto de BL adicional a tres naciones Católicas o los tres puntos a una nación Católica. Si, en cualquier caso, una de las naciones sólo tiene 1 punto de BL, entonces sólo podrá adjudicar un punto a esa nación.

9.6.9.2 Límites de Concesión de Infraestructura

La Iglesia puede conceder puntos de Infraestructura de la misma forma que BL, excepto que la cantidad no podrá superar la mitad (redondeada hacia arriba, con un mínimo de 1) de la Infraestructura total poseída por la nación. El préstamo de Infraestructura no podrá superar los límites impuestos a la nación por su tipo de Gobierno y Nivel Tecnológico.

9.6.9.3 Obispos

Cuando un punto de BL es concedido a una nación, éste crea un tipo de líder especial para la nación que lo recibe. **No** crea el habitual Lugarteniente, en lugar de éste se crea un **Obispo (B)**. Éste es un nuevo líder (y no uno de los existentes Lugartenientes de la Primacía). Este Obispo queda como líder de la nación mientras el BL asociado siga prestado. Si el Primado revoca la concesión, el Obispo se va.

Si el Obispo muere asesinado o de muerte natural, automáticamente uno nuevo le reemplaza.

9.6.10 Restricciones Católicas a la Usura

En el año 1000dC. existía una fuerte convicción católica en contra del préstamo de dinero con intereses (usura) y, como resultado, los bancos que existían eran dirigidos por Judíos u otros no-Cristianos. La Iglesia Romano Católica, sin embargo, con el tiempo suavizó y anuló las leyes religiosas que prohibían esos cometidos. En términos de **Lords of the Earth**, esto significa que el único sistema bancario existente para las naciones Católicas es el Judío hasta que el Papa Romano Católico decida revocar la proscripción contra la Usura.

La Iglesia Romano Católica, por supuesto, puede prestar su propio dinero a quienquiera que quiera y a cualquier porcentaje de interés que desee — pero esto forma ya parte de las reglas para Jugadores Banqueros (ver Sección [10.3.2] en la página 96).

9.6.11 Expropiación y Saqueo de Lugares Sagrados

Solo una Autoridad Religiosa Primada puede construir abadías, monasterios y demás y obtener beneficios de ellos. Sin embargo, el gobernador usual de una nación en la que se construye el Lugar Sagrado puede saquear o incluso confiscar estos Lugares si se siente suficientemente fuerte (o la Iglesia es suficientemente débil) para hacerlo.

En esta circunstancia, los lugares religiosos se convierten según la siguiente tabla. Valor del Lugar (**LV**) igual a GP + PWB.

Tabla 9-6. Saqueo de Lugares Religiosos

Lugar	GP Obtenidos =
Iglesias	LV × 1
Abadías	LV × 2
Monasterios	LV × 3
Catedrales	LV × 5
Ciudades Santas	LV × 10

La expropiación de la Ciudad Santa tiene los mismos efectos (para la Primacía Religiosa) que *Destrucción de la Capital* y *Captura del Tesoro*. Esto, así y todo, es muy peligroso para la Nación que lleve a cabo este acto rastroso.

Una nación también puede hacer una **Incursión** a un Lugar Sagrado, obteniendo una parte del saqueo, pero sin destruir el lugar.

9.7 CIUDADES SANTAS Y SUS EFECTOS

Las Ciudades Santas son ciudades que son consideradas sagradas por una o más religiones organizadas. En el año 1000dC. existen cuatro Ciudades Santas principales pero otras pueden ser hechas sacrosantas durante el curso del juego. Una Ciudad Santa puede también perder el status por abuso o negligencia.

Las Ciudades Santas iniciales son Roma (Latium), Jerusalén (Levant), Alejandría (Egipto) y La Meca (Madina). Las Ciudades Santas potenciales que pueden ‘desarrollarse’ ellas mismas durante el curso del juego son Lhasa (Tibet), Benares (Uttar Pradesh), Kyoto (Yamato), An’Najaf, Bagdad (Mesopotamia), Qum (Medía), Antioquia (Alepo), Constantinopla

(Constantinopla), Santiago de Compostela (Galicia), Polonarva, Angkor (Khemer), Ribat y Canterbury (Sussex).

Una Ciudad Santa mantiene su status especial incluso si no esta controlada por una Primacía Religiosa.

La captura de una Ciudad Santa por una Religión Hostil es combustible para una Guerra Santa. La acción de *Declarar Guerra Santa* no necesitará ser usada por las naciones para llamar a una Guerra Santa en este caso. Si las naciones no actúan respecto a la captura de la Ciudad Santa, una Guerra Santa puede desencadenarse de todas formas y un nuevo jugador controlará las tropas Cruzadas. La destrucción de una Ciudad Santa también causará una Guerra Santa.

Jerusalén es una Ciudad Santa especial. Es sagrada para los Judíos, Cristianos, y Musulmanes (así como para las ramas heréticas de estas religiones). Roma es Sagrada sólo para los Romano Católicos. La Meca es sagrada sólo para los Musulmanes (tanto para los Chiitas como para los Sunnitas).

9.8 HEREJÍA Y CISMAS

Igual que las naciones normales, las religiones pueden sufrir guerras civiles y revoluciones. Las Herejías son una rebelión de un grupo de regiones o naciones causada por la indiferencia o los abusos del Primado. Si no se aplastan en uno o dos turnos, la Herejía se convertirá en una religión separada. Una Herejía también tiene lugar si parte de las tierras que siguen una religión están aisladas del resto por largas distancias de tierra o mar durante unos 50 años.

Un Cisma es diferente. Esto es cuando un grupo de reyes o cardenales desafían el poder del primado eligiendo un anti-primado (anti-Papa para los Católicos). Un Cisma se resuelve si uno de los lados vence al otro. Si el Cisma dura más de 50 años, el grupo más débil se convierte en Herejía.

9.9 GUERRAS SANTAS Y TROPAS RELIGIOSAS

Los Cruzados son conocidos a menudo simplemente como “tropas religiosas”. Esta falta de distinción provoca que los Cruzados realmente estén compuestos o sean convertidos, en cualquier tipo de unidades. Comúnmente suelen ser caballería e infantería.

Tu ejército cruzado básico consistirá tanto en ejércitos regulares como otros que sólo han tomado las armas con motivo de la cruzada. Así pues, cuando han terminado de hacer la cruzada, estos probablemente regresarán a sus hogares con sus familias y a los compromisos que habían dejado atrás.

Los Cruzados son “creados” en el momento que hace erupción una Guerra Santa. El número y composición de las tropas Cruzadas que son alzadas depende de cuanto tiempo lleva tu nación en paz, y de la percepción “popular” de la legitimidad de la necesidad de un llamamiento general a las armas (es decir, a discreción del GM, y la Fuerza Religiosa de la nación en el momento de la Cruzada).

Cuando tropas Cruzadas son utilizadas para guarnicionar una provincia, estas se convierten en tropas regulares en un numero igual al Valor de Guarnición de la provincia.

10.0 CONSTRUIR UN IMPERIO

Ahora que la Hoja de Estado, el Newsfax, los Mapas, y el Formulario de Ordenes y todas las Acciones han sido explicadas, es el momento de planear y proyectar el desarrollo de tu nación. Aquí tienes algunas reglas que pueden serte útiles en la construcción de tu Imperio.

10.1 EL CENTRO DEL GOBIERNO

A efectos del juego, el Rey es el foco de la mayor parte de la actividad gubernamental, no importa donde se encuentre. La Capital es donde todos los nuevos Líderes Nacionales aparecen, incluidos los Príncipes. La Capital es también la Localización del Tesoro Imperial durante la mayor parte del turno. La Capital es también el foco del *Área de Influencia de la Tierra Natal* que define las regiones en las que nuevas unidades nacionales pueden ser construidas.

10.1.1 Gobernar grandes dominios

Como se dijo antes, la localización del Rey y/o la Capital determina qué territorio puede ser controlado con efectividad. Un elevado BL, y el que el Rey esté o no *Gobernando* ayuda a determinar la eficacia del Radio de Mando (CCR) en regiones remotas. El CCR es más o menos igual a tu Nivel Burocrático, más el valor de Administración del Rey (que te es desconocido normalmente) si el Rey está **Gobernando** (ver [7.2.4.30] en la página 74) durante el transcurso del turno. Si la Nación tiene regiones y/o ciudades que se encuentran fuera del Radio de Mando al **final** del turno, entonces puede que se rebelen.

10.1.1.1 Trazar el Radio de Mando

Esta feliz actividad la lleva a cabo el GM al final de cada turno para cada país, simplemente para ver si tu reino ha crecido demasiado como para ser sostenido por los esfuerzos de tu Rey y sus atareados burócratas. Para determinar esto, el GM traza líneas de comunicación desde tu Capital (si tienes) o desde tu Rey (si no tienes Capital) hasta tus regiones más lejanas, como si tu Rey estuviese moviéndose con una capacidad en Puntos de Acción igual a tu CCR.

Las líneas postales, ríos usados para comunicarse, líneas de ferrocarril, etc.; bonifican tu CCR, las tierras salvajes, desiertos, montañas, etc... tienen una terrible penalización, y las regiones no dominadas son mortales. Date cuenta de que las **Líneas Postales** son un caso especial, en los cuales se divide por la mitad el coste de movimiento **solo** a efectos de trazar el CCR.

Si es imposible moverse desde la Capital hasta las regiones remotas con los (CCR) Puntos de Acción, entonces estas regiones están "Fuera de Control" y pueden haber revueltas.

La región que contenga la Capital, no se cuenta para el CCR.

Ejemplo

El Zar de Rusia tiene su capital en Novgorod. En los turnos mas recientes, sus ejércitos han conquistado la provincia de Georgia en el lejano sur. El nivel Burocrático actual de Rusia es 3, y la Administración del Zar es de 2. Esto nos da un CCR de

2+3=5AP. Rusia es actualmente una nación Civilizada. Calculando el movimiento desde Novgorod, nos encontramos que la ruta más corta al sur es la que pasa a través de Livonia (2 Acciones) hasta el río Dvina, siguiendo hacia el sur a lo largo de los ríos Dvina y Dnepr hasta llegar al Mare Negri (3 Acciones); después a través del Mar Negro a Abasigia (2 Acciones); y finalmente hasta Georgia (1 Acción), todo esto hace un total de 8 Acciones. Hum... no es demasiado bueno. El CCR combinado ruso es de 5AP así pues el ejército ruso en Georgia se encuentra fuera de Radio de Mando y propenso a una sublevación.

Ejemplo

La capital del Shogunato Hideyoshi esta en Igashi, en Dakota. También controlan la provincia de Mohawk en la costa oriental de Norte América. Desde Dakota un mensajero embarca en un bote correo en el Missouri (1AP), lo que le lleva a *Middle Great Snake* (1AP), después remonta el Ohio (1AP), hasta Wenro (1AP). Una carretera corre desde Wenro a través de Cayuga (0.5AP) y Iroquois (0.5AP) hasta Mohawk (0.5AP) haciendo un total de 5.5AP (redondeado a 6).

Usando la red de carreteras desde Igashi a Mohawk serian 11 regiones, cruzar el puente del río Missouri y el río Middle Snake que no tiene puente, son 14AP en bruto, reduciéndose a la mitad por usar carreteras, total 7.

10.1.2 La Capital y sus Efectos

Tu nación puede tener una Capital que sirva como centro de su estructura de gobierno, si tu infraestructura o nivel burocrático es dos (2) o más. En otro caso la "capital" es considerada un grupo de consejeros, escribas y lacayos que siguen a tu rey por todas partes fastidiándole constantemente.

La primera función de una Capital es ser el foco económico de las ciudades de la nación. La designada ciudad Capital de la nación cuenta completamente cara al Comercio Internacional (ver Sección [2.3.2]). Adicionalmente, cualquier otra ciudad que esté conectada por Caminos Reales (ver Sección [6.1.5]) a la Capital también cuenta totalmente para el ITV de la nación, indiferentemente de modificadores previos.

La Capital de una nación está situada en la Tierra Natal de la nación. Si una ciudad se construye en la Tierra Natal y la Nación reúne las condiciones para tener una, la nueva ciudad adquiere la distinción de ser la Capital. Cuando un Líder nacional muere, y es reemplazado, el nuevo Líder aparecerá en la capital de la nación. La Capital es también el punto desde el que se traza la Zona de Influencia de la Tierra Natal.

10.1.3 Moviendo la Capital

Mientras tu Infraestructura y BL es 0 o 1, tu Rey actúa como tu "Capital" y se mueve libremente. Una vez que tu BL o Infra es dos (2) o más, tu Capital se queda fija, y tienes que pagar para cambiarla de sitio.

Ten en cuenta que esto no da lugar a una nueva Tierra Natal, solo la capital se mueve. Una vez que tu capital se ha movido, en cualquier caso, sí cambia el centro de tu Origen de la Tierra Natal (HBZ) (ver sección [2.2.9] en la página 17).

Mover la capital cuesta tantos GP como el coste de mantenimiento del Gobierno multiplicado por el número total de regiones y zonas marítimas a través de las cuales se desplaza la Capital.

Moviendo la Capital también se mueven todos los rangos de gobierno (Operaciones de Inteligencia, Operaciones Religiosas, y otras). Debes mover la Capital íntegramente de

una sola vez. Si no puedes permitirte mover todos los rangos de gobierno, entonces los no movidos se pierden.

Se requiere de un turno entero para mover la Capital, durante el cual el BL no será efectivo para controlar regiones (aquellas que se encuentren fuera del rango de Administración del Rey pueden rebelarse) Se requiere de un líder para mover la Capital (lo que le costará todas sus acciones para el turno).

Si la Capital debe ser movida a través de Zonas de Mar, entonces deberá ser transportada en embarcaciones. El valor de carga de la capital es igual a:

$$(BL \times 5) + (\text{Infraestructura} \times 10).$$

Ejemplo

El Rey Pandyan de Chola decide mover su capital desde Pandya en Chola hasta Karadam en Malabar. Su BL es un 5 y su infraestructura es 7. Si tuviera que mover su capital por mar necesitaría disponer de $((5 \times 5) + (7 \times 10) = 95)$ puntos de carga en barcos para moverla.

10.1.4 La Destrucción de la Capital

En la extrema y desafortunada circunstancia en que los enemigos destruyan tu Capital (tanto en una ciudad como en la Tierra Natal), **sufirás** algunas graves consecuencias. Si la Capital está en una ciudad, entonces la combinación de las acciones *Saquear* y *Quemar* sobre la ciudad bastará para su destrucción. Si la Capital está en una región de Tierra Natal, entonces *Saquear* la región efectuará la devastación necesaria. Una vez que una Capital ha sido destruida, tienen lugar los siguientes efectos:

1. La mitad (redondeando al alza) de tu Gobierno será destruido con la Capital. Esto significa que perderás la mitad de tu BL e Infraestructura.
2. La mitad (redondeando al alza) de tus capacidades *Intel* y Religiosas serán destruidas.
3. Todas las regiones *Aliadas Feudales*, *Aliadas*, *Tributarias*, *Tributarias Exentas* y *Aliadas Económicas* sufrirán un chequeo de rebelión.
4. Perderás los Líderes (Príncipes y lugartenientes) que estuvieran siendo provistos o sostenidos por los ahora destruidos BL.

En el mismo turno que la Capital sea destruida, una nueva Capital es creada en la región *Amistosa* más apropiada (si hay alguna posible) o en la región con el status de control más elevado de tu nación. Esto presupone, por supuesto, que aun tengas la capacidad de tener una Capital. Todos los puntos que queden de BL e Infraestructura, se mueven a la nueva localización. También puedes incluir una orden condicional con tu turno, indicando la localización de la Capital de “reserva”, o el GM elegirá la nueva localización por ti.

10.1.5 El Tesoro Imperial

Cualquier cantidad de GP ahorrada por el jugador se considera que esta en su Tesoro Imperial, el cual, salvo que se indique lo contrario, se considera que se encuentra en la Capital (ciudad o región de Tierra Natal). Si esta localización

cae ante el enemigo, y el Tesoro no ha sido llevado a otro lugar, los GP son también capturados.

Al *comienzo* de cada turno, el jugador puede seleccionar la localización de su Tesoro, emplazándola en cualquier ciudad o región de su Imperio. El Tesoro se considera entonces como si estuviese en esa localización para el turno presente, salvo que un Líder haya sido asignado para desplazarlo en caso de peligro.

Una ciudad designada para ser la localización permanente del Tesoro Imperial que sea otra distinta de la capital, se marca con el código “\$”.

10.1.6 El Censo (Regla Opcional)

Un censo cuesta 5 GP por cada región *Amistosa*, 0.5 GP por cada GPv de ciudad Amistosa y 1 NFP por cada 20 GP (redondeado al alza) gastados en realizarlo. Un Líder Nacional (Rey, Heredero, Príncipe, o Lugarteniente) debe también realizar una acción CC (Conducir Censo).

Los Efectos del Censo son dar a tu nación una detallada encuesta demográfica sobre tu población, e incrementar la tasa de impuestos en un 10% (es decir, por cada 10 consigues 1 extra). En la mayoría (pero no en todos) los casos, tu producción de puntos de Fuerza de la Nación (NFP), también se incrementará. El Censo está activo hasta que sufras una Caída Dinástica, una Guerra Civil, o hasta que la capital de la nación sea capturada por otro, o destruida.

Un Censo seguirá activo aún si la Hambruna, Incursiones, o Déficit de Infraestructura causan la depresión de la tasa de impuestos. Tu administración simplemente sabe el dinero que está dejando de percibir en impuestos...

Ejemplo

La China Ming, ha decidido realizar un censo, después de haber finalmente aplastado como a cucarachas hasta el ultimo de los enemigos Soong. Bueno, a todos todos..., pero ahora la mayor parte de la China está bajo su influencia. En estos territorios, ellos controlan 19 provincias Amistosas. Su censo (dirigido por el General Botuai, un Lugarteniente) les costara $((19 \text{ regiones} \times 5) + (30 \text{ GPv de ciudades Amistosas} \times 0.5) = 110)$ GP y $(110 / 20 = 6)$ NFP para realizarlo.

Cuando el censo haya sido completado, su Status de Impuestos normal, se convertirá en “C” de Censo activo y su Tasa de Impuestos base, se convertirá en $(100\% \times 1.1 = 110\%)$. Su producción de NFP, probablemente también aumentará.

10.1.7 Creando Satrapías o Protectorados

A cualquier ciudad o provincia con el status *Pacificada* puede concedérsele el status de *Tributaria Pacificada* (PT) al inicio de cualquier turno a capricho del jugador. La guarnición de la región o ciudad, puede retirarse sin miedo a una revuelta en la región o ciudad.

Si, en cualquier caso, la guarnición no se retira en el curso del mismo turno, la ciudad o región **volverá** al status de *Pacifica* al final del turno.

El jugador **debe** informar al GM que está garantizando a una región o ciudad el status PT, o la retirada de la guarnición causara la rebelión de la región o ciudad.

10.1.8 Reduciendo el Status de Control

Al inicio de cualquier turno, puedes anunciar la reducción del nivel de control de cualquier región no conquistada (*Pacificada* o *Tributaria Pacificada*) o ciudad que

controles. La reducción puede consistir en cualquier número de niveles de control. Recuerda, por supuesto, que si reduces una ciudad o región aliada, el líder aliado y cualquier cantidad de tropas que pueda mandar él, desaparecerán. Tampoco es muy sabio renunciar al control de tu Tierra Natal...

Las regiones o ciudades Pacificadas solo pueden ser degradadas a un status Tributaria Pacificada (PT) o No Controlada (UN). No puedes reducir el control de una región o ciudad Pacificada sin retirar realmente la guarnición. Una región o ciudad Pacificada puede ser declarada Tributaria Pacificada (o No Controlada) al inicio del turno, y asumirá el nuevo status cuando un líder llegue a la región y se lleve a la guarnición a otro lugar.

Las regiones con estatus de Tributarias Pacificadas solo pueden ser degradadas a un status de No Controladas. Sí, ellos te odiarán...

10.2 EL TAMAÑO DE IMPERIO Y SUS EFECTOS

Entre los varios valores que describen la Nación, esta el de Tamaño de Imperio. Este valor describe como de difícil es administrar la Nación. La formula **más básica** es:

$$S = \frac{R + (C / 3)}{ISD}$$

Donde **S** es el Tamaño de Imperio resultante, **R** es el número de regiones controladas, **C** es el número de ciudades, y **ISD** es el número divisor que proporciona el GM.

Hay también un gran numero de modificadores basados en el tipo de sociedad de la nación, el gobierno, cultura, y status de control sobre regiones y ciudades. Todos estos modificadores son modificados de forma regular por el GM, así pues no vamos a explicarlos aquí.

El numero Divisor de Tamaño, es el valor clave para maximizar el posible tamaño de tu nación. Generalmente es tres con un mínimo de uno. En cualquier caso puede ser elevado a cuatro o cinco si las circunstancias apropiadas son logradas.

La formula entera para calcular el Tamaño de Imperio, se encuentra en la sección [15.2] en la página 150.

10.2.1.1 Cambiar el Divisor de Tamaño de Imperio

Las Naciones en Asia Central, China, Japón y la India, pueden lograr un Divisor de Tamaño de cinco (5) si reúnen las condiciones de la próxima sección. Las Naciones del resto en el mundo pueden conseguir un Divisor de tamaño de cuatro (4) si cumplen las mismas condiciones:

Por defecto, las Naciones en Asia Central, China, Japón y la India tienen un Divisor de Tamaño de cuatro (4), mientras que todos los demás países tienen un Divisor de tamaño de tres (3).

1. Una **media** de Bonus de Obras Públicas de todas las regiones controladas de la nación como mínimo de 10.
2. Cada región controlada que cumpla una o más de las siguientes condiciones:
 - ◆ Tener una Ciudad Portuaria

- ◆ Tener Carretera Real.
 - ◆ Estar bordeada por un río navegable o tener un río navegable (en los pocos casos donde el río atraviesa la provincia en lugar de bordearla)
 - ◆ Que sea una Isla (como tipo de terreno)
 - ◆ Que tenga un borde no montañoso adyacente a una región controlada Cultivada o Intensamente Cultivada con un Camino Real.
 - ◆ Que tenga un borde no montañoso adyacente a una región controlada Cultivada, o Intensamente Cultivada que esté bordeada o que contenga un río navegable.
3. Que la nación no tenga ninguna región con el status de *Aliada Feudal* o *Tributaria Pacificada* bajo su control.

Si cualquiera de estas condiciones cambiasen (por ejemplo, un líder Aliado muere y su región se convierte en Aliado Feudal), entonces el jugador tiene un turno para retificar la situación antes de que el valor divisor de Tamaño de Imperio cambie al valor anterior.

10.3 BANCOS Y PRÉSTAMOS

Existen, en la mayoría de Estados Civilizados, prestamistas o bancos que pueden prestar a los jugadores cierta cantidad de dinero. Los jugadores que tomen dinero prestado, tendrán que devolverlo, o enfrentarse a las represalias de los banqueros y/o a sus ejércitos mercenarios.

Los jugadores de Estados Civilizados, de las Zonas Geográficas de Europa Occidental, Europa Oriental, Norte de África, Oriente Medio, y Persia, pueden tomar prestado hasta (3 x Nivel Tecnológico) % de sus ingresos netos (después de aplicar la tasa de impuestos) de los banqueros Judíos. Los jugadores de Estados Civilizados no sujetos a las restricciones por Usura, pueden tomar prestado hasta (5 x Nivel Tecnológico) % de sus ingresos netos (después de la tasa de impuestos) de bancos internos. Ambas clases de banqueros, gravan con un 30% de intereses la cantidad original del préstamo, con dos turnos completos para pagar.

Ejemplo: Los Borgoñones deciden invadir Suiza en el actual turno, que es el 60, así que comprueban su límite de crédito. Ingresan 150,0GP tras los impuestos en este turno, y su nivel Tecnológico es 7. El máximo que pueden tomar prestado es (5 x 7 = 35%) de 150,0 GP que es 52,5 GP. Deberán devolver a su banco interno 68,2 GP en dos turnos completos, o al comienzo del turno 63.

No se puede tener más de un préstamo de una misma fuente a la vez, a no ser que el Estado tenga disponibles ambos sistemas financieros de préstamos, el interno y el Judío. Si el Estado no devuelve el préstamo, sufre una reducción de su Tasa de Impuestos (ver [2.4.6] Tasa de Impuestos) y los banqueros pueden enviar uno o dos ejércitos para cobrar. Además, el Estado no podrá obtener más préstamos de ningún otro banco, interno o externo (excepción: [10.3.2] Jugadores como Banqueros).

10.3.1 Restricciones por Usura

Las restricciones por Usura se aplican a los Estados Católicos Romanos a discreción del Papa, y a todos los Estados Musulmanes todo el tiempo.

Un Estado con restricciones por usura puede tomar prestamos de los Judíos o de fuentes externas, sino tiene bancos internos. Además no podrá prestar dinero a otros estados con interés. De hacerlo podría darse lugar a una crisis religiosa.

Un Estado bajo restricciones por Usura, puede intentar darse una exención a si mismo, legalizando la usura. Éste es un proceso político y religiosamente peligroso, y también puede desencadenar una crisis religiosa. Una baja Fuerza Religiosa y un elevado Nivel Tecnológico, harán el proceso más fácil. Un Estado que exitosamente legalice la usura, dejara de estar bajo las restricciones por usura.

10.3.2 Jugadores como Banqueros

Cualquier Estado exento de las restricciones por usura, puede prestar dinero a otro Estado, gravando la deuda con los intereses que desee. Los Estados bajo restricciones por usura, pueden prestar dinero también, pero no deben cobrar intereses. Se considera sencillamente como una Transferencia de Oro entre Naciones (Ver [10.4]).

10.4 TRANSFERENCIA DE ORO ENTRE NACIONES

Una nación puede transferir una cantidad ilimitada de GP a otras naciones con las que esté comerciando. Para enviar el oro a una nación con la que no estas comerciando es un poco mas difícil, ya que un líder debe moverse hasta allí. Un líder moviéndose abiertamente hasta otra nación, puede llevar hasta 100GP. Un líder que lo haga en secreto, puede llevar hasta 30GP. El Líder que hace el envío, debe moverse desde la fuente del Tesoro hasta su destino (generalmente de Capital a Capital). El Oro enviado no puede ser usado hasta que llegue al Tesoro de destino.

Un líder puede también mover GP en barco. Cada punto de Capacidad de Carga de la nave puede transportar hasta 100GP.

10.5 TRANSFERENCIA DE NFP ENTRE NACIONES

También se puede transferir NFP entre dos naciones que comercien, asumiendo que ambos reinos tengan una Economía Esclavista o pretendan practicarla como Tipo de Economía Base. Los NFP transferidos se convierten en NFP esclavos una vez que se han recibido, y pueden ser usados en Construcciones Megalíticas, Trabajos Públicos, y Ciudades.

Si más de la mitad de los NFP que se usan para construir o expandir una ciudad son NFP esclavos, la ciudad será una ciudad Pacificada.

10.6 TRANSFERENCIA DE UNIDADES ENTRE NACIONES

Hay dos clases de transferencias de Unidades entre naciones; en primer lugar, aquella en que las unidades se

convierten en unidades nacionales de la nación a la que son transferidas, y la segunda en la que las unidades siguen siendo propiedad de la nación que las transfiere (o las presta).

Las unidades "dadas", se convierten en una relación de 2 por 1. Así pues, si Alemania le da al Papa 100 unidades de infantería, el Papa solo recibe 50. Estas unidades en cualquier caso son tratadas a partir de ese momento como unidades nacionales de la nación a la que le han sido dadas en todos los sentidos. Esta transferencia sólo esta permitida entre naciones de la misma Religión.

Las unidades 'prestadas' **no** se convierten, y pueden ser 'prestadas' entre naciones de religiones distintas. Las unidades prestadas **deben** ser dirigidas en todo momento por un líder de la Nación 'natal' que las presta. La nación a la que le son prestadas las unidades, deberá pagar el coste de mantenimiento de las mismas. La nación que 'presta' las tropas puede, sin embargo, en cualquier momento retirarlas. Estas unidades tienen mayores posibilidades de revuelta, o de de sucumbir a los esfuerzos de espionaje enemigos *Causar Amotinamiento*.

10.7 REBELIONES

Si alguna de tus regiones o líderes queda fuera del Radio de Control de Mando del Rey, pueden rebelarse y formar su propia nación. De la misma forma si alguna región o grupo de regiones no pueden trazar una línea de comunicación desde la región(es) en cuestión a través de regiones contiguas de tierra, y/o no más de tres zonas de mar no hostiles ni no bloqueadas hasta la Capital, tendrán que hacer un chequeo extra de rebelión en ese turno.

10.7.1 Caidas Dinásticas

Cada vez que tu rey muere hay una posibilidad (normalmente pequeña) de que tu nación sufra una Caida Dinástica (DF). Este terrible suceso se caracteriza por el colapso momentáneo de la autoridad central mientras que varios pretendientes al trono pugnan por derrocarse unos a otros. Si tu Rey muere sin proclamar (o tener) un heredero, entonces las posibilidades de sufrir una Caida Dinástica son bastante elevadas. De la misma forma, también lo son, si tu Rey tiene varios hijos y ninguno de ellos es notablemente más fuerte que los demás (especialmente en Carisma) entonces puede producirse una guerra civil.

Cuando tiene lugar una Caida Dinástica ocurre:

1. El GM comprueba todos tus lideres para ver si alguno se revela y si alguno se rebela y su situación lo permite, éste puede intentar formar un estado independiente donde quiera que esté. Las regiones controladas por la nación que sufra una Caida Dinástica pueden agregarse a esta nueva nación si su Carisma es fuerte, o si no hay allí otro líder leal que contrarreste los efectos de la rebelión en esa área.
2. Una vez que los estados sucesorios hayan sido chequeados y formados, el GM comprueba si se producen revueltas en cada una de las provincias de la nación. Durante este paso es muy probable que las regiones *Tributarias Pacificadas*, *Pacificadas*, *Tributarias Exentas*, *Aliadas Feudales*, y *Aliadas Económicas* se rebelen.

También es posible, aunque mucho menos probable que las regiones *Amistosas* y *Totalmente Aliadas* se rebelen.

- Una vez hecho todo esto, el GM determinará cual de los estados sucesores (o la Nación original) es el más fuerte, y dará esa Nación al jugador original. Como resultado te puedes encontrar a ti mismo cambiando de dinastías o incluso naciones según se desarrollen los acontecimientos.

Nota: Si el problema que estás experimentando se debe a un general excesivamente poderoso intentando deshacerse de la autoridad de un Rey débil —no obtendrás la posición del general, sino que quedarás con *tu* posición original.

10.7.1.1 Lealtad de las regiones de los Estados Sucesores

En uno o más turnos inmediatamente posteriores al inicio de la Caída Dinástica o Guerra Civil, los estados sucesores de la nación original pueden apoderarse de regiones *Amistosas* que apoyaban a otro estado sucesor y hacer que de forma inmediata estas se conviertan en amistosas hacia él. Este caso especial solo tendrá efecto cuando el GM declare que **dos** naciones implicadas en una Caída Dinástica o Guerra Civil se encuentran mutuamente en *Status de Guerra Civil*. Esto solo se aplicará a las regiones que fuesen *Amistosas* con la nación original y ahora sean *Amistosas* hacia un estado sucesor de la nación.

Para “apoderarse” de una provincia, un ejército nacional (ni mercenarios ni aventureros extranjeros) del estado sucesor que intenta apoderarse de la región, compuesto **como mínimo** de tantos puntos de tropas como el valor de guarnición (esto es, el Valor de Resistencia modificado) de la región, tiene que entrar en ella. Si en el mismo turno pero más tarde, un ejército nacional de otro estado sucesor se mueve a través de la misma región, entonces el control es para estos en lugar de los anteriores.

Ejemplo

El Sacro Imperio Romano, que originalmente controlaba Alemania, Austria, e Italia, se colapsa en una Guerra Civil entre los hijos del viejo Emperador. Austria, Alemania, e Italia se convierten cada uno en separados estados sucesores (con jugadores). Durante el turno inmediatamente posterior al desastre, los Austriacos envían un ejército camino de Italia pasando rápidamente sin encontrar oposición a través de las provincias de Verona, Romagna y entrando en Latium, donde terminan el turno sitiando Roma. Cerca del final del turno, un ejército italiano entra en Verona antes de quedarse sin Acciones.

Al final del turno, Romagna y Latium (ambas eran Amistosas al original Sacro Imperio Romano y al estado sucesor Italiano) se convierten en Amistosas con los Austriacos (que las están ocupando actualmente). Verona, también inicialmente Amistosa al Sacro Imperio y después a Italia, ocupada por los Austriacos y otra vez ocupada por los Italianos, será Amistosa con Italia a pesar de la momentánea ocupación por Austria (dado que que los Italianos fueron los últimos).

10.8 EJÉRCITOS NATIVOS

Los ejércitos nativos de las regiones neutrales (o tributarias, etc...) tienen dos clases posibles: Regional y Activo. Las fuerzas Regionales son aquellas que pueden ser movilizadas cuando la propia región es atacada. Estos puntos se calculan de la siguiente manera:

$$AV = (2 \times RV) + GPv + (PWB/10)$$

Donde **AV** es el Valor del Ejército resultante, **GPv** es el valor en GP de la región o ciudad, **RV** es el valor de Resistencia Regional, y **PWB** es el valor de Obras Públicas.

El AV es a grandes rasgos el tamaño del ejército que está **defendiendo** la región.

El ejército regional **activo** es igual en puntos a la mitad del AV. Éste es el ejército proporcionado por un Aliado Feudal o Aliado Total, o generado por una provincia que se ha convertido en Amistosa.

El detalle de estos puntos de tropas en Infantería, Caballería y demás es determinada por el GM, basándose en la Cultura, Zona Geográfica y Nivel Tecnológico de la provincia.

Ejemplo

Verona es una región con (4+20/6). El ejército defensor generado para esta provincia estará compuesto de $(2 \times 6 + 4 + (20/10) = 18)$ puntos de tropas. El ejército activo de esta provincia y ciudad estará compuesto de $(18 / 2 = 9)$ puntos de tropas.

Los ejércitos nativos de regiones esteparias, no obstante, están basados en el Nivel de Población nativa de la región, el cual puede variar. La composición de fuerzas esteparias consiste, generalmente, en tropas ligeras con unas pocas unidades medias y pesadas.

10.9 SOCIEDADES NÓMADAS Y MIGRACIÓN

La inmensa extensión de Asia que forma la Estepa está ocupada por un gran número de tribus Nómadas, los eternos enemigos de los cultivos y la sociedad agraria. Ningún jugador puede empezar siendo un imperio de la Estepa ya que la Estepa es notablemente muy dura de conquistar. De hecho, de cuando en cuando, la presión de la población del corazón de las tierras nómadas de Asia Central provoca que una Horda salga violentamente fuera de la Estepa y descienda sobre las desventuradas regiones agrícolas. Una vez activa, una Horda puede ser dada a un jugador. Si tu imperio limita con la Estepa sería prudente que tengas a mano un gran ejército y que fortifiques tus fronteras con la Estepa.

10.9.1 Diplomacia y Combate de una Horda

Cuando una Horda entra en una provincia de la Estepa que contenga otra Horda, la Horda en movimiento puede intentar o bien la Diplomacia (mediante la acción estándar **DP**), o bien puede atacar a la otra Horda (mediante la acción estándar **AT**).

El resultado de la Diplomacia de la Horda solo podrá ser uno de los siguientes cuatro casos:

- En Guerra** (en cuyo caso las Hordas luchan)
- Neutral** (en cuyo caso la Horda en movimiento debe salir de la región para volver a la región desde la que entró, o puede atacar la región)
- Señor Feudal** (la Horda que no está en movimiento se convierte en *Señor Feudal* pasando a ser vasalla de la Horda que entró en la región)

4. **Aliada** (la Horda que no está en movimiento se convierte en *Aliada* de la Horda en movimiento, y ahora se mueven juntas)

Si la Horda en movimiento ataca a una que no esta en movimiento con una acción **AT**, estas lucharán hasta que un bando haya perdido más tropas que el otro. Si la Horda en movimiento pierde más tropas, esta abandonará la batalla y volverá a la región desde la que entró a la región de la batalla.

Si pierde más puntos la Horda que no estaba en movimiento, así y todo, se convierte en *Señor Feudal* de la Horda en movimiento.

10.9.2 Asentamiento de una Horda

Cuando se encuentra en estado de no Asentamiento, una Horda no necesita pagar mantenimiento de tropas. Esto permite a la Horda crecer enormemente mediante la Diplomacia y la Conquista.

El primer turno *después* que una Horda haya pacificado cualquier provincia Cultivada o de Cultivo Intensivo, o haya utilizado uno o más Puntos Tribales para convertir una provincia pacificada en Amistosa, se considera que se ha Asentado. Una vez que esto ocurre, la nación Nómada deberá pagar el mantenimiento de las tropas.

10.9.3 Puntos Tribales

Los Puntos Tribales (*tbl*) son básicamente refugiados y colonos que buscan un nuevo hogar.

Los Puntos Tribales tienen una capacidad de Acción base tal y como se indica en la [tabla 7-9](#), y en defensa actúan como cinco **fortificaciones** (5f). Los Puntos Tribales **tienen una capacidad de carga de 10 Cargos**.

Los Puntos Tribales pueden encontrarse acompañando a Hordas en activo. También aparecerán cuando una nación decide migrar (ver más abajo), y como refugiados de la destrucción que provoca la guerra. También pueden ser construidos al coste de 20GP y 20NFP por naciones Nómadas o Bárbaras.

Si deseas construir una nueva ciudad, puedes sustituir un Punto Tribal por el coste de NFP de los GPv iniciales. Si deseas expandir una ciudad, puedes usar también un Punto Tribal por el Coste de NFP de añadir 1 GPv a la existente ciudad. En ambos casos, sin embargo, deberás pagar el coste en habitual en GP.

No puedes desmovilizar Puntos Tribales, a fin de cuentas estos deben ser usados solo con el proposito de asentarse.

10.9.3.1 Asentarse en Áreas Pobladas

Un Punto Tribal puede asentarse en una provincia o ciudad bajo la **dirección** del jugador. Cuando esto tiene lugar, un Punto Tribal debe asentarse por cada GPv de la provincia, o por cada 3 GPv de una ciudad **existente**. El efecto de esto es que la región y cualquier cosa que se encuentre en ella, se volverá *Amistosa* (o *Tierra Natal* si así lo declaras) y de tu religión, pero por otro lado te convertirás en una sociedad de *Castas*. Un ejército tiene que acompañar los colonos de la tribu cuando intenten esto o la población local se alzarán exterminando a los extranjeros.

10.9.3.2 Asentarse en Áreas No Pobladas

Puedes asentar Puntos Tribales en una región no poblada hasta el máximo del Valor de Puntos de Oro (GPv) de la región en una proporción de 1 Punto Tribal por GPv. No es necesario colonizar una región hasta 0 Puntos de Oro cuando se coloniza con Puntos Tribales, de hecho, puedes colonizar regiones de Desierto y Tundra hasta un 1GPv con un Punto Tribal.

Sin embargo, si la región de Tundra o Desierto tiene en el mapa una base de 0GPv, no podrás asentar en ella más de 0GPv. Un Punto Tribal se asentará en esa área (si no está poblada) hasta 0GPv en vez de uno (1).

Ejemplo

La Horda Merkit tiene 5 Puntos Tribales. Una región de 3 GPv y otra región de 2 GPv pueden ser colonizadas (ignorando ciudades). O bien unicamente, la existente ciudad de 15 GPv podría ser colonizada. Cualquiera de las regiones puede ser declarada como tierra natal y ambas regiones (y cualquier cosa dentro de ellas) se convertirá en territorio amistoso y de ahora en adelante producirán NFP para la nueva nación Nomada.

10.9.4 Migración

Las naciones pueden desear *migrar* en algunos momentos a mejores localizaciones **cuando las cosas se ponen difíciles**. Las naciones civilizadas pueden Migrar si su Tamaño de Imperio es 2 o inferior y el GM lo permite. Las naciones *Nómadas*, *Marineras*, *Precolombinas*, y *Bárbaras* pueden migrar a voluntad.

Todas las regiones amistosas dentro del Área de Influencia de la Tierra Natal (HBZ) y la Tierra Natal más cualquier región aliada (que pase un chequeo de lealtad) **puede migrar con sus líderes**. Todos los GPv regionales aplicables se convertirán en Puntos Tribales (por cada 1GPv = 1 Punto Tribal) y se acumularán en tu capital (los Puntos Tribales aliados se acumularan en sus regiones). Todas las ciudades aplicables se convertirán en Puntos Tribales en una proporción de 2GPv de Ciudad = 1 Punto Tribal redondeando al alza para cada ciudad y la misma cantidad de oro que si la ciudad fuese saqueada.

Las regiones desocupadas quedarán en 0 GPv, con una excepción: Si hay una pequeña casta de habitantes que eran los dueños de la región antes del asentamiento o colonización, se apoderaran de ella otra vez cuando la dejes.

Todos los PWB aplicables se convertirá en 2 GP por cada PWB y serán enviados **al punto de reunión**. Y mientras puedas pagar sus costes de mantenimiento, el gobierno, el Servicio de Inteligencia y tus tropas se iran contigo.

10.10 SOCIEDADES PRECOLOMBINAS

El rasgo más destacado de las Americas, Australia y, sorprendentemente, el Sur de África, es su ausencia total de animales de monta. Las Americas los tuvieron en el pasado, pero se extinguieron hace eones. Los caballos jamás llegaron a Australia, ni siquiera a través del puente terrestre de Indonesia. El Sur de África se mantuvo aislada debido a la mosca tsetse, (ver sección [4.4.4]) y, a pesar de no estar aislada *físicamente* del resto del **toting** mundo de los caballos los efectos de esta deficiencia fueron los mismos.

10.10.1 La Introducción del Caballo

La caballería debe ser importada en esas áreas antes de que la Introducción del Caballo en cada *área* pueda comenzar. Cada una de las siguientes se considera que es un área para propósitos de la Introducción del Caballo:

- ◆ América del Norte
- ◆ Centro América (todas las regiones de religión Meso-Americana)
- ◆ América del Sur
- ◆ Australia
- ◆ Nueva Zelanda
- ◆ Sur de África y Madagascar.

Una vez que la caballería haya sido introducida en una área, tendrán que pasar cien años para que la población de caballos sea suficiente como para permitir que se creen unidades de caballería en esa área. El GM notificará a los jugadores o bien en sus Hojas de Estado o en el Newsfax cuando la Introducción del Caballo ha sido completada, y ya pueden ser creadas unidades de caballería.

Hasta que una área no completa con éxito la Introducción del Caballo, se aplicarán las siguientes restricciones:

- ◆ No se podrán crear unidades de caballería.
- ◆ Los líderes que se desplacen por tierra y no estén acompañados por unidades de Caballería, estarán restringidos a **cinco** Acciones por año.
- ◆ Los líderes que se desplacen por tierra acompañados por unidades de Caballería tendrán diez Acciones por año.
- ◆ Las regiones de estepa no pueden ser convertidas a cultivadas de ninguna forma (aunque las regiones salvajes a pesara de eso pueden ser convertidas), tal como se indica en la sección [6.1.7] en la página 56.

Ten en cuenta que en la zona de ausencia de caballos del África Central dentro de la línea de la mosca Tse-tse, estas restricciones son el modo de vida permanente.

10.10.2 Limitaciones de Tipos de Gobierno

Además de los límites impuestos por la carencia de animales de monta, estas áreas también sufrieron por una baja densidad de población y varias deficiencias en metalurgia y tecnología. Como resultado, sufren varias limitaciones en cuanto a los tipos de gobierno y sociedades que estas naciones pueden conseguir.

Las naciones situadas en las zonas geográficas del Oeste de Norteamérica, el Este de Sudamérica, Australia, y las zonas geográficas del Pacífico están limitadas a gobiernos de tipo Tribal.

Las naciones en el Este de Norteamérica, del Oeste de Sudamérica, Madagascar y el Sur de África, están limitadas a gobiernos de tipo Monarquía Centralizada.

Una vez se ha contactado con el resto del mundo, y la Introducción del Caballo para estas áreas haya sido completada, estarán obligados por las restricciones comunes a todas las naciones, en lugar de estos factores limitadores.

10.11 PROGRESO TECNOLÓGICO

El aspecto más importante de **Lords of the Earth** es el avance de la Tecnología. Los Niveles Tecnológicos representan este avance. **Los Niveles Tecnológicos son, en un turno, colocados entre corchetes por etapas industriales.**

10.11.1 Niveles Tecnológicos

Los Niveles Tecnológicos definen como de avanzada es tu nación en términos de adelantos tecnológicos. Muchas naciones acumularán Puntos Tecnológicos que normalmente harán avanzar la nación a Niveles Tecnológicos superiores. Un Nivel Tecnológico 1 describe el nivel tecnológico del Neolítico. Los niveles 2 y 3 son los normales para culturas bárbaras y nómadas. El Nivel 4 es el primer nivel Civilizado y el primero en alcanzarlo fue el Egipto de los Faraones. En el Nivel 7, se han inventado ya la pólvora y la artillería. A Nivel 8, se alcanza el Renacimiento.

El avance tecnológico es el mecanismo por el cual las culturas Bárbaras y Nómadas se vuelven Civilizadas. Los Niveles Tecnológicos también regulan el Máximo QR para cada una de tus unidades de combate. No puedes invertir en un QR que ha llegado a su Máximo Nivel Tecnológico. La lista de Tecnología Máxima para cada QR se puede encontrar en la Tabla 5-2 de la página 47.

10.11.2 Etapas Industriales

Siempre que todas las Naciones estén entre los Niveles Tecnológicos 1 y el 7, la Campaña debería estar en *Etapas Industrial Cero, la Edad Media*. En el momento en que una nación o más logren el Nivel Tecnológico 8, el juego cambiará para pasar a la *Etapas Industrial Uno, El Renacimiento*. Otras Etapas Industriales deberán ser definidas a medida que el juego progrese hacia niveles superiores de Tecnología.

10.11.3 La Transferencia De Tecnología

La transferencia de tecnología superior hacia áreas con tecnología inferior no puede hacerse inmediatamente. Solamente comerciando con naciones tecnológicamente superiores tanto como sea posible puede aumentar la velocidad del progreso tecnológico. La difusión del conocimiento en esta forma podría ser llamada “avance por osmosis”.

10.12 CULTIVO "NATURAL"

Mientras que una nación puede emprender la Cultivación forzada de provincias Salvajes, Esteparias y de Jungla a través de la aplicación de proyectos de Construcciones Megalíticas (ver sección [6.1.7] de la página 56), también hay procesos “naturales” que actúan transformando esos tipos de regiones en tipos de terreno Cultivado.

Cada provincia Salvaje, Esteparia, o Jungla que contenga una ciudad empezará a convertirse en Cultivada en un pequeño porcentaje. Este porcentaje está basado en el tamaño de la ciudad y el tipo de terreno inicial.

$$P = \frac{S}{3} \times TL \times Tm$$

Donde **P** es el Porcentaje Cultivado en el turno actual. **S** son los GPv de la Ciudad, **Tm** es el Modificador de Conversión de Terreno de la siguiente tabla, y **TL** es la duración (en años) del turno actual.

Tabla 10-1. Modificadores de Conversión de Terreno

Terreno	Modificador Cultivo
W (tierras salvajes)	0.5
S (estepa)	1.0
J (jungla)	0.75

Ejemplo

Los Bizantinos construyen una nueva ciudad de 1 GPv, Polikratos, en la provincia de Pechneg, la cual es Estepa. Cada turno en el juego equivale a cinco años. El turno de la construcción un 2% ($1/3 \times 5 \times 1 = 1.6$) es convertido a Cultivado. El segundo turno, los Bizantinos expanden la ciudad a 2 GPv. Este turno, el porcentaje de Cultivación se incrementa en un ($2/3 \times 5 \times 1 = 3.3$)%, obteniendo un 5%. Y así en adelante...

El turno en el que el porcentaje de Cultivación iguale o exceda el 100%, el Tipo de Terreno se convertirá en Cultivado. Hasta que esto ocurra, sin embargo, la región es considerada que es del Tipo de Terreno original.

10.13 ASIMILAR REGIONES CONQUISTADAS

Una vez que una Nación ha adquirido una o más regiones Pacificadas o Pacificadas Tributarias, el sabio gobernante se dará cuenta de que estas conquistas son un pozo sin fondo en hombres y oro debido a las permanentes guarniciones que se requieren en las regiones. El hará perder el sueño a sus consejeros porque deseará conocer cuando y como estos problemáticos súbditos podrán llegarle a querer y pagar lo correspondiente en hombres y monedas.

Las siguientes medidas pueden ser tomadas:

10.13.1 Asimilación Natural de las Gentes Conquistadas

El gobernante puede optar por esperar, con la esperanza de que el tiempo cure la cruda memoria de la contienda y que, con el paso de los años, una región Pacificada, se convierta en Amistosa. De la misma forma, una región Tributaria Pacificada puede convertirse en una región Tributaria. Dos advertencias, o noble gobernante: (1) no hay garantía de que esto ocurra! (2) Esto solo ocurrirá en el caso de regiones que sean de la misma **religión** que la casa gobernante.

Adicionalmente, si la región tiene un **lenguaje** distinto al de la casa gobernante, las posibilidades de que la región sea asimilada son enorme bajas.

A medida que el tiempo pase, el atributo Años Desde la Conquista (YfC) de la región conquistada aumentará, incrementando lentamente las posibilidades de este cambio natural. Un gobernante sabio puede enviar hombres y mujeres **con buenas palabras (well-spoken)** (esto es un Lugarteniente) a realizar acciones de Diplomacia en la provincia, buscando incrementar este valor.

10.13.2 La Concesión de Feudos

Un Lugarteniente puede recibir una provincia (solo) Pacificada de la misma religión que la de la nación para su uso personal y en plena propiedad. Esto convertirá la provincia en Señor Feudal. Con el tiempo y la diplomacia podrá convertirse la resultante región FA en una provincia Amistosa.

10.13.3 Otros, Formas Menos Dulces

El monarca duro y violento también puede llevar a cabo un Genocidio Regional en la región, exterminando su población para reemplazarla, mediante la acción Colonizar, con sus propios súbditos leales. La población también puede ser Esclavizada, para lograr el mismo fin.

10.14 CONTROLAR PROVINCIAS QUE CONTIENEN FORTIFICACIONES HOSTILES

Cuando una Nación conquista una provincia que contiene una ciudad o fortaleza enemiga, y falla en su intento de capturar o aislar la ciudad o fortaleza colocandola bajo un Asedio Pasivo (ver sección [7.2.4.25] en la pagina 73), entonces ciertas condiciones especiales entran en juego.

Cada turno que una región Pacificada contenga una fortaleza o ciudad hostil perteneciente a la nación que tiene el estatus de Ocupada sobre dicha región se llevará a cabo un chequeo de revuelta. La posibilidad de revuelta será incrementada por la presencia de una fuerte guarnición y/o un líder en la ciudad.

Si la región se subleva con éxito es liberada y retorna a su dueño original con el status previo a la conquista.

Si la fortaleza o ciudad cae ante el conquistador, se hace independiente, o es ganada por un tercer dueño los chequeos de revuelta ya no tienen lugar.

Mientras la ciudad está incomunicada y bajo Asedio Pasivo se aplican las reglas normales para mantener el asedio.

Si la ciudad está incomunicada pero no está bajo asedio (es decir, ningún líder está realizando con éxito una orden de **Asedio**), la ciudad sufrirá los chequeos de revueltas por encontrarse fuera del Radio de Control de Mando, y si se rebela pasará a ser una ciudad libre e independiente.

10.15 GUIAR EJÉRCITOS EXTRANJEROS

Puedes moverte a través de regiones de otras naciones como si las controlarlas (así evitando pagar el coste de +1 AP por entrar en una región no controlada) **si** estas dan las ordenes dándote permiso para cruzar sus tierras. El permiso debe ser proporcionado *cada* turno que desees moverte a través de sus territorios.

El jugador que otorga el permiso puede, a su antojo, indicar las regiones específicas a través de las que serás guiado. Si tu ejército se mueve fuera de esas regiones, aún cuando sea escoltado, tendrás que pagar 1 AP extra por cruzar un borde no controlado.

Los Primados Religiosos siempre tienen permiso para moverse a través de una nación como si controlasen las provincias, si su influencia en la nación es de 4 o superior.

Ejemplo: El Imperio Oculto de Khemer (SE de Asia) desea reforzar el Reino de Burma. El Emperador de Khemer, Lao Sung el Loco,

lidera sus tropas hacia Thaton, que es la más lejana de sus regiones controladas. Después de este movimiento, él solo tiene 3 AP disponibles. Normalmente esto no sería suficiente ni siquiera para Mover hasta Ava (2 fronteras normales más allá) de ninguna de las formas. Sin embargo, en este caso el jugador Khemer se ha coordinado con el jugador Burma, el cual controla tanto Pegu como Ava. Empleando cada vez solo un AP para Mover hacia Pegu y luego hacia Ava, Lao Sung aún dispondrá incluso de un último AP para realizar una acción Defender una vez él y su ejército lleguen a Ava.

Pacificadas, obviamente, necesitarán una nueva guarnición. Ten en cuenta también que si el nuevo status viola el status máximo de control que puede mantener el nuevo propietario (ya sea por religión o tipo de terreno) puede que adicionalmente el status de la región se degrade más aún, o esta se rebelará.

10.16 COMPARTIR UNA PROVINCIA

Las regiones y ciudades con status Tributaria y Tributaria Exenta pueden ser controladas por más de una nación. Cualquier número de naciones pueden tener una relación de Tributaria Exenta con la misma provincia. Dos naciones pueden tener una relación de Tributaria con la misma provincia.

Esta compartición incluye el uso de la Ciudad Portuaria y la región costera (caso de que las haya) para comerciar, para mover ejércitos y para trazar el Radio de Control de Mando a través de la provincia o ciudad.

Las naciones deben ponerse de acuerdo entre sí para compartir el control de la provincia, informando al GM y quizás (si el GM lo requiere) firmando un tratado formal. Si esto no se hace, entonces cualquier intento Diplomático realizado en la provincia será "hostil" uno a otro. Si se alcanza un acuerdo, cada nación puede realizar Diplomacia en la región hasta que se alcance un status de *Tributaria* o *Tributaria Exenta*.

Si una de las naciones que comparten la provincia intenta aumentar su status de control por encima de *Tributaria Exenta* (si 3 o más naciones están compartiendo la provincia) o por encima de *Tributaria* (si 2 naciones comparten la provincia), entonces esto se considerará diplomacia "hostil" contra las **otras** naciones, cuyos status de control serán reducidos de forma equivalente al aumento conseguido por la nación que la ha emprendido la acción.

10.17 CEDER REGIONES

Las regiones o ciudades controladas pueden ser cedidas a otro país. Para ello, debe indicarse en el formulario de órdenes qué tierras serán cedidas, y qué país las recibe.

Cuando una región es cedida, su status puede cambiar, según se indica:

- ◆ Amistosa se vuelve Pacificada
- ◆ Aliada pasa a Aliada Económica
- ◆ Aliada Económica se convierte en Tributaria
- ◆ Tributaria permanece Tributaria
- ◆ Señor Feudal pasa a Tributaria Exenta
- ◆ Tributaria Exenta permanece Tributaria Exenta
- ◆ Reclamada permanece Reclamada
- ◆ Pacificada permanece Pacificada
- ◆ Pacificada Tributaria permanece Pacificada Tributaria

Puede que el nuevo dueño deba superar chequeos de revuelta para mantener el control sobre la provincia, especialmente si es de distinta religión. Las regiones

11.0 REGLAS OPCIONALES

11.1 SOCIEDADES SECRETAS

En el oscuro crepúsculo, en las sombrías sendas y el oculto enramado de los dominios del hombre, se juegan las secretas políticas de los *Príncipes de la Noche*. Designios y planes oscurecen estos imperios desde el punto de vista de las naciones “normales” así como sus metas de imperios mundiales y gloria eterna. No, el trabajo de los Imperios Secretos es controlar los corazones y mentes de la población mundial para fines solo conocidos por sus más internos concilios y cabalas. Si eres afortunado, nunca trataras con uno de los Maestros Oscuros. A no ser que tu seas uno de los Iluminados....

Si vuestro Director de Juego lo juzga conveniente, algunos de los jugadores más crueles y taimados, podrán dirigir un Imperio Secreto y competir por el control definitivo del mundo, envueltos en el secreto y el misterio. Los Imperios Secretos, o Cultos como se les llama algunas veces, tienen la mayoría de las características normales de las Naciones Abiertas. Tienen líderes, controlan (a su diabólica manera) regiones y ciudades, llevan a cabo acciones, y luchan para aumentar parte. Hay sin embargo algunas pequeñas diferencias.

Los Imperios secretos no se ven afectados por la falta de Puntos de Agro y siempre cobran los impuestos en la tasa máxima, asumiendo que no sufran una carencia de infraestructura. Los Imperios Secretos son considerados siempre como si tuvieran un Censo activo y no necesitan pagar por él. Los Imperios Secretos tienen que mantener infraestructura suficiente para controlar sus dominios, pero estos dominios pueden estar mucho más dispersos que los de las Naciones Abiertas.

11.1.1 Status de Control de Imperios Secretos

Los Imperios Secretos, se propagan, adquieren influencia, riqueza y seguidores mediante extendiendo una telaraña de control a lo largo de las ciudades y regiones de las Naciones Abiertas. Un Imperio Secreto puede tener uno de los cuatro status de control descritos a continuación sobre una región o ciudad:

Un Imperio Secreto puede establecer:

- ◆ Una Celula Cultista (cc)
- ◆ Una Logia Cultista (cl)
- ◆ Un Templo Cultista (ct)
- ◆ Una Fortaleza Cultista (cs)

11.1.1.1 La Célula

Una Celula Cultista es una colección de discípulos de un Imperio Secreto, y que puede existir tanto en una región como en una ciudad. Esto sirve como trampolín, para promover la influencia y expansión. Otorga una pequeña porción de los beneficios de la ciudad/región (tanto **GP** como **PWB**) al Imperio Secreto/Culto. Una Celda Cultista, puede ser establecida tanto por una Operación de Inteligencia

(inteligencia) Cultista, o una Acción de Líder de Culto (*Formar Celula Cultista*)

11.1.1.2 La Logia

Una Logia Cultista, es un grupo formalizado de cultistas que se han establecido en posiciones de poder moderado, an encontrado a otros de su clase, tienen ciertas facilidades y capacidades disponibles para ellos a través de sus contactos y su propia posición. Una Logia Cultista otorga una mayor porción de los beneficios de la ciudad/región al Culto. También sirve como base desde la que llevar a cabo actividades Intel Cultistas. Algunos recursos internos del culto son necesarios para sostener cada Logia, por lo que cuenta contra el tamaño del Imperio Secreto. Un Líder Cultista realizando una acción exitosa de *Creas Logia Cultista* puede crear una Logia Cultista a partir de una Celula Cultista

11.1.1.3 El Templo

Un Templo Cultista es una fortaleza del Culto, indicando de que ha logrado pervasive influencia en la región o ciudad y sus sinuosos zarcillos (¿tentáculos?) han profundizado en la fábrica de la sociedad local. Los Prelados y Jerarcas del Templo mantendrán posiciones de gran poder y responsabilidad en la ciudad o región. Un Templo provee de una gran porción de los beneficios de una región o ciudad al culto, sirve de base para Actividades Intel Cultistas, y provee de hombres y mujeres para aumentar los rangos del Culto. Por esto un Templo cuenta mucho a la hora de figurarse el Tamaño de un Imperio Secreto. Un Líder Cultista que realice una acción exitosa de *Consgrara Templo Cultista* puede formar un Templo Cultista a partir de una Logia Cultista.

11.1.1.4 La Fortaleza

Una Fortaleza Cultista es el centro de los hilos de la red de un Imperio Secreto. Éste es el foco desde el cual todo el poder, influencia y efectos del Culto se alzan. Aquí se encuentran las Sagradas Camaras Ceremoniales, las instalaciones de entrenamiento ocultas, la residencia y el sanctum del Gran Maestro y su círculo de Iluminados. Aquí se encuentran las bibliotecas repletas con el saber de los antiguos, los tesoros de tierras perdidas, y las maravillas del mundo de las Sombras. Cada Imperio Secreto no puede tener más de una Fortaleza a la vez.

Si es necesario, una nueva Fortaleza puede ser creada desde un Templo Cultista existente, por el Emperador de las Sombras (Rey) realizando una acción exitosa de *Alzar Fortaleza Cultista*. Esta acción puede ser realizada incluso si existe una Fortaleza Cultista. En cualquier caso, una vez que la nueva Fortaleza esté completa, la vieja se convierte en un Templo Cultista.

11.1.2 La Destrucción de la Fortaleza

Si un enemigo descubre y destruye o captura la Fortaleza, el Imperio Secreto perderá la mitad de su Burocracia, Infraestructura y sus puntuaciones de Intel. La Universidad de un Imperio Secreto, una debe haber sido establecida, será también encontrada en este santuario de santuario.

Tabla 11-1. Estados de Control de un Imperio Secreto

Control Status	Intel Base?	Control Code	Taxation Multiple	Count Control?	NFP
Célula	No	cc	0.2	Si	No
Logia	Si	cl	0.3	Si	No
Templo	Si	ct	0.4	Si	Si
Fortaleza	Si	cs	0.5	Si	Si

11.1.3 La Red de Control de una Sociedad Secreta

Al contrario que una Nación normal, que debe trazar las líneas de control a través de regiones adyacentes controladas y zonas de mar, los Imperios Secretos son mucho más flexibles, pero las consecuencias del fracaso son mucho más severas. El **Rango de Acción (AR)**, es la estadística crucial en estos casos. Celulas, Logias o Templos, que no se encuentran dentro del rango de control, se destruyen al final del turno.

- ◆ Cada Templo debe estar dentro del (AR) de la Fortaleza, un Templo, o una región o ciudad controlada por el Culto en Tributario o mejor.
- ◆ Cada Logia debe estar dentro de los (AR) Puntos de Acción de un Templo, la Fortaleza, o una región o una ciudad, controlada por el Culto en Tributario o mejor.
- ◆ Cada Celula debe estar dentro de los (AR) Puntos de Acción de una Logia, un Templo, la Fortaleza, o una región o una ciudad, controlada por la Primicia en Tributario o mejor.

La Fortaleza también cuenta como una Logia para la formación y sostenimiento de las Celulas, y un Templo para la formación y sostenimiento de las Logias. Un Templo también cuenta como una Logia para la formación y soporte de las Celulas.

Los Líderes Cultistas pueden ir a donde deseen, y no se revelarán si se encuentran lejos del rango de la Fortaleza, en cualquier caso, recuerda que los enemigos pueden subvertirlos. Un Líder Cultista también puede actuar como un Templo a efectos de control, cuando estén realizando una Acción de Administración. En esencia, esto les permite formar Celulas Cultistas fuera del rango de control normal de la estructura, de ser necesario.

Ejemplo: Imaginemos que hay un Imperio Secreto en el Valle de Mejico, y que su Fortaleza Cultista está allí. Supongamos también que tiene 0 puntos tecnológicos y que es pre-Colombina, Nivel Tecnológico 1. ¿Puede este Imperio Secreto construir Celulas, Logias, etc... fuera del Valle? Creo que el rango es TL/2 lo que es $1/2 = 0.5$ redondeado a 1. Los modificadores por terreno montañas del tipo-1 es 1 y montañas del tipo-2 es 2. así pues, nunca podrá construir nada fuera del valle hasta que alcance el nivel tecnológico 3 ($3/2=1.5$ redondeado a 2) por los modificadores del terreno..

Respuesta: Ellos podrían enviar un Líder a través de las montañas para que acampase en una provincia y Administrase, lo que significa que actuara como un Templo para lo referente a CCR. De esta forma podrían construir una red de Celulas y Logias, que partiesen de él. Por supuesto el Líder tendrá que permanecer acampado allí hasta que muera, pero la vida es así.

11.1.4 Límites al Incremento del Estado de Control

Un localización Cultista dada, solo puede incrementar en un nivel de control en un turno. Una Celula solo puede convertirse en Logia, y una Logia en Templo, etc..

11.1.5 Movimiento de Líderes Cultista

Los líderes de Imperios Secretos incluyen regiones en las cuales el culto tiene un status de control (CC o mejor) pero también aquellas regiones en las que exista la misma religión o idioma que el Culto, como "controlada". Esto les permite moverse velozmente a través de áreas habitadas por gentes de su misma base cultural, pero les stymies en tierras remotas..

11.1.6 Acciones de las Sociedades Secretas

Los Imperios Secretos pueden conducir todas las acciones normales de Intel, y las acciones de los Líderes con su Estructura de Espionaje y Líderes. Además también pueden realizar las siguientes acciones especiales de Culto. Para realizar estas acciones, la característica más importante de un Líder es el **Carisma**. Varios Líderes Cultistas pueden combinar sus esfuerzos, con un Líder actuando como el principal y contribuyendo con todo su Carisma y cualquier líder adicional contribuyendo con la mitad del suyo.

Por favor, nota que una Acción puede fallar por muchas razones distintas. Si la acción falla, entonces el Oro y NFP gastado en el intento se pierde. El GM puede o no informarte de las razones por las que la acción fracasa. A veces los mejores esfuerzos simplemente no son suficientes..

Todas las Acciones Cultistas pueden tener una posibilidad de éxito incrementada, gastando Puntos de Acción extra en la propia acción.

Tabla 11-2. Resumen de Acciones Cultistas

Acción	Código	Coste Acción	Prob.
Atacar emplazamiento	AI	1 AP	Siempre
Intentar Ceremonia	Ac	4 AP	Varia
Consagrar Templo Cultista	Cct	10.AP	Medio
Crear Logia Cultista	Ccl	6 AP	Medio
Formar Celula Cultista	Fcc	3 AP or 1 Intel Op	Alto
Investigar Lugar	II	2 AP or 1 Intel Op	Medio
Mover Celula/Logia Cultista	MI	5 AP	Alto
Construir Fortaleza Cultista	Rcs	20.King AP	Medio
Sublevar Celula Cultista	Scc	5 AP or 1 Intel Op	Bajo

11.1.6.1 Formar Celula Cultista

Código FCC

Coste: (3 Acciones de Líder o 1 Operación de Inteligencia) y 5 GP por intento.

Resultado Intentar formar una Celula Cultista cuesta 5GP además de las acciones de Inteligencia, o del Líder. Esta acción puede ser intentada en cualquier región o ciudad que se encuentre dentro del Rango de Acción (AR) AP de una Logia Cultista que la sostenga, o un Líder Cultista realizando una acción

de *Administración*. Si es exitosa, una nueva Celula Cultista sera creada en la localización. Las Celulas Cultistas pueden Coexistir con Celulas, Logias, y Templos de otros Imperios Secretos. Una Celula no puede coexistir con una Fortaleza de otro Imperio Secreto ni en una region ni en una ciudad. Tal competidor debe ser destruido antes de que la Celula sea creada. Crear una Celula es mas difícil en regiones de religión o idioma distintos a los del Imperio Secreto que lo intenta.

11.1.6.2 Crear Logia Cultista

Código **CCL**

Coste: 6 Acciones de Lider y 2 NFP y 10.GP por intento.

Resultado Intentar crear una Logia a partir de una Celula cuesta 2NFP y 10 GP, ademas del gasto de Acciones de Lider. Solo puede ser intentado en ciudades o regiones que contengan ya una Celula. Solo puede ser creada en una region o ciudad que se encuentre dentro del (Rango de Accion) AP de un Templo o Fortaleza que los pueda sostener. Una Logia puede Coexistir con una Celula o Logia de otro Imperio Secreto, pero no con un Templo o Fortaleza, que deberan ser destruidos antes de que una Logia pueda ser creada en la ciudad. Crear una Logia es mas difícil en regiones con idioma o religión distintos a los del Imperio Secreto que lo intenta.

11.1.6.3 Consagrar Templo Cultista

Código **CCT**

Coste: 10 Acciones de Lider y 5 NFP y 30 GP por intento.

Resultado Intentar consagrar un Templo a partir de una Logia cuesta 5 NFP y 30 GP ademas de el Gasto de acciones del Lider. Solo puede ser intentado en una region que contenga una Logia que se encuentre en el (Rango de Accion) AP de la fortaleza Cultista, o de otro Templo. Un Templo no puede coexistir con una Logia, Templo, o Fortaleza de otro Imperio Secreto, Estos competidores deben ser destruidos antes de intentar consagrar un Templo. Un Templo puede coexistir con una Celula de otro Imperio Secreto. Crear un Templo, es mas difícil en regiones de religión o idioma distintos al del Imperio Secreto que pretende llevar a cabo la accion.

11.1.6.4 Construir Fortaleza Cultista

Código **RCS**

Coste: 20 Acciones de Rey y 10 NFP y 100 GP por intento.

Resultado Alzar una nueva Fortaleza a partir de un Templo, cuesta 10 NFP, y 100 GP, a lograr ademas del gasto de Acciones del Rey (Emperador de las Sombras). Puede intentarse en cualquier region o ciudad en la que se encuentre el Rey. En este caso la religión y/o idioma de la region, no importan. Obviamente una Fortaleza no puede ser creada en una region o ciudad que contenga Celulas, Logias, Templos, o Fortalezas de otros Imperios Secretos.

El Emperador de las Sombras, puede tratar de alzar una Fortaleza en cualquier region que contenga un status de Control, en el mismo turno en que la Fortaleza original haya sido destruida, en cualquier otro caso, debe ser alzado a partir de un Templo ya existente, y la antigua Fortaleza ser degradada al status de Templo, en el mismo turno.

11.1.6.5 Investigar Lugar

Código **IL**

Coste: 2 Acciones de Lider o 1 Accion Inteligencia

Resultado Esta Accion se usa para intentar descubrir si una region o ciudad contiene una Celula, Logia, Templo, o Fortaleza de otra Sociedad Secreta. Tambien puede usarse para buscar ciertos objetos, personas, o cosas.

11.1.6.6 Sublevar Celula Cultista

Código **SCC**

Coste: 5 Acciones de Lider o 1 Accion Inteligencia

Resultado Si la Celula de otro Imperio Secreto es descubierta, esta Accion puede ser usada en un intento de ganar la Celula para tu Imperio. Si el intento es exitoso, la Celula se convierte en una de las del Imperio adquiriente, y repudia su anterior alianza. Recuerda que una Logia, Templo debe sostener la Celula al final del turno, o Fortaleza dentro de su rango de Accion en regiones o zonas de mar, o sera destruida.

11.1.6.7 Atacar Emplazamiento

Código **AL**

Coste: 1 Accion de Lider

Resultado Si descubres que otro Imperio Secreto se esta situando en tu reino de influencia, puedes tartar de destruir sus Celulas, Logias, Templos, o incluso Fortaleza usando los recursos de tu propio culto para atacar. Celulas, Logias, Templos, Fortalezas, Lideres del Culto, y unidades de combate normales (infantería, caballería, etc.) pueden ser usadas en un ataque. Un lider es requerido para atacar un localización.

Celulas, Logias, Templos, y Fortalezas, pueden atacar una localizacion en una region o ciudad adyacente. No pueden atacar a traves de una zona de mar, ni tan solo con una linea de transbordador ("*teme a la muerte por el agua*"). Una Celula, Logia, Templo, o Fortaleza en una ciudad pueden atacar tanto a una region como a una ciudad adyacente. Cada Celula, Logia, Templo, o Fortaleza, puede hacer tan solo un ataque por turno. Los lideres y unidades de combate normales, pueden hacer tantos ataque como acciones tengan disponibles.

11.1.6.8 Mover Celula Cultista, o Logia

Código **ML**

Coste: 5 Acciones del Lider + Coste de Movimiento

Resultado Una Celula o Logia establecida puede ser movida por un Lider de Culto gastando 5 Acciones para lograr empaquetar todo, y después el coste usual de

movimiento del Líder para llegar a la nueva localización. Por supuesto una Celula o Logia que ha sido movida, debe aun seguir siendo soportada al final del turno, o sera destruida. El fracaso en lograr el movimiento de la Celula o Logia, resulta en la Celula destruida, o la Logia convirtiéndose en Celula. El status permanece en la region original.

11.1.6.9 Mover Templo

Código MT

Coste: 10 Acciones de Líder + 10.GP + Coste de Movimiento

Resultado Un Templo establecido puede ser movido por el Líder Cultista mediante el gasto de 10 Acciones para empaquetar todo, y luego los costes de movimiento del Líder usuales para llegar a la nueva localización. Por supuesto un Templo que ha sido movido, requiere aun ser soportado al final del turno o sera destruido.

El fracaso en la accion da como resultado, que el Templo se convierta en una Logia, quedando en la localización original.

11.1.6.10 Intentar Ceremonia

Código AC

Coste: 4 Acciones de Líder

Resultado En ocasiones un Imperio Secreto, lograra la posesion de ciertos libros o artefactos que requieren una ceremonia especial, o ritual para ser usados. En este caso, la Accion AC es utilizada para tratar de invocar o inspirar a los presuntos poderes de dicho objeto. Las consecuencias del fracaso son, sin lugar a dudas, extremas.

11.1.7 La Guerra de las Sombras

Habráis notado en las acciones arriba explicadas que los Imperios Secretos no coexisten bien entre sí. De hecho, los diversos Imperios Secretos se detestan entre sí de forma vehemente. Compiten por las almas y mentes de la humanidad, y saben que al final, solo *uno* saldrá victorioso.

Como resultado, a los Imperios Secretos no se les permite cooperar con otro de ninguna forma. No pueden comerciar localizaciones, oro o NFP. No pueden cooperar con otro en Acciones o Campañas. La única relación social que pueden mantener entre sí es mediante el cuchillo, el garrote, el veneno, y el ataque certero de feroces criaturas.

11.1.8 Exigir la Apropiación

Una vez que un Imperio Secreto se vuelve realmente poderoso, tanto que los hierofantes de esa edad tiemblan con tan solo oír su nombre, y todos los signos y presagios giran bruscamente e infaliblemente hacia el nuevo Sol naciente. Es entonces cuando el jugador de un Imperio Secreto decide ir a buscar placer y entusiasmo en el juego, un Imperio Secreto bien preparado y situado, puede intentar lograr el control de una o varias Naciones Abiertas.

Esto es la Apropiación de un Reino. Para **intentarlo**, las siguientes condiciones deben haber sido logradas.

1. El Imperio Secreto debe tener *como mínimo* una Logia en **cada** una de las ciudades pertenecientes a la nación que va a ser Asumida.
2. El Imperio Secreto debe tener *como mínimo* un Templo **en la mitad** de las ciudades de la nación.
3. El Imperio Secreto debe tener *como mínimo* una Celula en **cada** una de las regiones de la nación.
4. Para lograr la Apropiación el Imperio Secreto debe tener éxito en asesinar al gobernante de la nación (emperador, Rey, etc.) que va a ser asumida y proclamar al Emperador de las Sombras rey en su lugar.

Tras ser conseguidas estas condiciones la Apropiación se intenta, y dependiendo de lo bien que se haya preparado el Imperio Secreto (con infiltraciones y otros argumentos diabólicos), el GM consultará los planetas y las estrellas, vagando en la vasta infinidad y determinará si el intento es exitoso o no.

Si es *completamente* exitoso el Imperio Secreto que realiza la acción, reemplazara totalmente la nación, reemplazando el gobierno de la misma con sus propias características, y ganando el AQRs y en adelante de la nación asumida. Las estructuras religiosas e Intel de la nación, se pierden.

Si esta acción es completamente exitosa, este evento sera presentado como Caída Dinástica, o Guerra Civil en el Newsfax, uno que ha transcurrido con los auspicios de un solo turno. El combinado Asumido/Imperio Secreto, retiene las capacidades y poderes de el Imperio Secreto, a la vez que gana las capacidades y poderes de la nación Asumida.

Si el éxito no es completo, la Guerra Civil sucede y el Imperio Secreto pierde su status especial, combirtiéndose simplemente en otro imperio mundano que escarba en la basura por unas monedas y esperando un parrafo en un futuro libro de texto. Las Celulas, Logias, Templos, y Fortalezas del Imperio Secreto, se convierten en control regional y tropas y bloodyhanded mayhem ensues.

Tabla 11-3. Conversion de Recursos Cultistas

Cada...	Se convierte en...
Celula	1 unidad de Infantería
Logia	1 unidad de Caballería y la región o ciudad se convierte en Aliada Feudal de la nueva Nación "Abierta".
Templo	1 unidad de Caballería, 2 de infantería y la región o ciudad se convierte en Amistosa de la nueva Nación "Abierta"..
Fortaleza	5 unidades de Caballería y la región o ciudad se convierte en Tierra Natal de la nueva Nación "Abierta"..

11.1.9 Imperio Secreto: *Los Asesinos del Alamut*

En arábico *hashshash*, plural *hashshashin*, en el medio este y la historia asiática, cualquier miembro de Nizari Ima'ilities, una secta Islámica religiosopolítica de la onceava a la treceava centuria, y conocida, en sus primeros años, por asesinar a sus

enemigos como una tarea religiosa. El nombre Arabico significa “fumador de hashish”, refiriéndose a la practica alegada por los asesinos de tomar hashish para inducirse a visiones de extasis del paraíso antes de enfrentarse al mastirio. La existencia historica de esta practica, en cualquier caso, es dudosa. Las historias que fueron contadas por Marco Polo y otros viajeros sobre jardines paradisiacos en los que los drogados devotos eran introducidos para recibir a foretaste of eternal bliss, no estan confirmadas por ninguna fuente Isma'ite conocido.

Tras la muerte de el califa Fatimida al-Mustansir en el 1094 AD, Hasan-e Sabbah y algunos aliados Iraniers capturaron la fortaleza de el Alamut cerca de Kazvin, Iran. Desde este centro, a finales de la onceava centuria, Hasan, como gran maestro o lider de la secta, comandaba una red de fortaleza a lo largo de Iran e Irak, un cuerpo de terroristas devotos, y un desconocido numero de agentes en campos y ciudades enemigas, que reclamaron muchas victimas entre generales y nobles de el Califato Abbasid, asi como algunos califas.

Su Jihad, o cruzada fue remover el poder Sunni u reemplazarolo por un lider Shi'ite. La victoria de el Shi'ism traeria la edad de oro bajo la mesiánica figura llamada el Imam Oculto. Su secta fue contemplativa y esoterica (no como los Nijas de Japón). Su agenda política fue incompatiblemente logica y su credo era disciplina u lealtad a su sheik, el “Viejo de la Montaña”. Los Cruzados, que les cortejo por razones políticas, les recompensaron por su ejemplar coraje.

A comienzos del siglo XII, las actividades asesinas se extendieron a Syria. Desde Masyaf, el mayor castillo en las montañas de an-Nusayriyah, el gran maestro Sirio Rashid ad-Din as Sinan, el legendario shaykh al-jabal, gobierno virtualmente independientemente de los cuarteles generales de los Asesinos en el Alamut. El poder de los Asesinos finalizo cuando los mongoles bajo Hülegü capturaron los castillos de los asesinos en Iran uno por uno hasta que en el 1256, el mismo Alamut cayo. Los castillos Sirios fueron subyugados gradualmente por los Mamluk, sultan Baybars I y puestos bajo el mando de gobernadores Mamluk. De aquí en adelante la secta se estanco como un herejia menor. Sus seguidores aun pueden ser encontrados en Siria, Iran, y Asia central, con el mayor grupo en la India y Pakistan, donde son conocidos como Khojas, y deben alianza al Aga Khan. El termino asesino fue traído por los cruzados de Siria a Europa, donde adquirio su significado actual refiriéndose a quien mata a una persona de importancia política, por un precio o por motivos fanáticos.

11.1.10 Lecturas Recomendadas

Aunque hay una gran cantidad de información concierne a sociedades secretas historicas (o las purpoted, en cualquier caso) aquí hay algunas obras que pueden ser de ayuda para dar una vision de la concepción del diseñador.

- ◆ *The Illuminatus* Trilogía de Robert Shea y Robert Anton Wilson
- ◆ *Last Call* de Tim Powers
- ◆ *En Las Montañas de la Locura* de H.P. Lovecraft

- ◆ *The Nine Unknown or Om: The Secret of Abbor Valley* por Talbot Mundy (descatalogado y muy difícil de encontrar)
- ◆ *A History of Secret Societies* por Arkon Daraul.
- ◆ *The Templars* por Edward Burman.
- ◆ *The Encyclopedia Cthuliana* por Daniel Harms.

11.2 PRÍNCIPES DE LA OSCURIDAD

Bienvenido a *Príncipes de la Oscuridad*, el primer suplemento de Lords of the Earth que puede adaptarse a cualquier campaña. La forma de funcionar, de forma resumida, es la siguiente, eres el lider de un Culto que está intentando devolver a Los Primigenios o a los Dioses Exteriores el poder de antaño, o por otro lado intentas combatir a los mismos. Tus Hechiceros, Agentes y Criados actúan e interactúan en el mismo “mundo” que de la campaña de Lords of the Earth. Afortunadamente los jugadores “normales” no sabrán que estás alrededor de ellos hasta que ya será demasiado tarde... Por cierto, soy muy serio sobre esto, si tienes éxito desatando a tu Deidad, te deleitarás entre un tremendo esplendor mientras tu dios actúa devastadoramente a través del mundo, trayendo una nueva edad oscura de miedo, horror y satisfaccion personal para ti...

Así y todo las cosas no serán fáciles para ti, la magia no surtirá mucho efecto y las estrellas, francamente, no están todavía alineadas del todo. Otros cultos estarán al acecho alrededor tuyo, intentando conseguir liberar a su dios y ten por seguro que no serán muy amistosos contigo. Yo me preocuparía un poco. Además, los jugadores “normales” tienen un odio paranoico a los cultos y tendrán el placer de aplastarte como a un bicho si te descubren. Finalmente, hay los jugadores “anti-culto” que intentarán detenerte y mantener la lastimosa humanidad en vida y reptando por la corteza de esta fruta podrida que es la Tierra...

Cada turno recibirás la Hoja de Estado de tu Culto y una copia del Newsfax normal de Lords, en el cual con un poco de suerte no aparecerás. Los resultados de tus acciones estarán en tu Hoja de Estado.

11.2.1 Hechiceros y Agentes del Culto

Tienes dos conjuntos de herramientas para llevar a cabo el regreso triunfal y glorioso de Los Primigenios a la tierra - los hechiceros y los agentes del Culto. Los hechiceros son tus lanzadores de hechizos y guardianes de artefactos. Son los que tienes para romper las defensas, convocar a servidores, etc. Los agentes del Culto son tus tropas de a pie; pueden buscar cosas, intentar asesinar a gente, mueven los artefactos y hechizos de un lugar a otro (aunque no pueden utilizarlos) y así sucesivamente. Los hechizos son lo más importante como **Romper Protección, Invocar Antiguos, construir Portal** y así por el estilo.

Cada turno puedes mover tus Hechiceros y Agentes del Culto por cualquier parte como líderes normales de Lords (los Hechiceros obtienen 10 acciones por año, igual que un líder normal, y los Agentes del Culto obtienen 5 acciones por año) y hacer cosas. En tu caso necesitarás encontrar

artefactos que necesitarás para romper las principales protecciones así como para levantar a R'yloth (o al que tu quieras). Reclutar más agentes, entrenar a más hechiceros y encontrar hechizos (lo mismo tendrán en perspectiva tus varios oponentes) también será necesario.

11.2.2 Elegir una Deidad

Puesto que representas a un grupo de seres humanos y a sus aliados no humanos, tienea que elegir de forma específica a un Primigenio o a un Dios Exterior para intentar y hacer que regrese desatando el miedo y el horror sobre la Tierra, con la exclusión de los otros. Para liberar a tu Dios elegido tendrás que recoger un conjunto de artefactos, o romper ciertas protecciones o algo similar. ¿El GM te lo dirá, eh?

Los Primigenios son:

- *Citbuga, la llama viviente*
- *Citbulbu, amo de R'yeb*
- *Hastur, el Innombrable, aquel cuyo nombre no debe ser pronunciado*
- *Itbaqua el que camina en el viento, el Wendigo*
- *Shudde Me'll, el que socava en las profundidades*
- *Tsathoggua, el durmiente de N'Kai*
- *Y'golonac, primigenio*
- *Yig, Padre de las Serpientes*

Los Dioses Exteriores son:

- *Azatoth el Sultan de los Demonios, bullente caos nuclear*
- *Nodens, Señor del Gran Abismo*
- *Nyarlahotep, el Caos reptante*
- *Shub-Niggurath, la cabra negra de los bosques con un millar de retoños*
- *Yog-Sothoth, el todos-en-uno, Guardian de la Puerta*

Obviamente, una vez que ya hayas escogido una deidad, no podrás cambiarla. Ten en cuenta que más de un culto puede intentar liberar al mismo Dios, pero solamente el que lo consiga gobernará triunfante sobre el mundo del mañana.

11.2.3 Conseguir más Puntos de Mana y Oro

Los puntos de Mana son necesarios para lanzar tus hechizos y encantamientos y para utilizar algunos artefactos así como consagrar los nuevos templos. Conseguirás mana de tus templos de acuerdo a las siguientes proporciones: Templo con influencia Débil = 1 mana, templo con influencia Moderada = 2 mana, templo con influencia Fuerte = mana 3. No puedes acumular mana de un turno a otro a menos que tengas algunos determinados artefactos. Los templos también producen una cantidad igual de oro por turno, además de todo lo que puedas extorsionar y robar a los jugadores normales.

Las acciones que emprendas en una región que contenga un templo consiguen un bonus si tu influencia es Moderada o Fuerte. Con toda confianza ataca los templos de los otros cultos. Solo puede haber **un** templo en una determinada

región, sin importar el número de cultos que deseen el poder supremo.

11.2.4 Radio de Control

Debido a la limitada tecnología disponible en la tierra en este momento, tus actividades están un poco limitadas por distancias físicas. Hay un Radio de Control (AR) enumerado en tu Hoja de Estado. Éste es un número de regiones o de zonas del mar. Las actividades que emprendas más allá de las regiones o zonas del mar de un Templo de tu Radio de Control sufrirán una penalización. Los Templos deben estar en regiones o de zonas del mar dentro del Radio de Control de otro de tus Templos. Si son “desconectados” entonces el Templo se aísla y no puede proporcionar en su totalidad el oro o el mana al culto. El oro y el mana que producen se puede utilizar en ese templo, pero no en cualquier otro de los Templos controlados por el culto.

Por supuesto, si adquieres artefactos o hechizos que proporcionan una comunicación más rápida, entonces tu Radio de Control aumentará.

11.2.5 Tomos, Artefactos y Hechizos

Dispersos sobre el mundo hay diversos antiguos y maleficos libros que detallan los funcionamientos de los Primigenios y los Dioses Exteriores y sus diversos sirvientes. Éstos están ocultos en diversas localizaciones. En estos tomos están descritos los funcionamientos de los hechizos y los artefactos de Los Antiguos. Desearás encontrarlos y utilizarlos para promover tus diabólicos planes. Lo mismo para los artefactos, que a menudo se encuentran en antiguas ruinas. Las indicaciones en donde todas estas cosas pueden ser encontradas se encuentran en viejas bibliotecas y colecciones. Con ganas de empezar a cavar, ¿verdad?

11.2.6 Acciones de Hechiceros

Lo que sigue es una lista de las acciones que **solo** los Hechiceros pueden intentar. Estas acciones son **adicionales** a las acciones normales de líder, las cuales también tienen disponibles. Los Hechiceros también pueden realizar acciones de Agente de Culto. Los Agentes **solo** pueden realizar las acciones y movimientos determinadas. Cuantos más Puntos de Acción (AP) se empleen para cada acción más posibilidades habrá de que tengan éxito.

Tabla 11-4. Sumario de Acciones para Hechiceros

Acción	Código	Coste Mana	Coste Acción
Cast Spell	CS	Variable	Variable
Train Sorcerer	TS	2	10
Make Artifact	MA	10	20
Consecrate Temple	CT	15	10 + 5 Agents Present + 25 Gold
Use Artifact	UA	1	1
Learn Spell	LS	1	5
Copy Tome	CT	1	10
Ally Non-Human Race	AR	5	10
Study Tome	ST	1	5

11.2.6.1 Cast Spell*Código* CS*Coste:* Variable*Resultado* El fracaso en la acción da como resultado, que el Templo se convierta en una Logia, quedando en la localización original.**11.2.6.2 Train Sorcerer***Código* TS*Coste:* 10 Acciones*Resultado* El fracaso en la acción da como resultado, que el Templo se convierta en una Logia, quedando en la localización original.**11.2.6.3 Make Artifact***Código* MA*Coste:* 10 Acciones*Resultado* El fracaso en la acción da como resultado, que el Templo se convierta en una Logia, quedando en la localización original.**11.2.7 Cultic Agent Actions**

Asd asd asd asd a ads asd asd asd qjrh 30 fsdjf hsadfj alfj alñksj dalks jdaslkd alskdj asd asf .

Tabla 11-5. Sumario de Acciones para Agentes del Culto

Acción	Código	Coste Acción	
Recruit Agent	RA	5	(Modified by influence in region)
Expand Influence	EI	5	
Search Library	SL	2	
Search Ruins	SR	5	
Murder Person	MP	1	
Kidnap Person	KP	1	
Maintain Temple	MT	5	+ 1 Gold + 1 Mana per turn
Destroy Temple	DT	5	
Find Information	FI	2	

11.2.8 Rules Additions, Suggestions and Changes

Hey, if you have a suggestion, lets hear it! Eventually I'll get a copy of the COC 5th Edition rules and include in this rules set all of the various spells, servitors, gods and what not that you can get your hands on.

¡Hey, si usted tiene una sugerencia, deja para oírla! Conseguiré eventual una copia de las reglas de la edición de COC 5to e incluir en esto que las reglas fijan todo el vario deletrea, servitors, dioses y en qué no eso usted puede conseguir sus manos.

12.0 BATALLAS

Por Lorne GM 17 Versión 2.1 (03/04/2001)

A medida que ha ido creciendo mi familiaridad con el sistema de combate estándar de LOTE, me he ido sintiendo más insatisfecho con la manera en que las acciones militares se resuelven en el juego. Esto no debería tomarse como una crítica: en un juego de gran estrategia, la abstracción es necesaria. Pero el caso es que llegué a la conclusión de que hacían falta algunos cambios.

Éste no es un caso de cambio porque sí. Más bien, me sentí impulsado a revisar el sistema actual basándome en mi propio estudio e interpretación de la historia militar, y con el deseo de darle un mayor papel a la planificación militar en el juego. Hasta ahora, un jugador podía afinar la economía de su nación, planificar el crecimiento para responder a las demandas de su Tamaño de Imperio (IS), optimizar las relaciones políticas, explotar muchos métodos secretos para debilitar a los demás, etc. Pero en el campo militar, me encontré con que los refinamientos disponibles (tipos de tropas, niveles de experiencia) eran prácticamente irrelevantes.

Soy un miembro de la escuela Bonapartista de pensamiento militar: la moral es a lo físico como tres es a uno. Creo que el impacto de la moral en el combate merece mayor atención.

Lo que he intentado hacer es reflejar el comportamiento histórico de una manera que no perjudique los intereses de los jugadores que no quieren profundizar en los asuntos militares.

Creo que este sistema de combate revisado es similar al que ya conocemos, pero ofrece nueva variedad y mayores posibilidades de una planificación militar efectiva.

12.1 VISIÓN GENERAL

En el periodo histórico que estamos simulando la naturaleza de la guerra era muy distinta de lo que conocemos actualmente. En muchas cuestiones era tanto un caso de choque de personalidades como una lucha armada. La organización de la sociedad era tal que el carácter de un líder determinaba cosas tan variadas como la cantidad de tropas que podía atraer a su servicio, su habilidad para inspirarles en el campo de batalla y su capacidad para mantener su ejército unido frente a la adversidad. En los días previos a las comunicaciones electrónicas, las tropas daban mucha más importancia a la persona del comandante que actualmente.

Esto se refleja en las reglas revisadas.

Hasta ahora, los números han dominado en Lords of the Earth. Atacar a tu enemigo con una superioridad numérica suficiente bastaba para garantizar la victoria por simple desgaste. Ante esto no importaba demasiado si tú tenías un mejor líder o cualquier tipo o calidad de tropa. Aún si tu

enemigo técnicamente perdía el combate, ésta sería la más pírrica de las victorias, dado que todo tu ejército yacería destrozado a tu alrededor.

A pesar de las exageradas narraciones de los cronistas históricos de esta época, la destrucción completa de ejércitos en el campo de batalla era una rareza. Las bajas reales en combate eran sorprendentemente bajas; cuando las bajas eran altas, el auténtico daño se producía después de que un bando cediera y el otro le persiguiera, cuando los hombres huyendo eran presa fácil. En la mayor parte de los casos, uno u otro bando reconocía la derrota y se retiraba de forma ordenada o desordenada. En el peor, el perdedor conservaba un grupo remanente de tropas para formar otro ejército. Una vez más, he intentado reflejar esto.

Más aún, relativo a los números, los jugadores hallarán que la inferioridad en este aspecto no será tan devastadora como era anteriormente. Incluso ejércitos severamente superados en número tendrán ahora la posibilidad de detener a su atacante, o incluso de causarle suficiente daño como para forzarle a irse y pensárselo de nuevo. La superioridad tecnológica (reflejada en los QRs) ahora da a las tropas mejor equipadas, más expertas, con mayor moral y mejor dirigidas una oportunidad real de vencer el combate. Con esto espero recompensar mejor el considerable coste que supone el mejorar los niveles de QR y los mayores costes de las tropas superiores.

Otro cambio consiste en prestar atención al tipo de terreno en el cual se libra el combate y en reflejar las habilidades relativas de los distintos tipos de tropa en este terreno. Previamente, tu caballería pesada luchaba con igual efectividad en cualquier terreno. Ahora, si cargas con ella en una región montañosa, ves con cuidado (especialmente si está defendida por más barata y numerosa infantería ligera). De esta manera espero dar a los jugadores la posibilidad de optimizar realmente sus tropas para cada tarea particular en que quieran emplearlas.

Estos cambios en el sistema de combate no implican el aprender ninguna nueva regla. Usan información y características ya existentes (tipos de tropa, QRs, etc.), pero de una forma ligeramente distinta.

Sí que se usan reglas nuevas o cambiadas para tratar con las fortificaciones “F”, tropas sin líder, los costes en AP de las campañas y, sobretudo, la moral de las tropas. Cada uno de ellos tiene suficiente importancia como para merecer un trato especial.

A partir de ahora, los jugadores tendrán dificultades adivinando cuando finalizará una campaña (como les pasaba a nuestros antecesores históricos) o cómo reaccionarán sus ejércitos ante un revés en el campo de batalla.

En conjunto, mi intención con estos cambios es reflejar mejor la naturaleza y los riesgos del combate y proveer algunas oportunidades adicionales para que los jugadores puedan explotarlas en busca de esa elusiva ventaja.

12.2 LA SECUENCIA DE COMBATE

Un tema recurrente en las discusiones sobre Lords es la transparencia, o su falta, del sistema de combate estándar. Los jugadores deberían tener en cuenta que el sistema alternativo usado en L17 usa algunos métodos ya existentes para resolver las batallas. No obstante, existen diferencias importantes. Por lo tanto, se aconseja a los jugadores que no atribuyan elementos del sistema corregido al método estándar de resolución de combates de Lords.

Resolver un combate con el sistema alternativo es cuestión de avanzar por una serie de etapas exactamente de la misma manera que en el sistema estándar. Sólo que se han añadido al procedimiento algunas etapas adicionales y otras han sido alteradas para aumentar la “experiencia de batalla”.

Desde el punto de vista del jugador, esto no cambia en absoluto la manera en que tú pones las actividades militares en movimiento. Las órdenes del juego son las mismas, el coste de construcción de las unidades no cambia, etc. La diferencia está en como se desarrolla la secuencia de lucha una vez se ha entrado en contacto con el enemigo.

Más adelante identificaré las características más prominentes de cada etapa del procedimiento de combate alternativo. Llamaré la atención del jugador hacia algunos de los factores que afectarán el posible resultado de una batalla. Las observaciones sobre el porqué de cada regla están resaltadas con fondo gris claro.

12.3 REGLAS GENERALES

La secuencia de combate se ejecutará automáticamente cada vez que dos ejércitos ocupan o entran en la misma región, excepto si:

- a) una nación ha garantizado a la otra el derecho de paso
- b) los dos ejércitos tienen órdenes de evitar el combate.

Aún en este último caso podría ocurrir una batalla, si comandantes temerarios ven una oportunidad de obtener gloria particular, por ejemplo.

Coste en APs: el coste de las actuales Atacar para hacer Tributaria (at), Atacar para Pacificar (a) y Atacar para Liberar (al) no cambia. El coste base de un intento de combate (1 AP) se considera que está cubierto por esas órdenes, mientras que el resto de AP se gasta en establecer una administración partidaria a los atacantes, subyugar a los locales, etc.

No obstante, si un segundo intento es necesario, éste consumirá un AP adicional, y así sucesivamente hasta que uno de los bandos es derrotado.

Nótese que tú tienes poco control sobre cuanto durará una campaña una vez que ésta empieza, retrasos o una resistencia inesperada pueden muy bien tener un efecto disruptivo en dominó. Pero la guerra es así...

12.3.1 ¿Hay batalla?

Previamente, dos adversarios que se encontraban en la misma región automáticamente se enfrentarían. El añadido de esta secuencia inicial elimina esto.

La razón para esto es doble. Primero, cada región terrestre de Lords puede representar una considerable área de terreno. En los días previos a la radio y la aviación, era muy factible que dos ejércitos ocuparan una área así de grande sin encontrarse. Segundo, permitirá a los jugadores que ejerzan un mayor grado de control sobre donde y cuando luchar. Las órdenes condicionales para evitar el combate a no ser que ciertas precondiciones se cumplan ahora devienen valiosas.

Los ejércitos ahora tiene la oportunidad real de retirarse en frente de un enemigo superior mientras, por ejemplo, esperan que tropas en Reacción (R) se les unan para engrosar sus números. Por supuesto, no se puede decir si los comandantes en el terreno harán el más mínimo caso de tales bienintencionadas intenciones.

Procedimiento:

El GM verifica las órdenes existentes para las dos fuerzas. Se toma nota si existen órdenes condicionales.

Si los dos bandos tienen intención de luchar (tienen órdenes específicas), entonces tenderá a haber contacto. No obstante, si alguno de ellos está operando en ese momento sin órdenes específicas de combate o tiene órdenes condicionales que buscan evitar el combate, entonces se chequeará para ver si ocurre un encuentro.

Para determinar esto, se consideran factores como:

- Habilidad del comandante (Valor de Combate)
- Órdenes actuales
- Tamaño del ejército
- Capacidad de exploración
- Naturaleza del terreno
- Superioridad/inferioridad numérica
- Acciones de Inteligencia
- Presencia de Fortificaciones

El resultado podría ser que el combate ocurra o no y que las órdenes condicionales se ejecuten o no.

Consecuentemente, una fuerza inferior o una con un comandante más listo, podría decidir que no le gustan sus probabilidades de victoria y retirarse antes de entrar en batalla.

Alternativamente, líderes menos capaces pueden tener una visión inflada de su propia habilidad y mostrarse más decididos que sabios.

12.3.2 Determinar el atacante

El atacante es determinado únicamente para resolver un combate individual. Aunque un ejército puede estar atacando desde un punto de vista estratégico (invadiendo otra región,

por ejemplo), esta breve rutina evalúa quien es el atacante desde un punto de vista táctico.

Procedimiento:

Para determinar el atacante táctico, se da preferencia a:

- cualquier ejército con órdenes de tipo Atacar (ap, at y al).
- el ejército numéricamente más fuerte.

Por consiguiente, es concebible que un ejército con una orden de Defender (d) llegue a ser el atacante táctico. Aún así recibirá los modificadores por ejecutar esta acción, es decir, ha hecho preparaciones para llevar a cabo una defensa efectiva mediante, por ejemplo, un ataque sorpresa o una emboscada.

12.3.3 Calcular la fuerza de combate

De la misma manera que en el sistema actual usando los mismos valores de combate para las diferentes unidades. Las únicas diferencias reales son el efecto del terreno y el mayor peso que se da a los QRs.

El elemento del terreno se ha añadido para proveer algo más de flexibilidad a los jugadores, permitiéndoles explotar las ventajas que pudieran tener en este aspecto. También les permite diseñar sus fuerzas para tener la máxima efectividad en cada región particular, una capacidad muy valiosa si el objetivo de uno es primordialmente la defensa.

El peso de los QRs se ha aumentado en parte para recompensar a aquellos que realizan el no desdeñable esfuerzo en mantener sus QRs a buen nivel, en parte para enfatizar el impacto de la calidad en la capacidad de combate de las tropas.

Cada unidad tiene un valor de combate determinado por la siguiente fórmula:

$$VC = VB \times Eq \times E \times QR \times T$$

Donde **VB** es el valor de cada tipo de tropa, **Eq** es el tipo equipo de la unidad, **E** es el entrenamiento que han recibido, **QR** es el indicado según la nación y **T** es el terreno donde se encuentran. Todos estos valores se muestran en las siguientes tablas.

Tabla 12-1. Valor Base de los Tipos de Tropas

Tropa	Valor
Infantería	1
Caballería	2
Ingenieros	0,5
Barco de guerra	1
Fuerte	5

Tabla 12-2. Valor Equipamiento

Equipo	Valor
--------	-------

Pesado	1,5
Normal	1
Ligero	0,5

Tabla 12-3. Valor según entrenamiento

Entrenamiento	Valor
Élite	1,5
Regular	1
Sin experiencia	0,5

Tabla 12-4. Ventajas del Terreno por tipos de Tropas

Tropas	Terreno							
	C/C2	W	S	D	J	T	M	I
hc	A	D	-	D	D	D	D	-
c	A	-	A	-	D	-	D	-
lc	-	-	A	-	D	-	-	-
hi	-	D	D	D	D	D	D	-
i	-	-	D	D	-	D	-	-
li	-	A	D	-	A	D	A	-
s	-	-	-	-	-	-	-	-
hw	-	D	-	D	D	D	D	A
w	-	D	-	D	D	D	D	A
lw	-	D	-	D	D	D	D	A
f	-	-	-	-	-	-	-	-

Notas

D = Tipo de tropa con desventaja en ese terreno

A = Tipo de tropa con ventaja en ese terreno

En Desventaja multiplicar por 0,5

En Ventaja multiplicar por 1,5

El valor de combate del ejército es la suma del Valor de Combate (VC) de todas las unidades que lo componen.

En este momento, el GM también anota el criterio de Romper Contacto ordenado por el jugador. Éste es el porcentaje máximo de bajas que el jugador acepta tener antes de romper el contacto con el enemigo, en caso de que la moral del ejército no se hunda antes de llegar a ese punto.

12.3.4 Combate

El procedimiento es básicamente idéntico al habitual de resolución de combate de Lords of the Earth.

Primero determinamos lo que llamamos por conveniencia, la Efectividad en el Campo de Batalla de cada ejército. Es decir, juzgamos qué tal rinde en el día en cuestión.

Esta valoración, cruzada con el Valor de Combate del Ejército, determinará las bajas.

La Efectividad en Batalla se ve influenciada por un amplio rango de factores, algunos (pero no todos) de los cuales son:

- Calidad del comandante (características del líder y su habilidad para dirigir el ejército)
- Entrenamiento de las tropas (sin experiencia, regular, élite)

- Balance de tipos de tropas en el ejército (a pie y a caballo)
- Terreno
- Órdenes predominantes
- Superioridad / inferioridad numérica
- Factores adicionales (por ejemplo sorpresa, operaciones de inteligencia, órdenes actuales)
- Suerte / desorden al inicio de la batalla (un factor aleatorio)

Además de determinar las bajas respectivas, la rutina de combate comprueba si los líderes involucrados mueren, son heridos, capturados, etc. Los jugadores deben notar que, en caso de que sus fuerzas sean completamente destruidas durante un turno de combate, sus líderes lo tendrán muy difícil para evitar un destino similar al de sus tropas.

Nota Bene: cualquier comandante cuyo carisma sea usado más adelante en ese turno cuenta como un comandante para calcular la Efectividad en Batalla y las limitaciones de mando y control.

12.3.5 Adjudicar bajas

La asignación de bajas se hace directamente y de forma proporcional, y, ocasionalmente, se tiene en cuenta un estado de Ventaja o Desventaja.

12.3.6 Moral y continuación del combate

Esta es una diferencia significativa con el sistema de combate tradicional de Lords of the Earth. Aquí se decide si un ejército todavía quiere seguir luchando o bien la situación es tal que las tropas han decidido por sí mismas **votar con sus pies** [frase hecha norteamericana que significa “expresar su deseo de irse, haciéndolo”]. El motivo principal para introducir esto es un intento de cortar la relación directa entre el número de bajas inflingido y el resultado de la batalla.

Lo primero es chequear el posible punto de Rotura de Contacto. Si éste ha sido alcanzado y el test de moral después del combate se pasa, entonces el ejército se Retira.

En el caso desafortunado de que falle, entonces sufrirás las penas de la huida después de la batalla. (Por lo tanto, se recomienda que cuando se indiquen puntos de Romper contacto, estos se pongan a un nivel razonablemente seguro.)

Después de cada turno de combate, los dos ejércitos determinan su moral usando la siguiente fórmula:

$$\text{Moral} = \text{Moral base} + \text{Moral media de las tropas} + \text{Modificador de carisma medio de los líderes}$$

Tabla 12-5. Valor de Moral Base para todas las tropas

Moral base
6

Tabla 12-6. Moral Media de Tipos de Tropas

Tropas	Moral
--------	-------

Élite	3
Regulares	2
Sin experiencia	1

El valor de moral de cada unidad individual se suma y se divide por el número de unidades, para dar la media. El valor se redondea al número entero más cercano.

El valor de moral resultante se modifica por el carisma medio de los líderes, según los valores:

Tabla 12-7. Modificador según la Media del Carisma de los Líderes

Carisma	Modificador
1-2	-2
3-4	-1
5-8	0
9-10	+1
11-12	+2

El valor se redondea al entero más cercano.

Ahora ya tienes algo útil que hacer con esos líderes de gran carisma. Te pueden ayudar a superar el bajo carisma de un excelente comandante militar, o darle una ayuda a uno que ya sea adecuado.

Por supuesto, el valor de moral también se ve afectado por las condiciones locales, tales como:

- Superioridad/inferioridad numérica
- Efectividad relativa (a partir del resultado de combate)
- Estatus de la región (las tropas luchan con mayor determinación en HM/F)
- Bajas
- Pérdida de líderes

Bajas de líderes:

Si un líder es herido durante el combate, la mitad de su modificador se ignora a efectos de moral. Y sí, esto quiere decir que Mr. Halitosis tendrá un menor efecto adverso en la moral del ejército.

Por otra parte, si el líder muere, cualquier modificador positivo deviene negativo. Por ejemplo, la pérdida de un líder de carisma B (12), que normalmente daría un bonus de +2, desmoraliza a sus tropas con un -2. No obstante, si Mr. Halitosis es aplastado, nadie le tenía simpatía, así que no le echarán en falta.

Similarmente, la herida o muerte de un líder FA o A provocará un inmediato mini-chequeo de moral para sus tropas para ver si permanecen en la batalla.

Los ejércitos pueden pasar o fallar su chequeo de moral. Si los dos pasan, el combate sigue otro turno. Si uno o los dos fallan, el ejército implicado rompe contacto. La siguiente fase determina cómo se produce esa rotura de contacto. Cuando un ejército rompe contacto, esto representa la falta de

voluntad por parte de sus tropas o de sus líderes para seguir el combate. Si los dos ejércitos rompen contacto, esto se puede ver como los dos bandos retirándose a causa de la fatiga, sin un vencedor claro.

12.3.7 Romper Contacto/Tipos de Derrota

Ésto es un refinamiento del modelo básico de LOTE. Permite a los GM y jugadores distinguir entre distintos tipos de derrota, desde retiradas ordenadas hasta huidas despavoridas.

Cuando un fracaso en un chequeo de moral provoca una rotura de contacto, la gravedad del fallo determina el tipo de rotura de contacto:

Retroceder	Sin bajas adicionales, el ejército retrocede ordenadamente.
Retirada	10% de bajas adicionales, se rompe el contacto desordenadamente.
Huida	30% de bajas adicionales, el ejército se convierte en una turba frenética.

La dirección del movimiento de rotura de contacto será generalmente:

Hacia la dirección adyacente desde la cual un ejército entró en la región, o una inmediatamente a la espalda de un ejército estacionario, o a una ciudad amurallada controlada dentro de la región en que el combate tuvo lugar.

Este movimiento se considera parte de los AP gastados durante el combate y el reagrupamiento subsiguiente; no se gastan más AP para este movimiento.

12.3.8 Reagrupamiento

El sistema de combate estándar ya tiene en cuenta el reagrupamiento después de la batalla, pero la inclusión formal de este procedimiento se ha hecho para, espero, animar a los jugadores a establecer niveles de rotura de contacto razonables para sus ejércitos, antes que verlos destruidos totalmente en una poco imaginativa lucha hasta la muerte con sus adversarios.

Inmediatamente después de la rotura de contacto, los dos ejércitos intentarán reagruparse a no ser que un jugador haya ordenado específicamente que no se haga. Éste es el período, de duración variable, durante el cual el comandante intenta repescar a sus rezagados, ocuparse de sus heridos, etc. La tabla siguiente da los límites y el coste en tiempo del reagrupamiento.

Tipo de rotura de contacto	Límites de reagrupamiento	Máx.
Retrocede	Cada AP gastado recupera un 20% de bajas.	70%
Retirada	Cada AP gastado recupera un 10% de bajas.	50%
Huida	Cada 2 AP gastados recuperan un	30%

10% de bajas.

Un ejército victorioso (uno que no rompió el contacto) se reagrupa de la misma forma que un ejército que retrocede. Nótese que un ejército que llega al punto de rotura de contacto preestablecido en sus órdenes y pasa su chequeo de moral o lo falla pero a nivel de retroceder, se trata como si hiciera un retroceder.

Adicionalmente, el nivel de recuperación puede verse afectado por el carisma medio de todos los líderes no heridos que permanecen con el ejército. Si este carisma es 9 o más, el ejército recupera un 5% extra de tropas por cada acción de reagrupamiento. Si es 4 o menos, la recuperación disminuye en un 5% por acción.

El efecto de estas reglas es que un ejército que entra en pánico y huye quedará prácticamente inútil por un tiempo considerable. Por otro lado, un ejército con un punto de rotura de contacto predeterminado normalmente conseguirá abandonar el combate sustancialmente intacto, y podrá volver a la lucha mucho antes. Similarmente, los comandantes carismáticos conseguirán reconstruir sus fuerzas más rápidamente que otros líderes menos populares.

12.4 OTRAS REGLAS ESPECIALES

Además de los cambios anteriores, se han hecho un par de modificaciones más para corregir otros dos puntos débiles que creo que existen en el sistema estándar de combate. Estas se refieren a las fortificaciones (F) y a las unidades sin comandante.

12.4.1 Fortificaciones

Las fortificaciones pueden verse envueltos en combate de dos maneras:

1. Apoyando a un ejército en la región
2. Como el único tipo de unidad en la región

Cuando tropas móviles están presentes en una región ocupada por fuertes, e igualan o exceden el valor de combate de los fuertes, las fortificaciones suman su valor de combate al del ejército. Su valor de combate se mide simplemente como Valor base (5) * AQR, ya que no están sujetos a modificadores por equipo, entrenamiento o terreno.

No obstante, habrá ocasiones en que las fortificaciones serán las únicas tropas presentes en una región. Pueden estar actuando como guarnición, o pueden haber sido dejados atrás cuando el ejército amistoso se retiró. En esos casos, el combate contra fuertes se lleva a cabo como un mini-sitio.

Primero se verifica si el ejército atacante tiene unidades de ingenieros (S). Si no los tiene, las fortificaciones luchan con su valor de combate total. El ejército atacante usa su AQR de Asedio. Si el atacante tiene un AQR de 0, el modificador de

AQR será 0,1. Todas las unidades de caballería y navales luchan con desventaja.

Si hay unidades de ingenieros acompañando al ejército atacante, se comparan el número de estas unidades con el número de fuertes. Esto determinará la fuerza base con que las fortificaciones lucharán:

Ratio entre S y F	Fuerza base de las fortificaciones
menos de 1:1	5
1:1 – 2:1	4
2:1 – 3:1	3
3:1 – 4:1	2
más de 4:1	1

La lucha entonces se desarrolla entre las fortificaciones y las unidades no de ingenieros del ejército atacante.

Efectivamente, lo que esta secuencia hace es permitir a las unidades de ingenieros que reduzcan el valor de combate de los fuertes. Con igualdad o superioridad en número, los ingenieros son capaces de debilitar los fuertes a través de diversas actividades de sitio.

Otro resultado de estos cambios es que permitirá a los fuertes en un cierto número el retrasar a los atacantes mucho más de lo que se produce actualmente. Cada turno de combate contra las fortificaciones es otro mes que pasa, durante el cual un ejército derrotado se puede recuperar, o los refuerzos pueden acercarse a la escena de la acción. Ahora, luchar contra fuertes es una sub-campaña por sí misma. Lo que, en mi opinión, es lo apropiado, ya que cualquier campaña para reducir una serie de posiciones fijas defendidas debería tomar su tiempo.

Más aún, las fortificaciones resultan más “pegajosas”; superarlos es más complicado, y por lo tanto son una buena compra para cualquier nación que de prioridad a la defensa. El puro peso de los números es menos probable que se lleve por delante las fortificaciones como si fueran piedrecitas en una playa...

12.4.2 Unidades sin líder

Previamente, las unidades sin líder (por ejemplo, guarniciones regionales) luchaban con un valor de Combate de 0. Sólo se conseguía un valor si había más de 50 unidades. Como resultado, las guarniciones tenían un valor militar puramente nominal.

Para mí, esto es excesivamente severo. Por lo tanto, las tropas sin comandante lucharán con un valor de Combate igual al Valor de Resistencia (RV) de la región o ciudad, sin importar el número de tropas presentes.

El efecto de este cambio será el permitir que las pequeñas guarniciones tengan algún valor militar para compensar el coste de su construcción y mantenimiento. Dicho esto, otros factores probablemente harán que aún así sean masticados y escupidos sin problemas; sólo que ahora dejarán un regusto un poco más amargo.

12.5 ELEMENTOS CLAVE

En lo que concierne a los jugadores, los cambios introducidos no afectan como construirán, mantendrán y usarán sus tropas.

Los únicos cambios notables son la introducción de la moral y como se calcula (aunque es muy claro y usa información ya existente), el impacto del terreno y el entrenamiento, y el ligeramente distinto sistema de combate con fuertes.

Hay un número de elementos clave de estas reglas que el jugador debería tener en cuenta:

12.5.1 La calidad es más importante.

Sea la moral superior de las tropas de élite, sea el mayor valor de combate de las tropas con un QR alto, estas unidades de calidad pueden, ahora, compensar parcialmente un mal comandante. También, en mi opinión, esto resulta en una mejor compensación entre los costes de construcción e inversión que estas capacidades conllevan.

12.5.2 Puntos de ruptura de contacto.

Al contrario que antes, los ejércitos tenderán a no desaparecer en una orgía sanguinaria donde el ganador es el último hombre en pie. Si quieres luchar una campaña prolongada, quieres mantener la presencia de una fuerza de combate, o dejar que tu ejército decida hasta qué punto quiere luchar puede ser desastroso. Por supuesto, habrá momentos de necesidad extrema cuando uno tiene la espalda contra la pared y una actitud de lucha a muerte es necesaria. Pero estos momentos son pocos y espaciados.

Similarmente, si pones un punto de ruptura de contacto, tienes muchas más probabilidades de evitar catastróficas pérdidas de líderes. Si tu ejército es eliminado durante un turno de combate, hace falta mucha suerte para que un líder escape a la debacle indemne. Perder el ejército ya es bastante malo; que el rey se hunda con él es una rica fuente de Caidas Dinásticas...

12.5.3 Impredictibilidad.

Esta combinación de cambios significa que ahora es mucho más difícil anticipar cuando podrás conseguir unos objetivos particulares. La posibilidad de que haya desviaciones sobre las previsiones es considerable. Recuerda esto si la planificación de tiempos es importante.

12.5.4 Mando y control

La concentración de fuerzas puede ser beneficiosa, pero contra ésto uno tiene que considerar la habilidad de sus comandantes para realmente dirigir un tal monstruo militar con eficiencia.

12.5.5 Planificación para misiones específicas

Ahora puedes seleccionar tus fuerzas para conseguir una ventaja. Esto puede ser particularmente útil si tu planificación militar se orienta a defender tu nación. Si conoces los pros y contras de los tipos de tropa en cada terreno, podrás buscar la máxima eficiencia de una mezcla de tropas particular de acuerdo con las circunstancias específicas.

12.5.6 Color.

El sistema modificado dará ocasionalmente resultados que serían muy inusuales (si no imposibles) con el sistema estándar. Resistencias heroicas, victorias arrancadas de las garras de la derrota, etc... ocurrirán y, se espera, proveerán un mayor entretenimiento a los jugadores.

12.5.7 Superioridad numérica

A pesar de los cambios, todavía puedes asegurarte del éxito militar simplemente arrollando a la oposición con el simple peso de los números. No obstante, esta vez pagarás un precio más alto por ello.

12.6 CONCLUSIÓN

Aunque esta guía pueda parecer mucho, en realidad para obtener el resultado de un combate comparte el 85% de los mecanismos básicos con el sistema de combate LOTE estándar. La longitud del documento obedece más a las explicaciones; el procesamiento de los números queda para mi, el GM.

Mi esperanza es que, incrementando la transparencia del sistema de combate, los jugadores tendrán un mejor entendimiento de como y porqué se dan ciertos resultados. Esto también les permitirá tomar las apropiadas precauciones u organizar más efectivamente sus operaciones militares. Lo que, después de todo, es precisamente lo que los reyes históricos hacían.

Igualmente, acepto que ningún sistema será nunca perfecto. En verdad, cualquier intento de producir un modelo de combate dice más sobre las ideas del autor que sobre la auténtica naturaleza de la guerra. En este sentido, yo no soy diferente.

No obstante, espero haber alcanzado un confortable camino intermedio entre mantener la facilidad de juego y el añadir un poco más de desafío en los aspectos militares del juego.

13.0 POLÍTICA ENTRE NACIONES

Las siguientes reglas opcionales se utilizarán para permitir el arbitraje dentro del juego de las relaciones políticas entre naciones tanto con jugador como sin jugador (NPN). Con el objetivo de procurar un mayor grado de historicidad y realismo en las campañas se ha considerado apropiado el introducir algunas restricciones a la libertad de los jugadores para establecer relaciones entre naciones, intentando reflejar así el carácter menos organizado de la política internacional en la Edad Media.

La capacidad de formar, mantener y romper relaciones entre jugadores/naciones juega un papel crucial en el éxito de una nación en el juego. Por lo tanto, los mecanismos diseñados para moderar tales actividades no deben ser demasiado restrictivos ni costosos. Además, mientras sea posible dichos mecanismos deben mantenerse fieles a los elementos básicos del juego, adaptando sistemas existentes mejor que introduciendo elementos completamente nuevos.

Estas reglas políticas se han formulado con estas consideraciones in mente.

Estas reglas opcionales son idea original de Historia Calamitatum (L42), Rogermalton las ha traducido y adaptado con permiso de su autor. En la adaptación se ha introducido alguna pequeña variación respecto al original de Lords 42 basada en las normas políticas en vigor en Lords 34 para obtener un conjunto más consolidado.

13.1 INTRODUCCIÓN

El mundo medieval era muy diferente del que conocemos hoy en día. Las bases de lo que ahora conocemos como “comportamiento civilizado” destacaban sólo por su ausencia. Eran los días previos a la aparición de la nación-estado, antes de que los cambios que ésta introdujo transformaran la escena internacional en la que ahora conocemos. Las relaciones entre entidades estatales eran más peligrosas, menos fiables y más expuestas a cambios súbitos de lo que sucede en la era industrial, comportando una elevada inestabilidad en la política internacional al tiempo que provocaba disputas internas entre distintas facciones que habían apostado su influencia en una u otra relación. Aunque existieron algunas alianzas a largo plazo (casos notables son la alianza de Inglaterra con Portugal y la “Auld Alliance” entre Escocia y Francia), su impacto en los grandes movimientos de la historia fue casi imperceptible. En realidad, sólo cuando uno avanza hacia el siglo XVIII es cuando se puede percibir la aparición no sólo de estructuras de alianza más formales, sino también de la moral política (por usar este término) que les dio fuerza. En años más recientes, esto se ha desarrollado más allá de los límites políticos hacia áreas tales como legislación internacional y actividades económicas, donde la resolución de conflictos se puede conseguir sin recurrir a guerras.

Pero nos estamos adelantando. Nuestro interés inmediato está en las actividades políticas de la Edad Media. En estos tiempos, los acuerdos eran más pasajeros, basados más en el capricho de un individuo poderoso (normalmente

un rey o reina) que en el consenso de un cuerpo más amplio. Esto hacía que la política fuera particularmente volátil. El grado de interés propio inherente a esta motivación explica porqué no existían amplias alianzas internacionales.

Además, durante esta era, las limitaciones estructurales restringían la variedad y número de acuerdos mantenidos por una nación. La primera y más importante era las malas comunicaciones. Éstas dificultaban la coordinación y la transferencia de información (elementos esenciales para cualquier empresa cooperativa).

En segundo término, éstos eran tiempos de pocos recursos. Las naciones no tenían los ingresos necesarios para mantener una amplia red de embajadas y representantes. Incluso en el s. XVI, Ivan el Terrible de Rusia se pasó años intentando tentar a Elizabeth I de Inglaterra con una alianza, por el sistema de intercambiar una carta por año. Además, los principales participantes en estas actividades (los gobernantes) estaban increíblemente preocupados acerca de su estatus. Era costumbre el sellar las alianzas importantes con un matrimonio entre las respectivas casas reales.

No obstante, para ello no servía una novia cualquiera. Tenía que proceder de una línea familiar de un estatus reconocido como igual al del futuro esposo. Mediante este procedimiento nos encontramos que las casas reales de Europa y más allá van deviniendo cada vez más entrelazadas por una red de lealtades dinásticas.

Hoy en día, las naciones modernas no sufren estas restricciones, pero en la Edad Media eran cruciales. Por lo tanto, cualquier juego que quiera reflejar las importantes limitaciones y el carácter de la era ganará con la incorporación de éstas en el juego. Éste es el propósito detrás de estas reglas suplementarias.

13.2 NATURALEZA DE LAS RELACIONES ENTRE NACIONES

La tabla siguiente muestra los seis tipos de acuerdos internacionales que pueden existir entre naciones. Cada tipo de acuerdo cuesta el número indicado de Puntos Políticos (PP), que deben pagar ambos socios, y precisa el nivel requerido de Influencia Política (PI) antes de que el tratado pueda entrar en vigor.

Tabla 13-1. Tipos de Relaciones

Relación	Coste PP	Influencia Requerida
En guerra	0	Ninguna
Ninguna	0	Ninguna
No agresión	1	Baja
Defensa mutua	2	Sólida
Cooperación a través de fronteras / Supra-Feudal	3	Buena
Alianza militar formal	4	Fuerte
Alianza integrada / Supra-Aliado	6	Excelente

Además, las naciones pueden acordar tributos, por sí mismos o junto a un tratado formal (ver más abajo).

Los acuerdos entran en vigor al principio del primer turno entero siguiente a su establecimiento; es decir, si se establecen a mitad de un turno, no entrarán en vigor hasta el siguiente turno.

Los tratados existentes y los niveles de influencia aparecerán en la sección “Notas del Jugador” de la Hoja de Estado.

Una vez que se llega al nivel de influencia necesario, los jugadores pueden simplemente anunciar el establecimiento del tipo de acuerdo elegido si desean un acuerdo formal y pagar su coste en PP. No hay obligación de establecer un tratado formal una vez que se llega a un nivel de influencia. Si la relación previa era “en guerra” o “ninguna”, para establecer un tratado deberá haber una reunión de un líder por cada parte en una misma región o ciudad, durante al menos 1 AP.

Para que un tratado sea válido, ambas partes deben indicar al GM su aceptación. Si el GM desconoce la existencia de un tratado formal, éste no cuenta para nada. El estado “en guerra” puede ser declarado unilateralmente por una de las partes (comunicándose al GM). La existencia de un conflicto militar no obliga a una declaración de estado de guerra.

Los jugadores pueden establecer voluntariamente condiciones suplementarias a cualquier tratado que establezcan. Estas condiciones suplementarias deben estar en consonancia con las limitaciones apropiadas al tipo de tratado.

Lo habitual será que los tratados formales aparezcan en el Newsfax. No obstante, hay maneras de mantenerlos fuera del dominio público (aunque, ¿hasta cuando...?).

13.3 PUNTOS POLÍTICOS (PP)

Cada nación dispone de un número de **Puntos Políticos** igual a su Nivel Tecnológico x 2. Estos PP aparecerán en la sección “Notas del Jugador” de la Hoja de Estado. Mediante estos puntos determinamos el número y/o tipo de relaciones que se pueden mantener con otras naciones.

Para simplificar, asumimos que el coste en Puntos Políticos incluye el mantenimiento del nivel de influencia necesario para mantener el acuerdo. Sin embargo, si no hay tratado formal, no debe pagarse coste alguno para mantener la influencia.

Si una nación tiene PP disponibles (es decir, no los tiene todos asignados a tratados), puede destinar esos PP sin usar para ganar un bonus en cualquier orden de Incrementar o Disminuir Influencia. El nivel del bonus dependerá del número de PP destinados a ello.

13.4 INFLUENCIA POLÍTICA (PI)

La Tabla 13-2. Tipos de Relaciones, especifica que debe existir un cierto nivel de PI antes de que un determinado tipo de relación pueda establecerse. Esto funciona de una forma similar que la Influencia de las Primacías / Status de las

Ordenes Religiosas. No hay necesidad de mantener la influencia; esto se asume que es parte del coste en PP de cualquier tratado, aunque si no hay tratado tampoco hay coste en PP (Nota del GM: esto puede variar en determinados casos). Se asume además que los jugadores sólo se dedicarán a manipular la influencia si tienen intención de construir o destruir lazos tangibles.

La influencia es mutable. No obstante, tiende a crecer y decaer gradualmente durante largos periodos de tiempo como consecuencia de esfuerzos para ganar confianza, etc. La influencia política puede subir o bajar un máximo de dos niveles por turno.

El nivel de influencia es común para las dos partes; es decir, las dos partes no tienen distintos niveles de influencia entre ellas. Se supone que existe por consentimiento mutuo, sin importar qué parte realiza las actividades de Influenciar y/o asignar Puntos Políticos. Además, el nivel de influencia existente no obliga a un jugador a aceptar un tratado propuesto por la otra nación que comparta esa influencia. Tan sólo indica el grado existente de confianza y respeto mutuos entre dos naciones.

13.4.1 Cambiar la influencia.

Los niveles de influencia pueden subir o bajar de dos formas: por acciones conscientes de los jugadores y como consecuencia del éxito o fracaso (¡habitualmente el segundo!) de acciones dentro del juego.

Los jugadores disponen de tres maneras de afectar directamente los niveles de influencia. Son órdenes de líder y **sólo** pueden ser realizadas por líderes de la nación (Rey, Heredero, Príncipes o Lugartenientes). Esta restricción refleja la naturaleza esencialmente personal de las relaciones en la Edad Media.

13.4.1.1 Aumentar/Disminuir Influencia Política

Código IPI / DPI

Stat Diplomacia

Coste: Los AP conseguidos en un año por el líder

Req.: El líder debe estar en el mismo lugar que el “objetivo” (el rey o reina de la otra nación) durante toda la duración del intento (como la Diplomacia en un líder A/FA. No se puede ganar influencia si el rey no puede oír tus zalameras propuestas...).

Para acciones Disminuir, especificar la influencia con qué la nación debe rebajarse (no sirve decir “cualquiera”).

Efecto: Dependiendo del éxito o fracaso de la acción, la influencia en la nación objetivo aumentará o disminuirá. Esto aparecerá en las hojas de estado de ambas partes. Si la influencia bajara por debajo del nivel requerido para mantener un tratado, los jugadores firmantes tendrán un único turno para intentar rectificar la situación. Alguien está interfiriendo con tus consejeros más cercanos...

Al contrario de las acciones diplomáticas estándar, la construcción de influencia va a un paso más lento. Los jugadores tendrán dificultades en establecer una relación amistosa con naciones que no son de su

religión (tal como debe ser dado el intenso impacto de la fe en la Edad Media). Similarmente, transgresiones pasadas cuentan contra la nación, mientras que ser un gobernante sólido y de confianza (al menos para el ojo público) ayuda. Efectivamente, tu capacidad para construir buenas relaciones con otros se verá influenciada por si te ven como honorable y de confianza.

13.4.1.2 Aumentar/Disminuir Influencia Política en Secreto

Código **SIPI / SDPI**

Stat Diplomacia

Coste: Los AP conseguidos en un año por el líder.

Req.: El líder debe estar en el mismo lugar que el “objetivo” (el rey o reina de la otra nación) durante toda la duración del intento. Para acciones Disminuir, especificar la influencia con qué nación debe rebajarse (no sirve decir “cualquiera”).

Efecto: Dependiendo del éxito o fracaso de la acción, la influencia en la nación objetivo aumentará o disminuirá. Esto aparecerá en las hojas de estado de ambas partes. Si la influencia bajara por debajo del nivel requerido para mantener un tratado, los jugadores firmantes tendrán un único turno para intentar rectificar la situación.

La variante secreta de la acción permite a las naciones influenciar otras naciones fuera de la atención del público (es decir, el Newsfax). También permite al jugador especialmente conspirativo el deteriorar una relación existente entre otras dos naciones. Se recomienda que el líder que use ésta orden use Movimiento Secreto para llegar hasta su objetivo para evitar que su presencia sí que aparezca en el Newsfax.

13.4.1.3 Proteger/Obstruir Influencia Política

Código **PPI / OPI**

Stat Diplomacia

Coste: 75% de los AP conseguidos en un año por el líder. Si la acción la realiza el Rey (K), el coste es 0.

Req.: Un líder nacional (no FA o A) debe estar en el mismo lugar que el “objetivo” (el rey o reina) durante toda la duración del intento (si el rey se mueve, el líder que realiza la orden debe moverse con él).

Efecto: Esta acción intenta bloquear los esfuerzos de una tercera parte para disminuir la influencia mantenida con otra nación, o prevenir el que otra nación incremente su influencia con la tuya.

Puede haber ocasiones en que un jugador considere un tratado particularmente valioso y digno de protección. Igualmente, puede haber ocasiones en que uno no desea verse involucrado con otra nación. Esta orden es el medio para obtener esta protección. Ten en cuenta que esto no garantiza protección u obstrucción total. Todavía podría ocurrir,

produciéndose el caso en que el influenciador se gana la confianza de un consejero vital del rey.

13.4.2 Cambios involuntarios en la influencia

Los niveles de influencia también pueden cambiar debido a circunstancias del juego. Éstas pueden ser muchas y variadas, y quedan a la discreción del GM. Sin embargo, el sentido común sugerirá el impacto potencial de una acción concreta. Estos cambios debidos al juego pueden ir en la línea de algunas de las condiciones identificadas en el apartado de Cancelación de tratados, más adelante.

Ejemplo:

Una nación ejecuta una acción de inteligencia perjudicial contra otra, con la cuál tiene un tratado. La operación falla y es descubierta. Espiar a los aliados de uno generalmente se considera un acto incompatible con las declaraciones de amistad.

La influencia también puede verse afectada por los intentos de convertir la religión de una de las partes a la religión de su cofirmante de tratado (tanto si ésta es la parte que instiga la acción de conversión como si no). Aunque una nación cristiana puede mantener relaciones decentes con un vecino musulmán, si otra nación cristiana (sin relación con la primera) intenta convertir a la población musulmana, uno podría esperar que las relaciones se enfríen o que las sospechas y la hostilidad aumenten.

Una declaración de guerra santa contra una nación de la misma religión que la parte influenciada rebajará la influencia. Se perderá menos si la nación cofirmante rechaza la llamada a la guerra santa que si envía tropas.

13.5 BENEFICIOS Y DESVENTAJAS DE LAS RELACIONES

Cada una de las relaciones confiere algunas ventajas y restricciones a los participantes.

Con cada tratado de un nivel de influencia superior (una relación más estrecha) se sobreentiende que se obtienen las ventajas y desventajas de los tratados de un nivel de influencia inferior; es decir, los tratados de un nivel de influencia superior engloban, incluyen, los tratados de un nivel de influencia inferior. Por ello, en cada caso sólo van a describirse los beneficios / desventajas específicos del tratado.

En Guerra

Prerequisito	Ninguno
Influencia	Ninguna
Coste PP	0
Beneficios	Puede usar reclutamiento masivo de levas. Se intentará arrestar a cualquier líder de la nación enemiga viajando sin tropas a través de la nación.
Desventajas	Pequeña penalización a las operaciones de espionaje contra la otra nación.

Ninguna

Prerequisito	Ninguno
Influencia	Ninguna
Coste PP	0
Beneficios	Ninguno
Desventajas	Ninguna.

No Agresión

Prerequisito	Ninguno
Influencia	Baja
Coste PP	1
Beneficios	Las partes renuncian a acciones abiertas o encubiertas contra la otra parte.
Desventajas	Cualquier ataque contra la otra nación o sus tropas provocará un chequeo de DF con un pequeño incremento del riesgo, debido a la ruptura del tratado.

Defensa mutua

Prerequisito	Ninguno
Influencia	Sólida
Coste PP	2
Beneficios	Igual que No agresión. Si una parte es atacada por una nación extranjera (excluyendo una guerra civil o rebeliones internas), puede pedir a la otra que acuda en su ayuda. La otra parte debe enviar tropas y al menos un líder (véase Ayuda militar).
Desventajas	Cualquier acción de espionaje o ayuda al espionaje de una tercera nación contra la otra nación o sus tropas provocará un chequeo de DF.

Cooperación a través de fronteras / Supra-Feudal

Prerequisito	Ninguno
Influencia	Buena
Coste PP	3
Beneficios	Igual que Defensa mutua. Las partes pueden enviarse libremente GP entre ellas (véase Transferir dinero). Las partes pueden compartir Tecnología. A discreción del GM, también puede permitir comercio a través de naciones (véanse las notas misceláneas).
Desventajas	Bloquear la ruta comercial entre ambas naciones provocará un chequeo de DF.

Alianza militar formal

Prerequisito	Compartir religión. Matrimonio entre un <i>heredero</i> o <i>príncipe</i> (no necesariamente en activo) de linaje real con una pareja de estatus similar en la otra nación.
Influencia	Fuerte

Coste PP	4
Beneficios	Igual que Cooperación a través de fronteras. Las naciones pueden cruzar el territorio de la otra como si fuera controlado por ella. Mejor coordinación militar en operaciones conjuntas Puede intervenir en una guerra civil en la otra nación a favor de la dinastía legítima (es decir, la que originalmente estaba en el poder).
Desventajas	Cualquier ayuda militar o de espionaje a los rebeldes en una guerra civil provocará un chequeo de DF. Un tratado con una tercera nación que oficialmente esté en guerra con tu aliado provocará un chequeo de DF

Alianza integrada / Supra-Aliado

Prerequisito	Compartir religión y cultura. Matrimonio de un <i>Ry/Reina</i> de una nación con un hermano o hijo/a del rey/reina de la otra nación.
Influencia	Excelente
Coste PP	6
Beneficios	Igual que Alianza militar formal. Permite completa libertad de acción en el territorio del otro. Puede trazar CCR a través de las tierras del otro como si fueran regiones propias Las tierras de la otra parte cuentan como controladas para trazar el AR Una parte puede dar bonificaciones de Operaciones a la otra parte.
Desventajas	Cualquier restricción de los derechos del tratado provocará un chequeo de DF. El no proveer asistencia (aún si no se pide) al bando legítimo en una guerra civil provocará un chequeo de DF El no declarar la guerra a una tercera nación oficialmente en guerra con tu aliado provocará un chequeo de DF. Los descendientes directos del rey o reina tendrán derechos sucesorios al trono en caso de DF (lo cual podría provocar serios problemas).

Los niveles de relación afectan a las operaciones de espionaje hechas desde una nación firmante contra la otra. Cuanto más alto sea el nivel, mayor es el bonus a la operación de espionaje (pero peores las consecuencias si se te descubre espionando a tu aliado). En estado de guerra el modificador es negativo.

13.6 RELACIONES PELIGROSAS

Aquí examinamos las sanciones que se aplican en el juego para compensar los beneficios que se pueden obtener. A medida que uno sube en el nivel de los tratados, así aumenta el beneficio potencial de un acuerdo. Igualmente, las

consecuencias de no respetar los acuerdos son cada vez más graves. Como se ha explicado anteriormente, sin la presencia de terceras partes para juzgar quien tiene la razón en cada caso, el árbitro principal era el estatus y la reputación.

Ser desconsiderado y frívolo con tus pactos (especialmente cuando estos han dado beneficios a tu población, especialmente a tus nobles) tiende a ser desestabilizador para tu nación. Cuando existían lazos muy fuertes, estos no se acostumbraban a revocar de la noche a la mañana (pero véase Cancelación de Tratados, más adelante, para casos particulares).

El impacto sobre la parte culpable de violar un tratado depende de la gravedad de la violación (en términos tanto de actuar contra su letra/espíritu como de las consecuencias para la otra parte). Se puede estar seguro de que la influencia se reducirá.

La fuerza (el nivel) del tratado roto también influirá en las consecuencias. Contra más fuerte sea el tratado, más beneficios habrá dado a la nación, a su pueblo y a sus nobles.

Si estropeas este estado de cosas, bueno, ¿sabes lo que le pasó a Edward II de Inglaterra? No?, pues que su hermana y un grupo de nobles descontentos lo destronaron.

Los jugadores deberían tener en cuenta, no obstante, que las sanciones por romper tratados no son tan graves como para impedir la toma de decisiones por parte del jugador; sólo lo bastante como para dar al jugador razones a considerar antes de hacer cambios radicales.

La siguiente tabla da sólo una idea de las posibles acciones consideradas ruptura de tratado, y un breve resumen de las posibles consecuencias de ellas.

Tabla 13-3. Peligros de las relaciones.

Relación	Ejemplo de ruptura	Consecuencia
En guerra	Ninguno.	Ninguna.
Ninguna	Acción militar pública contra una nación. Acción de espionaje fallida (si es descubierta por el objetivo).	La influencia disminuye (dificultando el posible establecimiento de pactos en el futuro). Para las naciones NPN, posibles represalias del mismo tipo que la acción recibida.
No agresión	Como el caso anterior. Ayudar públicamente a una tercera nación contra un objetivo.	Como el caso anterior. Las otras naciones te tratan con más suspicacia. Los rumores a tus espaldas se intensifican en la corte.
Defensa mutua	Como el caso anterior. No responder a un ataque contra la otra parte. Operaciones religiosas o de inteligencia (descubiertas). Intervención en guerra civil a favor de la parte rebelde.	Como el caso anterior. Tus consejeros más cercanos no exhiben su habitual seguridad.
Cooperación a	Como el caso	Como el caso anterior.

Relación	Ejemplo de ruptura	Consecuencia
través de fronteras / Supra-Feudal	anterior. No respetar las condiciones adicionales.	La cola de mercaderes con reclamaciones sale por la puerta y llega hasta la calle. La nobleza está irritada porque su suministro de objetos de lujo está en peligro.
Alianza militar formal	Como el caso anterior. Obstruir los movimientos de la otra parte. No intervenir a favor del bando legítimo en una guerra civil.	Como el caso anterior. Los cronistas empiezan a añadir "el Loco" a cualquier mención de tu nombre. Cuando los frutos de la paz y prosperidad se ven amenazados, las clases privilegiadas dejan claro su descontento.
Alianza integrada / Supra-Aliado (Estado cliente)	Como el caso anterior. Cualquier cosa un poco sospechosa.	Como el caso anterior. El certificado de locura llega por correo especial. Ahora sí que has hecho buena...

Básicamente, cualquier acción considerada una ruptura de una relación existente que se llega a saber públicamente (aparece en el Newsfax), conlleva el riesgo de una Caída Dinástica. Las probabilidades de que ésta llegue a ocurrir dependen del tipo y nivel del tratado existente, la acción concreta que viola el tratado, y las posibles circunstancias atenuantes dentro del juego.

13.6.1 Cancelación de tratados

Los beneficios estipulados más arriba se consideran como derechos de las naciones involucradas en un tratado. Sin embargo, las vicisitudes del juego (como las de la historia) indudablemente afectarán cómo las naciones se ven unas a otras. Obviamente, circunstancias y prioridades cambiantes exigirán que tratados y acuerdos internacionales tengan que ser cambiados o anulados. Cambios súbitos en las relaciones entre dos naciones que han disfrutado de estabilidad y continuidad dinástica son improbables. La sección de Desventajas proporciona algunos mecanismos del juego a través de los cuales los jugadores pueden intentar conseguir estos cambios rápidos, aunque con un riesgo conmensurado para su propia integridad nacional. Para darle una cierta flexibilidad al jugador y fijándonos en precedentes históricos, aquí tenemos unas cuantas situaciones que pueden llevar a la anulación de tratados en vigor entre naciones:

- Cuando se establece el tratado, los jugadores pueden elegir una duración inicial para el tratado (en años o turnos). Esto, y la cuenta atrás hasta la finalización, aparecerá en la sección de Notas del jugador, en la Hoja de Estado.
- Una nación declara la guerra contra su asociada.
- Si una de las partes sufre una DF que acaba en un cambio en la dinastía gobernante (es decir, el nuevo rey no es el que fue nombrado heredero), todos los tratados existentes son cancelados. El nuevo rey es una incógnita, por lo tanto volvemos a la casilla de salida.

- Durante una guerra civil, la Influencia existente (y sus beneficios correspondientes) sólo afecta al bando leal al heredero nombrado.
- Si la influencia bajara por debajo del nivel requerido para mantener un tratado, los jugadores firmantes tendrán un único turno para intentar rectificar la situación. Si no lo hacen, el tratado se rebaja al nivel adecuado para el nuevo nivel de influencia.
- Si cualquier parte se ve obligada a enviar tropas a una guerra santa contra su asociado, la influencia disminuirá y todos los tratados entre ellos serán cancelados.

Nótese que estas acciones sólo anulan los tratados, pero no necesariamente afectan al nivel de influencia. Por lo tanto, una nueva administración puede desear continuar la relación previa. Por otra parte, puede que no y que considere que es el momento adecuado para “hacer cambios”.

Durante una guerra civil, la influencia es particularmente susceptible a cambios. En tales circunstancias, si el nivel del acuerdo lo permite (Alianza militar formal o Integrada), corresponde a la nación cofirmante el intervenir a favor del bando leal, es decir, aquél con el cuál se firmaron los acuerdos. Si esta intervención tiene lugar, los tratados existentes permanecen en vigor y la influencia no cambia.

Sin embargo, si ésta no ocurre (por cualquier razón), la influencia sobre los leales queda al menos reducida a la mitad.

La influencia en el bando rebelde es la mitad de la existente al inicio de la guerra civil. Una intervención a favor de los leales reducirá esta influencia a cero. No se pueden establecer tratados con el bando rebelde hasta que elimine a los leales.

La existencia de tratados puede llevar a situaciones en las que un jugador se vea perjudicado haga lo que haga.

Ejemplo:

Las naciones A y B tienen un tratado de defensa mutua. La nación B también tiene un tratado de alianza militar con la nación C. La nación C desea atravesar el territorio de la nación B para atacar a la nación A. Esto contaría como una ruptura del tratado entre B y A (B no sólo no acude en defensa de A, sino que ayuda al atacante), pero aún así el jugador de B da órdenes de que se permita el paso de las tropas de C.

Los miembros de la nobleza de B que tienen lazos estrechos con la nación A podrían oponerse. Pero los riesgos para el jugador B podrían ser menos que el riesgo de romper el tratado, de mayor nivel, que tiene con C.

Esto ejemplifica el riesgo potencial de situaciones perjudiciales si una nación tiene demasiados tratados con otras naciones que no se llevan bien entre ellas.

Existe la posibilidad de ocultar las actividades que van en contra de un tratado. Si algo no aparece en el Newsfax, no causará la ruptura de un acuerdo.

13.6.2 Chequeos de Caída Dinástica (DF)

Habrán ocasiones en que una nación deberá decidir entre dos tratados, o en que las obligaciones de un tratado sean demasiado onerosas para una nación. O simplemente el jugador puede decidir que vale la pena ignorar el tratado en

una situación concreta. En esos casos, algunos miembros de la nación pueden intentar deponer al Rey.

El chequeo de DF se hará por cada turno y por cada tratado roto. Los modificadores son acumulativos. Si un tratado se cambia en el mismo turno en que se hace el chequeo, se usará el modificador del tratado de nivel más alto.

Si se da una DF, pueden acontecer cuatro situaciones:

- Expulsión total del gobierno actual
- Guerra civil
- Una serie de rebeliones de regiones, ciudades o líderes
- Los descontentos son aplastados por el gobierno actual

Si el gobierno es expulsado del poder, la acción propuesta por el jugador se abandona (se para o se hace lo necesario para volver al estado anterior) y el tratado se mantiene intacto. Si hay rebeliones individuales o los descontentos son aplastados, la acción se mantendrá y el tratado se ajustará dependiendo de que si los prerequisites permiten que siga en efecto en la nueva situación.

Si estalla una guerra civil, el tratado se mantendrá en vigor con las fuerzas rebeldes, si es posible, pero puede ser cambiado por los leales al gobierno. La acción se mantendrá a no ser que los rebeldes interfieran con ella.

La probabilidad base de una DF es aproximadamente 1/10 (aunque existen muchos modificadores). Los efectos de romper tratados se modificarán como sigue:

Tabla 13-4. Por Tipo de Tratado.

Tipo de Tratado	
No agresión	Bajo
Defensa mutua	Bajo
Cooperación entre fronteras / Supra-Feudal	Medio
Alianza militar formal	Alto
Alianza integrada / Supra-Aliado	Muy alto

Tabla 13-5. Por Acción Realizada.

Acción	
Restricción del comercio	Bajo
Restricción de movimientos	Bajo
Restricción de CCR o AR	Bajo
No permitir el uso de puertos	Bajo
Tener un tratado con una nación en guerra con un asociado	Bajo
No declarar guerra a una nación en guerra con un asociado	Bajo
Acción de espionaje o religiosa para ayudar a una facción rebelde	Medio
Acción de espionaje o religiosa para ayudar a una tercera nación	Medio
No actuar a favor de la facción legítima en una guerra civil	Medio
Ayuda militar a la facción rebelde	Alto
Ayuda militar a una tercera nación	Alto
Operación de espionaje o religiosa directa en contra del asociado	Muy alto
Ataque militar	Muy alto

Nota: Según el tratado en vigor no todas las acciones provocarán un chequeo de DF.

En el ejemplo anterior, la nación B podría elegir entre restringir el movimiento de la nación C a través de su territorio, arriesgándose a un chequeo de DF o podría permitir el paso de las tropas de C contra A, incurriendo en un riesgo similar.

O podría insistir mucho a la nación C para que tome otra ruta. Desafortunadamente, si la nación B no sabía de las intenciones de C de atacar a A, pero el ataque se produce partiendo del territorio de B, el chequeo de DF se efectuará igualmente, dado que el ataque (y la ruptura del pacto con A) se produce basándose en un permiso que se había concedido por tratado. Así es la vida.

13.6.3 Declaraciones de guerra.

¿Para qué sirven las declaraciones de guerra? Los beneficios directos incluyen: Poder usar *Reclutamiento masivo* y *Cancelar un tratado* existente.

El poder usar reclutamiento masivo es obvio, pero el cancelar un tratado existente provocará un chequeo de DF el primer turno (a partir de entonces el tratado ya no existe). Si se prefiere emprender acciones militares con un tratado en vigor, y no se declara oficialmente la guerra, entonces cada turno en que haya combate provocará un chequeo de DF.

Si una nación comete un acto que rompe un tratado, el turno siguiente (tan sólo) la nación ofendida puede declarar la guerra sin un chequeo de DF; se considera una reacción justificada.

13.6.4 Ayuda Militar.

Si existe un acuerdo de nivel Defensa mutua o superior, una de las partes puede pedir a la otra que le provea de ayuda militar según lo acordado. Esto se extiende también a los asociados a los que se permite intervenir en una guerra civil en caso de que ésta ocurra.

Si el jugador al cuál se pide ayuda la ofrece voluntariamente, todo va bien y pasamos a determinar el mínimo número de tropas que se deben enviar. Sin embargo, si el jugador no quisiera proveer la ayuda solicitada, tendremos que ver si la presión doméstica fuerza al jugador (rey) a hacerlo, aún contra sus deseos.

El chequeo se realiza contra la característica Diplomacia del rey, modificada por el nivel del acuerdo. Contra mayor el nivel, más difícil es de resistir. Además, aún si el rey pasa el chequeo y evita el enviar las tropas, se enfrentará a consecuencias domésticas de lo que es, después de todo, incumplir una provisión importante de un tratado.

Si falla el test de Ayuda militar, pasamos a determinar el número mínimo de tropas que deben enviarse, según la fórmula:

$$\text{Nº de unidades} = \text{MSI}/10 \text{ (redondeado hacia arriba)} \times \text{modificador del tratado}$$

Tabla 13-6. Modificadores del tratado

Modificador	
Defensa mutua/Cooperación a través de fronteras	1
Alianza militar formal	2
Alianza integrada / Supra-Aliado	3

Las tropas deben estar dirigidas por un líder nacional. Éste líder contará como un cierto número de tropas:

Tabla 13-7. Equivalencia de tropas por líderes.

Tipo Líder	Número Unidades
Rey (K)	5
Herederero (H)	3
Príncipe (P)	1
Líder con valor de combate B	2
Líder con valor de combate A	1

Nota: Como mínimo se debe enviar 1 unidad de combate y 1 líder.

Si una nación no puede enviar al menos el número mínimo de tropas, debe usar Reclutamiento masivo, para hacerlo. Si con eso todavía no llega al número mínimo, debe enviar todas sus tropas móviles.

Por supuesto, si el jugador cumple voluntariamente con su obligación hacia la otra parte, puede enviar cualquier número de tropas igual o superior al mínimo.

13.6.5 Transferencia de dinero.

En cualquier pacto de Cooperación a través de fronteras o superior, las partes tienen la capacidad de transferirse GP entre ellas. Estas transferencias se pueden hacer via una ruta comercial existente o mediante un líder moviendo físicamente los GP a la capital de la otra parte (con una buena escolta, supongo), es decir, mediante las reglas estándar para transferencia de GP.

Nótese dos importantes condiciones, no obstante:

- No se pueden transferir GP a otra nación a no ser que exista un acuerdo del nivel requerido. Por lo tanto, uno tiene que tener al menos un tratado de Cooperación a través de fronteras con el receptor del dinero. Sino, no hay GP.
- Las transferencias de GP no se pueden encadenar a través de un cofirmante de un tratado, que a su vez tiene un tratado con una tercera nación, que tiene un tratado con una cuarta, y así hasta que el dinero llega a su destino. Para mover GP de esta manera hace falta que exista el nivel de tratado requerido entre todas y cada una de las naciones que formen la cadena.

13.6.6 Acuerdos de tributo.

Además de los tratados formales establecidos en la Tabla 13-1. Tipos de Relaciones, las naciones pueden establecer acuerdos de tributo, por sí mismos o conjuntamente con otro tratado.

Tal como sucedía históricamente, estos tratados son en la práctica “dinero para protección”. Cuando uno está en vigor, el receptor del tributo no puede realizar acciones públicas

contra el jugador tributario. Como tal, se trata como una forma de tratado de no agresión.

Tabla 13-8. Resumen de tributos.

Parte	Coste PP	Consecuencias
Receptor	1	<ul style="list-style-type: none"> • Puede fijar el nivel del tributo (en GP). • No puede realizar acciones públicas contra el pagador. • Debe cancelar el Tributo antes de realizar dichas acciones. • Romper el acuerdo acarrea la ira de tus asociados, que quieren que circule libremente el dinero.
Pagador	0	<ul style="list-style-type: none"> • Debe pagar la suma acordada al receptor cada turno. • Un líder debe realizar el pago en persona, moviéndose de capital a capital o de HM a HM. • Dejar de pagar el tributo anula el acuerdo y la protección que éste provee.

13.6.7 Miscelánea.

El elemento más importante de estas reglas es que para que las naciones puedan llevar a cabo cualquier forma de cooperación, debe existir el acuerdo requerido en vigor.

Cualquier acción ejecutada a partir de un acuerdo debe ser verificada por el GM. Por ejemplo, la nación A quiere usar su potestad de pedir a su asociado ayuda militar. Esta petición debe hacerse vía GM. El asociado entonces comunica sus intenciones reales al GM (pero le puede decir a su cofirmante lo que quiera...).

Cada tipo de alianza está compuesta de una serie de acuerdos bilaterales. Por lo tanto, para que exista una alianza cooperativa de cuatro naciones, cada una debería tener suficientes PP para mantener los cuatro acuerdos bilaterales. Esto animará a los jugadores a ser muy selectivos respecto a con quien cooperan.

Una nación sólo puede exigir la ayuda militar para su defensa; es decir, si tropas extranjeras entran en su territorio. Aunque esta ayuda no se puede pedir para lanzar un ataque, si se puede si el ataque sale mal y el adversario contraataca. Sin embargo, aunque el tratado sólo obliga a proveer tropas para la defensa, los socios pueden decidir colaborar en acciones de ataque. Esta colaboración será por propia voluntad de los socios, y su cumplimiento es independiente del tratado en vigor.

Opción a considerar: en tratados de Cooperación a través de fronteras, y superiores, hay una propuesta para permitir a las naciones comerciar a través del territorio de sus asociados. En la práctica, las tierras de la otra nación contarían como territorio controlado a efectos de trazar una ruta comercial válida.

Si esto puede involucrar comercio marítimo, entonces los asociados tienen que llegar a un acuerdo sobre la división de la capacidad de MSP del puerto base. Esta es una manera en la cuál una nación sin costas puede llegar a acceder mercados extranjeros lejanos, extendiendo efectivamente su Rango de Comercio (que se trazaría desde las fronteras de su asociado).

13.6.8 Comentario sobre las reglas políticas

A través de este mecanismo una campaña LOTE gana algo del carácter de la diplomacia medieval. Los acuerdos y la cooperación internacional ahora están sujetos al mismo grado de riesgo/beneficio que muchos otros elementos del juego.

Los jugadores siguen siendo libres para decidir con quien quieren mantener buenas relaciones, esto no cambia. Sólo que ahora tienen que hacerlo de una manera más adecuada al carácter de la era.

Por ejemplo, naciones de religiones hostiles entre sí verán que les es difícil llegar a establecer algo más que un mutuo entendimiento y respeto. Las naciones verán restringida la extensión posible de sus tratados. En la Edad Media, cuando los niveles tecnológicos son bajos, una nación normalmente tendrá que elegir entre un pequeño número de relaciones de alto nivel o una serie de acuerdos de bajo nivel.

Además, la relativa dificultad de liberarse de acuerdos de alto nivel hará que los jugadores se lo piensen, especialmente si el ambiente político local es variable. Pero, una vez más, esto se deja solamente al criterio de los jugadores.

Un uso común de los acuerdos entre naciones en LOTE es el establecer un grado de seguridad nacional. Esto se refleja en la facilidad con la que tales acuerdos se establecen y mantienen. También vemos en dichos acuerdos una forma de seguridad nacional, proveyendo una cierta protección contra los duros efectos de una DF o guerra civil (mediante los aliados acudiendo a restaurar el antiguo régimen, temporalmente perturbado). Esta libertad todavía se deja a los jugadores, pero requiere un nivel más alto de cooperación organizada que en el caso actual.

En general, el mayor impacto de este sistema será el proveer a los jugadores con un ambiente político distinto al experimentado previamente. Conserva la esencia del sistema LOTE (consistente en beneficios y riesgos), mientras que pone mucha más importancia en el valor y las consecuencias de la cooperación internacional. Aunque hay restricciones, los jugadores no obstante conservan una considerable flexibilidad para establecer el tono de sus tratos internacionales. Además, aumenta la jugabilidad del juego, dándole a los diplomáticos de la nación algo que hacer, dada la escasez de oportunidades para acciones DP normales. Las posibilidades de intriga, desinformación, tramas y asunción de roles en general se extiende aún más. Todo esto enriquecerá el juego.

Espero que los jugadores conocedores de historia medieval apreciarán y simpatizarán con los objetivos de este suplemento para Lords 42. No obstante, los jugadores no familiarizados con el funcionamiento de la diplomacia medieval no deberían sentirse en desventaja. El simple sentido común será la guía más segura para navegar una ruta a

través del laberinto diplomático. Las mayores recompensas que se pueden obtener con el sistema serán para esos que sepan darse a sí mismos objetivos claros y una visión a largo término. Y si se llega al punto en que uno se siente como un malabarista intentando mantener varias bolas en el aire al mismo tiempo... enhorabuena, porque ahora estás más cerca de ser un gobernante medieval de lo que nunca has estado.

13.7 RELACIONES DE ALIANZA FEUDAL ENTRE NACIONES.

Históricamente, algunas naciones o regiones se veían obligadas, por la fuerza o para defender sus intereses mejor, a mantener una relación de subsidiariedad respecto a otras. Estas relaciones son llamadas cliente/patrón, o vasallo/señor feudal.

En LOTE estas relaciones están representadas por los estados de control aliado (A) y aliado feudal (FA), entre regiones y naciones. Las reglas siguientes están elaboradas para hacer posible el mantener relaciones análogas entre naciones, tanto jugadoras (PN) como no jugadoras (NPN).

Las relaciones de alianza feudal pueden ser de dos tipos, según la fuerza de la relación:

- Supra-Feudal (SF): análogas a la relación de Aliado Feudal (FA).
- Supra-Aliado (SA): análogas a la relación de Aliado (A).

Los mecanismos para crear y mantener una relación SF y SA son similares, pero con algunas diferencias.

13.7.1 Creación de un Estado Supra-Feudal (SF)

Hay cuatro posibles vías para establecer un SF. En todos los casos, el nivel de influencia entre las dos naciones será como mínimo Sólida (o superior, a criterio del GM), y las dos naciones deberán disponer de 2 PP libres para mantener el acuerdo.

Acuerdo voluntario: Dos naciones abiertas (no primacías ni IS) pueden llegar a un acuerdo libremente para establecer entre ellas una relación SF. Una de ellas será el señor feudal, y la otra será el vasallo.

Ampliación de regiones aliadas: Si existe una región aliada feudal (FA) o aliada (A) de la nación, la nación puede ceder a esta región el control de otras regiones subsidiarias de la nación (de tipo F, P o PT), creando una región de tipo SF. La región FA o A pasará a ser la Tierra Natal de la recién creada nación SF. Las otras regiones mantendrán el nivel de control que tenían anteriormente, pero ahora será respecto a la nación SF.

Concesión de autonomía: Una nación puede tomar un grupo de regiones bajo su control y crear una nación autónoma, dependiente de ella con una relación de tipo SF. Las regiones deben ser de tipo F, P o PT. Una de ellas será elegida como Tierra Natal, y el resto mantendrán el nivel de control que tenían anteriormente, pero ahora será respecto a la nación SF.

Un líder de la nación patrón (P o L) será elegido como gobernante (K) de la nueva nación SF.

Rendición: Si dos naciones están en guerra, una de ellas puede rendirse y pasar a depender de la otra como SF. Todas las regiones que estaban bajo el dominio de la nación conquistada al inicio de la guerra con nivel de control HM, F o A permanecerán bajo el control de la nación ahora SF, con el mismo status. Las regiones que eran de un nivel de control inferior podrán permanecer bajo el control de la SF, pasar a estar controladas por la nación conquistadora (si fueron conquistadas durante la guerra y ésta desea mantenerlas) o volverse independientes, según el caso.

13.7.2 Funcionamiento de la relación SF

Aparte de los mecanismos establecidos en el capítulo de Política entre Naciones, una relación SF obligará a:

La nación SF no dará ninguna parte de sus impuestos a la nación patrón. La nación patrón no se hará cargo del mantenimiento de ningún gasto de la nación SF. (Nota: esto es independiente de cualquier acuerdo de tributo que se pueda establecer adicionalmente a la relación SF).

La nación SF ofrecerá un líder al servicio de la nación patrón. Este líder no será el gobernante (K) de la SF, pero podrá ser su heredero (H) o un príncipe (P) o lugarteniente (L). Sólo podrá usar su característica de combate, y tendrá la obligación de aportar hasta un máximo de la mitad de las tropas de la nación SF, a requerimiento de su señor feudal (véanse las reglas de aliados feudales (2.14.6.9) para ver las limitaciones en el uso de líderes y tropas SF).

La nación SF ofrecerá a la nación señor los beneficios de una relación de Cooperación entre Fronteras (13.5).

El líder que la nación SF aporta a la nación señor contará a los efectos del límite de líderes feudales (tipo F; cap. 7) de la nación señor.

La nación SF contará como una única región (o ciudad) de tipo FA a efectos de calcular el IS de la nación patrón. Para su tipo de terreno (o GPv, en el caso de ciudades) se tomará el de la HM de la nación SF.

Existe el riesgo de que la relación SF se disuelva si ocurre una Dynastic Failure (DF) en cualquiera de las dos naciones.

13.7.3 Creación de un Estado Supra-Aliados (SA)

Hay cuatro posibles vías para establecer un Estado Supra-Aliado. En todos los casos, el nivel de influencia entre las dos naciones deberá ser Excelente, y las dos naciones deberán disponer de 6 PP libres para mantener el acuerdo. (L42).

Acuerdo voluntario: Dos naciones abiertas (no primacías ni IS) pueden llegar a un acuerdo libremente para establecer entre ellas una relación SA. Una de ellas será el señor feudal, y la otra será el vasallo.

Ampliación de regiones aliadas: Si existe una región aliada (A) de la nación, la nación puede ceder a esta región el control de otras regiones subsidiarias de la nación (de tipo F, P o PT), creando una región de tipo SA. La región A pasará a ser la Tierra Natal (HM) de la recién creada nación SA. Las otras regiones mantendrán el nivel de control que tenían anteriormente, pero ahora será respecto a la nación SA.

Concesión de autonomía: Una nación puede crear tomar un grupo de regiones bajo su control y crear una nación autónoma, dependiente de ella con una relación de tipo SA. Las regiones deben ser de tipo F, P o PT. Una de ellas será elegida como Tierra Natal (HM), y el resto mantendrán el nivel de control que tenían anteriormente, pero ahora será respecto a la nación SA. Un líder de la nación patrón (P o L) será elegido como gobernante (K) de la nueva nación SA.

Conquista: Si la Tierra Natal de una nación es conquistada y su gobernante o heredero capturados, la nación conquistada puede pasar a depender de la nación conquistadora como una SA. Todas las regiones que estaban bajo el dominio de la nación conquistada al inicio de la guerra con nivel de control HM, F o A permanecerán bajo el control de la nación ahora SA, con el mismo status. Las regiones que eran de un nivel de control inferior podrán permanecer bajo el control de la SA, pasar a estar controladas por la nación conquistadora (si fueron conquistadas durante la guerra y ésta desea mantenerlas) o volverse independientes, según el caso.

13.7.4 Funcionamiento de la relación SA.

Aparte de los mecanismos establecidos en el capítulo de Política entre Naciones, una relación SA obligará a:

La nación SA estará obligada a dar el 30% de sus ingresos netos a la nación patrón. La nación patrón podrá exigir un mayor porcentaje de esos impuestos (hasta un máximo del 50%), pero es posible que la nación SA se niegue y que esto cause una disminución del nivel de influencia política (L42).

La nación patrón no se hará cargo del mantenimiento de ningún gasto de la nación SA.

La nación SA ofrecerá un líder al servicio de la nación patrón. Este líder no será el gobernante (K) de la SA, pero podrá ser su heredero (H) o un príncipe (P) o lugarteniente (L). Podrá usar cualquiera de sus características y realizar cualquier misión (véanse las reglas de aliados feudales (2.14.6.10) para ver las limitaciones en el uso de líderes y tropas SA), y tendrá la obligación de aportar hasta un máximo de la mitad de las tropas de la nación SA, a requerimiento de su señor feudal.

El patrón y el cliente pueden actuar libremente a través del territorio de la otra nación. Las regiones de la otra nación son consideradas como de tipo amistoso (F) a efectos de movimiento de tropas y líderes, radio de control (CCR) y de acción (AR), e incluso para comerciar con terceras naciones.

Además, las naciones con una relación SA pueden dar bonus a las operaciones de inteligencia o religiosas de la otra.

El líder que la nación SA aporta a la nación señor contará a los efectos del límite de líderes aliados (tipo A; cap. 7) de la nación señor.

La nación SF contará como una única región (o ciudad) de tipo A a efectos de calcular el IS de la nación patrón, multiplicada por 3 (es decir, el multiplicador por tipo de control es 3). Para su tipo de terreno (o GPv, en el caso de ciudades) se tomará el de la HM de la nación SA.

La nación SA aumentará el IS de la nación patrón en un número igual al 50% (round down) del valor bruto de IS (antes del redondeo final) de la nación SA, con un mínimo de 1. (El aumento se produce sobre el IS final de la nación señor; no está afectado por el ISD).

Existe el riesgo de que la relación SA se disuelva involuntariamente si ocurre una Dynastic Failure (DF) en cualquiera de las dos naciones.

13.7.5 Comentarios sobre las relaciones de Alianza Feudal entre Naciones.

Nótese que los supra-aliados / supra-feudales de cualquier tipo pueden rebelarse contra la nación de la que dependen e independizarse o pasar a depender de otra nación, en función del trato recibido y de las acciones diplomáticas de otros jugadores. En tal caso, todas las regiones dependientes del supra-aliado / supra-feudal cambiarían en bloque su fidelidad.

En resumen, los supra-aliados / supra-feudales funcionan de forma similar a una región A / FA, pero en el caso de naciones no jugadoras compuestas de varias regiones pueden tener varios objetivos:

Disminuir el tamaño del reino, fragmentándolo en naciones con una dependencia feudal respecto a la nación principal, aliviando la carga que supone su administración.

Como acción diplomática, regalando regiones a los aliados A o FA que lo merezcan.

Como recompensa para líderes destacados, a los cuáles se les da su propio reino, dependiente de la nación principal.

Sus principales inconvenientes son la pérdida de control sobre las acciones concretas en un territorio, y, sobretodo, el riesgo de que la nación supra-aliado / supra-feudal se rebele en el futuro contra la nación del jugador.

Acerca del control del territorio, hay que tener en cuenta que la creación de la relación SA o SF implica la creación de un nuevo estado (con Hoja de Estado propia e independiente). El jugador perderá el control directo sobre las regiones de la nueva nación (no tendrá acceso a su Hoja de Estado), que se convertirá en una nueva posición de juego que otro jugador podrá ocupar.

El jugador que escoja llevar una nación vasalla de otra deberá actuar según la relación existente, teniendo en cuenta que actuar en contra de dicha relación conlleva los problemas de rotura de tratados detallados en secciones anteriores de este capítulo.

14.0 ARTÍCULOS DE JUGADORES

Cuando realizamos esta edición del libro de reglas, decidimos incorporar algunos comentarios que algunos viejos (y también nuevos) jugadores realizaron sobre el juego. Aquí tenéis un buen número de artículos sobre aspectos importantes del juego.

¡Leelos y disfrútalos!

14.1 CONSEJOS PARA NUEVOS JUGADORES DE LORDS OF THE EARTH

Por Sean C. Harding, *GameMaster Lords 2* & 8

Hace ya cinco años que soy GM, y he visto a jugadores ir y venir cada año como la comida que los niños ponen para los camellos la noche de Reyes Magos. Hay cinco puntos que me gustaría destacar para los nuevos jugadores que merecen un poco de atención. Son los siguientes:

1. Juega para divertirte
2. La diplomacia y las obras públicas funcionan
3. Trabaja dentro de tu país
4. Considera las distintas opciones antes de construir un imperio
5. No fastidies al GM.

Lords of the Earth, como otros juegos, es sólo eso: un juego. Recuerda eso siempre. La gente juega a Lords of the Earth por distintas razones. Algunos juegan por el ansia de poder, otros juegan para competir contra sus amigos, algunos para pasar el rato y otros para divertirse. Lo más normal es que, si juegas para divertirte, tengas éxito en mayor o menor grado.

Como nuevo jugador que eres, poco familiarizado con unas reglas básicas en permanente ampliación y con unas normas diferentes para cada juego, puedes llegar a agobiarte. Muchos jugadores nuevos abandonan por esta razón. Si puedes ojear el libro de reglas, de unas 130 páginas, y obtener una visión general de como funciona Lords of the Earth, ya tienes media batalla ganada.

Necesitas experiencia e ingenio para ganar la otra mitad de la batalla. La experiencia llega con el tiempo. Y el ingenio, pues... ¡lo tienes o no lo tienes! Una cosa que sí puedo sugerir a jugadores novatos: es que la diplomacia y la construcción de obras públicas funcionan. Ninguna acción que emprendas en este sentido será mala. Sí, cierto, puede haber malas gestiones diplomáticas, pero si gastas un poco de tiempo y dinero en la región para el líder, casi te puedo asegurar un resultado positivo. Además, pasar de “neutral” a “reclamada” es un resultado positivo, aunque lleve tiempo mantener la región segura.

Hay que dejar claras un par de cosas sobre diplomacia. Cuando llevas a cabo acciones diplomáticas, envía a tu mejor diplomático. “I” es el peor valor, y “B” el mejor. Trabaja la diplomacia en una región durante todo un turno, en vez de dedicar muy poco tiempo a muchas a la vez. Cuanto más

tiempo dediques a una acción diplomática, mejor será el resultado que obtengas.

Los puntos negativos que necesitan ser superados son el valor de resistencia, el territorio, la religión y el idioma de una región. Estos son grandes obstáculos que hay que superar. Si emprendes estas dos acciones, enviar a tu mejor diplomático y llevar a cabo tu estrategia despacio y de forma metódica, obtendrás resultados positivos.

Construir obras públicas puede parecer al principio negativo, porque gastas 10 GP (*Puntos de Oro*) ó 5 NFP (*Puntos de Fuerza de la Nación*) para conseguir 1 GP de vuelta. Un verdadero timo, si me preguntases. De todas formas, si enfocas los PWBs (Bonus por Obras Públicas) de la siguiente forma, gastas 10 GP ó 5 NFP por PWB para conseguir 1 GP que te permita construir otro PWB en el futuro, por lo que tus ingresos se dispararán. Recuerda que puedes construir 20x el valor GP regional si se trata de una región intensamente cultivada. La mayoría de las regiones están cultivadas, son bosques o son estepas. Puedes ignorar las estepas, ya que tienden a ser controladas por hordas. Pero las regiones cultivadas o los bosques te pueden producir buenos ingresos. Las regiones cultivadas pueden albergar 15x del valor GP regional en PWB y las regiones boscosas pueden ofrecer 5x el valor regional GP en PWB. Si puedes echar un vistazo a la Hoja de Estado de alguien que consigue un GP elevado en un turno en concreto (algún amigo o utilizando el espionaje), verás que la mitad o más está hecho de PWB.

Trabajar dentro de los márgenes de tu país es mucho mejor que salir al exterior. Para decirlo en una frase, “Construye hacia arriba, no hacia afuera”. Se supone que tendrás que expandirte algo, pero si maximizas cada región que controlas, pueden proporcionarte un sólido y rico corazón sobre el que edificar un imperio. Si tienes un reino y dos líderes, envíalos en misiones diplomáticas a las regiones colindantes con tu Tierra Natal. Consigue que sean regiones amigas. Maximiza el PWB en las regiones. Construye una ciudad en cada región. Maximiza el PWB en cada ciudad. Mientras haces esto, las estadísticas de tu gobierno y AQR (Calidad de las tropas) se incrementarán a la vez que tu posición respecto a tus competidores. Ellos envidiarán tu posición en el juego porque construiste en casa, y no fuera.

Una vez hayas incrementado tu ingreso hasta un GP neto de más de 100 por turno, puedes empezar a valorar el construir un imperio. Cuando construyas un imperio, elige primero hacia qué dirección quieres llevar a tu país. Una vez lo hayas decidido, esfuérzate en conseguir lo que te has propuesto. Esto puede implicar muchas cosas. Puede que se llegue a un punto en el que el GM tenga que arbitrar para ti. La construcción de imperios es divertida y si puedes conseguir los objetivos que te has marcado, es muy, muy divertido conducir un gran imperio.

Cuando escojas tu objetivo, puedes utilizar referencias históricas o inventártelas tú. Por ejemplo, pongamos por caso que estás dirigiendo Egipto en una nueva campaña. Una vez has construido tu economía y puedes permitirte cosas como carreteras reales y estructuras megalíticas, decides que el sistema faraónico que tenía el antiguo Egipto es estúpido y que tú quieres llevar un imperio

que elige a sus gobernantes y que estos gobernantes pueden proceder sólo de determinados grupos religiosos.

Así, puedes convertir tu país a tu nueva religión y cambiar el tipo de gobierno según sea tu nuevo gobierno elegido (la monarquía constitucional es un ejemplo). Una vez has hecho esto, ¿cómo extiendes esta nueva fama y fortuna en Lords of the Earth? Acuérdate de preguntar al GM si tu opción es viable.

Por último, cuando eres un jugador nuevo, no eres realmente consciente de todas las frágiles personalidades en el reino de Lords of the Earth. Algunas pertenecen a GMs, pero otras pueden pertenecer a jugadores. Si chocas con otro jugador, quizá puedas rectificar. Intercambia regiones, o deja de atacarle, o haz cualquier cosa para pacificarlo. Pero si chocas con el GM, simplemente te echará y te creará mala fama.

Creéme, yo lo he hecho, y también otros GM. La peor manera de sacar de quicio a un GM es no pagarle. Algo así acabará en despido. La siguiente forma de fastidiar al GM es tardar siempre con tus órdenes, o llamadas telefónicas, o emails, o lo que sea. El GM se acabará preguntando si vale la pena esperar al jugador, y puede llegar a expulsarlo. Y, finalmente, el choque de personalidades puede suceder con cualquiera. Cruza los dedos para que no sea con el GM.

La mayoría de los GM son bastante justos y equilibrados, aunque impongan muchos castigos. Emplean de 20 a 60 horas para cada turno, por quizás unos 120 euros. Y esto siendo optimistas. Los GM se toman su tiempo para ser considerados con sus jugadores (ha habido excepciones, pero estas personas ya no son GM), así que, por favor, jugadores novatos: tomaos vuestro tiempo para ser educados con el GM. “Por favor” y “gracias” te llevarán donde quieras.

Y para acabar este artículo de consejos a los nuevos jugadores: por favor, paga al GM. Envía tus órdenes a tiempo. Construye Obras Públicas y lleva a término acciones diplomáticas. “Construye hacia arriba, no hacia afuera”. Y, sobre todo,

¡¡¡DIVIÉRTETE!!!

14.2 “AYÚDAME, OBI-WAN... ¿ERES MI ÚNICA ESPERANZA!” O “UNA RECETA DE DIVERSIÓN EN REALIDADES ALTERNATIVAS PARA NOVATOS”

por Eddie Efsic

La intención de este artículo no es ayudar a los novatos a que consigan el máximo poder o dar ideas sobre como triunfar en la lista MSI. La intención de este artículo es ayudarte a que te diviertas. Hay varias reglas muy importantes que hay que seguir en tus aventuras dentro de las campañas de Lords of the Earth. Las he ordenado según su importancia (para mí), y en cada una he incluido un poco de explicación. Léelas si tienes unos minutos, y hazte tu propio orden de prioridades.

Norma nº 1: Lords of the Earth es un JUEGO.

No dejes que, bajo ningún aspecto, este juego interfiera con otros aspectos importantes de tu vida como tu trabajo, tu educación o, más importante todavía, tu familia y tus amigos. De la misma forma, no te tomes nada de lo que pase en el juego como una ofensa o un ataque personal, ni siquiera cuando creas que las acciones o palabras que van en tu contra tienen una intención de hacerte daño personalmente. Debes estar por encima de los que puedan insultarte. Acuérdate, Lords es un juego, no es tu vida.

Norma nº 2: Lords of the Earth es un juego de política.

Comunícate con tus vecinos, aprende sobre ellos y sus países. Aprende qué es lo que les hace palpar, qué es lo que quieren del juego. Conocer lo que quieren tus aliados o tus rivales es la clave para conservar a unos como aliados y para derrotar a tus enemigos. Incomunicarse es una forma segura de quedar marginado en las alianzas que se establezcan durante el juego. No seas un desconocido. Desconocido= Peligroso a los ojos de la mayoría de los humanos, y casi la totalidad de los jugadores de Lords son humanos (si exceptuamos a los escandinavos, suecos y daneses, naturalmente).

Norma nº 3: Lords of the Earth es un juego que no se puede “ganar”.

Sí, claro, ha habido torneos de Lords algunas veces, pero los juegos de verdad, algunos de los cuales han durado una década, son un manawakolu; es decir, no tienen fin. No hay ninguna forma concebible para que un gobernante gobierne todo el mundo durante las épocas en las que se juega Lords. Incluso Alejandro Magno sólo llegó a controlar cerca del 20% de las tierras que señalaban los mapas de la época. De ninguna de las maneras puedes ganar un juego de Lords como lo harías en un juego de Risk.

Eso sí, no te desanimes. Aunque la victoria total sea inalcanzable, existen muchas pequeñas victorias que valen la pena jugar. Establece objetivos y consigue cumplirlos. Establece objetivos más elevados. Este proceso se puede jugar en todos los frentes que quieras dentro del sistema de juego, ya sea con control político abierto o encubierto, conversiones religiosas, cambios y avances sociales y económicos, desarrollos tecnológicos o logros militares.

Norma nº 4: Lords of the Earth es un juego de rol.

No, no como AD&D. No puedes lanzar rayos, bolas de fuego o conjurar tormentas de meteoritos. No en mi campaña, al menos. Existe alguna discusión sobre qué tipo de rol se interpreta, sobre si se trata de un jefe de Estado o de la “voluntad nacional”. Después de todo, cuando un jefe de estado muera, tú normalmente seguirás jugando con el mismo país. Ahora eres el nuevo rey. A veces se produce una caída dinástica, o DF como son conocidas (y temidas), y entonces tienes que tomar parte en una contienda interpretando a los leales o a los rebeldes, bajo las reglas para las guerras civiles.

Diviértete jugando al rol con Lords. Aprende la historia de tu país, y luego cámbiala como te parezca mejor. Deja tu huella con una historia alternativa, e interprétala. ¿Cuándo o en qué otro lugar tendrás la oportunidad de dirigirte a toda la Cristiandad como rey de Francia, o establecer decretos para los mortales como rey-dios del imperio Khemer? Juega tu

papel, es realmente divertido. Lo sé por propia experiencia, porque no siempre he sido un GM.

Pero vigila los riesgos, porque pueden confundirte. Los riesgos son la mecánica del juego. Es esencial tener algunos conocimientos sobre la mecánica del juego; incluso crucial para tu éxito, porque, sin ellos, no tendrás ni idea de cómo comunicar tus instrucciones a tu GM. Entonces tus líderes acabarán por no hacer nada y tu país navegará sin rumbo. Así que necesitas familiarizarte un poco con el sistema, la construcción de unidades y otras tonterías por el estilo. Pero este juego no es el Statis-Pro Risk. Lo que no tienes que hacer si eres novato es liarle con que porcentaje de X Gp te darán mejora resultado en Y. Determina qué es importante para ti como Rey, e invierte y compra en tus prioridades. Tus opiniones sobre lo que es importante y lo que no lo es cambiarán con el tiempo, y tus compras e inversiones cambiarán a medida que se modifiquen tus opiniones. El mecanismo estadístico es poco cosa, y no te divertirás si desde un principio sudas la gota gorda con estas pequeñeces.

Norma nº 5: Confía totalmente en ti mismo.

La forma más segura de perder la fe en cualquier persona que te rodea es poner toda tu confianza en ella, y darte cuenta después de que tus intereses y los suyos no coincidían. A menudo acaba uno descubriendo esto cuando se deniegan tus órdenes y tu país es invadido por tu anterior aliado. Esto te puede causar los momentos más deprimentes que puedes llegar a vivir como jugador.

Si piensas en ello, puedes llegar a convencerte que lo veías venir. Pero la pregunta que tienes que hacerte no es si tu aliado pensará primero en ti o pensará primero en sí mismo. ¿Quién es que está más interesado en que tus acciones tengan éxito? Tú, por supuesto. Descarta esta posibilidad en tus vecinos, aliados y rivales. Recibir ayuda en oro, agricultura o asistencia gubernamental es normal entre naciones en casi todas las campañas. Pero encontrar a un país dispuesto a comprometer todo su futuro para ayudar a otro país es una utopía. Para conseguir un cierto grado de cooperación por parte de otros países, un cierto grado de confianza debe darse. Pero depositar tu confianza completa en otro es una gran estupidez.

Bueno, esta es mi historia. Espero, novato, que te ayude a tener una mejor experiencia cuando juegues a Lords of the Earth. Para encontrar ayuda para conquistar tu hemisferio, contacta con algún jugador experimentado en otro continente o campaña, pero asegúrate de que no comparta piso con tu vecino en Lords. Ya verás como dentro de poco, otro novato te estará enviando a ti emails en busca de consejo.

14.3 LORDS PARA NOVATOS o ¡TÚ TAMBIÉN PUEDES ENTENDER ESTE JUEGO!

Por Bob Nardone y John Millsaps

Bueno, ¿y ahora qué? Tienes la Hoja de Estado de tu país, un Newsfax (boletín de noticias) y, quizá, algunos mapas de aspecto extraño. Si eres un jugador recién incorporado a una campaña de LOTE estarás, probablemente, perplejo y un poco agobiado. ¡Bienvenido al club, novato! Para entender

todo este material, es necesario que desarrolles un “sistema” para manejar toda la información. No tiene que ser complicado, intrincado o elegante; sólo tiene que ser útil para ti y lo suficientemente completo para que no se te escape nada.

La primera cosa que tienes que hacer es mirar tu mapa, encontrar la posición de tu región y marcarla de alguna forma. Después, mira el Newsfax y averigua quiénes son tus vecinos. Si tu posición está señalada en “Oriente Medio”, por ejemplo, lee las informaciones para otras posiciones en Oriente Medio, tomando nota sobre todo de cualquier resultado diplomático que hayan obtenido. Márcalos también. En estos momentos, ya tendrás una buena idea de quién es un vecino cercano y/o grande y quien es pequeño y/o lejano.

Ve ahora a la lista MSI (Índice de Fuerza Militar) y marca a esta gente; contacta con ellos tan pronto como puedas por el medio que quieras. Esto es de lo más importante, porque, en muchos casos, un jugador que no se comunica rápidamente muere pronto. Obviamente, este mensaje debería ser amistoso o, como mínimo, neutral. Algo así como “¡Hey!, ¿Qué tal?”. Muchos jugadores de Lords son lo bastante simpáticos como para contestarte (aunque algunos sea sólo para decir “lárgate”). Las buenas respuestas te servirán como base para tu diplomacia. Deberías preguntar a cada uno de tus vecinos cual es el panorama político local y qué alianzas tienen establecidas. Quizá se trate de una alianza regional a la que puedas unirte.

Apunta con cuidado las respuestas y presta atención a los conflictos entre dos o más de tus vecinos; intenta no meterte de cabeza en mitad de una guerra en tu primer o segundo turno, ya que no te ayudaría mucho en tus esperanzas por sobrevivir.

Bueno, vamos ahora a tu Hoja de Estado. Si tienes una posición en un nuevo juego de Lords, tendrás algo de dinero (normalmente 200) para gastar en cosas como regiones, ciudades o niveles de ciudad extra; cultivos, obras públicas, etc. Depende de ti de como gastes esta cantidad. Algunos construyen tropas y QRs (calidad de las tropas) para maximizar su rango en el MSI; otros compran regiones para expandir su base política. Otros optan por más niveles de ciudad y PWB (Puntos de Obras Públicas) para aumentar sus ingresos. No hay una única y adecuada respuesta, cada opción tiene sus ventajas y sus desventajas.

Tu mapa te puede dar alguna orientación. Si estás relativamente aislado y no ves amenazas militares inmediatas, puedes decantarte por cultivos y PWBs para aumentar tus ingresos. Si tú y tus vecinos no os podéis poner de acuerdo, entonces tendrás que optar por la vía militar.

Para utilizar con eficacia toda la información de tu Hoja de Estado, necesitas utilizar algún método que, de forma lógica, te guíe paso a paso. Uno de estos métodos es el que te cuento ahora.

Primero, calcula tu excedente agrario (en caso de que tengas) restando tu consumo a tu producción. (Por cierto, si tu producción normal menos tu consumo se acerca a cero, o es negativo, necesitas PWB regionales o más tierras de cultivo YA!). Una buena regla es que tu producción normal sea al menos un 150% de tu consumo. Esto permitirá tu supervivencia en épocas de vacas flacas. Las reservas agrarias también te ayudarán, pero si diriges correctamente tu

producción, no las necesitarás y puedes gastar ese dinero en otras cosas mejores. Cualquier excedente agrario debe convertirse para otros usos como muestra la Tabla 2-33 Opciones de conversión de los excedentes agrarios, en la página 18.

Segundo, estudia tu status económico actual. Toma tus ingresos base, multiplícalos por tus porcentajes de impuestos, añade cualquier reserva que hayas ahorrado de tu último turno, cualquier cosa en que hayas gastado tus reservas agrarias y el dinero de otros jugadores o bancos. Entonces réstale el total de tus costes de sustento y cualquier cantidad monetaria que debas a otros jugadores. Esto te dará como resultado tu dinero disponible y totales de NFP (Puntos de Fuerza de la Nación) para el turno.

Tercero, decide qué tropas, ciudades, niveles de ciudad, obras públicas, barcos mercantes, construcciones megalíticas y demás deseas construir para el turno. Resta el coste de cada elemento, según está anotado en la lista, y asegúrate de que explikas al GM DONDE construyes cada elemento. Para cuando hayas construido todo lo que quieras o hasta que te quedes sin dinero o NFP (que será lo más probable). Juega como quieras con tus decisiones para obtener el máximo beneficio, pero intenta no quedarte en números rojos en ninguna categoría.

Cuarto, decide ahora, de forma similar a como lo has hecho con los edificios, qué inversiones quieres hacer en cosas como BL (Nivel Burocrático), Infra (Infraestructuras), QRs (Calidad de las tropas), Intel Ops (Operaciones de Inteligencia), Bonus y demás. (Puedes invertir en casi cualquier cosa en tu Hoja de Estado que está marcada con la anotación I: ##.##). Esto puede obligarte a jugar algo más con los totales que habías decidido para construcciones, pero bueno... ¡nadie ha dicho que esto iba a ser fácil!. Ten en cuenta que tus infraestructuras (Infra) deben ser iguales (o casi) al tamaño de tu imperio o te arriesgas a tener revoluciones en tu imperio. OCs (Operaciones de Inteligencia) también pueden ser útiles para ayudarte con la diplomacia, el contraespionaje y demás, y ACs (Operaciones de Asesinato) pueden hacer que funcione el asesinato clandestino. Cuando hayas acabado con los puntos tercero y cuarto, habrás obtenido tu total de ahorros para el siguiente turno.

Quinto, céntrate ahora en las acciones de tus líderes. Empezando por tu Rey (o Reina), dales órdenes para sus distintas tareas. Acuérdate de que cada líder tiene una letra código (K, H, L, A, etc.) seguida de tres números que representan sus habilidades (de 1 a 11, siendo A=10 y B=11,) militares, diplomáticas y “astucia” o “carisma”, respectivamente. Acuérdate de las habilidades de cada individuo. Alguien que sea un buen general debe utilizarse o reservarse para una batalla (pero no empieces NUNCA un combate sólo porque tienes un líder de combate B. Imagínate que empiezas la guerra y Napoleón muere en el primer turno, ¡su sucesor resulta ser François el Débil, A3! ¿Y ahora qué, colega?)

De forma parecida, los buenos diplomáticos deben encargarse de tu diplomacia (evidente, ¿no?), pero envía a los mejores para las misiones más importantes, y los menos habilidosos pueden o bien ayudar a los mejores o realizar tareas de menor importancia. Esta es otra área en la que

muchos jugadores de Lords no están de acuerdo. Algunos dicen que es mejor tener pocos diplomáticos que visitan muchos países en un turno y fiarse de la suerte de que entre muchos resultados mediocres surja de vez en cuando un gran éxito. Otros afirman que un diplomático debe visitar un único país y quedarse en él hasta que este país sea amigo, y luego moverlo a otro país. Los dos argumentos tienen sus razones y elegir entre uno u otro depende de como desees planear tus jugadas.

NOTA: lo que te menciono arriba varía mucho si tratas con otro jugador por email, teléfono o de cualquier otra forma. Intenta siempre estar calmado y concentrado en lo que haces cuando negocias con otros jugadores; LOTE es sólo un juego, ¡no te embales!

Cuando cojas por primera vez una posición de juego (ya sea nueva o ya utilizada), tu primera prioridad debería ser pasar todas las regiones no cultivadas al status de cultivadas tan rápido como puedas. Todos los jugadores están de acuerdo que la mejor forma de hacerlo es construir una ciudad (si es posible, una ciudad portuaria) en cada región que quieras cultivar, y esperar a que pasen 100 años (50 si se trata de una región esteparia). Seguramente no tendrás la posibilidad económica de construir una ciudad en cada turno, así que tienes que imponerte un ritmo adecuado. Intenta construir una ciudad cada dos o tres turnos y, en los intervalos, construye PWB regional de cada zona hasta un máximo de 5 veces el valor monetario regional. Esto te ayudará a aumentar tus ingresos, pues cada PWB representa más oro para el próximo turno. De esta manera incrementarás también tu NFP. El PWB regional hará aumentar también tus cosechas, las cuales, según indica la tabla 2-33, te harán conseguir más dinero y NFPs.

Mantén siempre un ojo en el Newsfax (boletín de noticias). Si tus vecinos te adelantan en los rankings MSI, construye menos PWBs y más tropas (una base económica sólida es muy buena, pero no seamos ingenuos, ¿eh?). En un mundo ideal, tu expansión económica debería mantenerse fácilmente junto con tu desarrollo siempre que llenes tus regiones aún sin cultivar con PWBs y tu ejército se mantenga al mismo nivel (pagado por los ingresos extra que obtienes de estos PWB y sus conversiones agrarias). Tus regiones con ciudades empezarán a estar cultivadas y se podrán llenar con 15 veces el valor en dinero en PWBs. Una vez empieces a tener cultivadas las regiones, empieza a aumentar el nivel de tus ciudades +1 en cada turno, más o menos. Esto hará aumentar el valor de tu comercio entre ciudades y tu valor comercial internacional. (Acuérdate, el programa restará el valor monetario de tu ciudad más pequeña al calcular tu ICTV (comercio entre ciudades), así que intenta dejar siempre una ciudad en nivel -1 para minimizar tus pérdidas).

En este punto, muchas de las mejores ideas para un desarrollo posterior las puedes encontrar en el artículo de Bob Mohny. Te sugerimos que leas este excelente artículo y modifiques sus consejos de acuerdo con tus preferencias de juego. Sé tan individual como quieras y, recuerda: no hay un único “buen estilo” de jugar a Lords, tan sólo “tu estilo”.

¡Buena suerte!

14.4 ECONOMICS FOR ESTABLISHED EMPIRES

by Bob Mobney, *The Fatimid Caliphate, Lords Nine*

(Note: Costs used in this article may vary from Campaign to Campaign.)

No matter what your goal in Lords the key to it is money. Money lets you build your troops, your AQRs, your religious stats, etc. Even the strongest position will crumble for lack of adequate funds to maintain its military and government as well as expand to face future threats. In short, at its basis Lords is a game where economics is the key to power. Too many new players think that to achieve this goal they need a large empire. This is not so. Developing economic growth requires territorial basis that most players can achieve. Large empires are not necessary. Starting with five or six regions, preferably friendly and cultivated, that allow you access to several potential trading partners you can build yourself into an economic powerhouse. Once there any other goal becomes very easy to achieve. The key to economics is trade. The key to trade is cities.

Many players will tell you that the most cost efficient investment is Regional Public Works bought through NFP. In most games this is a ration of 5 NFP to one Public works. As Regional Public Works gives you 1 gold back (a 5/1 NFP/Gold ratio) and slightly increases your NFP pool it is one of the best investments for a small country. However, once you have reached a stage where you have several trading partners Cities will make you far more gold.

For example take an Empire with a Trade Value of 10 and an NMV of 0.18. Let us assume that the country has several level 4 port cities and the next break point on Trade value is a level 7 city. The cost to raise a city from level 4 to level 7 is 45 gold and 30.NFP (assuming the city is in a cultivated region). This has the effect of giving the country 3 gold through increased City Value, 3 gold through Inter-City trade and increases your trade value from 10 to 11. This increase in trade value will directly increase the gold you receive from trade by 10%. So, if said country was making 100 gold per turn through trade that would go to 110 gold. The effect of this increase in city value is 16 gold a turn giving you a ratio of 2.8/1 gold to build to revenue generated and 1.9/1 NFP to gold generated. As you can see this is a far more efficient ratio than the 5/1 generated by spending NFP alone on Regional Public Works.

This process gets even more cost efficient as a country grows. If a country with a trade value of 30 making 450 gold a turn through trade increases a city from level 4 to level 7 they generate 6 gold from City and Inter-City Trade plus increases his trade value by 3.3%, which translates in to 15 gold, for a total increase of 21 gold a turn. Thus the ratio of gold spent to gold generated per turn drops to 2.1/1.

Getting to the point where this process starts to be useful does take time but it is time well spent. To start with, once you have your territory established, your first goal should be to build a level one city in each province starting with your cultivated ones. This is the fastest way to bring up your trade value as well as building your city and inter-city trade incomes. Begin with the cultivated provinces where you can build port cities. As you are building these cities establish trade with everyone that you can.

Once you have all of these cities built, you want to start adding to them in a vertical manner. In other words you want to build as many levels as it takes to reach the next trade value break point to an individual city as you can in one turn. Remember, even though only one level of the city will be constructed in a turn, you can pay for several levels of building at one time. This process has two effects. First, it makes your wall building much less expensive as walls are half cost to rebuild on the turn that you expand the city and they do not need to be rebuild as it develops. The second is that in the long term it allows you to sustain your economic growth through tough times.

If for example, you are hit by a plague or a famine, or you need to divert money into your military, your city growth is already paid for and will not be effected. The next turn pick a different city repeat the process. So, if you have three level one cities, and the next break point for increasing your trade value is a level four city, you would start by building one of the cities to level four (or as close as you can get in one turn) and then move on to the next until all of them have been increased in this manner.

Once your port cities have reached a level where they can handle multiple fleets you should consider building internal trade fleets. Each Internal Trade Fleet will advance your Trade value and your city and inter-city income and may be cheaper than expanding your port cities to the next trade value break point. The also immediately increase these values where as increasing the city size may take several turns. One thing to remember, though, is that you have to have your cities developed enough to handle multiple fleets as Internal Trade Fleets are a support, not a substitute for, External Trade.

While this process is going on you should concentrate your extra moneys into building regional public works. Not only does this give you gold back, but it also increases your NFP, which, in turn, increases the number of city levels you can build. This, of course, increases your trade value, and gives you more gold to build more cities and more public works. It is a beautiful self feeding cycle.

Hopefully, you will find this a simple enough process. If you build up your trade income through development of your cities and public works you will find that all of your other goals are that much easier. After all, you can't build the armies you want till you can pay for them.

14.5 SIENDO ASTUTO

por Luigi Bertoucci, *no te importa de donde soy!*

(No reimpresso de ningún otro lugar...)

Hey! Soy Luigi, que ha estado sin hacer nada todo este tiempo. Pero, cada vez que uno de vosotros me dice "Hey, Luigi, cual es tu secreto?" Les contesto, "es ser astuto."

Es importante ser astuto en una campaña de Lords. Hay muchos países grandes allí fuera que quieren pisotear a los pequeños en todas partes. Así que, ¿qué puede hacer un corso honesto?

Bien, aquí teneis las Cuatro Reglas de Luigi. Cada una de como ser astuto:

1. El NewsFAX es más importante que la verdad.
2. Parecer insignificante.
3. El Servicio de Inteligencia de los demás te hará parecer bueno.
4. Cuando dudes, échale las culpas al Game Master.

El Newsfax es más importante que la verdad

Conseguir alguna hazaña con tus servicios de Inteligencia, es caro. Poner mentiras en el NewsFAX es barato. Los Servicios de Inteligencia tratan con mentiras. La acción “Operación Encubierta” es de lo que va la Inteligencia. Eso es lo que deberías estar usando. Cada vez que usas una acción de “Apoyo logístico”, te estás llamando idiota. No seas estúpido. Miente! Miente! Miente! Es la esencia del juego.

Por ejemplo, yo digo a la gente que tengo asesinos de alquiler. Pero realmente, no tengo a nadie. Cuando alguien me paga para matar a alguien, cojo el dinero y envío a alguien al lugar de los hechos con una botella de vino y un cuchillo y le digo que mate al rey.

Nunca se ha quejado nadie. El rey seguía vivo, así que estaba feliz. Mi cliente leyó un hermoso relato en el NewsFAX sobre mi brillante, retorcido y caro plan que sólo falló por milagro, también él está feliz. Yo me quedé con el dinero y estoy feliz. El presunto asesino, murió cuando intentaba escapar, así que es feliz. Y aunque creo que nunca he matado a nadie, tengo una buena reputación porque siempre he estado “tan cerca” y lo que escribía en el NewsFAX era tan impresionante...

Yo ni tan siquiera tengo que gastar una acción de "Operación de Asesinato"! Sólo una miserable operación de “Operación Encubierta”, y mi brillante reputación de poseedor de los mejores asesinos de alquiler se mantiene. Posteriormente incluso abrí una sucursal en el Oriente Medio y dije que era de los Asesinos de verdad. Nadie se lo imaginaba. Se lo creyeron, porque todo estaba en el NewsFAX.

En un combate es lo mismo. Una acción de “Operación Encubierta” le dice al enemigo que tu ciudad está llena de tus muchachos, cuando en realidad está vacía. Le dice al enemigo que tienes otro ejército, o ningún ejército, o que mejor se vuelva a casa, porque alguien con cañones de asedio y una mala actitud está a las afueras de su capital.

Y no te olvides de la acción “Robar Envío de Oro”. Es como quitarle el caramelo a un niño. A mi me gusta especialmente robarles el oro a los mercenarios después de que hayan recibido su paga. Si tienes suerte, harán lo mismo con sus clientes si les haces creer que han sido engañados.

Oh, y no te olvides del sistema bancario internacional. (¿Que qué quiero decir?, ¿es que tengo que deletreartelo?)

Parecer insignificante

Tus compañeros de juego de Lords son bizarros y arrogantes. Lo que quieren es gloria. Si pareces insignificante, se avergonzará de machacarte.

Si les llamas cosas desagradables, o les pones nerviosos, te machacarán de todas formas, así que te conviene aparecer indefenso ante los grandes. Yo hago esto enviándoles una nota que dice que yo les he enviado un poco de dinero porque les tenía mucho miedo. Les gustó mi actitud.

Si pareces insignificante, puedes usar abiertamente algo tus Servicios de Inteligencia, y no se preocuparán. Si pareces

serio, tu Servicio de Inteligencia les pondrá nerviosos e irán a por ti.

El Servicio de Inteligencia de los demás te hará parecer bueno

Otros países me echan las culpas cuando hacen un asesinato. Como ellos realmente tienen un grupo de asesinos, a veces se las arreglan para matar a alguien. Entonces me echan las culpas, y yo pongo buena cara.

Esto es un tipo de cosas que siempre pasan. Tan pronto como hagas algo, los demás te echarán las culpas o te copiarán. Este tipo de confusión es buena. Puedes elegir que historias te atribuyes y cuales niegas.

Cuando dudes, échale las culpas a Roger (el Game Master)

Esta regla es verdaderamente importante cuando tratas con otros jugadores. Si están enfadados contigo, diles que Roger (el Game Master) ha ignorado tus órdenes, y que ha hecho cualquier tontería que le haya pasado por la cabeza. Diles que has oído que Roger estaba aburrido, o que tenía un pelea doméstica, o que ha sido poseído por Elvis.

Yo les digo que toda la culpa es de Roger cientos de veces, y siempre me creen.

xxxoooo, Luigi

14.6 LAS REGLAS DANESAS DE LA GUERRA

Por Richard Ketcham, Imperio Danés, Lords 1

Introducción

Uno de los aspectos más realistas de *Lords of the Earth* es que, a pesar del hecho de que es mayoritariamente un juego de guerra, la guerra se convierte en un verdadero infierno. Los ejércitos se evaporan, tus mejores generales mueren solo para ser reemplazados por idiotas, la economía cae en bancarrota, las ciudades arden, la población y los aliados se vuelven inquietos y rebeldes, y aparecen asesinos y comienzan a acabar con la familia real... En muchos casos, incluso una guerra exitosa resultará en una nación debilitada por un tiempo debido a los costes. La paz es casi siempre más próspera, y un buen negocio más fácil de dirigir. Así, entrar en guerra no es algo que hacer a la ligera. Los imperios que evitan inútiles y pequeñas guerras acabarán más fuertes que aquellos que desperdician sus recursos y descuidan su desarrollo económico. Por otra parte, la guerra será para una nación eventualmente el único medio para expandirse, y así ocurrirá.

Cuando esto suceda, el objetivo general más prudente es usualmente detenerla tan pronto como sea posible, minimizando los gastos. Sin embargo, la mayoría de veces tu enemigo no aceptará la paz en los términos que deseas, obligándote así a forzarle a ser más razonable. Estas reglas representan la agrupación de experiencias y observaciones hechas a lo largo de muchos años de guerra en Lords. Algunas estrategias provienen de la historia Danesa (ambas dar y recibir al fin y al cabo), mientras que otras son de los grandes reinos de Lords 1.

Reglas Generales

Aunque todas las guerras son diferentes, hay varias reglas que deben ser tenidas en mente sin importar las circunstancias – aplicándose ya sea cuando se ataca, se defiende, o se empata en terminos relativamente iguales.

1. *Siempre incluye al menos un golpe a la yugular*

Éste es, en mi opinión, el mejor consejo de los reunidos aquí. El punto crucial de esto es que, cuando luches una guerra, cada conjunto de órdenes que envíes debe tener al menos una acción que, si es exitosa, incapacite a tu oponente. Posibilidades incluyen el diezmar el mayor ejército de tu enemigo, incendiar su capital y destruir su gobierno, ocasionarle una crisis dinástica y cortarles vías de suministro vitales o rutas comerciales. Esto de ninguna manera es un conjunto completo de opciones – podría incluso ser más eficaz pensar en algo que morder fuera del camino habitual, y que en contra deba ser más difícil de defender.

Esto es casi siempre más fácil de decir que de hacer, pero si tu pones tu mente en ello debería de presentarse alguna posibilidad. Si es simplemente imposible dado las presentes circunstancias, intenta preparar alguna cosa potencialmente devastadora para el próximo turno. **Tus intentos no siempre tendrán la presumible peculiaridad de suceder, y en casi todas las guerras eso bien puede no ser. Sin embargo, esto no necesariamente niega su efectividad.**

Hay muchas razones del porqué este principio es importante.

Primero, si tu no intentas quitar de un golpe a tu oponente, es probable que aún sigas combatiendo el siguiente turno sin importar cuan buenos resultaron para ti los dados. Cuanto más tiempo dure la guerra, más debilitante se volverá; y lo más importante, también se hará cada vez más impredecible. Cuanto más en el futuro tus mejor urdidos planes se extiendan, es más probable que la realidad venga a llamar a la puerta en la forma de una inesperada desgracia.

Segundo: haciendo esto pondrás a tu oponentes más a la defensiva, lo cual es una ventaja psicológica que no debe subestimarse. Cuanto más se preocupe tu adversario de donde darás tu siguiente golpe, es más probable que comience a ver fantasmas y a defenderse de amenazas inexistentes, y menos disfrutará de la guerra. Esto puede a su vez llevarle a dar un mal paso o demandar la paz.

Tercero: si consigues tanto por fuera de combate, probablemente hará impresión entre tus vecinos y cualquier potencial enemigo, dejándoles con la idea que el tuyo puede no ser el siguiente imperio con el que quisiesen liarse.

Cuarto: hay puntos de estilo para ser ganados. Una rápida y dramática matanza hace para un buen Newsfax, lo que hace feliz a cualquier GM. De igual forma, dado que seguirle el rastro a miríadas de ejércitos moviéndose de aquí a allá y realizar las apropiadas tiradas es un trabajo duro para tu malpagado GM, un desenlace rápido a la guerra no es algo necesariamente mal recibido.

1a. *Siempre cubre tus puntos vitales*

Esto es solo el corolario a la regla 1: ¡No dejes que te hagan lo mismo a ti! La idea principal es identificar cuales son tus puntos vitales, que cambian de nación en nación, y defenderlos tan eficientemente como sea posible. Esto

también significa el no defender aquellas cosas que tu puedas permitirte perder momentáneamente, de modo que puedas concentrar tus fuerzas en el ataque o en la defensa necesaria.

2. *Solo lucha las batallas que puedas ganar*

Por supuesto, nadie envía intencionalmente a sus fuerzas a una situación sin esperanzas, pero los anales de la historia de Lords están llenos con los cuerpos de los desafortunados soldados que imprudentes señores feudales enviaron a batallas en las que estaban completamente aventajados. Tomate tiempo y esfuerzo para medir las fuerzas de tus oponentes y actúa de acuerdo a ello, y no te precipites en algo a ciegas. Una operación de “**Revelar Secreto**” utilizada en averiguar cuán grande es el ejército de un oponente es casi siempre mucho mejor idea que, digamos, una operación de “Asistencia en Batalla”. El primero puede ayudarte a evitar un desastre; el último puede darte un pequeño plus en tu tirada después que el desastre ya esté encima de ti. Si tu ves que no puedes ganar, evita la batalla – para tus apuestas y marchate para luchar otro día, en lo que pueden ser mejores condiciones.

Algunos usan una variante de esta regla diciendo “solo lucha las batallas en las que *estés seguro* que ganarás” (también conocida como la regla Pollard). Mientras que esto puede dar lugar a una gran proporción de victorias, es un poco demasiado rígido. No hacer nada salvo cazar conejos a golpes se volverá aburrido al cabo de un tiempo. Y, las mejores oportunidades se presentarán ante ti por el destino y las circunstancias no tienden a ser convenientemente libres de riesgos; aquellos que esperan por una “mejor situación” tienden a encontrar que esta no viene.

3. *Mantén en mente que tu oponente es una persona, no un imperio.*

El más poderosos de los imperios del mundo no podrá herirte si el jugador que hay detrás no tiene el deseo de hacerlo. Intenta hacer la guerra costosa no solo para el imperio con el que te enfrentes, si no también para el individuo de detrás. Muy a menudo, las guerras en LOTE no acaban por las circunstancias militares, si no por el cambio de humor de alguno de los combatientes, ya sea esto causado por cansancio, desazón, responsabilidades en el mundo real, ganar paz interior o lo que sea.

Así como te aconsejo mucho el evitar inmiscuirte en la vida real de tu oponente, tu puedes minar su moral continuando la lucha. Uno de los mejores caminos para hacer esto es cansar a tu oponente. Aunque la propia duración de una guerra puede tener este mismo efecto, a corto plazo puedes hacer lo mismo luchando enérgicamente y en muchos frentes: militares, políticos, económicos, religiosos, encubiertos, etc. Cuanto mayor sea el tiempo que tu oponente gaste imaginándose cómo tratar contigo, mejor.

Un alma más maquiavélica podría intentar también destruir las universidades o las ciudades favoritas del enemigo, o aquellos mimados proyectos que han tardado años en su creación, arruinando muchos años y euros de cuidados y esfuerzos. Esto puede ciertamente quitarle la diversión al juego a tu adversario, pero es necesario tener cuidado, puedes enfurecer a tu oponente de manera que no se preocupe de nada más que de tu eliminación. Como vengo

diciendo, un alma aún un poco más maquiavélica podría tomar esto en cuenta, intentando así conducir a un oponente a acciones precipitadas y a una inusual falta de precaución...

Reglas para la Ofensa

Cuando tu estás a la ofensiva, tu meta típicamente es tanto el demoler a tu oponente como el arrebatarle algo de tal forma que no pueda volver a recuperarlo. Asumo que dado que estás atacando, posees alguna superioridad sobre tu oponente, ya sea en número o en servicio de inteligencia o en la calidad de las tropas o hasta en la simple sorpresa. Cualquiera que sea tu ventaja, debería ser tu objetivo de mayor grado el golpear mientras el hierro esté aún caliente y concluir la guerra tan rápido como sea posible, antes de que tu ventaja se evapore o que tu oponente sea capaz de golpearte en la arena en la que él o ella tenga ventaja.

1. *Céntrate en los ejércitos y en los puntos estratégicos vitales, no en territorios.*

Algunos jugadores buscan en la guerra el tratar de tomar la mayor parte o todas las provincias del oponente. Aunque esto tiene el admirable resultado de minar la fuerza del enemigo y su habilidad para continuar en la lucha, al tiempo que el agradable efecto secundario de permitirle a uno pintar con sus colores más regiones del mapa, esto es frecuentemente un error por muchas razones. Primero, falla en tomar en cuenta lo que el oponente es realmente – no una parte de un estado real, si no un grupo de líderes y ejércitos que buscan aniquilarte. Estos representan la principal habilidad de tu enemigo para infligirte daño, y mientras ellos sigan rondando tu estarás siempre en peligro. Segundo, eso hace que disperses y debilites tu ejército en guarniciones, que pueden ser fácilmente tomadas si un ejército enemigo llegase mientras tu fuerza principal estuviese luchando en otra parte. Tercero, los territorios realmente no son de gran ayuda a corto plazo. Generalmente proveen dinero limitado, y no NFP.

2. *Piensa el porqué luchas, y en como puedes hacer para acabar la guerra.*

Según algunos historiadores, fue una violación de esta regla lo que llevó a la derrota de los Estados Unidos en Vietnam. Debes tener una meta clara cuando pelees una guerra, y un plan que te permita obtener esa meta. Esto es importante porque tus planes son los que coordinarán tus fuerzas y finalmente dan a tu ataque su verdadero poder. El éxito no se consigue necesariamente derrotando ejércitos enemigos y capturando tierra y ciudades, pero sí seleccionando y obteniendo los objetivos valiosos. Como se aprendió en Vietnam, tu puedes ganar cada batalla y aún así perder la guerra (Cuando un coronel estadounidense recordó que los Estados Unidos habían ganado todos los grandes enfrentamientos, su contraparte vietnamita replicó: “Eso es cierto. Eso es también irrelevante”). Mientras que en esta etapa tu puedes no preocuparte de manifestantes y del sentimiento contra la guerra en casa, hay una multitud de cosas que pueden ir mal en una guerra que no acaba porque tu no sabes como concluirla.

Reglas para la Defensa

Cuando estás a la defensiva, tu objetivo primario normalmente no es destruir al oponente, solo hacer que te deje en paz (y con esperanzas de devolverle sus cosas). En tal grado como éste sea el caso, la posición defensiva es a menudo más flexible que la de ataque. El defensor principalmente se preocupa por sobrevivir y lucha cerca de casa, mientras que el atacante necesita proyectar su fuerza en suelo extranjero y mantener comunicaciones, líneas de suministro, etc., todo mientras pugna para vencer al mínimo coste.

1. *Intenta separar a tus oponentes uno a uno*

Si tu enemigo divide sus fuerzas, o si son varios los países que te invaden, tu puedes hacerlo mejor combinando todas las fuerzas que tengas en un único gran ejército e intentar enfrentarte a los ejércitos enemigos uno a la vez. Incluso aunque sumados ellos puedan sobrepasarte en número, tu todavía puedes mantener una ventaja en cualquiera de las batallas, y tal vez en todas ellas!

2. *Si tu oponente posee un mega-ejército invencible, intenta algo de esto:*

- ◆ Piensa en cómo destruirlo de cualquier manera. Ejércitos enormes pueden caer y de hecho lo hacen. Las estrategias incluyen el asesinato de líderes, desertión de los mercenarios, infiltramiento, líneas de abastecimiento cortadas – hasta manipular las cartas de navegación. Los poseedores de grandes ejércitos suelen ser mas creídos de si mismos, confiando en su número para dar un descanso a la razón. En vez de temblar de miedo o tratar de huir, intenta darle la vuelta completamente – eso puede ser la última cosa que tu oponente esperaría.
- ◆ ¡Dispersate! Divide tus ejércitos en muchos mosquitos zumbantes que fastidien a tu enemigo todo lo posible evitando la confrontación. Un par pueden ser aplastados, pero mientras el ejército enemigo sea una enorme masa no será capaz de seguirles el rastro a todos. Buenas actividades para estos ejércitos incluyen el aniquilar guarniciones y liberar provincias y cortar las líneas de suministro y comunicaciones (lo que puede ser en si mismo decisivo si el enemigo se encuentra ya muy en el interior de tu territorio). En este caso es bueno mantener la movilidad de tus ejércitos – una fuerza consistente enteramente de caballería es mas difícil de atrapar y enfrentar que una que posea infantería o artillería que la retrase.
- ◆ Defenderse detrás de las murallas. la vieja espera, esta puede ayudar a igualar las diferencias considerablemente. Si tu oponente intenta un asalto, enormes porciones de sus ejércitos pueden fundirse muy rápidamente. Esta clase de tarea puede ser buena para tus fuerzas menos móviles, mientras que la caballería tras las murallas no será en absoluto buena.

3. *Prolonga la Guerra*

Cuanto más larga una guerra sea, es más probable que factores imprevistos salgan a la luz y hagan que algo vaya mal para tu agresor. Crisis dinásticas, hambrunas, deserción o traición de aliados, procurarse aliados de los suyos – todas estas cosas pueden suceder en cualquier momento, de modo que cuanto más tiempo resistas más altas serán tus oportunidades de supervivencia. Aunque que esto es de nuevo algo un poco evidente, la idea es evitar resistencias al final y confrontaciones similares, y en lugar de eso utilizar tácticas de retraso. Esta es también la mejor manera de cansar a tu oponente humano. Muchas veces un imperio ha sido salvado literalmente del borde de la extinción porque el atacante simplemente se hartó de luchar.

14.7 WINNING WARS AT SEA

by Oliver Cromwell, England, Lords One

Summary

The title of this monograph is misleading: one does not win wars at sea. One merely wins engagements. Rarely, if ever, does a fleet action lead directly to the ending of a war. In fact, fleets have only three offensive missions:

1. Irregular activities (piracy and raiding)
2. The transportation of land units
3. Blockading enemy ports.

From these, one can deduce the three defensive missions of fleets:

1. Protection against piracy and raiding
2. Interference with the transportation of land units
3. Breaking blockades.

Nonetheless, the proper use of sea power is essential to anyone who wishes to be considered to be a world power.

Characteristics of fleets

The following characteristics of fleets should always be kept firmly in mind:

1. Tremendous range; often an order of magnitude greater than that of infantry, due to the higher speed of ships, and the large size of most Sea Zones.
2. Supremacy of the Offense. Where land combat in Lords favors the defense, sea combat favors offense. This is due to the fact that anything that can be defended by ships (land, cities, etc.) can also be defended by land units — and generally more effectively. Fifteen wall points around a port city will do far more damage to an enemy than fifteen warship units.
3. Vulnerability in Port. Land units are generally in a good position when stationed in a walled port city. Fleets, on the other hand, are vulnerable to ambush on leaving port, and attack via fireships, land units, and treachery while in port. On the other hand, a fleet at sea must be found before it can be sunk, and finding a fleet can be tremendously difficult. Thus, ports are a safe haven only to a weak fleet whose position is known to the enemy, or

to a fleet landing troops, which would otherwise be exposed.

Raiding, slaving, and piracy

Raiding, slaving, and piracy are the most effective use of small fleets in Lords. A quick reading of the command descriptions indicates that these actions are considered to be opportunistic: the default action is to withdraw as soon as serious opposition is encountered. Thus, orders to scour a coast can be given with a good confidence of the fleet's return, since the mere presence of opposition will cause a target to be passed by. This contrasts sharply with army movement orders, which are interpreted more mechanically, causing unwanted battles.

Raiding, slavery, and piracy transfer resources from your opponent to yourself. As such, it contrasts favorably with traditional warfare, which is not profitable in the short term. It also tends to confuse your opponent and cause resources to be diverted to anti-piracy measures, which tend to be ineffective for the reasons given above. My experience is that forces as small as 5w can cause an immense amount of disruption to the enemy. Thus, raiding should be a feature of any war that involves enemies reachable by sea.

Slave-taking is more dangerous than the other acts, since it causes you to incorporate slaves, who are by definition disaffected, into your society.

Transporting troops

It is customary to ship troops across the ocean in fleets consisting entirely of warships. This increases firepower on the water, but limits cargo space. This practice is ridiculous. With an all-warship fleet, with each unit capable of carrying one land unit, half the NFP committed to a venture is useless once the landings are made. With an all-transport fleet, overhead is reduced to one-third. For example, take a nation that has 100.NFP to spend on all units in an invasion. With an all-warship fleet, this would be 50w, 50i. With an all-transport fleet, this would be 33t, 66i, delivering over 30% more ground troops to the combat zone.

Note that the tradition of using warships exclusively is done without regard to the level of threat. Thus, the Occitanians invaded England with a single overloaded, all-warship fleet, which was greatly delayed by the harassment of the much smaller English fleet. Had the Occitanians sunk or chased away the tiny British fleet first, the crossing of the English Channel would have been perfectly safe for unarmed transports.

Troops can be transported incredible distances by ship — so far that it often boggles the minds of your opponents. This fact should be kept in mind.

The expense of troop-carrying capacity generally forces invaders to leave most of their artillery, siege units, and cavalry behind. Those who face invasion by sea should take full advantage of this fact by presenting invaders with tall walls, big guns, and large cavalry forces. This has proven far more important during two massive invasions of England than sea power has.

Furthermore, sea-borne invasions are more strapped for resources of all kinds than land-based invasions. Thus, taking cities by assault or passive siege tends to fail because the

attackers didn't bring enough men, while taking them by active siege fails because they didn't bring enough guns and siege engineers. Similarly, the ships themselves are subject to destruction on the beach unless provided with a leader (and guards, if the ships are transports), diluting the offensive in yet another way.

Enemies who invade by sea have to transport mercenaries until they take one of your cities, at which point they can hire mercenaries locally, including cavalry and other hard-to-transport units. Thus, it is very dangerous to relinquish cities. Port cities should be heavily fortified and have a leader within easy reach. Where this is not possible, the city should be moved inland. (To prevent invasion from becoming too easy, mercenary ship units should be destroyed whenever possible, as their rate of regeneration is slow.)

Fleets are at their most vulnerable when landing troops. Therefore, you should land your own troops in the safety of a fortified harbor when possible.

Blockades

An unbroken blockade of an enemy will eliminate his international trade, his ability to hire mercenaries, and will shut down his banking system. While generally impossible except against tiny island kingdoms (for example, England has far too many port cities, in far too many sea zones, to be blockaded effectively), the possibility of blockading an entire country should always be examined.

Blockading individual cities in support of a siege is an easy way to take a heavily defended city. If the sea has already been swept clear of enemy warships, this can be accomplished with just a few warship units.

General fleet actions

You should avoid general fleet actions unless you have overwhelming superiority. Fleet actions can generally be run away from; in fact, if you do not want to fight, the enemy will have difficulty finding your fleet in the first place. Since fleets by themselves conquer no territory, you can often decline a fleet engagement and lose nothing.

Large warship battles should take place close to home, when possible, so that your fleet can escape to the shelter of a fortified harbor if the battle goes against you, and so your enemy has no such shelter if the battle goes against him.

Your fleet should have a squadron of elite warships, so your leader will escape the wreckage of your fleet if you lose badly.

14.8 COMUNICACIÓN Y CONFIANZA

Por Richard E. Perlotto II

(combinado y reimpresso de *Rapier Communiqué* Volumen III, N° XI, 2 de Marzo, 1993; *Rapier Communiqué* Volumen I, N° I, October 1, 1989; *Rapier Communiqué* Volume III, Issue XII, April 24, 1993)

Una de las partes más importantes de jugar a Lords es la intercomunicación entre los jugadores. Ahí es donde puedes llegar a acuerdos o mentir como un bellaco. Es importante utilizar cualquier aspecto de la comunicación que esté disponible. Armado con la información pertinente, puedes ser capaz de sorprender a tu peor enemigo, defender a tu mejor

aliado, o incluso salvar tu propio pellejo de otros maliciosos jugadores.

Hay seis formas principales de comunicación con tus amigos y compañeros conquistadores: el teléfono, por carta, un e-mail, a través de un amigo del jugador, quedando en persona, y finalmente a través del GameMaster. Algunos son más fáciles que otros, pero cualquiera puede ser suficiente para la mayor parte de tus necesidades.

El teléfono es el método de comunicación más conveniente (si el jugador tiene uno y puede permitirse llamadas de larga distancia). Este método permite a los jugadores medirse mutuamente escuchando el tono y como el otro se presenta a si mismo y como da la información. Yo personalmente prefiero el teléfono sobre los demás métodos excepto uno, que más tarde explicaré.

Con el teléfono sabes con quién estás hablando. No hay una habitación donde esconder quién eres realmente. Sin comunicación inmediata, es posible utilizar un pseudónimo y muchos jugadores que no estén familiarizados con tu estilo de juego, así como aquellos con quienes no has contactado en persona previamente, pueden ser engañados. Si planeas jugar bajo un nombre falso, entonces es mejor limitar el contacto telefónico o eliminarlo completamente si es posible. Eventualmente alguien que realmente te conozca se imaginara la verdad.

El segundo método más común es la carta. Enviar una nota con tus órdenes es una forma casi segura de sacar algo de otro jugador. Además es uno de los métodos más fáciles de pasar información falsa a otro jugador. A menos que el GameMaster ponga una atención especial, estás seguro de que la carta que has recibido del jugador Sueco era realmente suya? O quizás otro jugador está usando el papel como una forma gratuita del Servicio de Inteligencia.

Sólo ha habido unos pocos casos en los que se han usado cartas falsas, y sólo unos pocos jugadores intentarían una cosa semejante. Naturalmente, sólo un par de GameMasters se darían cuenta de algo así, o ni siquiera se preocuparían

El mayor problema de usar tus órdenes para enviar una nota a otro jugador es que se debe esperar dos turnos para obtener una respuesta. Si usas este método, ten una alternativa para que en caso de emergencia tú y tus aliados podáis contactar mutuamente para esa ocasión especial.

Muy relacionado con el envío de cartas es la comunicación por e-mail. Mediante este método es más difícil ocultar quien eres, pero aún es posible que te descubra alguien que sea lo bastante bueno con los ordenadores.

El cuarto método consiste en hablar con un amigo del jugador por cualquiera de los métodos anteriores. Pueden estar en la misma campaña o incluso en un juego diferente. El único problema aparece cuando están en el mismo juego y tienen su propia agenda oculta, cosa que es común en este juego incluso para aquellos que son amigos íntimos.

Naturalmente, siempre es posible que ambos te estén tomado el pelo, pero después de unos pocos turnos de juego y algo de familiaridad con el estilo del jugador es más fácil distinguir los que son dignos de confianza de los indeseables.

Una vez que uno de los otros métodos ha sido utilizado, es posible conocer a tu enemigo o aliado en persona. Esta es casi siempre una tarea preferente a realizar, si la distancia lo permite debería ser normalmente posible. Este método me

gusta mucho porque es más difícil mentir en persona cuando estás cara a cara. Es posible leer el lenguaje corporal y las expresiones faciales ganando conocimiento interior mientras los dos estáis conversando intrascendentemente.

Naturalmente por diversas razones no siempre es posible encontrarse en persona. A veces lo impiden problemas personales y algunos jugadores pueden ser sensibles respecto a sus dificultades y no hablarán sobre ellas abiertamente. Así que si un jugador no hace un esfuerzo para encontrarse contigo o pone excusas, puede estar intentando evadir o esconderte algo o bien puede haber una razón que no sea asunto tuyo y que no tenga nada que ver con el juego.

El último método de establecer comunicación es que el GameMaster contacte con los demás por ti. Este es siempre el último recurso y muchas veces el GameMaster no está predispuesto a ayudarte. Pero en algunos casos, si pagas lo suficiente, el GameMaster puede predisponerse a establecer los contactos si es posible.

No importa el método que se use para contactar con otros jugadores, te sugiero que lo hagas, aunque sea sólo para intuir su posicionamiento. El jugador que nunca contacta con los demás es normalmente el primero en ser atacado. Pero si dispones de alguna comunicación, no abuses de ella. Hacer llamadas telefónicas interminables fuera de horas no será apreciado, ni tampoco palabras obscenas o desagradables. Recuerda que esto es sólo un juego, no tu vida real.

Tus planes eran perfectos, la posición era con la que soñabas, tu poder era incuestionable, y has perdido.

Qué ha ido mal? Obviamente, has confiado en quien no deberías. Esto le pasa a todo el mundo a menos que seas tan paranoico que te merezcas ser sacado fuera. La vieja frase de que si más de dos personas conocen un secreto entonces ya no es un secreto, es cierta en Lords of the Earth.

Como puede un jugador defenderse de la traición? La respuesta es que no puedes, acéptalo y continúa jugando.

Tú sólo puedes intentar evitar lo inevitable con mucha suerte y algo de buen juego. Algunas de las posibles maneras de hacer esto es intentar y establecer amistad con algunos de los jugadores que parezcan dignos de confianza, naturalmente estos también pueden ser falsos y sólo el tiempo te dirá la verdad. A veces los jugadores más temidos son los más propensos a decirte la verdad y a ser fieles aliados.

Con el tiempo serás capaz de juzgar como tus oponentes reaccionan delante de diferentes situaciones y muy posiblemente tu mismo determinarás quién es digno de confianza. Desafortunadamente, esto probablemente sólo sucederá a varios países y campañas de distancia.

Otro método consiste en reclutar varios de tus amigos para jugar los países próximos y adyacentes al tuyo. Éste es un método seguro de defensa común, pero naturalmente esto también alienará al resto de los jugadores que contemplarán tu banda como algo hostil para ser destruido si es posible.

En cualquier caso, los puntos a recordar son:

- ◆ Desarrolla amistades en el juego.
- ◆ Comunícate y aprende algo de tus adversarios.
- ◆ Forma grupos para ayudarte a defenderte de los demás.
- ◆ No expliques a tus amigos todos tus planes y secretos.

No importa durante cuanto tiempo juegues, tarde o temprano te darán la puñalada por la espalda. Tómalo con filosofía, y continúa jugando si es posible, o si no empieza en alguna otra campaña. Nunca te tomes nada del juego como algo personal, y especialmente no lles las ofensas que hayas sufrido a otra campaña. Esta es la marca del mal jugador.

14.9 THE MOVEMENT OF HORDES

by *Thad Plate*

(reprinted from the *Rapier Communiqué* Volume III, Issue XII)

As a GameMaster, I have seen many hordes come rolling out of the grass lands; I've seen them rape and pillage; and I have seen them butchered and quartered by those wimpy civilized plowshare wonks. I have been disappointed as I've seen horde after horde come barreling into Europe thinking that they'll become Khan of Krakow ruling all from the Seine to the Donets. Each of these hordes find themselves opposed by a Grand European Anti-Horde Alliance who spit their entire wad of intelligence into the unwary tribe of wandering Cossacks. Always that horde is destroyed. A horde can be effective force but if not properly played will become a laughing stock of the weenies who are not true men. The intimidation that a horde poses upon the girlie-men farmers is real though, because of the potential of the horde. But the horde fails to make its potential.

In the Lords game I run, I always open a horde up for play immediately after it is hatched from the great grassy incubator. To run at horde at this stage to attack a civilized nation would put me in a position of playing against the players. I do not wish to do that so I let players do that for me. I pay a price for that though with mediocre horde play. How can a horde become really tough? How can a horde make the decadent tapioca eaters pay for the insolence? I have a few ideas.

First, a horde must get as big as possible while still in the wild lands. Initially a Horde does not have to pay troop support. That is, so long as a horde does not conquer and garrison a cultivated region or settle a cultivated province; that mega army can support itself on grasshoppers and wild deer.

A horde can get bigger through a mysterious process called 'Horde Diplomacy'. A big horde comes into a wild, steppe region, they are parlayed by the native tribe in the region. Both sides puff themselves up claiming to have more balls per ounce than the other. Several things may happen as a result. The natives may attack. The natives may destroy you. The natives may join you either as an ally. The natives may be absorbed. Or usually, they will let you pass allowing you free passage. You can visit a region every turn, and try to recruit the natives until they join you. It is always best for a horde to travel from one end of a steppe plain to the other and this way have as much contact with possible recruits as possible.

Now you have lots of cavalry and allies. Your army is very big. You may think you can defeat those wusses down there but you're wrong. You are not prepared. Things can still happen to you. For one thing you have no intelligence service.

You have a low Siege QR. You have no gold yet. A horde can loot and plunder before reaching the really juicy lands. They can loot and plunder all the steppe and wilderness regions they can reach, raising lots of cash. They can enslave any of these regions and build up a captive army of slave NFP to whip before them. The loot they can invest in Bureaucracy to get more leaders, in the intel stats in order to combat the intel systems of the civilized folk and in Siege QR. The slaves will be useful in battles and sieges. A well prepared horde may be better equipped to deal with all the flak the civilized world will throw at you, but remember every turn that you are out there gives the civilized wops one more turn to prepare against you. You might want to diplomacize your allied hordes so they won't rebel from you later. Money might also be saved so to pay the troop support once it has to be paid upon contact with cultivation.

A horde must take risks, the more calculated the better they are. A cautious horde will lose time and will eventually be destroyed by the yellow bellied settled down types. A reckless horde can be easily manipulated and will be liable to destroy itself thinking themselves invincible. A middle path must be taken. A plan must be in action to do what you want to do with your horde. Risks must be taken but the targets must be carefully chosen. The easiest place for a horde to penetrate is the Middle East. From the Middle East, a horde can attack India, North Africa or even Europe. The next easy target for a horde is China but the horde must be swift or else the Chinese will be well prepared.

Hordes that successful plunder China can then move on to South East Asia or even India. The toughest place is Europe. It is possible to break in Europe but Europe must be caught unawares and must be in a state of disunity in order for any success to happen at all. Also a horde must be prepared to lose their khan every turn if they rush into Europe; risking dynastic strife. If you really want to take out Europe; whomp on the Middle East first.

In my estimation, the horde is a most difficult position to play because of it survivability rate. Hordes are a bunch of homeless vagabonds trying to steal land from the entrenched rich wimps. Some hordes are played fatalistically; expecting to die. All I can say to that is you'll get what you expect. If you are a horde, play to win and maybe you just will.

14.10 SOBREVIVIR A LA EXPERIENCIA CATÓLICA

Por Chris Cornuelle, ex-papa y GM de Lords 5 y 13

Introducción

Muchas campañas de **Lords of the Earth** tienen un jugador en la posición del Papado Católico Romano el cual, en el período que nos ocupa, es una posición única. Esta posición corresponde a una teocracia sin mucho territorio pero de gran influencia más allá de los límites de sus fronteras.

Los jugadores en Europa (y del Oriente Medio, si saben lo que les conviene) deberían conocer la historia del papa como líder religioso de la Cristiandad Occidental. Un buen artículo de enciclopedia probablemente bastará. Ten presente

que esto se aplica también al jugador papal, la falta de conocimientos históricos es un problema común entre ellos.

Dr. Divinidad, O Como Dejé de Preocuparme y Aprendí a Amar al Papa.

Cada jugador católico tendrá inicialmente un bien fundamentado miedo al papado. En una campaña con una buena base histórica, la Iglesia Católica Romana debería tener un gran poder en sus países, y de hecho debería ser el equivalente a una infiltración a gran escala en sus poblaciones, nobleza y gobierno. Muchos de ellos tendrán asentamientos monásticos, que generar ingresos para el jugador papal, y usualmente se contemplan como guaridas de iniquidad e intriga por los jugadores de **Lords of the Earth**. La simple idea de un jugador poseyendo tal influencia dentro de las fronteras de una nación normalmente provoca a sus jugadores ataques apopléjicos de paranoia y rabia.

Normalmente esta es la reacción correcta.

Para “Dejar de Preocuparse” y “Amar al Papa”, estos jugadores necesitan un plan de juego de los que dice el Pontífice. Éste puede ser simplemente un registro, o un compendio elaborado de reglas de conducta de la Iglesia. Sin un buen registro y/o Convenio con los jugadores Católicos, estos jugadores puenen estar convencidos de que el jugador Papal tiene los mismos pensamientos impuros, objetivos imperialistas y falta de código moral que tipifica al jugador de éxito de **Lords Of The Earth**. Si parece que, de todas formas, éste es el caso, los jugadores deberían emprender una firme pero gentil aproximación al papa. Presenta un frente unido dando o tomando verdaderas paranoias y deja que el jugador papal sepa lo que tienes en mente. Si él o ella empieza a excomulgar jugadores, proclamar cruzadas, y generalmente a mostrar signos de neurosis, encuentra un nuevo papa (mira más abajo).

Vamos por el “Amar al Papa”. Históricamente, el papado era más que el conservador de la antigua tradición literaria y un parásito sobre la tierra. Para la Iglesia, el hecho de haber sobrevivido durante siglos a hordas de degolladores y mala gente (léase “nobleza”), significa que les debe haber provisto de algunos servicios útiles.

Los buenos marxistas (y protestantes) de tu entorno inmediatamente adivinarán un servicio: oprimir a las masas. Una nación sin un sistema de creencias fuerte y organizado bajo condiciones feudales o imperiales debería ser más propicio (tomar nota los GMs) a una Caída Dinástica (DF) o a una intrusión por los vecinos con sistemas de creencias más fuertes. Hay además otros beneficios más difusos de tener un culto constante y uniformizado, que debería ser en general una influencia tranquilizante (menos revueltas, mejor leche de vacas contentas, este tipo de cosas).

El papado puede usarse además para pedir prestados puntos de Burocracia (BL) e Infraestructura (INFRA). Los jugadores necesitan ser receptivos a aceptar estas ayudas: como el papado ya tiene gran influencia en sus tierras, dejarle un poco más no hace daño, y tú obtienes algo a cambio que puede ser de gran valor. Pregunta a cualquier jugador que haya intentado subir su BL de 14 a 15 porque merece la pena.

Un papa bien organizado además estará en posición de reunir ayuda para ti en caso de invasiones infieles, y podrá mejorar otras guerras. Cualquier Iglesia que lo tenga dará

dinero, líderes, y hasta proclamará cruzadas si una nación católica es atacada por las fuerzas de la oscuridad, sin considerar cual de los jugadores están metidos en ella. Para aquellos jugadores que no estén en primera línea en la batalla contra los incrédulos, aún hay beneficios políticos. En caso de DF, el jugador original puede pedir ayuda al papado, puesto que el gobernante actual ha sido coronado por un obispo. La legitimación extra proveniente del apoyo de la Iglesia debería disminuir los recursos de un usurpador, naturalmente, si dicho jugador se refiere al mismo Sumo Pontífice, el apoyo puede no llegar. Si una nación católica es invadida por otra, el papa puede o debería negociar un tratado de paz, especialmente si la guerra dura más de unos pocos turnos. Tener la ocupación de árbitro disponible ha demostrado ser útil en **Lords Of The Earth** campaña 0 (el mundo real); permitir al papa establecer un armisticio a aprobar por ambas partes puede proporcionar un auténtico alivio a un dolor insoportable...

Todo esto son razones para estar con el papa.

La Edad de la Inocencia

Dicho lo anterior, cuales deberían ser los roles, deberes y objetivos de la Iglesia Católica en **Lords Of The Earth**?

La primera y más importante tarea del papa es promover la Iglesia: es un trabajo de ventas. Deja a los otros jugadores las alegrías de la invasión, carnicería, pillaje, y DFs. El papado está para ganar las almas, y en un juego de objetivos abiertos como **Lords Of The Earth**, uno puede elegir otros objetivos aparte de ser la mayor potencia militar. Además, un papa con realmente éxito tendrá más poder real que la mayor nación en MSI del globo. Por poner un ejemplo, imagina a un jugador llevando unas Naciones Unidas en **Lords Of The Earth** 0 que funcionaran realmente. A que da miedo, eh?

De todas formas, igual que a la ONU no le está permitido tener su propio territorio, la Iglesia Católica Romana no puede tener ninguna de las provincias de **Lords Of The Earth**. La tierra es un gran inconveniente en varios aspectos:

- ◆ Muchos jugadores quieren tierra. Tú tienes tierra. Intentarán quitártela.
- ◆ Si tienes tierras, siempre serás sospechosos de querer más provincias.
- ◆ Mirando un mapa de Europa, otros jugadores tenderán a contemplar al papado solamente como otro país con el que tratar.
- ◆ La tierra te hace vulnerable (ver primer y segundo punto) al ataque de las Fuerzas de la Oscuridad. Cuando sean presionados, los Incrédulos verán a la Iglesia como el origen de los problemas (tal como debieran si el papa está haciendo su trabajo), e intentarán eliminarlo militarmente.

Como papa, te enfrentas a un dilema que sólo puede resolverse con una existencia sin tierras: si tienes bastante territorio como para defenderte, pierdes la confianza de jugadores amigos y no puedes reclamar ninguna relación especial directa sobre su gente; si tienes un pequeño país que

no suponga una amenaza, tu jugarás con las fuerzas del enemigo, las cuales serán normalmente militares, y a las que eres vulnerable.

La solución, como se ha dicho, consiste en no tener ninguna tierra, y distribuir tu administración en colegios, catedrales y monasterios.

Cuando se necesita poder militar, el papa debe confiar en los otros jugadores. Por razones históricas, siempre he pensado que los alemanes y los bizantinos deberían jugar los roles del Imperio de Occidente y de Oriente, naciones en las que el papa puede apoyarse en épocas problemáticas. Recíprocamente, la Iglesia debería protegerlas de cualquier amenaza.

Ser papa para divertirse y beneficiarse

Lo que sigue son específicamente acciones recomendadas y políticas para el nuevo jugador papal.

Pon el diezmo al 5% y déjalo así. Los jugadores no verán ninguna reducción en sus ingresos, y si los presionas más, se resentirán.

Construye muchos monasterios y distribuyélos ampliamente. El principal ingreso de la Iglesia es el monástico, y como funciona como Obras Públicas, el papa no tendrá socios comerciales.

Da los Estados Papales (tierras) al Sacro Imperio Romano. Si son tan Sacros y tan Romanos, que se ocupen ellos. Como se ha dicho antes, la tierra es tu albatros.

La reconciliación con los Bizantinos es de gran prioridad. Una de las formas de conseguirla es dejarles mantener el Patriarcado, pero sólo como "Iglesia Nacional", que puede federarse con la Iglesia Católica. Yendo más lejos, uno puede hasta crear la "Iglesia Católica Ortodoxa", un movimiento útil si encuentras resistencia por parte de los jugadores y necesitas darle a cada jugador una iglesia nacional. Mientras los imperios Occidental y Oriental sean el brazo temporal de la Iglesia, nunca les des el poder legítimo de escoger al papa. Así empiezan los cismas. Cisma es una palabra antigua, que puede traducirse como el "DF de los Dioses". Considerando que estás renunciando a poderes temporales, deberían estar de acuerdo con esto. Si no, ves con los Franceses y los Rusos, los oponentes geopolíticos tradicionales de los Alemanes y del Asia Menor.

Reforma lentamente la Iglesia desde dentro. Esto reducirá (GMs tomar nota) las probabilidades de herejía en el interior del país, mientras que una reforma rápida puede crear un cisma (conservadores contra liberales en el sentido tradicional de los términos). Los mismos problemas deberían ocurrirles a los países que cambian de Feudalismo a Monarquía, pero los GM normalmente no quieren preocuparse por eso.

Invierte en tu habilidad para realizar obras misioneras, y úsalo pronto y frecuentemente. Si se ve que el papado está convirtiendo paganos e idólatras, invirtiendo en universidades, y generalmente haciendo buenas obras, tu credibilidad subirá.

Convierte paganos con misioneros, y militarmente a los musulmanes y budistas. Los primeros son mucho más fáciles de convertir, mientras que los segundos normalmente tienen los recursos para hacerte daño si no los conviertes en un turno.

Llega a ser una potencia en Inteligencia. Esto es delicado, y pondrá a los jugadores nerviosos, pero es el único camino para vigilar a los herejes, a los descontentos con la Iglesia, y para tratar con los del Alamut. De la misma forma, puedes prestar más ayuda a los jugadores de primera línea en su guerra contra los infieles. Además, te guardarás de que los jugadores usen la Iglesia como base de espionaje para infiltrarse en sus vecinos.

Vigila a los Ingleses. Estos jugadores se ven a ellos mismos como especiales, separados de Europa, e inmediatamente quieren crear imperios Victorianos en el s.XI. Puedes necesitar lanzarles un Interdictum para mantenerlos a raya, pero ves siempre con un caramelo antes que con el palo. Una vez se hayan escapado, los Británicos serán difíciles de recuperar.

Los Españoles son tus mejores amigos. Como sucedió históricamente, Iberia es un buen lugar para conseguir puntos como “amigo de los oprimidos”. Dale dinero, líderes, y hasta Cruzados según lo necesiten. Estarán agradecidos, y posteriormente pueden irse a la costa africana, atacar a los Ingleses, etc. Si los Bizantinos también van hacia allí, se más amable aún con ellos.

Convirte a los nómadas de la estepa. Seguramente estarán invadiendo a alguien, y será mejor para la Iglesia si toman la comunión antes. Si se proponen golpear a la Europa Cristiana, el papa puede intentar disuadirles. Si una horda ataca países islámicos, todo va bien. Y si Europa es atacada de todas formas, el papado pierde poco.

Establece un sistema de herederos. No esperes a que el más Santo consiga su premio eterno antes de mostrar la fumata blanca — haz que el Colegio Cardenalicio designe un sucesor inmediatamente. Llama a este oficio “Primer diácono” o algo por el estilo, y haz que los miembros del Colegio vengan de toda la Cristiandad, para poner así en un aprieto a los jugadores.

Impulsa tu BL. Tener muchos líderes te permite ayudar a tus amigos, convertir a los incrédulos, y ser la peste para tus enemigos. No tener tierra puede ser una ventaja para este propósito. En menor grado, trabaja también tu INFRA, sólo si eres capaz de prestarla fuera.

Pon al papa en la línea del frente. “Un papa martirizado es un papa feliz” debería ser tu lema en todo momento. Ningún otro líder puede tener el impacto de Su Santidad, aunque sea un “21”. Utilízalo como un buen líder. Por otra parte, sacrificar papas de forma heroica da un gran ejemplo. No hace falta decirlo, esto sólo es práctico si hay un heredero disponible para gobernar.

Se tan imparcial, paciente y pon tu atención en una meta tanto como puedas. Puesto que los jugadores son propensos a desconfiar del papado, las muestras de parcialidad son peligrosas. Los jugadores necesitan comprender, por ejemplo, que mientras estás ayudando a los Españoles contra los Moros, nunca los ayudarás contra los Franceses. Naturalmente, esto no es aplicable para las Guerras Civiles, en las que debes permanecer del lado del jugador original. De todas formas, una vez que todo se haya perdido (del todo), deja que el vencedor conozca los motivos de tu lealtad, y cualquier jugador racional te apreciará mucho más.

Aprende a manejar a los jugadores nuevos. Tómate tiempo para instruir al nuevo jugador Español o Polaco en

acelerar sus políticas, ampliar fronteras, etc. o el novato asumirá que eres el mal encarnado y saqueará tus monasterios. Y eso es malo.

Tienes lo que hay que tener para ser papa?

Llegando a este punto del artículo ya tienes, gentil lector, la paciencia y el buen gusto requerido para ser un jugador papal de éxito. Además, puedes haber determinado que la posición requiere sobre todo la voluntad de comunicarse con otros jugadores frecuentemente y de forma repetitiva. Una cuenta de e-mail y/o un contestador automático son herramientas valiosas.

Perceptivo como eres, te habrás dado cuenta de que este rol se representa mejor con un jugador experto que puede haber tenido un imperio “regular” en otra campaña. Esto proporciona una alternativa a la sed de sangre y poder del jugador característico de *Lords of The Earth*, que no tiene lugar en el papado (vale, quizás de vez en cuando). La posición ofrece algo diferente, un nuevo desafío, y una forma de trabajar las habilidades interpersonales que no se encuentra en muchos jugadores pero que es muy valiosa en *Lords Of The Earth* 0.

Y si tú sólo eres un masoquista solitario que sólo ha leído esto en lugar de hacer otra actividad más productiva, entonces espero que te haya proporcionado una apreciación de lo que la Iglesia Católica Romana puede ser en *Lords Of The Earth*, y que de alguna forma haya contribuido a aligerar la desesperación de tu vida.

14.11 THE ART OF WAR

By Thomas Harlan, 1996

The LOTE game system models (but does not simulate) large scale warfare in a variety of periods from the Bronze Age to the Late Renaissance. In designing the current battle system, the following main concerns were addressed:

- Command leadership
- National Troop quality
- Individual army troop quality
- Terrain in area of operation
- Supply / local levels of support

In addition, the conscious decision was made to use the 'critical battle' as the working metaphor of a given campaign. This, in part, is why battle results in the Newsfax are usually related as a single engagement. In some cases, several engagements may be reported, but the *system* is oriented towards providing a critical or decisive result.

Note that, as the time-frame progresses, the entire campaign model needs to drift to a frontage-based result as contiguous lines of battle across entire countries (or continents) become supported by the sizes of the armies in conflict, and their logistical needs. With these things in mind, here are the main points to consider when planning a war against your neighbors, or the successful conclusion of a war that has been thrust upon you.

Concentration of Forces

Because the system tends to the decisive, there is little to be gained for scattering your armies about in smaller groups - **unless** you are sure of pinning the primary enemy army in a siege or by some other means. An attacking army moves more slowly through hostile country than the defender. It is quite possible for a single, large, defending army (particularly if it has good terrain for maneuver or roads) to be able to engage multiple smaller attacking armies individually and to destroy them in sequence.

LOTE provinces are still quite large, so fighting in echelon (Napoleonic style) does not work well. A better approach is to attack with one large force, while retaining another force in reserve to defend your frontage. This helps prevent 'spillage' from smaller enemy armies avoiding battle with your attacking force and trying to cut behind your line of advance.

Once battle is met, **your** casualties are in rough proportion to the size of the **enemy** army. If you outnumber your enemy by 2 to 1 and all other factors are equal, you should be able to swamp him with numbers.

Depth of Leadership

If at all possible, do not send an army into battle without at least **two** leaders in command. Full army combat in the Middle Ages can be hell on commanders. Nothing will bring you defeat quicker than losing your only general. Un-led troops, in most campaigns, have a combat leadership of **zero**. A difference of three or four leadership points between opposing commanders can be the harbinger of victory. Even a 3 Combat Leadership leader could save your bacon.

Mixture of Forces

Particularly in campaigns where unit classes (Elite/Regular/Inexperienced) or weights (Heavy/Medium/Light) are in use you must strike a balance in the composition of your armies. All Heavy Elite armies are very impressive and pretty, but they cost you too much when you have to take losses or detach garrisons. A rough proportion is 1/4 elite, 1/2 regular and 1/4 inexperienced. As losses are taken, the poorest troops die first, so after a round or two of battle, your positive modifiers for better troop quality will actually improve as the inexperienced units die off protecting your better troops.

The key point is that the damage projection and absorption of elite / regular / inexperienced is equal. Elite units give you a better chance of improving your level of damage projection, but do not deal out more damage within a given level.

Heavy / medium / light units, however, do project and absorb different levels of damage. This means that if you are going into a stand-up fight, you want more heavy units (if you can afford them).

Now note that we're talking about two different levels of battle (or campaign) here. One is the maneuver level (where you're looking for the best combat **bonus**), and one where you actually have to cause and sustain damage. As the supreme generalissimo, you want to try and balance the two. An army entirely of light elite troops is good for a variety of

things, but getting into a stand-up fight (or a siege) with heavy troops is not one of them.

Of course, you can always try and swamp your enemy with sheer numbers.

Fixed Positions

Though it generally does not happen, the proper use of fixed fortified positions can be decisive in a campaign. In particular, convincing an enemy army to assail a defended position is an excellent way to cause a very high level of casualties in the attacker.

In particular, note that in the siege or assault resolution sequence, that the attacking force suffers damage from the defender **BEFORE** the defender takes any losses. It is possible, therefore, for an attacking force to be completely hashed up before they even get a chance to come to grips with the defenders.

On the other hand, the way the modifiers work it is also possible for an attacker to have such an advantage in terms of bonus points (particularly when there is a high disparity in terms of the Siege QR of each side) that they shrug off the damage roll of the defender and then root them out of their hole like a badger on a pole.

Sieges are bloody, nasty work and should be avoided by an attacker at any reasonable cost. If bonus points and troop sizes are equal, the defender will win a siege (on average) every time. More than one campaign has foundered when the attacking force (having a numerical superiority) chases a defending army into a city, besieges it, loses a lot of troops, and then the defenders sortie and clean them up.

The key here is awareness of whether you have an advantage in Siege QR or not. If you do, you can work it to your advantage quite easily -- if you do not, then you want to avoid being trapped in sieges (on either side).

Intel

There is no more critical advantage in warfare than knowing the dispositions and intent of your enemy, while keeping your own secret. If at all possible, you should know at least the following before undertaking a campaign against a neighbor:

- How many troops he has and where they are.
- Where his generals are.
- Which cities are fortified, and preferably how strongly.
- Which of his QR's are higher or lower than your own.

If you have a fair idea of these things, your planning becomes vastly easier.

Once you are campaigning, then the Battle Assistance intel op comes into play - it gives you a moderate bonus if successful. Don't pass up any opportunities to gain an extra bonus.

You can also attempt assassinations of enemy commanders in an attempt to pin an enemy army (by wounding or killing its commander). In some games, a new

commander, in which case you're hoping for a wound result, immediately replaces a killed leader.

14.12 FAQ

Por los jugadores y el GM de LOTE36, con especial mención para Eilean, Eneas, Hotch, Raimon, y por supuesto, Roger, nuestro loado GM. 27/4/2002

14.12.1 Comercio

¿Cómo puedo aumentar los beneficios de una ruta comercial?

La mejor manera es incrementar tu ITV o MSV... Para ello vale todo, ganar mas ciudades, mas territorios, puntos estratégicos, poner mas flotas (MSP) a comercio interno, incrementar tu infraestructura y burocracia tener formas de gobierno mas liberales y por supuesto dejar pasar el tiempo. Las rutas crecen por si solas.

Otro modo puede ser incrementar la capacidad de carga asignada a esa ruta (los MSP), pero ten en cuenta que de ese modo tu crecimiento es a costa de la otra parte que también comercia, lo cual puede molestarle y acabar rompiendo relaciones comerciales. En todo caso esto no sirve para las rutas terrestres puesto que allí no se asignan MSP.

El dato 'Trade Value' que aparece en la hoja de estado, ¿Equivale al ITV (International Trade Value) del manual?

Sí, es ese dato.

¿Cómo se consigue comerciar entre ciudades y poder tener 'Ingresos por Comercio Interurbano' ITV?

No hay que hacer nada, es automático, aunque puedes asignar flotas para incrementar ese valor si las ciudades son marítimas.

Los NFP. En el punto 2.3.12 se habla de cómo obtenerlos, básicamente, adquiriendo nuevas regiones, o invirtiendo en PW. ¿Cómo puedo yo saber cuantos NFP obtendré si adquiero cierta región, o cuánto he de invertir en PW para conseguir 1 nuevo punto de NFP? Si no se puede saber la fórmula, si interesaría saber al menos de qué factores depende que una región nueva aporte mayor o menor medida de NFP.

No queda muy explícito: public works, cultivo, desarrollo de ciudades, aumento del comercio, crear un Censo...

Las rutas comerciales son muy complicadas, están llenas de fórmulas y parámetros ¿Qué puedo hacer?

No tienen ningún problema. No hace falta ponerse a calcular cuánto sacarás de cada una en cada turno por cada MSP que asignes. Simplemente, si abres una ruta marítima, pon algún transporte. Si es con un país que tenga mucho ITV, pon más transportes. Cuando veas lo que te da, verás si te conviene la ruta o no, y aumentar los barcos o no. Más fácil.

Recuerda que la suma de ITV es el TOTAL de barcos (MSP) que puede haber en la ruta, así que lo más razonable podría ser que cada parte asigne la mitad.

¿Qué utilidad tiene asignar MSP al comercio interno?

Los MSP en comercio interno que asignas se aplican tanto al Trade Value como a los ingresos devengados por el comercio interno.

¿Los Barcos de Guerra "w"; pueden usarse para las rutas comerciales?

Sí. Pero con el problemilla de que después no los puedes volver a transformar en Warships, sólo en transportes pesados, y pagando otra vez 4 gps.

¿Es conveniente transformar los Barcos de Guerra en MSP?

Un Warship equivale a 1 MSP y se necesitarían 4 para formar un transporte pesado.... Es decir la transformación de Warships en MSP es un completo desperdicio y una pérdida de recursos exagerada. Si quieres quitarte de encima Warships úsalos para producir NFP y con 4 GP generas un transporte de 3 puntos o lo que es lo mismo 3 MSP.

¿Qué son los MSP? ¿Son lo mismo que las unidades Transporte?

Los MSP son distintos de los Transportes ('t') o Barcos de Guerra ('w'), los MSP se considerarían barcos civiles y no los controlas, no puedes transportar tropas con ellos, solamente puedes emplearlos para comerciar. Si transformas un Warship en MSP se pierde el Warship y se transforma en 1 MSP, pero NO en una unidad Transporte sino en 1 MSP. Si transformas un Transporte en MSP no tienes transportes sino MSP. Cuando los necesites, puedes llamar esos barcos y emplearlos para tus propósitos, es como nacionalizar esos barcos de mercader pero has de hacer una inversión para eso.

Así que hay que recalcar que MSP son distintos de Transportes, son cosas separadas y aparecen en lugares separados en la hoja de estatus. Solo que la mejor manera de producir MSP es crear Transportes para transformarlos, pero insisto, son cosas independientes. De hecho para que comprendáis se generan MSP solos si tenéis una ruta por debajo de su capacidad, es decir, que aparecen esos barcos solos, pero no son Transportes.

El concepto de MSP no es una cosa estática. No son ni transportes ni siquiera exactamente barcos mercantes civiles. Los MSP son puntos de capacidad de transporte de carga. Es decir, la capacidad de transportar mercancías a través de rutas durante el tiempo del turno.

Un warship puede transportar 1 punto de carga por una ruta en los 5 años del turno. Un transporte puede transportar 3 puntos de carga por una ruta en 5 años, o 1 punto de carga en cada una de 3 rutas en esos mismos 5 años. Es decir, hace un viaje por una ruta, otro viaje por otra, y así sucesivamente.

No es que físicamente se divida en 3, es que reparte sus viajes. Se puede definir un MSP como la capacidad de

transportar un punto de carga por una ruta comercial en un periodo de 5 años. Un MSP puede transportar un punto de carga (GP) en cinco años hasta el máximo de tu Trade Range espacios, 3 para naciones civilizadas, si queda mas cerca puede transportar mas... Ejm: Puede 1 MSP transportar 3 puntos de carga en cinco años si solo esta a una región marina.

¿Por qué los transportes y Warships se han de transformar en MSPs?

Es simplemente su adaptación física al uso civil: se le hacen los cambios necesarios para transportar mercancías. Deshacer esos cambios y volver a adaptarlos a su uso militar cuesta dinero, y sólo se puede hacer en transportes.

¿Puedo reconvertir los MSP en Barcos de Guerra o en Transportes?

En Barcos de Guerra no, pero en Transportes sí, con unas limitaciones: Sólo puedes crear Transportes Pesados (reconvirtiendo 4 MSP). Tendrías además que pagar su coste de construcción en GP, no en NFP.

Si tengo una región que da a 2 zonas de mar distintas y tengo un puerto que está situada junto a una de ellas, para contar las zonas del alcance de comercio, ¿debo dónde empiezo a contar?

Desde la zona de mar que toca con el Puerto.

¿Para realizar comercio por tierra, es necesaria la existencia de caminos reales entre ambas ciudades?

No, para tener una ruta terrestre con una nación sólo hace falta tener una frontera terrestre con esa nación, y que desde las regiones fronterizas se pueda trazar un camino por tierra de regiones ocupadas hasta las capitales de cada una de las naciones. No hace falta ningún tipo de carreteras.

¿Cómo se crean MSPs?

Los MSP sólo pueden crearse a partir de unidades de Transporte 't' (con sus variantes 'ht' y 'lt' y Barcos de Guerra 'w'

Cada 't' puede transformarse en 3 MSP (los 'ht' en 4, y los 'lt' en 2), y los 'w' en 1 único MSP. Si necesitas crear esas unidades (puedes tenerlas ya) en un país civilizado, deberás pagar en GP Y NFP. Por ejemplo, para construir un 'ht' necesitarás 5 GP y 1 NFP.

Imaginemos que no tienes ningún tipo de barco, y necesitas 4 MSP. Tendrás que construir algún tipo de embarcación para poder transformarla en MSP. Tienes por tanto dos opciones:

- 1) Construir 4 'w': Te costaría 20 GP y 4 NFP.
- 2) Construir 1 'ht': Te costaría 5 GP y 1 NFP.

¿Qué pasa con las ciudades en islas y el comercio interurbano?

Pues nada, cuentan como si fuera una ciudad continental. Todo igual que otra ciudad.

¿Son necesarios transportar los NFP hasta las islas para poder emplearlos?

Pues la mala noticia es que **sí**. Se tienen que transportar en barco. Sin duda toda una aventura estando como estan los mares en estos días.

1 NFP = 1 Punto de Cargo en un barco.

Vemos que hay dos valores diferentes para cruzar flechas de transbordadores. ¿Cuál es el bueno?

El que aparece en la tabla de coste de construcción es el correcto.

¿Cómo asigno MSP a una ruta comercial terrestre?

No es necesario hacerlo, el sistema ya calcula automáticamente. Por tanto no necesitas "gastar" MSP.

¿Cuesta dinero o tiempo convertir unidades en MSP?

La conversión de barcos (Transportes o Warships con capacidad de carga) a MSPs no cuesta nada, ni tiempo ni dinero. La conversión inversa sólo se puede hacer de 4 MSPs a 1 transporte pesado, y cuesta los GPs que cuesta su construcción, pero no el NFP.

14.12.2 Informe de Estado

He intentado calcular algunos datos que aparecen en el 'Informe de estado' y no consigo que los resultados me cuadren. ¿Hay algún programa, hoja de excel o algo parecido que me pueda ayudar?

Pues de momento no hay nada, cada uno o entre todos podéis haceros alguna hoja de cálculo que os ayude en vuestros cálculos. Otra opción es que contactéis con jugadores de campañas en ingles y les pidáis ayuda. Podéis contactar a través de la página oficial en ingles.

¿Los datos económicos (y otros) que hay que rellenar en el 'Formulario de órdenes' nos los darás tú? o dicho de otro modo, ¿vamos a recibir 'Informes de estado' al final de cada turno y sólo tendremos que copiar los datos?

Exacto. Cada nuevo turno yo os enviare la Hoja de Estado mostrando la situación concreta. Vosotros utilizareis esos valores para rellenar la Hoja de Ordenes, en ningún caso

tenéis que calcular nada, ya que todo vendrá hecho. Los cálculos son para que se vea de donde salen las cosas.

Ejemplo: ¿Se puede usar los Msp máximos de una ciudad en el turno que se amplía?... Si invierto en Pwb en una provincia, ¿aumentara mi producción agrícola ese turno? ¿Cuál es el orden de sucesos?

Las consecuencias de las acciones siempre las veras al recibir el siguiente turno nunca en el mismo turno. Cada turno representa el trabajo, las obras, las mejoras que se realizan durante el paso de 5 años reales. Con la siguiente Hoja de Estado tienes el resultado de todas esas acciones.

En el cálculo de los ingresos por ciudad, habla de 'Modificadores de Status y por Terreno', pero no especifica si se trata de las tablas relativas a Ciudades (tablas 2-7 y 2-9) o a Regiones (tablas 2-13 y 2-15).

Las tablas 2-7 y 2-9 parece que sólo son válidas para calcular el ITV. Con las tablas de los puntos 2.3.4 y 2.3.5 (es decir, tablas 2-13 y 2-15)

Tasa de Impuestos ¿Cómo hago para aumentarla o reducirla?

A voluntad. Tú puedes aumentar tu tasa, aunque eso puede provocar revueltas. También puedes reducirla; no se si eso tiene efectos beneficiosos, quizás disminuya la probabilidad de rebelión (á la Civilización). Lo que sí puede pasar es que te veas obligado a reducirla si hay escasez de producción agrícola.

¿Qué es el Campo de Acción (AR)?

El AR es el radio de acción para Operaciones de Inteligencia y Espionaje o Religiosas más allá de tus fronteras, expresado en AP. Es decir, con un AR de 3 puedes efectuar operaciones de ese tipo en regiones hasta las cuáles pudieras llegar moviéndote con 3 APs.

En el apartado de la Hoja de Estado relativo a los líderes, la última columna se refiere al 'Status' ¿De las tropas, del ejército o de ambos?

En principio es el estado de las tropas, pero éste va ligado al de su líder, si lo tienen.

Hay tres estados que queda claro cómo se producen: **Normal** (x1). Es cuando están sin hacer nada, acampadas con su líder o en la capital. Deduzco que también cuando se mueven dirigidas por un líder, mientras no entren en combate.

Guarnición (x1,5). Es cuando las tropas están en una región pacificada haciendo de guarnición.

En Campaña (x2). Es cuando las tropas han combatido durante el turno anterior. Esto incluiría los estados Asedio y Asedio Pasivo.

¿Cómo se asignan MSP a una ruta comercial terrestre? En la marítima está más o menos claro, pero de la terrestre no dice nada.

No se asignan. Las rutas terrestres funcionan solas. No hay que hacer nada para que haya comercio entre tus propias ciudades que están comunicadas por tu territorio. Sí se pueden asignar MSP (es necesario, de hecho) cuando tienes ciudades separadas por zonas marítimas.

¿Qué ocurre si resulta q en el primer turno alguien tiene déficit?

Nunca puede haber déficit. Si con tu hoja inicial tienes déficit debes aumentar los ingresos (sube la Tasa de Impuestos, y a ver si hay suerte y no se te revolucionan demasiado los súbditos) o reduce los gastos: no pagues mantenimiento de algo. Por ejemplo, si no pagas mantenimiento de algunas tropas, éstas se desbandan automáticamente y pierdes sus NFPs pero te ahorras su sueldo.

¿Para qué NO se pueden utilizar los NFP generados por la desmovilización de tropas?

Para realizar cualquier acción fuera de la región donde son desmovilizadas, para cualquiera de las inversiones (BL, QR, Investigación...), ni para los préstamos a otras naciones. (¿Falta alguna cosa?)

¿Cómo se aumentan los NFP que obtienes por turno, los PWB ayudan no?

Con PWB o nuevas tierras. Son las únicas opciones. ¿En qué medida? No se sabe cuantos PWB tienes q invertir para aumentar tus NFP. También ayuda el mejorar la economía en general: más comercio, ciudades... Pero no se sabe exactamente en que grado.

¿La ciudad que se encuentra en la región HM, tributa el doble, como la región?

Sólo si tiene tipo HM. Si tiene tipo F (lo más probable) tributa con multiplicador 1.

Sobre el excedente de Agro convertible a GPs y NFPs. Parece dar a entender que solo se puede cambiar 1 Agro por 1 NFP o 1 GP (teniendo un ingreso de menos de 50 GPs), pero solo una vez por turno... ¿esto es así o puedes canjear todos los Agro sobrantes que quieras?

Se puede convertir todo el agro que te sobre, a la ratio que indica la tabla (según tus ingresos base y según a qué lo dedicas), no solo 1.

¿Cómo sabemos cuánto hace falta para conseguir subir un nivel de BL o de Infra, o cualquier otro?

No se puede dar esa información, hay bastantes parámetros que se evalúan y sólo el GM los conoce y sabe como influyen en el cálculo.

¿Qué cosas de las otras naciones y de las relaciones entre naciones son públicas?

La única información pública de las otras naciones será: lo que aparezca en el Newsfax, los datos que son públicos del mapa, y los datos que aparecen en la lista de naciones, donde se encuentran el MSI que os puede hacer a una idea de su poder militar, el Trade Value, y las clasificaciones ISI y ESI.

Otros datos como las rutas comerciales, el número de tropas, los valores de los líderes, sus movimientos secretos... No son públicos.

14.12.3 Líderes

¿Cómo se consiguen más líderes? El manual marca los máximos posibles, y algunas maneras de conseguir algunos (hijos, regiones que pasan a ser “feudal ally”...), pero no me queda claro que sean automáticas y que sean las únicas maneras.

En primer lugar, el número de lugartenientes, se llena de forma automática, es decir, si tienes espacio para que quepan líderes, y no tienes todos los lugartenientes que puedes tener, los que faltan aparecen de forma automática (¿Seguro?). Por otro lado, si tienes hijas puedes casar a uno de estos con una hija, convirtiéndolo en un Príncipe, de esta forma, su puesto de lugarteniente será ocupado por un nuevo líder, siempre que no superes el límite de líderes totales. En tercer lugar, si tienes un hijo varón, primogénito, mayor de edad, pasa directamente a ser un líder, que se llama heredero.

Por otro lado, todos los hijos que tengas, que no sean el primogénito, y sean mayores de edad, pueden ser convertidos en príncipes a tu elección, sin superar el límite de héroes. Respecto a los hijos del rey, no se explica como aparecen, pero calculo que habrá una tabla, en la que saldrán por azar, y que estará a disposición del GM. Los lugartenientes, se generan automáticamente, pues provienen de las familias nobles, más leales a tu monarca, y ocupan cargos vacantes.

Si tienes espionaje, puedes adquirir un líder tipo Espía, que será un líder subvertido (esto es sobornado y pasado a tu bando, que digamos) que podrá ser un líder más, o ser un líder del enemigo que trabaja para ti, en este caso, tendrás pleno control sobre él, pero si eres listo, dejaras que siga las ordenes de su supuesto jefe. Las provincias aliadas, ya sea totales, o feudales, te dan un líder por el mero hecho de tenerlas. Luego están los obispos, que concedidos por el primado religioso mediante un acuerdo previo.

¿Cuáles son las diferencias entre los Príncipes y los Lugartenientes?

Hay varias diferencias, por ejemplo, si tu BL es 2, puedes tener 2 Lugartenientes, si a uno lo convirtieses en Príncipe, entonces tendrías un Príncipe y dos Lugartenientes, pues el que se convierte en Príncipe deja su puesto, y este lo ocupa otro. A parte de eso, los Príncipes pueden convertirse en herederos, si les llega el turno por la falta de otro heredero. Hay tienen dos diferencias más, una es que la fidelidad del Príncipe es mayor, y la otra, que hay acciones que un Lugarteniente no puede hacer y el Príncipe sí.

¿Se puede sustituir voluntariamente un Lugarteniente por otro?

Lo que puedes hacer, es deshacerte de un lugarteniente para que otro ocupe su lugar. El GM hará las tiradas generando al nuevo, pero se genera con posterioridad a que te

libres, es decir, quizá sea mejor o peor. Esto tiene varios riesgos, de los cuales dos destacan.

Primero: un Lugarteniente rechazado es un enemigo potencial, y encima uno que está en tu casa.

Segundo, despedir y despedir lugartenientes, para ver si te salen mejores, es una interesante y segura forma de dar trabajo extra al GM, cosa nada aconsejable. Además, de los atributos de tus lugartenientes, igual que de los demás líderes, el más importante, al menos a mi juicio, es la lealtad, y es un atributo oculto, con lo que quien sabe si este patán es el más leal, mientras que el mega ayudante esta dispuesto a venderte al mejor postor.

¿Se puede elegir el sucesor de nuestro rey o ha de ser forzosamente el líder Heredero?

En principio, a la muerte del rey, el sucesor sería el líder Heredero si lo hubiera, pero incluso en ese caso se puede optar por algún otro Príncipe (otro hijo o el marido de alguna hija) (¿Correcta la anotación entre paréntesis?). En este caso hay que tener en cuenta que al Heredero no le haría ninguna gracia y puede haber problemas de revueltas.

¿Qué puede suceder si haces mal los cálculos (un error al sumar... o cualquier fallo) y resulta que tu líder aliado feudal se queda “tirado” fuera de tu país, o peor aun, se queda tirado en una de tus regiones pero que no es la del líder aliado feudal?

Si no hubiera APs “sobrantes”, también es aceptable que un líder feudal se quede fuera de su territorio por causa justificada. Asediar una ciudad enemiga se podría considerar causa justificada (si es sólo un turno extra, y considerando que va a beneficiar al líder feudal), pero eso ya depende del criterio del GM.

¿Asedio activo, asaltar ciudad, quemar ciudad, evacuar ciudad, asedio pasivo y saquear ciudad; se realizan únicamente sobre ciudades no sobre regiones?

Sí, todas las acciones se realizan sobre ciudades (coherente, ¿no?). Para regiones existen las acciones Saquear, Esclavizar, Genocidios.... Tranquilo, que con LOTE puedes descargar tu vena sádica con facilidad.

Asedio sobre región no hay, lógicamente. Los ataques sobre una ciudad siempre se hacen a través de asalto/asedio. No parece que haya distinción sobre el tipo de dominación que se adquiere.

Sobre la acción “Gobernar”. Dice el reglamento que ayuda a la acción de gobierno y al BL... ¿esto sería igual que invertir en BL, es decir, podría el BL de una nación subir si mi rey gobierna, y el resto de líderes Administran (los que puedan)? Y si subiese... ¿se mantendría o tendrías que seguir gobernando y Administrando para que no cayera el BL?

Exacto, si tu Gran Jefe hace Rule, tu BL y tu Infraestructura (ambos) suben en una cantidad dependiente de la característica secreta “administración” del líder. Si es un Príncipe o Lugarteniente que hace Administrar, entonces sube 1 punto tu característica de Infra (sólo Infra, no BL) si el

líder supera un chequeo de su característica secreta “lealtad” (si no lo supera, quiere decir que es corrupto y desleal y puede bajarte la Infraestructura).

En ambos casos es una subida temporal; en cuanto dejan de hacerlo, tus niveles de BL e Infra vuelven a ser normales.

¿Se puede hacer una acción diplomática en una región Aliada Feudal? También dice que cuando se trata de Aliada o Aliada Feudal, el líder de esa región debe estar presente ¿Y si no hay líder?

Sí, se puede hacer diplomacia a un aliado feudal. Supongo que dentro del primer “aliada” incluía a los aliados totales y a los feudales. Sugeriría que en el manual traducido se aclare ese punto enunciándolos ambos explícitamente.

Una región aliada/feudal **siempre** tendrá líder. Es como si fuera el rey de esa región, y en cuanto desaparece uno aparece su heredero (de hecho, podría ser literalmente un rey).

Al contar el número de AP's que tiene el líder de una flota compuesta por barcos (normales, ni pesados ni ligeros) y por infantería pesada, ¿se ha de aplicar el modificador -1 (por la infantería pesada) si no quiero moverme por tierra, o sí?

Si, se aplica igualmente.

¿Que pasa si un Aliado Feudal pierde todas sus tropas?

Pues pasa que regresa triste y afligido hacia su región natal en busca de más refuerzos que tendrá disponibles para el siguiente turno.

El libro secreto del buen GM muestra la fórmula ancestral para calcular esas tropas, que las llamaremos “nativas”. De las tropas resultantes, solo podrá “llevarse” de campaña una parte, mas o menos la mitad, la otra mitad queda en la región.

Por ejemplo, para una región fa (1/4) sin PWB, que ingresa solo 1 GPs cada 5 años. ¿Debería bastar con ofrecer al aliado feudal 3 GPs, ¡es lo que este líder recaudaría en 15 años!?

¡Ep! No confundas lo que una región aporta a la nación con lo que el jefecillo de esa región se queda para sus bolsillos. Por no hablar del placer de mandar más que nadie. Ten en cuenta además que no se trata sólo de convencer al gran líder, si no también a todos los otros señores influyentes de la región que también querrán chupar lo suyo. Ves sumando...

Lo cierto es que no tengo ni idea de cuanto dinero es necesario para untar una región FA o A y aumentar su control. El GMSabrá (y no dirá).

14.12.4 Ejércitos y Guerras

Si se decide desmovilizar tropas y se convierten en NFP, ¿esas tropas se tendrían qué pagar como ‘Military

Support’ o se puede disponer de esos GPs para usarlos en alguna otra cosa durante ese mismo turno?

Las unidades que se desmovilizan como consecuencia de falta de Apoyo no vuelen a entrar al total de NFP, se pierden. Las unidades pueden ser licenciadas voluntariamente para reducir el gasto de Apoyo, pero esos NFP se pierden y no vuelven al total de NFP. En el siguiente turno, ya no habría que pagar su mantenimiento.

¿Qué pasa si dos ejércitos de tropas neutrales entre ellas (ni amigos ni enemigos) atacan al mismo tiempo una región neutral? Aparte de fastidiar extremadamente a los nativos, ¿se pegan entre ellos? ¿Quién se queda la región? Y si eran enemigos, ¿se pegan primero entre ellos y después a los nativos, o al revés?

Muchas pueden pasar, dependen de muchas cosas que no puedo decir, primero de todo se miraría la tabla de Momentos de Acción para ver cuando sucede el ataque contra la región, vamos quien llega primero, si llegan al mismo tiempo podría ser como resultado compartieran “tutela” de la región.

¿Cuánto es un “punto” de tropas? ¿Una unidad, sea del tipo que sea? ¿O tal vez las unidades con mayor valor de combate cuentan más puntos?

Punto de tropa quiere decir una unidad, sino se especifica el tipo puede ser cualquiera.

¿Si consigo la rendición de la ciudad se conquista a toda la región, o solo a la ciudad?

Región y ciudad se conquistan por separado. Pero para poder asediar la ciudad primero tienes que conquistar la región.

¿En este caso las regiones conquistadas pasarían a ser aliadas feudales mías o solo serían regiones pacificadas respecto del líder feudal (no del rey), o que serían?

Las regiones conquistadas o “convencidas” (con diplomacia) por un aliado o aliado feudal dependen del aliado/feudal. No sé con qué estatus quedarían respecto a ti, supongo que A/FA (y serían Pacificadas o Tributarias del líder aliado). (Confirmar)

Ten en cuenta que un líder Aliado Feudal puede, por diversas razones, dejar de depender de la nación e independizarse o pasar a depender de otra. En tal caso se llevaría consigo todas las regiones que fueran dependientes suyas.

¿Cuándo se empieza a pagar el mantenimiento de unas tropas recién construidas?

En el siguiente turno a su construcción, no en el mismo. Lo mismo podría decirse de los ingresos, y de cualquier valor. Empiezan a contar en el siguiente turno. (¿Correcto?)

¿Puedo cambiar a los barcos de puerto sin coste alguno, los MSP si se pueden cambiar, pero como no es lo mismo?

No, los barcos han de moverse “a patita” (es decir, a remo). Los MSP representan grupos de barcos mercantes que están continuamente moviéndose de un puerto a otro, tuyo y de las otras naciones. No los mueves de un puerto a otro, simplemente les dices que lleven su mercancía a un puerto u a otro.

¿Puedo crear y/o transferir unidades militares a mis Aliados Totales o Feudales?

A los Aliados Totales puedes crear tropas y también donárselas de tu ejército “nacional”, pero no a los Feudales.

Si tenemos tropas en una región Aliada, y cambiamos mediante Diplomacia el estatus de dicha región ¿sus tropas pasan a formar parte del ejército nacional y por tanto su mantenimiento deja de correr a cargo del Aliado? Sí, y como se puede ver, algunos de los niveles de control inferiores tienen sus ventajas. En este caso por ejemplo, ellos mantienen a sus tropas.

Tengo un ejército de 200 W y 100 HI, los barcos de guerra cargan 1 punto cada uno, y la infantería pesada ocupa 3. Eso me da que puedo cargar 200 pero las tropas ocupan 300. Si quiero mover a todo mi ejército por mar, ¿a cuántos hombres podré desplazar? ¿Qué puedo hacer con el resto, a parte de licenciarlos? Y si licencio podre mover este mismo turno o tendré que esperar al siguiente?

Eso significa que cada tres barcos podrás transportar una unidad de tropa. Esta flota de 200w podrá desplazar a 66hi. Las que no puedas desplazar tienes otras opciones antes que licenciarlas.

- Construir transportes para llevarlas.
- Dejarlas como guarniciones en regiones, pero tu líder tendrá de acompañarlas y luego zarpar con el resto.
- Como tienes dos líderes asignarlas al otro líder.
- Que alguna otra flota te venga a buscar.

¿Sería buena idea crear unidades en mis regiones Aliadas Totales, cuyo coste es la mitad, y después hacer Diplomacia en esas regiones con lo que esas unidades pasarían a mi ejército?

Sería un buen truco... si sale bien. Recuerda que la diplomacia puede fallar, y que otros jugadores pueden hacer diplomacia y acciones secretas en tus regiones. Sería divertido que regalaras 50 hermosas unidades de caballería pesada de élite a tu aliado para que el turno siguiente renunciara a tu alianza y se aliara con tu simpático y revoltoso vecino.

¿Los Castillos (“field forts”) cuentan como guarnición? ¿Cómo creo una guarnición?

Sí cuentan como guarnición y ayudan a defender la región, para dejar una tropa en guarnición solo tienes que decirlo, la pone en guarnición un líder y permanece así hasta nueva orden. Por lo que he visto esas tropas no aparecen bajo ningún líder sino que aparecen en la descripción de la región.

¿Qué ocurre si estando mis tropas ocupadas en una determinada región, fuerzas enemigas atacan alguna de mis ciudades? ¿Qué harían mis tropas?

Las tropas siguen las órdenes. Por lo tanto, es buena idea dar órdenes condicionales hasta cierto punto (sin exagerar). Pero también hay que tener en cuenta que estamos en el año 1000. Las comunicaciones son malas, malas, malas. Las regiones tienen cientos de kilómetros. No es absurdo que haya una invasión en la región de al lado y tú no te enteres hasta semanas después.

Lo mejor es utilizar la acción “Reaccionar” que hace que cierto número de tropas con su líder claro esta se ocupen de estos ataques “sorpresa”, si puede solucionar el problema pues el ataque es repelido o aniquilado, si no ya sabéis que pasara,... mas amigos en casa...

¿Qué ocurre si mi Líder muere en el transcurso de una campaña?

Pueden suceder dos cosas:

- El ejército se retira automáticamente abortando las ordenes hasta la región controlada mas próxima. Cuidado porque pueden quedarse sin AP y entonces... Entonces sería un verdadero desastre...
- Surge un líder inesperado, un héroe que influye valor a las tropas y las dirige a la batalla. Este líder “temporal” dirige el ejército con las órdenes que tenía. Si en el siguiente turno no hay un nuevo líder que lo sustituye, pueden pasar mas cosas... que tendréis que descubrir...

¿Qué son los “Field Forts”?

Se entiende que son defensas que se construyen en las regiones para defenderla y protegerla, como tradicionalmente son los castillos. Estos FF tienen de por si una guarnición -no tendría mucho sentido hacer un castillo y dejarlo vacío- y también tienen un valor de combate.

14.12.5 Regiones y Ciudades

¿De qué maneras se puede cambiar el estatus de una región?

La manera más suave y barata de aumentar el grado de control de las regiones es a través de la acción de líder “Diplomacia”. Básicamente se trata de que un líder vaya a esa región y les pegue la vara a los líderes locales para convencerles de que dejándose controlar más por su nación vivirán mejor (al menos ellos; el pueblo, que se piiiip).

Esta acción se ve también favorecida por inversiones en la región (el manual no deja claro exactamente cómo y cuánto).

Ten en cuenta que esto no funciona con las regiones de tipo “Pacificada”, que son ocupaciones militares totales. En esos casos, la región obedece porque tiene las tropas de ocupación aposentadas ahí, no por voluntad propia, así que no vale de nada intentar convencerlos. Para que esas pasen a “Amistosas” hay que tratarlas bien, hacer inversiones... y esperar. Es más fácil si compartes religión y lengua con ellos, más difícil si no.

También hay la alternativa bestia: esclavizar o exterminar a la población (acciones de líder, preferentemente con ejército gordo) y sustituirla por otros colonizadores (también una acción de líder). Resulta más rápido, sin duda, pero también mucho más costoso (dejando los temas morales al margen). Nótese también que hay ocasiones en que te puede interesar no aumentar el nivel de control. Algunos niveles menores tienen sus ventajas.

¿Como se logra pasar una de tus regiones de cultivada a cultivada intensa?

Es un proyecto nacional. Pasta, NFPs y tiempo. Pero ten en cuenta que hay muy pocas zonas que puedan llegar a cultivadas intensas.

Quiero colonizar una región poblada (sección 5.6.3). El manual dice que el coste es de 15xGPv, en GP y NFP sin mayor especificación. ¿Quiere eso decir que yo puedo distribuir ese gasto entre GP y NFP a mi libre albedrío? También deja entrever que se puede ir pagando poco a poco, en distintos turnos. Si yo pago la mitad en un turno, ¿dónde aparecerá en la hoja de estado esa inversión? Y lo más importante, ¿dónde explico el intento de colonización en el Formulario de órdenes?

No, quiere decir que has de pagar 15xGPv GPs Y 15xGPv NFPs. Es decir, para una región de 2 GPv has de pagar 30 GPs más 30 NFPs. Carillo, ¿verdad?

Sí parece que se pueda hacer a plazos. Supongo que se puede añadir una línea extra en la columna de investments para las regiones que colonices.

Mis ciudades tienen murallas superiores a su QR ¿Es posible?

Sí es posible; quizás todas tus ciudades eran de una antigua civilización con un gran nivel de Asedio y tú te las has encontrado con las murallas ya construidas.

Desmantelar unas murallas, expandir la ciudad y construir murallas. ¿Todo eso se puede hacer en un mismo turno?

Si tienes todo lo que hace falta lo puedes hacer en un turno. Pero también puedes hacerlo en varios.

¿Cuál es el máximo valor de Puntos de Muralla para una ciudad?

Igual al QR de Asedio del constructor.

¿Cuando pueblas una región vacía con gente de tu hm qué pasa?

Cuando pueblas regiones (acción Colonizar) no eliges de donde traes la gente. Es gente de tu país, en general, y su actitud en la nueva colonia es amistosa respecto a tu país.

¿Cómo se distinguen en el mapa las ciudades con puerto y las zonas portuarias?

Los puertos se marcan con un ancla y su nombre, las zonas portuarias están marcadas solo con un ancla. La diferencia es si hay o no hay el nombre.

15.0 APÉNDICES

15.1 CALCULAR EL COMERCIO INTERNACIONAL

Recuerda, este conjunto de formulas se muestra con un proposito meramente de informar; el programa que gestiona el sistema de juego calcula todo esto por tí! Mucha de la información necesaria para realizar este calculo se encuentran en la sección Rutas Comerciales (ver Sección [2.17]).

La formula para calcular los GP producidos por uno de los socios de una ruta comercial es:

$$GP = Yv \times Tv \times N \times D \times P \times M$$

Las variables usadas en esta formula (y que se usan en las otras más) son:

Variable	Descripción	Referencia
Yv	Your Trade Value	[2.3.2]
Ys	Your Effective Merchant Shipping Points on this route	
Tv	The other nation's Trade Value. (see the MSI Listing at the back of the Newsfax).	
Ts	The other nations' Effective Merchant Shipping points.	
N	Your National Market Value (NMV)	[2.3.3]
D	The Duration modifier of the route. This is calculated below.	
P	Throughput percentage from Route Status	[2.17.4]
M	Shipping Modifier (if sea trade, else 1.0). Also calculated in the following section.	
GP	Gold Received from Inter-nation Trade	

Step 1: Calculating the Duration Modifier (D)

Here **D** is the calculated Duration Modifier and **d** is the Duration of the Route in Years. The limit marker indicates that the resulting Modifier cannot be less than 0.5 (50%) or greater than 1.2 (120%).

$$D = \int_{0.5}^{1.2} \sqrt{\frac{d}{100}}$$

Step 2: Calculating the Shipping Modifier (M)

This is a little complex, so we'll break it down into three steps. First we'll figure out the modified MSP due to Trade Range and Route Length. Then we'll adjust the Sum Trade of the route to keep over-allocations of MSP in proportion. Then we'll actually calculate the Shipping Modifier.

Step 2a: Calculating MSP Effectiveness Due To Length

Note: You do not have to make this calculation if your stat sheet shows "eMSP", which are the results of this calculation. If this is the case, skip to step 2b.

Here **Ys** are the Effective Merchant Shipping Points, **s** are the raw Merchant Shipping Points, **L** is the length of the Route in Sea Zones, and **R** is the Trade Range of the nation supplying the MSP. Note that this is not a "bounded" or limited modifier.

$$Ys = s \left(\frac{R}{L} \right)$$

Step 2b: Calculating the Trade Capacity of the Route (C)

If there are **more** MSP allocated by the two trading nations than the basic Capacity (**Yv + Tv**) of the Route, then the Capacity of the Route is increased by the "overage". Here **C** is the final, modified, capacity of the route, **Ys** is the number of merchant shipping points that your nation is providing, and **Ts** is the number of merchant shipping points that the other nation is providing.

First calculate **c₁**, which is the over-commitment of MSP to the route (or not).

$$c_1 = (Ys + Ts) - (Yv + Tv)$$

If **c₁** is negative, the route is **not** over-committed and the final Capacity (**C**) is not affected. If **c₁** is positive, however, then final Capacity (**C**) is equal to:

$$C = C + c_1$$

Basically, if a route has 10.eMSP to many allocated to it, then you add 10.to the basic capacity of the route.

Step 2c: Calculating the Actual Shipping Modifier

Here **M** is the Actual Shipping Modifier, **Ys** is your effective MSP, **Ts** is the *other* Nation's effective MSP, and **C** is the modified Capacity of the Route. As noted by the Limit marker, the modifier cannot exceed 1.0.or be less than 0.0.

$$M = \int_{0.0}^{1.0} \left(\frac{Ys + \frac{Ts}{2}}{C} \right)$$

Example

England and Russia are trading.

England has a Trade Value (**Yv**) of 30, an NMV (**N**) of 0.112, a Trade Range of 3, and 35 MSP allocated to the Route.

Russia has a Trade Value of 25 (**Tv**), an NMV (**N**) of 0.081, 10.MSP allocated to the route and a Trade Range of 3.

They have been trading for 115 years and the length of the Route is 3 Sea Zones. The Route Status is currently NST (Normal Sea Trade).

The Duration modifier (**P**) is the Square root of (115 / 100) or 1.07.

The Route Status is normal, so the Throughput Modifier (**P**) is 1.0.

The English effective MSP (**Ys**) (due to Range and Length) are (35 × (3 / 3) = 35).

The Russian effective MSP (**Ts**) (due to Range and Length) is (10. × (3 / 3) = 10).

The total allocated Shipping (35 + 10) is less than the Route Capacity (**C**) (which equals the combined Trade Values of the two nations, or 30+25=55), so the Route Capacity is not modified. **C** is 55.

The English shipping modifier is equal to $((35 + (10./2)) / 55 = 0.72)$ or 72%.

The Russian shipping modifier is equal to $((10. + (35 / 2)) / 55 = 0.50)$ or 50%.

To calculate the GP the English get, we multiply all of the factors together and get:

$GP = 30. \times 25 \times 0.112 \times 1.07 \times 1 \times 0.72 = 64.7gp.$

The Russians get:

$Gold = 30. \times 25 \times 0.081 \times 1.07 \times 1 \times 0.50. = 32.5gp.$

Since the Route is not over Capacity MSP-wise, new MSP are generated for each Nation.

15.2 CALCULAR EL TAMAÑO DE IMPERIO

Like the Inter-Nation Trade section, this shows the process that the GM (hopefully with the aid of a computer) follows to figure out how large your Empire is. This is provided for informational purposes only. You do not have to calculate this as a matter of course!

Each region is worth, at base, one Raw Imperial Size (**RIS**) point. Each city is worth Raw Imperial Size points equal to 1/10th of its GPv. The modifier tables follow step 3. To calculate the final Imperial Size, follow these steps.

Step 1: Calculate the total of the Raw Imperial Size values of all the Nations controlled regions. The RIS for a given region is equal to:

$$\begin{aligned} \text{Region RIS} = & 1 \times \\ & \text{Region Terrain Modifier} \times \\ & \text{Control Status Modifier} \times \\ & \text{Government Type Modifier} \end{aligned}$$

Step 2: Calculate the total of the Raw Imperial Size values of all the Nations controlled cities. The RIS for a given city is equal to:

$$\begin{aligned} \text{City RIS} = & (\text{City GPv} / 10.) \times \\ & \text{Control Status Modifier} \times \\ & \text{Government Type Modifier} \end{aligned}$$

Step 3: Add the Region and City RIS totals together and then divide the result by the Nation's Size Divisor. For details on the National Size Divisor, see section [10.2]. The result, rounded up, is the Imperial Size of the Nation.

$$\begin{aligned} \text{Imperial Size} = & (\text{Region RIS} + \text{City RIS}) / \text{Size Divisor} \end{aligned}$$

Tabla 15-1. Modificadores por Terreno de la Región

Terreno	Descripción	Modificador
O	Oasis	0.5
C	Cultivated	1.0
C2	Intensive Cultivation	1.0
I	Island	1.0
D	Desert	1.5
J	Jungle	1.5
M	Mountain	1.5
S	Steppe	1.5
T	Tundra	1.5
W	Wilderness	1.5

Tabla 15-2. Modificadores por Status de Control

Código	Descripción del Status de Control	Modificador
A	Full Ally	1.0
AB	Primacy Abbey	0.25
AW	At War	0.0
BO	Merchant Branch Office	0.5
C	Claim	0.0
CA	Primacy Cathedral	0.75
CC	Cultic Cell	0.1
CH	Primacy Church	0.1
CI	Merchant Cartel City	0.75
CL	Cultic Lodge	0.25
CS	Cultic Stronghold	1.0
CT	Cultic Temple	0.75
EA	Economic Ally	0.5
F	Friendly	1.0
FA	Feudal Ally	0.2
H	Hostile	0.0
HC	Primacy Holy City	1.0
HM	Homeland	1.0
HO	Merchant Home Office	1.0
MA	Merchant Agent	0.1
MCL	Merchant Colony	1.0
MF	Merchant Factory	0.25
MN	Primacy Monastery	0.5
NT	Non-Paying Tributary	0.0
OC	Occupied	0.0
OE	Order Estate	0.75
OF	Order Fortress	1.0
OH	Order House	0.1
OO	Order Oratory	0.5
OP	Order Preceptory	0.25
P	Pacified	1.5
PT	Pacified Tributary	0.5
T	Tributary	0.5
UN	Uncontrolled	0.0

Tabla 15-3. Modificadores por Tipo de Gobierno

Código	Descripción del Tipo de Gobierno	Modificador
DC	Dictatorship	0.5
FD	Federalized Democracy	0.5
CM	Centralized Monarchy	1
CO	Constitutional Monarchy	1
IM	Imperial	1
TH	Theocracy	1
OL	Oligarchy	1.25
FM	Feudal Monarchy	1.5
TRI	Tribal Councils	2

15.3 DESCRIPCIÓN DE RELIGIONES

The following religion descriptions are adapted from those in the Encyclopedia Britannica and are neither intended to be exhaustive nor complete. They are provided to acquaint players with the basic beliefs of religions that they may not have been exposed to before. These descriptions also cover only the period up to the First Millennium CE (1000.AD).

15.3.1 Christianity

The faith born of a Jewish teacher, Jesus of Nazareth, first overwhelmed the ancient pagan religions of the Roman Empire and the Near East, then splintered into a welter of competing factions.

15.3.1.1 Roman Catholic

A Christian church characterized by its uniform highly developed doctrinal and organizational structure that traces its history to the Apostles of Jesus Christ in the 1st century AD. Along with Eastern Orthodoxy and Protestantism, it is one of the three major branches of Christianity.

The history of the Roman church in the early, pre-Constantinian period is essentially that of a small sect composed of recruits attracted from the lower classes of the empire. Its continued existence during these years can be attributed to the relatively tolerant attitude of the imperial authorities, and to a steady influx of converts attracted by the charity and moral tenor of the church's members. The 3rd century witnessed an upsurge in Roman alarm at the spread of the church and the opposition between traditional Roman piety and the apparent misanthropic and unpatriotic atheism of the Christians. Accordingly, the reigns of Decius, Valerian, and Diocletian were marked by persecutions whose severity and scope contrasted with the earlier, sporadic, and largely local troubles, which the young church had faced. Even in this early troubled period, however, both the doctrinal and governmental structures of the church were being defined: a scriptural canon emerged; the settled and official three-fold ministry (bishop, priest, and deacon) established itself and displaced other forms of leadership; and the See of Rome began to exercise a universal care over other churches.

The reign of Constantine ushered in a new era in the life of the church. The Edict of Milan (314) recognized the church as a legal religion, and by the end of the 4th century, Christianity was the state religion of the empire.

Its privileged position allowed the church to flourish. Moreover, its location in the imperial capital enhanced the prestige of the See of Rome. During this period, the hierarchical structure of the church was further elaborated (along the lines of imperial provincial and metropolitan government), and the emergence of heretical elements was met with a more exact definition of Christological beliefs. The fall of the western empire in 476 and the arrival of the barbarians left the pope as the only effective force for order in the West. In the ensuing centuries the papacy, with the assistance of a remarkably vital and active monastic community, Christianized the invaders and cemented the ties between a distinctly Roman form of Christianity and western European culture. During the Middle Ages, the church's

influence in European life was all-pervasive: education, charity, and politics all came under the sway of the church.

For much of its history, the Roman church has believed that the other Christian groups that have sprung up in the course of history do not share with it a demonstrable continuity with the Apostolic church or a marked fidelity to the orthodox interpretation of the Christian faith. The basic hierarchical structure that the church has developed over the centuries to govern its members and to protect the integrity of the deposit of faith from corruption has its roots in apostolic and post-apostolic times, when the duties and interrelationships of the three main offices of the church (bishop, priest, and deacon) were defined with some precision.

At the head of the hierarchy stands the pope, the bishop of Rome, who, as the successor of the apostle Peter, enjoys a primacy of power among his fellow bishops. The right to elect the pope resides with the College of Cardinals.

Theologically, Roman Catholicism differs from other Christian churches with regard to its understanding of the sources of revelation and the channels of grace. Roman Catholicism believes that although scripture holds a special place of authority in the realm of revelation, tradition is revelatory as well and must be recognized as one of the sources of the deposit of faith.

Roman Catholicism sets the number at seven (Baptism, penance, Eucharist, marriage, holy orders, confirmation, and the anointing of the sick). Among these, the celebration of the Eucharist holds a place of particular importance. At the celebration of the Eucharist, Catholics believe that the events of both the Last Supper and the death of Jesus are repeated and that the Christ is truly present in the communion elements by virtue of transubstantiation.

Catholicism's rich sacramental life is supplemented by other devotions, chiefly paraliturgical eucharistic services and devotions to the saints. In marked contrast to some other Christian sects, Catholics have traditionally revered the saints and have sought their assistance in times of need.

The primary Holy Cities of Roman Catholicism are *Rome* and *Jerusalem*.

15.3.1.2 Eastern Orthodox

Officially named the Orthodox Catholic Church, one of the three major doctrinal and jurisdictional groups of Christianity, characterized by its continuity with the apostolic church, its liturgy, and its territorial churches. Eastern Orthodoxy follows the faith and practices that were defined by the first seven ecumenical councils.

Eastern Orthodoxy is embodied in a family of autonomous churches that recognize the titular headship of the patriarch of Constantinople (the ecumenical patriarch) and are in communion with each other. Eastern Orthodoxy maintains the same seamless institutional continuity with the earliest Christian churches that Roman Catholicism does and recognizes the same sacraments.

Cultural and political factors, not theological ones, caused the separation of the two communions. Culturally, the split between Western Christianity (Roman Catholicism) and Eastern Orthodoxy perpetuates the Roman Empire's division into a Western half, in which Latin was the dominant

language, and an Eastern half, in which Greek was dominant among literate people.

From the 4th century onward these two halves drifted apart politically. The Roman Empire in the West succumbed to barbarian invasions in the 5th century. The pope, who had long enjoyed a primacy of honor in the entire church, then emerged as the heir to much of the vanished empire's authority.

In the East the Roman Empire, although weakened, survived for a thousand years more as the Byzantine Empire. There the patriarch of the capital, Constantinople, emerged as the head of the church, but, as a subject of an all-powerful emperor, he never assumed the independent authority of a pope. A tendency for Orthodox churches to accept a subordinate role in the nation-state is a Byzantine legacy.

The earliest Christian literature was in Greek, and Christianity, even at Rome, was long predominantly Greek. The Greek tradition ceased to predominate in the 5th century, when the majority of Christians in Egypt and Syria, who until then had accepted Greek intellectual leadership, broke with the rest of the church over the decrees of the ecumenical councils of Ephesus (AD 431) and Chalcedon (AD 451).

The Arab conquest of those provinces further weakened Eastern Christianity and made the 5th-century schisms permanent. In the meantime, Latin Christianity was spreading beyond the bounds of the old Roman Empire to win the loyalties of the peoples of the rest of western Europe. Only in the 10th century would the conversion of Russia by missionaries from Constantinople begin to redress the balance between Eastern and Western Christianity.

The attempt to revive the Roman Empire in the West under Charlemagne in the 9th century produced the first overt tension between Rome and Constantinople, where minor differences in doctrine and ritual became an occasion of schism. The chief of these differences was the Western belief that the Holy Spirit, one of the three persons of the Trinity, proceeds from the Son as well as the Father, rather than, as the Greeks hold, from the Father alone.

Greeks took offense when Western Christians inserted words to that effect (the Filioque clause) in the Nicene Creed and when Westerners charged them with heretically omitting them. Such differences caused a lasting schism that dates in church history from the mutual excommunications (1054) of Pope Leo IX and Michael Cerularius, the patriarch of Constantinople.

The beauty and richness of its ceremonial worship is the most striking characteristic of Eastern Orthodoxy. Icons - formal paintings of Christ, the Mother of God, and the saints - play an important role in Orthodox worship. Orthodox theologians maintain that the veneration (as distinguished from worship) of icons results necessarily from Christian belief that God became man in the person of Jesus Christ, thereby divinizing human nature. The Orthodox commemorate the promulgation of the decrees of the second Council of Nicaea (787), which validated the veneration of icons, and the end of the Iconoclastic Controversy in 843 in the Feast of Orthodoxy on the First Sunday of Lent.

Monasticism and monastic spirituality have long played a vital role in Orthodoxy. All Eastern Orthodox bishops must

be monks (and, hence, celibate), although married men may become priests. Monasticism has fostered Hesychasm, a distinctively Eastern form of mysticism, which employs breathing techniques and special posture, along with continual repetition of the Jesus prayer, as aids to obtaining a vision of the so-called uncreated energies of the Godhead manifested as light.

The primary Holy Cities of Eastern Orthodoxy are *Jerusalem* and *Constantinople*.

15.3.1.3 Monophysite (Coptic)

Monophysites believe that Jesus Christ's nature remains altogether divine and not human even though he has taken on an earthly and human body with its cycle of birth, life, and death. Monophysite doctrine thus asserted that in the Person of Jesus Christ there was only one (divine) nature rather than two natures, divine and human, as asserted at the Council of Chalcedon in AD 451.

In the development of the doctrine of the Person of Christ during the 4th, 5th, and 6th centuries, several divergent traditions had arisen. Chalcedon adopted a decree declaring that Christ was to be "acknowledged in two natures, without being mixed, transmuted, divided, or separated."

This formulation was directed in part against the Nestorian doctrine -- that the two natures in Christ had remained separate and that they were in effect two Persons -- and in part against the theologically unsophisticated position of the monk Eutyches, who had been condemned in 448 for teaching that, after the Incarnation, Christ had only one nature and that, therefore, the humanity of the incarnate Christ was not of the same substance as that of other men.

Political and ecclesiastical rivalries as well as theology played a role in the decision of Chalcedon to depose and excommunicate the patriarch of Alexandria, Dioscorus (d. 454). The church that supported Dioscorus and insisted that his teaching was consistent with the orthodox doctrine of St. Cyril of Alexandria was labeled *monophysite*.

The label also was attached to various theologians and groups, although some who were called monophysite, notably Severus of Antioch (d. 538), repudiated the terminology of Chalcedon as self-contradictory. Most modern scholars agree that Severus as well as Dioscorus probably diverged from what was defined as orthodoxy more in their emphasis upon the intimacy of the union between God and man in Christ than in any denial that the humanity of Christ and that of mankind are consubstantial.

In modern times, those churches usually classified as monophysite (the Armenian Apostolic, Coptic Orthodox, Ethiopian Orthodox, and Syrian Orthodox) are generally accepted by Roman Catholic, Eastern Orthodox, and Protestant Christendom as essentially orthodox in their doctrine of the Person of Jesus Christ.

The Coptic Church became the principal Christian church in Egypt and large portions of the Moslem Near East. The people of Egypt before the Arab conquest in the 7th century identified themselves and their language in Greek as Aigyptios (Arabic *qibt*, Westernized as Copt); when Egyptian Muslims later ceased to call themselves Aigyptioi, the term became the distinctive name of the Christian minority. From the 5th century onward, these Christians belonged to a

Monophysite church (acknowledging only one nature in Christ), calling themselves simply the Egyptian Church.

In the 4th and 5th centuries a theological conflict arose between the Copts and the Greek-speaking Romans, or Melchites ("Emperor's Men"), in Egypt over the Council of Chalcedon (451), which rejected Monophysite doctrine.

After the Arab conquest of Egypt in the 7th century, the Copts ceased speaking Greek, and the language barrier added to the controversy. Various attempts at compromise by the Byzantine emperors came to naught.

Later, the Arab caliphs, although they tended to favour those who adopted Islam, did not interfere much in the internal affairs of the Christian church.

Apart from the Monophysite question, the Coptic and the Eastern Orthodox churches agree in doctrinal matters. Arabic is now used in the services of the Coptic Orthodox Church for the lessons from the Bible and for many of the variable hymns; only certain short refrains that churchgoing people all understand are not in Arabic.

The service books, using the liturgies attributed to St. Mark, St. Cyril of Alexandria, and St. Gregory of Nazianzus, are written in Coptic (the Bohairic dialect of Alexandria), with the Arabic text in parallel columns.

The primary Holy Cities of Monophysite Christian are *Jerusalem* and *Alexandria*.

15.3.1.4 Nestorian

The Nestorians originated in Asia Minor and Syria out of the condemnation of Nestorius and his teachings by the councils of Ephesus (AD 431) and Chalcedon (AD 451). Nestorians stressed the independence of the divine and human natures of Christ and, in effect, suggested that they were two persons loosely united.

Christianity in Persia faced intermittent persecution until the Persian Church in 424 formally proclaimed its full independence of Christian churches elsewhere, thereby freeing itself of suspicions about foreign influence. Under the influence of Barsumas, the metropolitan of Nisibis, the Persian Church acknowledged Theodore of Mopsuestia, the chief Nestorian theological authority, as guardian of right faith, in February 486. This position was reaffirmed under the patriarch Babai (497-502), and since that time the church has been Nestorian.

Nestorius had been anathematized at Ephesus in 431 for denouncing the use of the title Theotokos ("God-Bearer") for the Blessed Virgin, insisting that this compromised the reality of Christ's human nature. When supporters of Nestorius gathered at the theological school of Edessa, it was closed by imperial order in 489, and a vigorous Nestorian remnant migrated to Persia.

The Persian Church's intellectual centre then became the new school in Nisibis, which carried on the venerable traditions of Edessa. By the end of the 5th century there were seven metropolitan provinces in Persia and several bishoprics in Arabia and India. The church survived a period of schism (c. 521-c. 537/539) and persecution (540-545) through the leadership of the patriarch Mar Aba I (reigned 540-552), a convert from Zoroastrianism, and also through the renewal of monasticism by Abraham of Kashkar (501-586), the founder of the monastery on Mount Izala, near Nisibis.

After the Arab conquest of Persia (637), the Caliphate recognized the Church of the East as a *millet*, or separate religious community, and granted it legal protection. Nestorian scholars played a prominent role in the formation of Arab culture, and patriarchs occasionally gained influence with rulers. For more than three centuries the church prospered under the Caliphate, but it became worldly and lost leadership in the cultural sphere.

By the end of the 10th century there were 15 metropolitan provinces in the Caliphate and 5 abroad, including India and China. Nestorians also spread to Egypt, where Monophysite Christianity acknowledged only one nature in Christ. In China a Nestorian community flourished from the 7th to the 10th century.

In Central Asia certain Tatar tribes were almost entirely converted, Christian expansion reaching almost to Lake Baikal in eastern Siberia. Western travelers to the Mongol realm found Nestorian Christians well established there, even at the court of the Great Khan.

The holy city for the Nestorians is *Jerusalem*.

15.3.2 Islam

Founded by the Arabian apostle, or prophet, Muhammad in the 7th century AD and emphasizing an uncompromising monotheism and a strict adherence to certain religious practices. Although there have been many sects and movements within the religion, and although there are striking cultural and religious differences among the regions of the Islamic world, all followers of Islam are bound by a common faith and a sense of belonging to a single community.

The word *islam* is used repeatedly in the Qur'an, the Islamic scripture, in the sense of "surrender to the will of Allah (God)." For Muslims, as adherents of Islam are called, the Qur'an is the Word of God, confirming and consummating earlier revealed books and thereby replacing them. The Word's instrument or agent of revelation is the Prophet Muhammad, the last and most perfect of a series of messengers of God to mankind -- from Adam through Abraham to Moses and Jesus, the Christian claims for whose divinity are strongly rejected.

Although Muhammad is only a human creature of God, he has nevertheless an unequaled importance in the Qur'an itself, which sets him next only to God as deserving of moral and legal obedience. Hence, his sayings and deeds (*sunnah*) served as a second basis, besides the Qur'an, of the belief and practice of Islam.

The Qur'anic theology is rigorously monotheistic: God is absolutely unique, omnipotent, omniscient, and merciful. Men are exhorted to obey his will (i.e., to be Muslim), and special responsibility is laid on man. The Muslim creed consists of five articles of faith:

1. belief in one God
2. belief in angels
3. belief in the revealed books
4. belief in the prophets
5. belief in the Day of Judgment

To these was added, during the early development of the dogma, the belief in God's predetermination of good and evil. The profession of the faith (*shabada*) is: "There is no God but God, and Muhammad is the prophet of God."

All Muslims are enjoined to practice the Five Pillars of Islam:

1. to recite the profession of faith at least once in one's lifetime
2. to observe the five daily public and collective prayers
3. to pay the *zakat* ("purification") tax for the support of the poor
4. to fast from daybreak to sunset during the entirety of the month of Ramadan
5. to perform if physically and financially possible the *hajj*, or pilgrimage to the holy city of Mecca

The most important and fundamental religious concept of Islam is that of the Shari'ah (q.v.), or the Law, which embraces the total way of life as explicitly or implicitly commanded by God. The Shari'ah, as formulated by Muslim religious teachers in the 2nd and 3rd centuries of the Muslim era (8th-9th century AD), includes both the doctrine, or belief, and practice, or the law. Historically, the formulation and systemization of the law took place earlier than the crystallization of the formal theology.

Despite the notion of a unified and consolidated community, as taught by the Prophet, violent differences arose among Muslims within a few years after his death. The *Kharajis*, for example, responding to what they regarded as the nepotism and misrule of the third caliph (deputy or successor of Muhammad), interpreted the Qur'an as enjoining jihad, or holy militancy, and thus as justifying the caliph's assassination. The group incessantly resorted to rebellion and, as a result, was virtually wiped out during the first two centuries of Islam.

In the increasing world-consciousness of 8th- and 9th-century Arabia, a powerful movement of rational theology emerged; its representatives, known as the Mu'tazilah (Seceders), held that human reason, independent of revelation, was capable of discovering what is good and what is evil, and viewed God as pure Essence, without eternal attributes. Thus the Qur'an, regarded by other Muslims as the immutable record of God's attribute of speech, was seen by the Mu'tazilah as created in time and not eternal. Mu'tazilism became the state creed of the caliphate in the 9th century, but in the century following, reaction against it culminated in the formulation and general acceptance of what came to be called Sunni, or "orthodox," theology.

While Sunni orthodoxy, the central community of Islam, condemned schisms and branded dissent as heretical, it developed at the same time the opposite trend of accommodation, catholicity, and synthesis. A broad theological platform was adopted that saved the integrity of the community at the expense of moral strictness and doctrinal uniformity.

Shi'ite Islam, the only important surviving sect outside orthodoxy, arose from a purely political conflict in the late 7th century. Gradually, however, the group's political stand acquired a theological content. Probably under Gnostic and old Iranian dualistic influences, Shi'ism developed a doctrine

of esoteric knowledge, centred upon the figure of the *imam*, or exemplary "leader," through whom the truths of the Qur'an are revealed.

Such a doctrine was adopted also by the Sufis, an ascetic movement that arose, largely within orthodoxy, in reaction to the worldliness of the early Muslim dynasties. Five centuries after the initial spread of Islam under the banner of jihad, the Sufis inaugurated a much more massive expansion that was mainly responsible for the establishment of the faith in India, Central Asia, Turkey, and sub-Saharan Africa. Muslim traders also contributed significantly to the enlargement of the Muslim world.

The three Moslem holy cities are: *Jerusalem*, *Medina* and *Mecca*.

15.3.2.1 Sunni

In the 10th century a reaction began against the Mu'tazilah that culminated in the formulation and subsequent general acceptance of another set of theological propositions, which became Sunni, or "orthodox" theology.

The issues raised by these early schisms and the positions adopted by them enabled the Sunni orthodoxy to define its own doctrinal positions in turn. Much of the content of Sunni theology was, therefore, supplied by its reactions to those schisms. The term *sunnah*, which means a "well-trodden path" and in the religious terminology of Islam normally signifies "the example set by the Prophet," in the present context simply means the traditional and well-defined way.

In this context, the term *sunnah* usually is accompanied by the appendage "the consolidated majority" (*al-jama'ah*). The term indicates that the traditional way is the way of the consolidated majority of the community as against peripheral or "wayward" positions of sectarians, who by definition must be erroneous.

15.3.2.2 Shi'ah

The Shi'ah owe their origin to the hostility between 'Ali (the fourth caliph and son-in-law of the Prophet) and the Umayyad dynasty (661-750). After 'Ali's death, the Shi'ah (Party; i.e., of 'Ali) demanded the restoration of rule to 'Ali's family, and from that demand developed the Shi'ite legitimism, or the divine right of the holy family to rule. In the early stages, the Shi'ah used this legitimism to cover the protest against the Arab hegemony under the Umayyads and to agitate for social reform.

Gradually, however, Shi'ism developed a theological content for its political stand. Probably under Gnostic (esoteric, dualistic, and speculative) and old Iranian (dualistic) influences, the figure of the political ruler, the *imam* (exemplary "leader"), was transformed into a metaphysical being, a manifestation of God and the primordial light that sustains the universe and bestows true knowledge on man. Through the *imam* alone the hidden and true meaning of the Qur'anic revelation can be known, because the *imam* alone is infallible. The Shi'ah thus developed a doctrine of esoteric knowledge that was adopted also, in a modified form, by the Sufis, or Islamic mystics.

The orthodox Shi'ah recognize 12 such *imams*, the last (Muhammad) having disappeared in the 9th century. Since that time, the *mujtahids* (i.e., the Shi'a divines) have been able to

interpret law and doctrine under the putative guidance of the imam, who will return toward the end of time to fill the world with truth and justice.

On the basis of their doctrine of imamology, the Shi'ah emphasize their idealism and transcendentalism in conscious contrast with Sunni pragmatism. Thus, whereas the Sunnis believe in the *ijma'* ("consensus") of the community as the source of decision making and workable knowledge, the Shi'ah believe that knowledge derived from fallible sources is useless and that sure and true knowledge can come only through a contact with the infallible imam. Again, in marked contrast to Sunnism, adopted the Mu'tazilite doctrine of the freedom of the human will and the capacity of human reason to know good and evil, although its position on the question of the relationship of faith to works is the same as that of the Sunnis.

Parallel to the doctrine of an esoteric knowledge, Shi'ism, because of its early defeats and persecutions, also adopted the principle of *taqiyyah*, or dissimulation of faith in a hostile environment. Introduced first as a practical principle, *taqiyyah*, which is also attributed to 'Ali and other imams, became an important part of the Shi'ah religious teaching and practice. In the sphere of law, Shi'ism differs from Sunni law mainly in allowing a temporary marriage, called *mut'ah*, which can be legally contracted for a fixed period of time on the stipulation of a fixed dower.

From a spiritual point of view, perhaps the greatest difference between Shi'ism and Sunnism is the former's introduction into Islam of the passion motive, which is conspicuously absent from Sunni Islam. The violent death (in 680) of 'Ali's son, Husayn, at the hands of the Umayyad troops is celebrated with moving orations, passion plays, and processions in which the participants, in a state of emotional frenzy, beat their breasts with heavy chains and sharp instruments, inflicting wounds on their bodies. This passion motive has also influenced the Sunni masses in Afghanistan and the Indian subcontinent, who participate in passion plays called *ta'ziyahs*. Such celebrations are, however, absent from Egypt and North Africa.

15.3.3 European Paganism

An example of the European Pagans are the Celts:

Among the male Celtic deities, the god Lugus (or Lug) was prominent. Greek writers identified him with the sun god Apollo, with whom he shared also the mastery of crafts and the patronship of music. Caesar appears to have associated him with Mercury because of his ubiquitousness. Another important god is Cernunnos, the stag-horned, shamanistic Lord of the Animals. Stags play an integral part in the Celtic literature recorded in the early Christian period, apparently embodying the attributes of the shaman. Many other animals, including the raven, the crane, the bull, and the boar, are also accorded divine significance.

Among the female deities, the mare goddess, variously called Epona (Gaul), Macha (Ireland), and Rhiannon (Britain), is a very powerful force, as is the crow-goddess Morrigan. These two figures seem to have ruled most closely the fortunes of king and tribe, the former personifying fertility, the latter, death and rebirth.

Goddesses frequently manifested themselves in triple aspects or in groups of three. Examples include the Gallic Matronae, or three mothers; the Irish Brigits, who rule over poetry, healing, and metalcraft; and the "great queen" Morrigan, whose three aspects represent death-prophecy, battle-panic, and death-in-battle. According to Lucan, the Gauls also had a triple god in whose honour they practiced human sacrifice. His aspects comprise thunder, war, and a mysterious bull, which may represent fertility.

Celtic worship centered upon the interplay of the "otherworld" or divine element with the land and the waters. Wells, springs, rivers, and hills were believed to be inhabited by guardian spirits, usually female, the names of which survive in many place-names. The land itself was regarded anthropomorphically as feminine. The ocean, ruled by the god Manannán, was also, particularly in British and Irish cosmology, a force of great magic and mystery.

The Celtic otherworld was conceived of as a group of islands far across, or sometimes under, the Western ocean. Its eternally young inhabitants were believed to celebrate continuously with feasts, music, and warrior-contests. Many heroes in the Irish sagas are lured away by women from these islands, and later Christian saints were said to have sailed off in search of them.

Based upon a fluid cosmology in which shape-shifting and magic bonds between humans and other creatures are commonplace, Celtic myths point to a strong belief in the transmigration of souls. Such artifacts as the Gundestrup Caldron (found in Denmark) and the so-called Paris relief depict scenes of shamanistic woodland ritual, and much of Celtic poetry well into the Christian period reflects a preoccupation with transformations and animal consciousness. Trees were a central element in ritual, several types of wood being regarded as oracular. The letters of the alphabet and the names of the months were based on tree-symbols. The Druids took their name from an ancient Indo-European word meaning "Knowing the Oak Tree."

15.3.4 Meso-American (Aztec)

Perhaps the most highly elaborated aspect of Aztec culture was the religious system. The Aztec derived much of their religious ideology from the earlier cultures of Meso-America or from their contemporaries. This was particularly true during the final phase of their history, when their foreign contacts broadened. Indeed, much confusion about Aztec religious ideology stems, in part, from the fact that Aztec civilization was still in a process of assimilation and reorganization of these varied religious traditions. Moreover, as the empire expanded and Tenochtitlán evolved into a heterogeneous community, the religious needs correspondingly changed from those of a simple agrarian society. The ruling class, particularly, demanded a more intellectual and philosophical ideology.

The Aztec approach to contact with the supernatural was through a complex calendar of great ceremonies, which were held at the temples and were performed by a professional priesthood that acted as the intermediary between the gods

and human beings. Many of these were public in the sense that the populace played the role of spectators. Elements in all the ceremonies were very similar and included ritual ablutions to prepare the priests for the contact; offerings and sacrifices to gain the gods' favour; and theatrical dramas of myths by masked performers in the form of dances, songs, and processions. Each god had his special ceremony that, considering the richness of the pantheon, must have filled the calendar. These ceremonies must have played a significant recreative function, as do ceremonies held in honour of patron saints in present-day Mexico.

Aztec religion heavily emphasized sacrifice and ascetic behaviour as the necessary preconditions for approaching the supernatural. Priests were celibate and were required to live a simple, spartan life. They performed constant self-sacrifice in the form of bloodletting as penitence (by passing barbed cords through the tongue and ears). This pattern of worship reached its climax in the practice of human sacrifice; it was in this aspect of Aztec culture that religion, war, and politics became closely related. Ideologically at least, Aztec warfare was waged for the purpose of obtaining sacrificial victims. The tribute lists, of course, demonstrate that there was a more mundane purpose as well, and it would be a serious mistake to think of Aztec warfare as functioning primarily in the religious sphere.

The cult of the gods required a large professional priesthood. Each temple and god had its attendant priestly order. At Tenochtitlán the high priests of Tlaloc and Huitzilopochtli served as heads of the entire priestly organization. Within the orders were priests in charge of ceremonies, of the education of novices, of astrology, and of the temple lands. (These consisted of specific rural communities assigned by the state to particular temples.) Furthermore, there were several grades of priests. As noted above, the priests maintained a number of schools, or *calmecacs*, where sons of the nobility and certain commoners were given instruction. Most of the novices ultimately left the priesthood and carried out economic and political functions; others remained, joined the priesthood on a permanent basis, and lived at the *calmecac*.

Much of Aztec religion probably was practiced at home at special household altars. Common archaeological artifacts are small baked-clay idols or figurines, representing specific gods apparently used in these household ceremonies, along with incense burners.

The Aztec believed that four worlds had existed before the present universe. Those worlds, or "suns," had been destroyed by catastrophes. Humankind had been entirely wiped out at the end of each sun. The present world was the fifth sun, and the Aztec thought of themselves as "the People of the Sun." Their divine duty was to wage cosmic war in order to provide the sun with his *tlaxcaltiliztli* ("nourishment"). Without it the sun would disappear from the heavens. Thus the welfare and the very survival of the universe depended upon the offerings of blood and hearts to the sun, a notion that the Aztec extended to all the deities of their pantheon.

The first sun was called Nahui-Ocelotl, "Four-Jaguar," a date of the ritual calendar. Humankind was first destroyed by

jaguars. The animal was considered by the Aztec as the *nahualli* ("animal disguise") of the creator god Tezcatlipoca.

At the end of the second sun, Nahui-Ehécatl, "Four-Wind," a magical hurricane transformed all people into monkeys. That disaster was caused by Quetzalcóatl (the Feathered Serpent) in the form of Ehécatl, the wind god.

A rain of fire had put an end to the third sun, Nahuiquiahuitl, "Four-Rain." Tlaloc as the god of thunder and lightning presided over that period.

The fourth sun, Nahui-Atl, "Four-Water," ended in a gigantic flood that lasted for 52 years. Only one man and one woman survived, sheltered in a huge cypress. But they were changed into dogs by Tezcatlipoca, whose orders they had disobeyed.

Present humanity was created by Quetzalcóatl. The Feathered Serpent, with the help of his twin, Xólotl, the dog-headed god, succeeded in reviving the dried bones of the old dead by sprinkling them with his own blood.

The present sun was called Nahui-Ollin, "Four-Earthquake," and was doomed to disappear in a tremendous earthquake. The skeleton-like monsters of the west, the *tzitzimime*, would then appear and kill all people.

Two deeply rooted concepts are revealed by these myths. One was the belief that the universe was unstable, that death and destruction continually threatened it. The other emphasized the necessity of the sacrifice of the gods. Thanks to Quetzalcóatl's self-sacrifice, the ancient bones of Mictlan, "the Place of Death," gave birth to men. In the same way, the sun and moon were created: the gods, assembled in the darkness at Teotihuacán, built a huge fire; two of them, Nanahuatzin, a small deity covered with ulcers, and Tecciztécatl, a richly bejeweled god, threw themselves into the flames, from which the former emerged as the sun and the latter as the moon. Then the sun refused to move unless the other gods gave him their blood; they were compelled to sacrifice themselves to feed the sun.

According to the Aztec cosmological ideas, the earth had the general shape of a great disk divided into four sections oriented to the four cardinal directions. To each of the four world directions were attached five of the 20 day-signs, one of them being a Year-Bearer (east, *acatl*, "reed"; west, *calli*, "house"; north, *tecpatl*, "flint knife"; south, *tochtli*, "rabbit"), a colour (east, red or green; west, white; north, black; south, blue), and certain gods. The fifth cardinal point, the centre, was attributed to the fire god Huehuetéotl, because the hearth stood at the centre of the house.

Above the earth, which was surrounded by the "heavenly water" (*ilbnicáatl*) of the ocean, were 13 heavens, the uppermost of which, "where the air is delicate and frozen," was the abode of the Supreme Couple. Under the "divine earth," *teotlalli*, were the nine hells of Mictlan, with nine rivers that the souls of the dead had to cross. Thirteen was considered a favorable number, nine extremely unlucky.

All of the heavenly bodies and constellations were divinized, such as the Great Bear (Tezcatlipoca), Venus (Quetzalcóatl), the stars of the north (Centzon Mimixcoa, "the 400.Cloud-Serpents"), the stars of the south (Centzon Huitznáua, "the 400.Southerners"). The solar disk, Tonatiuh, was supposed to be borne on a litter from the east to the zenith, surrounded by the souls of dead warriors, and from

the zenith to the west among a retinue of divinized women, the Cihuateteo. When the night began on the earth, day dawned in Mictlan, the abode of the dead.

The ancient tribes of central Mexico had worshiped fertility gods for many centuries when the Aztec invaded the valley. The cult of these gods remained extremely important in Aztec religion. Tlaloc, the giver of rain but also the wrathful deity of lightning, was the leader of a group of rain gods, the Tlaloques, who dwelt on mountaintops. Chalchiuhtlicue ("One Who Wears a Jade Skirt") presided over fresh waters, Huixtocihuatl over salt waters and the sea. Numerous earth goddesses were associated with the fertility of the soil and with the fecundity of women, as Teteoinnan ("Mother of the Gods"), Coatlicue ("One Who Wears a Snake Skirt"), Cihuacóatl ("Serpent-Woman"), and Itzpapálotl ("Obsidian-Butterfly"). Their significance was twofold: as fertility deities, they gave birth to the young gods of corn, Centéotl, and of flowers, Xochipilli; as symbols of the earth that devoured the bodies and drank the blood, they appeared as warlike godheads. Tlazoltéotl, a Huastec goddess, presided over carnal love and over the confession of sins.

Xipe Totec, borrowed from the faraway Yopi people, was a god of the spring, of the renewal of vegetation, and at the same time the god of the corporation of goldsmiths. Human victims were killed and flayed to honor him.

The concept of a supreme couple played an important role in the religion of the old sedentary peoples such as the Otomí. Among the Aztec it took the form of Intonan, Intota ("Our Mother, Our Father"), the earth and the sun. But the fire god Huehuetéotl was also associated with the earth. In addition, Ometecuhtli ("Lord of the Duality") and Omecihuatl ("Lady of the Duality") were held to abide in the 13th heaven: they decided on which date a human being would be born, thus determining his destiny.

Among the fertility gods are to be counted the "400 Rabbits" (Centzon Totochtin), little gods of the crops, among which are Ometochtli, the god of *octli* (a fermented drink), and Tepoztécatl, the god of drunkenness.

The Aztec brought with them the cult of their sun and war god, Huitzilopochtli, "the Hummingbird of the Left," who was considered "the reincarnated Warrior of the South," the conquering sun of midday. According to a legend probably borrowed from the Toltec, he was born near Tula. His mother, the earth goddess Coatlicue, had already given birth to the 400 Southerners and to the night goddess Coyolxauhqui, whom the newborn god exterminated with his *xihcoatl* ("turquoise serpent").

Tezcatlipoca, god of the night sky, was the protector of the young warriors. Quetzalcóatl, the ancient Teotihuacán deity of vegetation and fertility, had been "astralized" and transformed into a god of the morning star. He was also revered as a wind god and as the ancient priest-king of the Toltec golden age: the discoveries of writing, the calendar, and the arts were attributed to him.

The beliefs of the Aztec concerning the other world and life after death showed the same syncretism. The old paradise of the rain god Tlaloc, depicted in the Teotihuacán frescoes, opened its gardens to those who died by drowning, lightning, or as a result of leprosy, dropsy, gout, or lung diseases. He

was supposed to have caused their death and to have sent their souls to paradise.

Two categories of dead persons went up to the heavens as companions of the sun: the Quauhteca ("Eagle People"), who comprised the warriors who died on the battlefield or on the sacrificial stone, and the merchants who were killed while traveling in faraway places; and the women who died while giving birth to their first child and thus became Cihuateteo, "Divine Women."

All the other dead went down to Mictlan, under the northern deserts, the abode of Mictlantecuhtli, the skeleton-masked god of death. There they traveled for four years until they arrived at the ninth hell, where they disappeared altogether.

Offerings were made to the dead 80 days after the funeral, then one year, two, three, and four years later. Then all link between the dead and the living was severed. But the warriors who crossed the heavens in the retinue of the sun were thought to come back to earth after four years as hummingbirds. The Cihuateteo were said to appear at night at the crossroads and strike the passersby with palsy.

The world vision of the Aztec conceded only a small part to man in the scheme of things. His destiny was submitted to the all-powerful *tonalpobualli* (the calendrical round); his life in the other world did not result from any moral judgment. His duty was to fight and die for the gods and for the preservation of the world order. Moreover, witchcraft, omens, and portents dominated everyday life. That such a pessimistic outlook should have coexisted with the wonderful dynamism of Aztec civilization is in itself a remarkable achievement.

15.3.5 Southern Amerind

Inca religion--an admixture of complex ceremonies, practices, animistic beliefs, varied forms of belief in objects having magical powers, and nature worship--culminated in the worship of the sun, which was presided over by the priests of the last native pre-Columbian conquerors of the Andean regions of South America. Though there was an Inca state religion of the sun, the substrata religious beliefs and practices of the pre-Inca peoples exerted an influence on the Andean region prior to and after the conquest of most of South America by the Spaniards in the 16th century.

The creator god of the Inca and of pre-Inca peoples was Viracocha, who was also a culture hero. Creator of earth, man, and animals, Viracocha had a long list of titles, including Lord Instructor of the World, the Ancient One, and the Old Man of the Sky. Some have said that he also was the creator of the Tiahuanaco civilizations, of which the Inca were the cultural heirs. Viracocha went through several transmogrifications (often with grotesque or humorous effects). He made peoples, destroyed them, and re-created them of stone; and when they were re-created, he dispersed mankind in four directions.

As a culture hero he taught people various techniques and skills. He journeyed widely until he came to the shores of Manta (Ecuador), where he set off into the Pacific--some say in a boat made of his cloak, others that he walked on the water. This part of the myth has been seized upon by modern

mythmakers, and, as Kon-Tiki, Viracocha was said to have brought Inca culture to Polynesia.

Viracocha was the divine protector of the Inca ruler Pachacuti Inca Yupanqui; he appeared to Pachacuti in a dream when the Chanca were besieging the Inca forces. Upon victory, Pachacuti raised a temple to Viracocha in Cuzco. He was represented by a gold figure "about the size of a 10-year-old child."

Inti, the sun god, was the ranking deity in the Inca pantheon. His warmth embraced the Andean earth and matured crops; and as such he was beloved by farmers. Inti was represented with a human face on a ray-splayed disk. He was considered to be the divine ancestor of the Inca: "my father" was a title given to Inti by one Inca ruler.

Apu Illapu, the rain giver, was an agricultural deity to whom the common man addressed his prayers for rain. Temples to Illapu were usually on high structures; in times of drought, pilgrimages were made to them and prayers were accompanied by sacrifices--often human, if the crisis was sufficient. The people believed that Illapu's shadow was in the Milky Way, from whence he drew the water that he poured down as rain.

Mama-Kilya, wife of the sun god, was the Moon Mother, and the regulator of women's menstrual cycles. The waxing and waning of the moon was used to calculate monthly cycles, from which the time periods for Inca festivals were set. Silver was considered to be tears of the moon. The stars had minor functions. The constellation of Lyra, which was believed to have the appearance of a llama, was entreated for protection. The constellation Scorpio was believed to have the shape of a cat; the Pleiades were called "little mothers," and festivals were celebrated on their reappearance in the sky. Earth was called Pacha-Mama, or "Earth Mother." The sea, which was relatively remote to the Inca until after 1450, was called Mama Qoca, the Sea Mother.

Priests, their attendants, and the Chosen Women occupied Temples and shrines housing fetishes of the cult. In general, temples were not intended to shelter the celebrants, since most ceremonies were held outside the temple proper. The ruins of the Temple of Viracocha at San Pedro Cache (Peru), however, had a ground plan that measured 330 by 87 feet, which indicates that it was designed for use other than the storage of priestly regalia.

Priests resided at all important shrines and temples. A chronicler suggests that a priest's title was *ummu*, but in usage his title was geared to his functions as diviner of lungs, sorcerer, confessor, and curer. The title of the chief priest in Cuzco, who was of noble lineage, was *villac ummu*. He held his post for life, was married, and competed in authority with the Inca. He had power over all shrines and temples and could appoint and remove priests. Presumably, priests were chosen young, brought up by the more experienced, and acquired with practice the richly developed ceremonialism.

Divination was the prerequisite to all action. Nothing of importance was undertaken without recourse to divination. It was used to diagnose illness, to predict the outcome of battles, and to ferret out crimes, thus giving it a judiciary function. Divination was also used to determine what sacrifice should be made to what god. Life was believed to be controlled by the all-pervading unseen powers, and to

determine these portents the priests had recourse to the supernatural. Oracles were considered to be the most important and direct means of access to the wayward gods. One oracle of a huaca close to the Huaca-Chaca Bridge, across the Apurímac River near Cuzco, was described by a chronicler as a wooden beam as thick as a fat man, with a girdle of gold about it with two large golden breasts like a woman. These and other idols were bloodspattered from sacrifices – animal and human.

"Through this large idol," a chronicler wrote, "the demon of the river used to speak to them." Another well-known oracle was housed in a temple in the large adobe complex of Pachacamac near Lima.

Sacrifice, human or animal, was offered on every important occasion; guinea pigs (more properly *cuti*), llamas, certain foods, coca leaves, and *chicha* (an intoxicant corn beverage) were all used in sacrifices. Many sacrifices were daily occurrences for the ritual of the sun's appearance. A fire was kindled, and corn was thrown on the coals and toasted. "Eat this, Lord Sun," was the objurated of officiating priests, "so that you will know that we are your children." On the first day of every lunar month 100 pure-white llamas were driven into the Great Square, Huayaca Pata in Cuzco; they were moved about to the various images of the gods and then assigned to 30 priestly attendants, each representing a day of the month. The llamas were then sacrificed; chunks of flesh were thrown onto the fire, and the bones were powdered for ritual use. Ponchos of excellent weave or miniature vestments were burned in the offering. The Inca ruler wore his poncho only once: it was ceremoniously sacrificed in fire each day.

Humans also were sacrificed; when the need was extreme, 200 children might be immolated, such as when a new Inca ruler assumed the royal fringe. Defeats, famine, and pestilence all called for human blood. Even a Chosen Woman from the Sun Temple might be taken out for sacrifice. Children, before being sacrificed, were feasted "so that they would not enter the presence of the gods hungry and crying." It was important in human sacrifice that the sacrificed person be without blemish. Many were chosen from the conquered provinces as part of regular taxation; "blood money" was scarcely a metaphor.

15.3.6 Buddhism

A religion and philosophy founded by Siddhartha Gautama in northeast India during the period from the late 6th century to the early 4th century BC. Spreading from India to Central and Southeast Asia, China, Korea, and Japan, Buddhism has played an influential role in the spiritual, cultural, and social life of much of the Eastern world.

The Buddha, a designation which means the "Enlightened One," died in northeastern India between 500 and 350 BC. According to tradition, his family name was Gautama; later sources call him Siddhartha, which means "He Who Has Reached His Goal." He was reared in a royal family of the ruling Kshatriya, or warrior, caste. Shocked as a young man by the inevitability of sickness, old age, and death, he renounced his family life in order to wander as a *shramana*, or ascetic, in search of religious understanding and a way of release from the human condition. Discarding the teachings

of his contemporaries, through meditation he achieved enlightenment, or ultimate understanding. Thereafter, the Buddha instructed his followers (the *sangha*) in the *dharmā* (Pali *dhamma*, "truth") and the "Middle Way," a path between a worldly life and extremes of self-denial.

The essence of the Buddha's early preaching was said to be the Four Noble Truths:

1. Life is fundamentally disappointment and suffering
2. Suffering is a result of one's desires for pleasure, power, and continued existence
3. In order to stop disappointment and suffering one must stop desiring
4. The way to stop desiring and thus suffering is the Noble Eightfold Path--right views, right intention, right speech, right action, right livelihood, right effort, right awareness, and right concentration.

The realization of the truth of *anatman* (no eternal self) and *pratitya-samutpada* (the law of dependent origination) was taught as essential for the indescribable state of release called nirvana ("blowing out").

Wherever Buddhist doctrine and philosophy have spread in Asia, they have given rise to a remarkable flowering of material culture. Architectural and iconographic features naturally vary from country to country, but basic functions remain the same. The temple is the main sanctuary, in which services, both public and private, are performed. The monastery is a complex of buildings, located usually in a spot chosen for its beauty and seclusion. Its function is to house the activities of the monks.

Images are important features of temples, monasteries, and shrines in both Theravada and Mahayana. Throughout Southeast Asia these generally represent the historic Buddha in postures of meditating, teaching, or reclining. For the devout these call to mind his enlightenment, years of teaching, and passing to nirvana. In countries of central Asia, the treatment of images is more complex. In Mahayana sanctuaries, the representations are of different buddhas, bodhisattvas, saints, and guardian deities derived from India. In China and Tibet these constitute a pantheon, the worship of which is practically polytheistic.

Veneration of relics and personal belongings of the Buddha has been present in Buddhism from the beginning and has given rise to a profusion of reliquary structures--stupas, dagobas, and pagodas--throughout Buddhist lands. All these structures have the same basic function. They honour the Buddha in the preservation of his relics or those of his chief disciples. They also serve as objects of pilgrimage and places for symbolic acts of devotion.

In addition to temple design and decoration, Buddhism historically has stimulated creativity in other artistic areas; the traditions of poetry and painting associated with Zen Buddhism are notable examples.

15.3.6.1 Mahayana

Between the 2nd century BC and the 2nd century AD, there appeared new Buddhist scriptures that purported to represent the Buddha's most advanced and complete teaching. The communities for which these new Sanskrit texts

were important called themselves followers of the "Greater Vehicle" (Mahayana), in contradistinction to followers of what they regarded as the "Lesser Vehicle" (Hinayana). Their ideal was that of the bodhisattva ("enlightenment being"; one who has taken the vow to become a buddha), whose compassionate vow to save all sentient beings was contrasted with the aloof self-preoccupation of the Theravada arhat.

The Mahayana schools developed an expanded vision of the universe and a new understanding of the Buddha. The human manifestation of the True Law in the figure of Gautama Buddha was identified with the many celestial forms experienced in meditation and with the *dharmā-kaya*, the ineffable absolute. Certain Mahayana schools (Madhyamika in India, T'ien-t'ai and Hua-yen in China, etc.) developed sophisticated philosophical arguments concerning the two levels of truth (the relative and absolute) and the identification of *samsara* (this world of life and death) with nirvana. The Pure Land schools of Mahayana emphasized simple faith over logic and were more concerned with salvific rebirth in Buddha's "pure lands" than with the achievement of enlightenment in this world. The influential Dhyana (Chinese: Ch'an; Japanese: Zen) tradition stressed meditation and a sudden enlightenment experience. Mahayana became the predominant form of Buddhism throughout East Asia and has had an immeasurable impact on the civilizations of China, Korea, and Japan. Numerous sects have arisen as a result of doctrinal disputes, charismatic leaders, and various points of emphasis.

15.3.6.2 Therevada

After the death of the Buddha (at which time he passed into final nirvana) efforts were made to consolidate the teachings and structures of the Buddhist community. Several important Buddhist councils were held to decide questions of faith and order, leading finally to the distinction between those who believed they held to the most ancient traditions (the Theravadins) and those who claimed their understandings represented the highest and most complete account of Buddha's message (the Mahayanists). Scholars think that by the 3rd century BC, Theravada doctrine and practice were fairly formalized.

The Theravada canon of sacred scriptures, the Tipitaka (Sanskrit *Tripitaka*, "The Three Baskets"), all written in the Pali language, include the *Vinaya Pitaka* ("Basket of Discipline"), the *Sutta Pitaka* ("Basket of Discourses"), and *Abhidhamma Pitaka* ("Basket of Scholasticism").

Theravada doctrine emphasizes the composite nature of all things. Phenomenal realities are conceived as being in constant flux, as aggregates of momentary elements without any enduring selfhood. The Theravada tradition explicated necessary regulations for the community, meditative techniques and rituals, and the stages leading to arhatship (the pinnacle of spiritual attainment). Moral instruction for both monastic and lay followers was elaborated by reference to specific rules and to paradigms available in the Jataka tales of the Buddha's incarnations. The great Indian king Ashoka (reigned mid-3rd century BC) patronized Buddhism, supporting a missionary enterprise that carried the Theravada tradition into Sri Lanka and Southeast Asia, where it remains the predominant form of Buddhism.

15.3.6.3 Lamaist (or Tantric)

Known also as Vajrayana (the "Adamantine Vehicle," or "Diamond Vehicle"), or Mantrayana (the "Vehicle of the Mantra"), Tantric Buddhism became prominent in India in the 7th century AD. An esoteric path requiring strict guidance under an accomplished master, Tantric ritual involved both the identification of the initiate with a visualized deity and action intended to demonstrate the adept's transcendence of all dualistic categories such as good and evil, male and female, *samsara* and nirvana. Tantric masters developed elaborate ritual usage of *mudras* (sacred gestures), mantras (sacred sounds), and *mandalas* (maps of the spiritual cosmos). Tantrism became the predominant influence on the development of a special form of Buddhism in Mongolia and Tibet.

15.3.7 Jainism

A religion and philosophy of India, founded in about the 6th century BC by Vardhamana, who is known as Mahavira ("Great Hero")--the 24th of the Tirthankaras ("Ford-makers"), Jinas ("Conquerors"; whence the name Jainism), the great religious figures on whose example the religion is centred -- in protest against the orthodox Vedic (early Hindu) ritualistic cult of the period; its earliest proponents may have belonged to a sect that rebelled against the idea and practice of taking life prevalent in the Vedic animal sacrifice.

Jainism, which does not espouse belief in a creator god, has as its ethical core the doctrine of *ahimsa*, or noninjury to all living creatures, and as its religious ideal the perfection of man's nature, to be achieved predominantly through the monastic and ascetic life.

According to Jains their faith is eternal and has been revealed through the successive ages of the world by the Tirthankaras, each of whom attained perfection and absolute freedom and then preached Jainism to the world. The first Tirthankara, Rsabha, is thus the traditional founder of Jainism, but though his name occurs in the Vedas and the Puranas very little else is known of him; nor is there historical evidence of the other Tirthankaras until Parshva, the 23rd in the line, who is thought to have died in the late 8th century BC.

The actual and historical founder of Jainism was Mahavira, who was born c. 599 BC near Patna in what is now Bihar state. His father was a ruling Kshatriya (the second of the four Hindu social classes), chief of the Nata clan. Mahavira was an elder contemporary of Siddhartha Gautama (the Buddha) and is referred to in Buddhist writings as Nataputra ("Son of the Nata"). When he was about 28 years of age he took up the life of an ascetic. After years of hardship and meditation he attained enlightenment; thereafter he preached Jainism for about 30 years and died at Pava (also in Bihar) in 527 BC. Pava has been, since then, one of the chief places of Jain pilgrimage; Dewali, the Hindu New Year festival, is a day of great pilgrimage for Mahavira.

Jainism has never been torn by philosophic dispute, but from the beginning it was subject to schismatic movements. In the 4th or 3rd century BC the Jains began to split into two sects on points of rules and regulations for monks, a rift

which was complete at least by the end of the 1st century AD. The Digambaras ("Sky-clad"; i.e., naked) hold that an adherent should own nothing, not even clothes. They also believe that salvation is not possible for women. The Svetambaras ("White-robed") differ from them on these points.

According to the Svetambaras, the sacred literature preserved orally since Mahavira was systematized and written down by a council convened about the end of the 4th century BC, but it is generally agreed that it was not given its present shape until some 800 years later (AD 454 or 467). The Svetambara canon (*agama*) consists of 45 texts: 11 Angas ("Parts")--a 12th, the *Drstivada*, is not extant--12 *Uṅgas* (subsidiary texts), 4 *Mula-sutras* (basic texts), 6 *Cheda-sutras* (concerned with discipline), 2 *Culika-sutras* (appendix texts), and 10 *Prakirnakas* (mixed, assorted texts). Digambaras give canonical status to two principal works in Prakrit: the *Karmaprabhṛta* ("Chapters on Karma") and the *Kasayaprabhṛta* ("Chapters on Kasayas") and accord great respect to several other works and commentaries.

Jain metaphysics is a dualistic system dividing the universe into two ultimate and independent categories: soul or living substance (*jiva*), which permeates natural forces such as wind and fire as well as plants, animals, and human beings; and non-soul, or inanimate substance (*ajiva*), which includes space, time, and matter.

The next most important concept is that of karma, which, in contrast to the more abstract Hindu-Buddhist conception of the principle, is regarded in Jainism as a substance, subtle and invisible, yet material, which flows into and clogs the *jiva*, causing the bondage of life and transmigration. This inflow can be stopped by many lives of penance and disciplined conduct, resulting in the final *moksha*, or liberation, the ultimate goal of human endeavour. Souls are divided into those that have attained perfection and those still in bondage.

The Jain ethic is a direct consequence of the philosophy of soul and karma. Since the individual's primary duty is the evolution and perfection of his soul and that of his fellow creatures, *ahimsa*, or the refraining from harming any living being, is the cardinal principle. Jains build asylums and rest houses for old and diseased animals, where they are kept and fed until they die a natural death. The three ideals of *samyagdarshana* ("right belief"), *samyagiñana* ("right knowledge"), and *samyakcarita* ("right conduct") are known as the three jewels, or *ratnatraya*.

Lesser gods are classified into four main groups: *bhavanavasis* (gods of the house), *vyantaras* (intermediaries), *jyotiskas* (luminaries), and *vaimanikas* (astral gods). These are each subdivided into several groups. Besides these, certain other gods and goddesses are mentioned in various Jaina texts, including several that suggest Hindu influence or borrowing from some common ancient Indian heritage. All these deities are assigned a position subordinate to the Tirthankaras and other liberated souls.

Time is conceived as eternal and formless. The world is infinite and was never created. Space (*akasha*), all-pervasive and formless, provides accommodation to all objects of the universe and is divided into the space of the universe (*lokakasha*) and that of the non-universe (*a-lokakasha*), the

latter having no substance in it. Through the center of the universe runs the region of mobile souls in which all living beings, including men, animals, gods, and devils, live. Above the central region is the upper world of two parts; below it lies the lower world subdivided into seven tiers.

15.3.8 Hinduism

The beliefs, practices, and socioreligious institutions of the peoples known as Hindus (principally the peoples of India and parts of Pakistan, Bangladesh, Sri Lanka, Nepal, and Sikkim, but also communities in other parts of the world) that have evolved from Vedism, the religion of the ancient Indo-European peoples who settled in India during the 2nd millennium BC.

Because it integrates a variety of heterogeneous elements, Hinduism constitutes a complex but largely continuous whole; and, because it covers the whole of life, it has religious, social, economic, literary, and artistic aspects. Hinduism thus resists a precise definition, but a common core of characteristics most Hindus share can be identified.

Although the various Hindu sects all rely on their own set of scriptures, most also accept the sacredness of the ancient texts collectively known as the Vedas. These books are the oldest Indian documents and represent the religion of the Aryan invaders of the subcontinent over the period from 1400 to 500 BC. Vedism was almost entirely concerned with the cult of fire sacrifice (*yajña*) and the continual regeneration of the universe that resulted from it. By means of the correspondences that linked the ritual to both the macrocosmos and the microcosmos, the sacrificer simultaneously contributed to the welfare of the transcendental order and furthered his own interests. These correspondences were explored in the philosophical Vedic texts, the Upanishads, in which a search for the knowledge that would liberate man from repeated death led to the earliest formulations of Hindu doctrine.

Out of the multitude of Vedic deities responsible for various cosmic functions, the two principal gods of theistic Hinduism emerged as dominant at about the dawn of the Christian era. Vishnu, a god of extension and pervasiveness in the Vedas, already appears in his incarnation of Krishna in the Bhagavadgita ("Song of the Lord"; c. 200 BC-AD 200). Shiva is described as the sole creator, preserver, and destroyer of the universe as early as the Shvetashvatara Upanishad (c. 400 BC) and has roots in the Vedic god Rudra. Devotional cults centering on one or the other of these two high gods grew in importance throughout the 1st millennium AD. The worship of these two gods was charged with emotional fervour by the medieval saints and poets, and the two cults continue to the present as the main forms of Hinduism.

Theistic Hinduism replaced the Vedic sacrificial cult with a form of worship or service to an image or representation of the deity called *pūja* and an attitude of respectful, but often enthusiastic, devotion called *bhakti*. *Pūja* consists of a more or less elaborate ritual in which the deity is invoked into an image that is established in either the home or temple, is honoured as a royal guest with a seat, offerings of water, garments, perfumes, flowers, food, and so on, and is then dismissed out of the idol he has temporarily deigned to

inhabit. The main purpose of the ritual is the communion with the deity gradually leading to a more permanent and even closer relationship between the worshiper and God.

Vaishnavism, the worship of Vishnu in one or all of his 10 incarnations, includes many different sects. The more important are the Shrivaisnavas and Dvaitins of South India, the followers of Vallabha in western India, various groups in Bengal that can be traced back to the saint Caitanya (1485-1533), and the Pañcaratras. Vaishnavism emphasizes a personal relation with a loving and gracious god.

Shaivism, the worship of Shiva, tends to be more ascetically inclined than Vaishnavism and often incorporates yogic mystical practices into its worship. Shiva is an ambivalent deity when presented anthropomorphically, terrible and yet protecting, and is often represented in the form of the phallic *lingam* conveying both erotic and ascetic meanings. The major Shaiva groups include the Kashmir Shaivas, and the Lingayats and Shaiva Siddhantins of South India.

A third major component of Hinduism is the cult of the goddess Shakti (also represented as Devi, Durga, and Kali), or Shaktism, which is usually combined with the esoteric Tantric methods of tapping the creative energies (*śaktis*) within oneself. Shaktism is also frequently a feature of Vaishnavism and Shaivism, in which devotion is paid to Lakṣmī or Parvatī, the divine consorts of Vishnu and Shiva, and plays a crucial role in the religious life of many of India's villages.

Fundamental to all Hindu sects is the belief in an eternal, infinite, all-embracing neuter principle of ultimate reality called Brahman. The pervasive force lying within all being, Brahman is conceived as the "self," or *atman*, of all forms of life, and many Hindu traditions portray the conscious realization of the identity between the individual self and the cosmic principle as the final religious goal.

Closely connected to the doctrine of Brahman/atman is the concept of *samsara*, or transmigration of the individual soul, and its complementary principle of *karma*, the law whereby acts produce future good or bad results. The cycle of perpetual rebirth entraps the soul until it is finally broken by spiritual self-realization and *mokṣha*, or liberation, is attained. Three paths, or means, to this salvation are generally accepted, though with differing emphases according to the particular tradition:

1. The path of ritual or disinterested action (*karma-marga*)
2. The way of true knowledge (*jñāna-marga*)
3. The method of *bhakti*, or intense devotion to God.

The caste system, which hierarchically arranges the groups of Hindu society on the basis of relative purity, has been identified by some scholars as the central unifying institution of Hinduism. Growing out of an ancient ideological division of society into four classes, priests, warriors, agriculturists and traders, and servants, the complex caste structure is indeed generally adhered to and often actively supported by the various Hindu traditions. Many, though not all, Hindus acknowledge the supremacy of the Brahman (priestly) class as the highest representative of religious purity and knowledge, and many support the notion that social and religious duties are differently determined

according to birth and inherent ability. This is the underlying principle of dharma, the religious and moral law governing individual conduct.

Hindu mythology is rich, multifarious, and inclusive. It portrays the terrible alongside the benevolent, the trivial alongside the cosmic, and the grotesque alongside the sublime. The earliest source of Hindu mythology is the Vedic literature, the oldest texts of which are the four Vedas, or "Books of Knowledge": Rigveda, Yajurveda, Samaveda, and Atharvaveda. Though the Vedas convey much information about the warrior life-style of the conquering Aryans, their principal focus is the fire sacrifice. Three gods most frequently invoked in the Vedas are Indra, god of war and rain who releases the life-giving monsoons by killing the dragon Vrtra; Agni, the deified sacrificial fire; and Soma, the hallucinogenic plant from which the sacrificial drink is pressed.

The major sources of classical Hindu mythology are a series of texts composed in Sanskrit during the 1st millennium AD. The *Mahabharata* ("Great Epic of the Bharata Dynasty") includes the *Bhagavadgita*, the most important religious text of Hinduism. The *Ramayana* narrates the adventures of Rama, a popular incarnation of the god Vishnu. The most extensive sources of Hindu mythology, however, are the *Puranas*, encyclopaedic collections of Indian legend and mythology blending Aryan and indigenous Indic elements.

15.3.9 Taoism

A religio-philosophical tradition that has, along with Confucianism, shaped Chinese life for more than 2,000 years. The Taoist heritage, with its emphasis on individual freedom and spontaneity, laissez-faire government and social primitivism, mystical experience, and techniques of self-transformation, represents in many ways the antithesis to Confucian concern with individual moral duties, community standards, and governmental responsibilities.

Taoism encompasses both a Taoist philosophical tradition (Tao-chia) associated with the Tao-te Ching (Lao-tzu), Chuang-tzu, Lieh-tzu, and other texts, and a Taoist religious tradition (Tao-chiao) with organized doctrine, formalized cultic activity, and institutional leadership. These two forms of Taoist expression are clearly interrelated, though at many points in tension. Aspects of both philosophical and religious Taoism were appropriated in East Asian cultures influenced by China, especially Korea, Japan, and Vietnam.

The text central to all expressions of the Taoist spirit is the Tao-te Ching ("Classic of the Way and Its Power"), previously known as Lao-tzu after the name of the mysterious master traditionally said to have been its author. The cardinal concept is that of the Tao, the ineffable, eternal, creative reality which is the source and end of all things. *Tao* is the Absolute, the "Uncarved Block" experienced only in mystical ecstasy. *Te* is the manifestation of the Tao within all things. Thus, to possess the fullness of te means to be in perfect harmony with one's original nature. According to Chuang-tzu (fl. 4th century BC), an individual in harmony with the Tao

comprehends the course of Nature's constant change and fears not the rhythm of life and death.

As is accomplished at death, so in life must the individual return to the original purity and simplicity of the Tao. In contrast to the Confucian program of social reform through moral principle, ritual, and government regulation, the true way of restoration for the Taoists consisted in the banishment of learned sageliness and the discarding of wisdom. "Manifest the simple," urged Lao-tzu, "embrace the primitive, reduce selfishness, have few desires."

As the Tao operates impartially in the universe, so should mankind disavow assertive, purposive action. The Taoist life is not, however, a life of total inactivity. It is rather a life of nonpurposive action (*wu-wei*). Stated positively, it is a life expressing the essence of spontaneity (*tzu-jan*, "self-so"). While the Chuang-tzu and Lieh-tzu are guides directing all persons in the realization of total freedom, the Tao-te Ching is addressed in particular to rulers. Great rulers, taught Lao-tzu, simply follow Nature and the people only know of their existence.

The themes and texts of philosophical Taoism became established during the Warring States period (481-221 BC). Religious or esoteric Taoism as a movement of organized religious communities developed only in the 2nd century AD, appropriating a variety of themes and spiritual techniques associated with the common objective of immortality. While in fundamental ways such a goal was incompatible with the aims of philosophical Taoism, there were hints in the texts of the philosophical tradition to the extension of life and the protection from harm possible for those in harmony with the Tao. The lives of such perfected ones, or *hsien* (Immortals) as they came to be called, became the central paradigms of religious Taoism. Lao-tzu became deified as a revealer of sacred texts and a savior, and techniques of spiritual attainment became fully elaborated.

Techniques for achieving immortality included dietary regimens, breath control and meditation, sexual disciplines, alchemy, the use of magical talismans, and the search for the fabled Isle of Bliss. Dietary concerns focussed on necessary nourishment while abstaining from foods which benefited the "three worms" in the body (which caused disease, old age, and death). In meditation, the Taoist adept visualized the thousands of gods that inhabited the human body (microcosm) as they inhabited the universe (macrocosm). Through breath control and the movement of breath throughout the fields of the body, the individual both approached immortality in this life and achieved it finally through the nourishment within of a mysterious "embryonic body," which became the immortal self after death.

By avoiding ejaculation during the sexual act, it was believed that semen could be mixed with breath to further nourish the embryonic body or be forced back through the spinal passage to repair the brain. In its search for an elixir of immortality, Taoist alchemy developed both chemical experimentation (*wai-tan*) and a theoretical internal alchemy (*nei-tan*). Nei-tan sought to invert the normal aging processes by an energizing marriage of the cosmic Yin and Yang forces within the body. Talismans (fu) were used for healing, protection from demons, and communication with Taoist immortals.

Of the two early organized Taoist communities, the religio-political movement known as the "Way of the Great Peace" was destroyed as a threat to the Han dynasty in AD 184. A more important and enduring tradition was that of the "Way of the Celestial Masters," founded by Chang Tao-ling in AD 142. Two late 4th-century movements were also very important: (1) the Shang-ch'ing (Supreme Purity) Mao Shan sect, and (2) the Ling Pao (Sacred Jewel) scriptural tradition. During the Tang dynasty (618-907), Taoism received special favour at court and was characterized by doctrinal and liturgical syntheses.

15.3.10 Shinto

The indigenous religious beliefs and practices of Japan, which are more readily observed in the social life of the Japanese people and in their personal motivations than in a pattern of formal belief or philosophy.

The term Shinto, in its proper historical usage, does not encompass the earliest manifestations of Japanese religion. It does not appear in the literature until the latter part of the 6th century of the Western era. In its more remote states of development Shinto as a system appears to have been nameless. The designation came into existence after the introduction of Buddhism into Japan and was evidently created in order to distinguish the Way of Kami from the Way of the Buddhist Law.

At the core of Shinto are beliefs concerning the nature and attributes of *kami* (sacred power), which is usually understood to be found in a variety of polytheistic forms (hence the frequent translation of the term as "god" or "divinity"), and in the truthfulness of *kami*, which can be recognized every moment in each individual thing.

Little is known about the religious practices that gave expression to this immanent, monistic world view during the period before the introduction of Sino-Korean culture and the establishment of a unified nation-state (4th-7th century). Presumably, agricultural rites were celebrated seasonally, and most communal religious functions centered around objects or places considered to be especially steeped in kami-nature. Gradually the kami of some of these places were associated with local ruling clans (*uji*) and acquired the name *ujigami*. The leaders of one clan in the Yamato region (near the present city of Nara) came to be regarded as descendants of the universally recognized chief kami, the sun goddess Amaterasu. By virtue of this distinction the family was recognized as the Japanese Imperial Household and became the cornerstone of Japanese nationhood.

With the emergence of the unified nation-state, centered in Yamato, Shinto festivals and ceremonies (*matsuri*) became inseparable from the ordinary affairs of government. These activities were called *matsuri-goto* (literally, "affairs of religious festivals"), and the term has retained its meaning of "government" in the modern Japanese language.

While especially the sectarian groups, but also State and later Shrine Shinto, took on aspects of imported religions and philosophies, the beliefs and practices of the rural population remained remarkably true to the ancient tradition. Folk Shinto (Minzoku Shinto), as it is called, has no formal organizational structure or doctrinal formulation but is centered in the

reverence of small roadside images and in the agricultural rites of rural families.

Although distinctive in flavor, the three types of Shinto are integrally related: Folk Shinto exists as the substructure of Shinto faith, and a Sect Shinto follower is usually a parishioner (*ujiko*) of a certain Shrine Shinto shrine at the same time.

The traditions of Shinto may be thought of as the traditions of Japan itself. Seasonal and other festivals (*matsuri*) elicit virtually universal participation. These usually entail ritual purification, the offering of food to the kami, recitation of prayers, sacred music and dance, solemn worship, and joyous celebration. All shrines have a torii -- the gateway usually consisting of two vertical posts topped by two crosswise beams -- which divides the sacred precincts from the secular area.

15.3.11 Zoroastrianism

The ancient pre-Islamic religion of Iran that survives there in isolated areas and more prosperously in India, where the descendants of Zoroastrian Iranian (Persian) immigrants are known as Parsis, or Parsees. Founded by the Iranian prophet and reformer Zoroaster in the 6th century BC, this religion, containing both monotheistic and dualistic features influenced the other major Western religions - Judaism, Christianity, and Islam.

Zoroaster's reforms cannot be appreciated without knowledge of the tradition into which he was born and educated. Society tended to be divided into three classes: chiefs and priests, warriors, and husbandmen and cattle breeders. This class structure is reflected in the religion, with particular gods or *daiwas* ("heavenly ones") associated with each of the three classes. The *aburas* ("lords"), for example, which included Mitra and Varuna, seem to have been connected only with the first class.

Zoroaster rejected the cults of all the gods except one ahura, Ahura Mazda, the "Wise Lord." It is not certain that Zoroaster was the first to proclaim Ahura Mazda. This deity appears as the great god of Darius I (522-486 BC), and it is not known whether Darius heard of him through Zoroaster's disciples or independently. The origin of evil is traced in Zoroaster's system to an exercise of free will at the beginning of creation, when the twin sons of Ahura Mazda entered into an eternal rivalry. One, Spenta Mainyu (Bounteous Spirit), chose good, thus acquiring the attributes of truth, justice, and life. The other, Angra Mainyu (Destructive Spirit), chose evil and its attendant forces of destruction, injustice, and death. According to Zoroaster the world was soon to be consumed in a mighty conflagration from which only the followers of the good would rise to share in a new creation. Until this came to pass, the souls of those who died would cross the Bridge of the Requiter from whence the good would be led to wait in heaven, the wicked in hell.

Later Zoroastrian cosmology conceives the history of the world as a vast drama divided into four periods of 3,000 years each. In Infinite Time there existed Ormazd, who dwelt in the light, and Ahriman, who dwelt below him in the darkness. At the end of the first 3,000 years Ahriman crossed the Void that separated them and attacked Ormazd, who, perceiving

that their struggle would last forever unless realized in finite terms, made a pact with Ahriman limiting the duration of their struggle. Ormazd then recited the *Abuna Vairya*, the most sacred prayer of the Zoroastrians, which is believed to contain the germ of their whole religion. Ahriman, aghast, fell back into the abyss where he lay for another 3,000 years. During this time Ormazd called creation into being, first the spiritual creation including the Beneficent Immortals, then a corresponding material creation -- sky, water, earth, plants, the Primeval Ox, and Primeval Man (Gayomart). Next, to the *frashis* (preexistent souls) of men Ormazd offered a choice between staying forever in their embryonic state and becoming incarnate in the physical world in order to secure his triumph over Ahriman; they chose birth and combat. Meanwhile Ahriman generated six demons and an opposing material creation.

At the end of the second period of 3,000 years Ahriman, instigated by Primeval Woman, the Whore, burst through the sky and corrupted the creation of Ormazd. He killed Gayomart, from whose body mankind and the metals were generated, and the Ox, from which arose animals and plants. In the third period Ahriman triumphed in the material world but was unable to escape from it; trapped by Ormazd, he was doomed to generate his own destruction. The beginning of the last period witnesses the coming of religion on earth, namely the birth of Zoroaster. The end of each of its millennia is to be marked by the coming of a new savior, successor and posthumous son of Zoroaster. The third and last saviour, Saoshyans, will bring about the final judgment, dispense the drink of immortality, and usher in the new world.

Thus, Finite Time, which had come forth from Infinite Time, merges with it again after the interval of 12,000 years. The literature of Zoroastrianism falls into two distinct parts: the Avesta, the original scriptural work, composed in a form of the ancient Iranian language called Avestan; and the much later texts written in Pahlavi, a dialect of Middle Persian, or in Persian.

After Zoroaster's death his religion slowly spread southward, through what is now Afghanistan, and westward into the territory of the Medes and Persians. As it did so, it did not remain immune from contamination with the ancient religion, whose gods and goddesses were again worshiped. This development, which seems to have taken place in Achaemenid times (559-330 BC), is reflected in the later part of the Avesta. For about four centuries after Alexander's conquest (330 BC), it seems, Iran was more or less hellenized and the indigenous religion neglected; a revival did not come about until toward the end of the Arsacid, or Parthian, Empire (247 BC-AD 224). With the advent of a new and decidedly national Persian dynasty, the Sasanian, in AD 224, Zoroastrianism became the official religion. Its hierarchy possessed considerable political power, and other religions (Christianity, Manichaeism, and Buddhism) were persecuted. The Avesta was compiled, edited, and provided with a translation and commentary in the vernacular, Pahlavi. The dualistic, or Mazdean, doctrine, which had gradually replaced the monotheistic system of the Gathas during the Achaemenid period, became finally accepted as orthodox.

Under Muslim rule the bulk of the population was persuaded or forced to embrace Islam, but Zoroastrianism was tolerated to a certain extent and succeeded in holding its own fairly well for about three centuries. Between the 8th and 10th centuries religious persecution and forced conversion to Islam led some of the remaining Zoroastrians to leave Iran and settle in India, most of them eventually in the region of Bombay.

15.3.12 Judasim

In nearly 4,000 years of historical development, the Jewish people and their religion have displayed both a remarkable adaptability and continuity. In their encounter with the great civilizations, from ancient Babylonia and Egypt down to Western Christendom and modern secular culture, they have assimilated foreign elements and integrated them into their own socioreligious system, thus maintaining an unbroken line of ethnic and religious tradition. Furthermore, each period of Jewish history has left behind it a specific element of a Judaic heritage that continued to influence subsequent developments, so that the total Jewish heritage at any time is a combination of all these successive elements along with whatever adjustments and accretions are imperative in each new age.

The fundamental teachings of Judaism have often been grouped around the concept of an ethical (or ethical-historical) monotheism. Professing Jews of all ages and all shades of sectarian opinion have adhered to belief in the one and only God of Israel. By its very nature monotheism ultimately postulated religious universalism, although it could be combined with a measure of particularism. In the case of ancient Israel (see below Biblical Judaism [20th-4th century BCE]), particularism took the shape of the doctrine of election; that is, of a people chosen by God as "a kingdom of priests and a holy nation" to set an example for all mankind. Such an arrangement presupposed a covenant between God and the people, the terms of which the chosen people had to live up to or be severely punished. As the 8th-century-BCE prophet Amos expressed it: "You only have I known of all the families of the earth; therefore I will punish you for all your iniquities." Further, it was a concept that combined with the messianic idea, according to which, at the advent of the Redeemer, all nations would see the light, give up war and strife, and follow the guidance of the Torah (divine guidance, teaching, or law) emanating from Zion (a hill in Jerusalem that has a special spiritual significance). With all its variations in detail, messianism has, in one form or another, permeated Jewish thinking throughout the ages and, under various guises, has coloured the outlook of many secular-minded Jews.

Law became the major instrumentality by which Judaism was to bring about the reign of God on earth. In this case law meant not only what the Romans called *jus* (human law) but also *fas*, the divine or moral law that embraces practically all domains of life. The ideal, therefore, as expressed in the Ten Commandments, was a religioethical conduct that involved ritualistic observance as well as individual and social ethics, a liturgical-ethical way constantly expatiated on by the prophets and priests, rabbinic sages, and philosophers.

Such conduct was to be placed in the service of God, as the transcendent and immanent Ruler of the universe, and as such the Creator and propelling force of the natural world, and also as the One giving guidance to history and thus helping man to overcome the potentially destructive and amoral forces of nature. According to Judaic belief, it is through the historical evolution of man, and particularly of the Jewish people, that the divine guidance of history constantly manifests itself and will ultimately culminate in the messianic age. Judaism, whether in its "normative" form or its sectarian deviations, never completely departed from this basic ethical-historical monotheism.

16.0 TABLAS Y GRÁFICOS

16.1 INFORMACIÓN DE LA NACIÓN

Tabla 16-1. Zonas Geográficas

Zona Geográfica	Código
Amazonia	AMZ
Australia	AU
Asia Central	CA
China	CH
América Central	CNA
África Oriental	EA
Europa Oriental	EE
Este de América del Norte	ENA
Este de Sudamérica	ESA
Indonesia	IA
India	IN
Japón	JP
Oriente Medio (Middle East)	ME
Manchuria	MN
Norte de África	NA
Pacífico	PA
Persia	PR
Sudáfrica	SA
Sudeste asiático	SEA
Siberia	SI
Sur de Sudamérica	SSA
África Occidental	WA
Europa Occidental	WE
Oeste de América del Norte	WNA
Oeste de Sudamérica	WSA

Tabla 16-2. Idiomas

Idioma	Código
Afro-Asiatic	A/A
Akkadian	AKK
Albanian	ALB
Anglo-Saxon	ANG
Appalachian	APP
Arabic	ARA
Aramaic	ARH
Armenian	ARM
Ashante	ASH
Assamese (Gurkha)	ASM
Athapascan	ATH
Anasazi	AZI
Baltic	BAL
Bantu	BAN
Bengali	BEN
Bihari	BIH
Burmese	BUR
Caddoan	CAD
Carib	CAR
Celtic	CEL
Chumash	CHU
Danish	DAN
Flemish (Dutch)	FLE
Frankish (French)	FRA
Hellenic	HEL
Hindi	HIN
Iberian	IBE

Idioma	Código
Iroquois	IRO
Italic	ITA
Japanese	JAP
Javanese	JAV
Kannadi / Malayalam	KAN
Kashmiri	KAS
Khemer	KHE
Khosian	KHO
Langue d'Oc	LDO
Malaysian	MAL
Maratha (The Great Country)	MAR
Maasai	MAS
Mississippian	MIS
Mongol	MON
Nilo-Saharan	N/S
Nahuatl	NAH
North Chinese	NCH
Norse	NOR
Old High German	OHG
Oriya (East Indian)	ORI
Pathan (neo-Kushan)	PAT
Persian	PER
Polynesian	POL
Pushtu - Urdic	PSH
Punjabi	PUN
Pygmy Dialects	PYG
Quechua	QUE
Rajahsthani	RAJ
South Chinese	SCH
Scythian	SCY
Sindhi	SIN
Slavonic	SLA
Tamil	TAM
Taureg	TAU
Telugu (East Indian)	TEL
Tolteca	TOL
Turkic	TUR
Viet	VIE
Vlach	VLA
Xhosa-Bushman	XHO
Yaqui (Yoeme)	YAQ
Zulu	ZUL

Tabla 16-3. Niveles Tecnológicos

Nivel Tecnológico	Tipo de Cultura
001	Precolombina / Marítima
002	Precolombina / Bárbara / Nómada / Marítima
003	Civilizada / Precolombina / Bárbara / Nómada / Marítima
004	Civilizada / Bárbara / Nómada / Marítima
005	Civilizada / Marítima
006	Civilizada / Marítima
007	Civilizada / Marítima
008	El Renacimiento

Tierra Natal (hm)	2.0
-------------------	-----

Tabla 16-4. Modificadores por el Tipo de Ciudad

Tipo de Ciudad	Código	Modificador
Portuaria (Port)	p	1.5
Capital	c	1.25
Con Carretera (Road)	r	1.0
Ruta de la Seda (Silk Road)	s	1.0
Santa (Holy)	h	0.75
Arcas del Tesoro	\$	0.75
Universitaria	u	0.75
Normal	/	0.5
Sitiada (Besieged)	b	0.0
Incomunicada (Isolated)	i	0.0
Ciudad Portuaria con carreteras	+	1.5
Capital Portuaria con carreteras	#	1.5
Puerto en la Ruta de la Seda	*	1.5

Tabla 16-9. Modificadores de los Impuestos por el Tipo de Terreno

Tipo Terreno	Cultura				
	C	B	N	S	P
c2	1.0	1.5	2.0	1.0	1.0
C	1.0	1.0	1.5	1.0	1.0
w	0.5	1.0	0.3	0.5	1.0
m	0.3	0.5	0.2	0.2	0.5
s	0.3	0.2	1.0	0.0	0.2
d	0.2	0.2	0.5	0.0	0.2
t	0.2	0.3	0.0	0.0	0.2
i	1.0	1.0	1.0	1.5	1.0
j	0.3	0.5	0.2	1.0	1.0
o	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Tabla 16-5. Modificadores por el Status de la Ciudad

Status de la Ciudad	Modificador
hm / f / ea / p	1.0
t / a	0.75
pt / nt / fa	0.5
C	0.0

Tabla 16-10. Años por turno

Rango de Años	Años por turno	Tasa de Impuestos Base
1000-1399	5	100%
1400-1499	4	80%
1500-1599	3	60%
1600-1750	2	40%
1751-1799	1	20%

Tabla 16-6. Modificadores por el Tipo de Terreno de la Región

Terreno de la Región	Modificador
c2 / c / i	1.0
w / s / j	0.75
m / d	0.5
T	0.25

Tabla 16-11. Modificadores por Terreno al Mantenimiento de Tropas

Terreno	Civ.	Barb.	Nom.	Mar.	Precol.
M	2.0	1.0	2.0	2.0	1.5
S	2.0	1.5	0.0	2.0	1.5
T	2.0	1.5	2.0	2.0	1.0
D	1.5	1.5	1.0	1.5	1.5
J	1.5	1.0	1.5	1.0	1.0
W	1.5	1.0	1.5	1.5	1.0
C	1.0	1.0	0.1	1.0	1.0
C2	1.0	0.5	0.1	1.0	1.0
I	1.0	1.0	1.0	0.5	1.0

Tabla 16-7. Modificadores por el Tipo de Cultura de la Nación

Tipo Cultural	Modificador
Marítima	0.9
Civilizada	0.8
Bárbara	0.7
Nómada	0.6
Precolombiana	0.5

Tabla 16-12. Modificadores de Estado del Ejército

Código	Descripción	Multiplo de Mantenimiento
M	Amotinado!	×0.0
P	Prisionero	×0.0
E	Oculto	×0.0
A	Administrando	×1.0
N	Normal	×1.0
G	En una guarnición	×1.5
C	En campaña	×2.0
S	Asediando una ciudad	×2.0
B	Siendo asediado	×2.0

Tabla 16-8. Modificadores de los Impuestos por el Status de Control sobre la Región

Status de la Región	Tax Multiple
Neutral (n)	0.0
Reclamada (c)	0.0
Ocupada (oc)	0.0
Tributaria exenta de Pago (nt)	0.0
Aliada Feudal (fa)	0.0
Tributaria Pacificada (pt)	0.5
Tributaria (t)	0.5
Pacificada (p)	1.0
Aliada Económica (ea)	1.0
Aliada Total (a)	1.0
Amistosa Friendly (f)	1.0

Tabla 16-13. Multiplicadores de la Producción de Puntos de Agro

Terreno de la Región	Multiplicador de Producción
----------------------	-----------------------------

c2 (Cultivo Intensivo)	2.0
c (Cultivado)	1.0
I (Isla)	1.0
w (tierras Salvajes)	0.5
J (Jungla)	0.3
m / s / d / t / o	0.0

Tabla 16-14. Multiplicadores de la Producción por Status de la Región

Status	Descripción	Multiplicador de Producción
A	Aliada	1.0
EA	Aliada Economica	1.0
F	Amistosa	1.0
HM	Tierra Natal	1.0
P	Pacificada	1.0
PT	Pacificada Tributaria	1.0
T	Tributaria	1.0
(Others)	Todo el resto de estados	0.0

Tabla 16-15. Multiplicador al Consumo por Tipo de Terreno

Tipo de terreno	Multiplicador
Cultivado	1.0
Cultivo Intensivo	1.0
Desierto	2.0
Isla	1.0
Jungla	1.0
Montaña	2.0
Oasis	2.0
Estepa	2.0
Tundra	2.0
Salvaje	1.5

Tabla 16-16. Multiplicador de Consumo por Tipo de Ciudad

Tipo de Ciudad	Multiplicador
Arcas del Tesoro	1.0
Ciudad Portuaria con carretera	0.8
Ciudad normal	1.0
Ciudad asediada	1.5
Capital	1.0
Ciudad Santa	1.0
Ciudad Portuaria	0.8
Ciudad con carretera Real	1.0
Ciudad en la Ruta de la Seda	1.0
Ciudad universitaria	1.0

Tabla 16-17. Multiplicador de Consumo por Status de la Ciudad

Status de la Ciudad	Multiplicado r
En Guerra	0.0
Reclamada	0.0
Aliado Economico	1.0
Aliado Feudal	0.0
Amistosa	1.0
Aliado	1.0
Tierra Natal	1.0

Status de la Ciudad	Multiplicado r
Hostil	0.0
Tributaria Sin Pagos	0.0
Ocupada	0.0
Pacificada	1.0
Pacificada Tributaria	1.0
Tributaria	1.0
No dominada	0.0

Tabla 16-18. Opciones de Conversión de Excedentes de Agro

Ingresos Base	Excedente de Agro...	Intercambiarlo por...
0-50.GP	1 Agro	1 GP
	1 Agro	1 NFP
50-100.GP	2 Agro	1 GP
	3 Agro	1 NFP
100+ GP	2 Agro	1 GP para invertir en algún valor de la nación
	4 Agro	1 NFP para un Proyecto(*)

Tabla 16-19. Códigos Carácter de Regiones

Código Carácter	Descripción
/	Región normal
f	Región de la Ruta de las Pieles
h	Región Hostil
s	Región de la Ruta de la Seda

Tabla 16-20. Modificador de Guarnición por Terreno

Cultura	c	C2	w	s	j	i	d	m	T	o
Precolombina	1	1	1	2 ^c	1	1	2 ^c	1	2	1
Marítima	1	1	2	2 ^c	2	1	2 ^c	2	2	1
Civilizada	1	1	2	2 ^c	2	1	2 ^c	2	2	1
Bárbara	2	2	1	2 ^c	1	1	2 ^c	1	2	2
Nómada	1	2	2	1 ^c	2	1	1 ^c	2	2	1

Notas

- ◆ Todas las regiones que requieren una guarnición de caballería (aquellas marcadas con un ^c) pueden guarnecerse con infantería o plazas fuertes al doble de la cantidad de caballería. Esto se exceptúa en el caso de regiones donde no hay caballería en uso (los países americanos anteriores a la llegada del Caballo, o el Sur de África).
- ◆ Todos los números listados son factores que serán multiplicados por el Valor de Resistencia de la Región.

Tabla 16-21. Modificador de Guarnición por Religión

Tu Religión es...	Modificador
Tolerante con la Religión de la región	1.5
Hostil con la Religión de la región	2.0
La misma que la Religión de la región	1.0

Tabla 16-22. Estado de Control máximo de una Región por Religión

Fuerza Religiosa de tu Nación	La religión de la región es...		
	La misma	Tolerante	Hostil
1	F	F	A
2-3	F	F	EA
4-5	F	A	EA
6-7	F	EA	T
8-9	F	EA	NT
10	F	T	P/PT

Tabla 16-23. Estado de Control máximo de una Región por Terreno

Terreno de la Región	Cultura que la controla es...				
	C	B	N	S	P
c2 (Cul. Intens.)	Hm	Hm	Hm	F	Hm
c (Cultivado)	Hm	Hm	Hm	F	Hm
w (Salvaje)	F	Hm	EA	FA	Hm
m (Montaña)	FA	F	T	EA	FA
s (Estepa)	FA	T	F	NT	FA
d (Desierto)	FA	T	F	NT	EA
t (Tundra)	F	F	NT	T	F
i (Isla)	F	F	T	Hm	F
j (Jungla)	F	EA	NT	EA	F
o (Oasis)	T	NT	A	NT	NT
Ciudad	F	F	F	F	F

Tabla 16-24. Códigos de Tipo de Ciudad

Código caracter	Tipo de Ciudad
p	Ciudad Portuaria (ver Sección [5.7]).
c	Capital (ver Sección [10.1.2]).
r	Ciudad comunicada mediante un Camino Real con la Capital o un Puerto. (ver Sección [6.1.5]).
/	Ciudad Normal, sin ningún otro atributo.
s	Ciudad de la Ruta de la Seda (ver Sección [4.3.2]).
\$	Tesoro, en caso de que no sea la Capital (ver Sección [10.1.5]).
u	Ciudad Universitaria (ver Sección [2.9]).
h	Ciudad Santa (ver Sección [9.7]).
b	Ciudad Asediada (ver Sección [7.2.4.1]).
i	Ciudad Aislada del resto de la Nación (ver Sección [10.1.1.1]).
+	Ciudad Portuaria con Camino Real.
#	Capital con Puerto y Camino Real.
*	Ciudad Portuaria en la Ruta de la Seda.

Tabla 16-25. Estados de una Ruta Comercial

Estado Ruta	Descripción	Rendimiento
NST	Ruta marítima normal	1-100%
WAR	Bloqueada por guerra	10%
BST	Ruta marítima bloqueada	50%
LTD	Terrestre por Terreno Peligroso	70%
LTH	Terrestre por Terreno Difícil	80%
LTO	Terrestre por Terreno Despejado	85%
LTR	Terrestre por carretera	90%
LTS	Terrestre a través del Sahara	50%
LTC	Terrestre a través de la Ruta de la Seda	30%

16.2 INFORMACIÓN MAPAS

Tabla 16-26. Símbolos de Regiones

Símbolo	Significado
	Ciudad
	Fortaleza
	Puerto
	Ciudad Portuaria
	Puerto Fortificado
	Ciudad Santa
	Carretera Real
	Camino Postal
	Centro de Comercio
	Ruta de la Seda
	Ruta de las Pieles
	Monumento (construcción megalítica)
(/)	Region Colonizable
H	Region Hostil

Tabla 16-27. Tipos de Centros Comerciales

Code	Type
A	Minas de plata
G	Minas de oro
M	Mercados libres (Merchant Faire)
P	Especies
S	Sal

Tabla 16-28. Símbolos de Bordes de Terreno

Símbolo	Característica de Terreno
	Cadena montañosa (tipo-1)
	Gran cadena montañosa (type-2)
	Rios navegables
	Linea de la Mosca Tsetse
	Gran Muralla

Tabla 16-29. Tabla de Símbolos de Terreno

Símbolo	Código	Descripción
	c2	Cultivo Intensivo
	c	Cultivado
	w	Salvaje
	s	Estepa
	j	Jungla
	m	Montaña
	d	Desierto
	i	Isla
	T	Tundra



O Oasis

Tabla 16-30. Símbolos y Códigos Religiosos

Symbol	Code	Religion
	RC	Roman Catholic
	EO	Eastern Orthodox
	CP	Monophysite (Coptic) Christian
	NC	Nestorian Christian
	HC	Heretic Christian
	JD	Judaic
	SH	Shiite Islam
	SN	Sunni Islam
	HI	Heretical Islam
	BH	Mahayana Buddhism
	TB	Theravada Buddhism
	LB	Lamaist Buddhism
	HN	Hinduism
	JN	Jainism
	OP	Oceanic Pagan
	EP	European Pagan
	AP	Asiatic Pagan
	AF	African Pagan
	NA	North Amerind
	MA	Mesoamerind
	SA	Southamerind
	ST	Shinto
	DA	Daoist
	ZO	Zoroastrian

Tabla 16-31. Costes de Acción por tipo de Terreno de la región

Terreno	Civilized / Seafaring	Barbarian / PreColumbian	Nomadic
c2	1	1	1
c	1	1	1
w	2	1	2
m	2	2	3
s	2	2	1
d	2	3	1
t	2	2	2
i	1	1	1
j	2	2	3
o	2	2	1

Tabla 16-32. Símbolos de Zona de Mar

Símbolo	Significado
	Zona de Transbordador
	Flecha de dirección única entre-Islas
	Flecha de doble sentido entre-Islas
	Flecha de dirección única hacia Mar abierto
	Flecha de doble sentido en Mar Abierto
	Zona de Monzones
	Zona de Fuertes Corrientes
	Zonas de Mar Hostiles

16.3 INFORMACIÓN SOBRE CONSTRUCCIÓN

Tabla 16-33. Alcance Comercial Marítimo por Cultura

Tipo de Cultura	Alcance Comercial
Nómada	1
Bárbara / Precolombina	2
Civilizada	3
Marítima	4

Tabla 16-34. Máximos QRs por Cultura y Nivel Tecnológico.

Nivel Tecnológico	Civilizada			
	Caballería	Infantería	Armada	Asedio
3	5	5	4	5
4	7	6	5	7
5	8	7	6	8
6	9	8	7	10
7	10	10	10	12

Bárbara

Nivel Tecnológico	Bárbara			
	Caballería	Infantería	Armada	Asedio
2	3	4	4	4
3	5	5	4	5
4	7	6	5	7

Precolombina

Nivel Tecnológico	Precolombina			
	Caballería	Infantería	Armada	Asedio
1	0.(1)	3	2	2
2	0.(2)	4	4	4
3	0.(3)	5	4	5

Nota: La Caballería está disponible para las culturas precolombinas sólo después de la introducción del caballo y la finalización de la introducción del caballo (ver [10.10.1] en pág. 92) en esa área geográfica.

Nómada

Nivel Tecnológico	Nómada			
	Caballería	Infantería	Armada	Asedio
2	5	3	2	2
3	7	4	3	3
4	9	5	4	5

Marítima

Nivel Tecnológico	Marítima			
	Caballería	Infantería	Armada	Asedio
1	0	3	4	2
2	1	4	6	4
3	3	5	6	5
4	5	6	7	7
5	6	7	8	8
6	7	8	9	10
7	8	10	12	12

Tabla 16-35. Coste de Obras Públicas

Terreno de la Región	Coste de 1 punto de PWB
c2 / c / i / city	10.GP
w / j / s	15 GP
d / t / m	20.GP

Tabla 16-36. Máximos Bonus de Obras Públicas

Terreno de la Región	Máximo PWB
c2	GPv × 20
c	GPv × 15
w / j	GPv × 5
s / d / t / m	GPv × 2
Ciudad, Isla	GPv × 10

Tabla 16-37. GPv Máximo para Regiones Colonizables

Terreno de la Región	Máximo valor GP
c	2
w, j, s, d, m, l	1
t	0

Tabla 16-38. Costes de Construir y Expandir Ciudades

	región c2/c/i	región w/m/j	región s/d/t	resultado
Inicial	20gp/20nfp	30gp/25nfp	40gp/30nfp	[1/0]
Incremento	15gp/10nfp	20gp/15nfp	25gp/20nfp	[+1/0]

Tabla 16-39. Tamaño Máximo de Ciudad por Terreno

Terreno de la Región	GPv Máximos
C2	15
C / I	10
W	6
M / J	5
S / D	4
T	3

Tabla 16-40. Sumario de Construcciones Megalíticas

Construcción	Nivel
Canal	1-6
Cultivos Intensivos	2-3
Cultivos Regionales	2
Carretera Real	1
Grandes Murallas	1
Carretera Postal	0.5
Monolitos	Variable (min 1)
Puente	1

Tabla 16-41. Multiplicadores al Coste de Construcciones Megalíticas

Cultura	Tipo de Terreno								
	c2	c	w	m	s	d	i	j	t
Civ.	1.0	1.0	1.5	2.0	2.0	2.0	1.0	2.0	3.0
Barb.	1.0	1.0	1.0	1.5	2.5	2.5	1.0	1.5	2.5

Nómada	1.0	1.0	1.5	3.0	1.0	1.5	1.5	3.0	3.0
Mar.	1.0	1.0	2.0	3.0	3.0	3.0	1.0	2.0	3.0
Precol.	1.0	1.0	1.0	1.5	1.5	1.5	1.0	1.0	2.0

Tabla 16-42. Niveles de Construcción de Canales

Nivel	Descripción
1	Canal de Kiel (de Skaggerak al Mar del Norte).
1	Paso de Lagoda (del lago Lagoda al golfo de Finlandia).
2	Canal del Volkhov (del lago Lagoda al lago Ilmen)
2	Canal del Don (del Mar Negro oriental al bajo Volga).
2	Canal de Necho (del Mar Rojo al bajo Nilo y al medio Nilo).
3	Canal de Erie (del lago Erie a la Zona Marítima de Chesapeake a través de Río River, que pasa a través de las regiones de Cayuga, Iroqueses y Mohawk).
3	El Gran Canal de China (del Huang Ho al Yangtze).
3	Canal de Duluth (del Great Snake al Lago Superior).
4	Canal de Queta (a través de la actual Nicaragua).
5	El Canal de Suez (del Próximo Oriente al Mar Rojo).
6	Extensión del Volga (del río Volga al lago Lagoda).
6	Canal de Panamá (a través de Cuna, del Pacífico al Caribe).
6	Canal de Chicago (del medio Snake al lago Michigan).
2	Canal del Niágara (del lago Erie al Lago Ontario)

Tabla 16-43. Regiones Elegibles para Agricultura Intensiva

Zona Geográfica	Regiones Elegibles
Asia Central	Khwarzim (3)
China	Honan, Anhui, Szechwan, Hupei (2)
América Central	Valle de México (2)
India	Uttar Pradesh, Rajput, Jaunpur, Maghada, Gaur, Palas (2)
Japón	Kwanto, Yamato (3)
Oriente Medio	Mesopotamia, Mosul, Hahmar, Abadan (2)
África del Norte	Mansura, Egipto, Faiyum (2)
Sudeste Asiático	Khemer, Annam, Pegu (3)
Oeste de Norteamérica	Patwin, Yokuts, Serrano (3)

16.4 ACCIONES DE LÍDER

Tabla 16-44. Tipos de Líderes

Tipo	Descripción
K, Q	Rey, Reina o Presidente. El gobernante de la nación
H	El Heredero Imperial, normalmente el hijo o hija mayor del Rey o de la Reina.
P	Un Príncipe, los hijos del Rey (o las hijas de la Reina). El mayor de ellos es el Heredero al trono.
L	Un Lugarteniente. Normalmente un Amigo Cercano al Rey o un Pariente.
A	Un Aliado. Este líder gobierna su propia tierra pero obedece al Rey.
B	Un Obispo o Legado Papal. Un líder prestado por un Primado Religioso al Reino.
F	Un Señor Feudal. Este gobierna su propio feudo y se unirá al Rey en batalla.
S	Un Espía. Este líder surgirá de una subversión exitosa o de cierta infiltración.

E	Un Regente. Un líder escogido por los poderes gobernantes de la Nación para gobernar en lugar de un Rey o Reina menor de edad.
M	Comandante Mercenario. O bien un líder reclutado o bien un líder prestado por otra Nación para ayudar a la tuya.

8	x	x	x	x	x	x	x	x	x
9	x	x	x	x	x	x	x	x	x
10	x	x	x	x	x	x	x	x	x
11	x	x	x	x	x	x	x	x	x
12	x	x	x	x	x	x	x	x	x

Tabla 16-45. Action Points By Culture Type

Culture	AP per YEAR
Pre-Columbian	5
Civilized	6
Seafaring	7
Barbarian	8
Nomadic	8

Tabla 16-51. Regional Terrain Action Modifiers

Culture Type	Regional Terrain Type					
	c/c2/i	w	m	d/s	t	j
Civilized	+0	+1	+2	+1	+2	+2
Seafaring	+0	+1	+2	+2	+2	+2
Barbarian	+0	+0	+1	+1	+1	+1
Nomadic	+0	+1	+2	+0	+2	+2
pre-Columbian	+0	+0	+1	+1	+1	+0

Tabla 16-46. Equipment Type Modifiers

Equipment	Modifier
Heavy	-1
Medium	+0
Light	+1

Tabla 16-52. Border Terrain Action Modifiers

Border Terrain Type	Movement Modifier
Desert Caravan Route	+2
Crossing Mountains (type two)	+2
Normal Uncontrolled Border	+1
Crossing Mountains (type one)	+1
Crossing Navigable River (no bridge)	+1
Sailing Navigable River	+0
Sailing Against Strong Currents	+1
Sailing w/ Monsoon Sea Zone Border	× 0.5
Royal Road	× 0.5
Normal Controlled Border	+0
Sailing Normal Sea Zone Border	+0
Inter Island Arrow	+0
1-Way Open Ocean Arrow	+0
2-Way Open Ocean Arrow	+0
Entering a Port from a Sea Zone	+0

Tabla 16-47. Unit Type Modifiers

Unit Type	Modifier
Leader	+2
Cavalry	+1
Infantry	+0
Siege	+0
Artillery	+0
Ships	+0
Civilized Tribe Points	-1
Nomadic Tribe Points	+1
Barbarian Tribe Points	+0
Pre-Columbian Tribe Points	+0

Tabla 16-53. Summary of AP Cost Payments

Action Type	Pay Base	Pay Terrain	Pay Border
Enter a Region	Yes	Yes	Yes
Perform Action in a Region	Yes	Yes	No

Tabla 16-48. Unit Training Modifiers

Training	Modifier
Elite	+1
Regular	+0
Inexperienced	-1

Tabla 16-54. Leader Actions Summary

Action	Code	Stat	Cost
Active Siege	S	Combat	3+
Administer	Ad	Admin	entire turn
Assault City	As	Combat	1
Attack To Liberate	Al	Combat	1/combat
Attack to Pacify	A	Combat	3/combat
Attack to make Tributary	At	Combat	2/combat
Blockade Port	B	Combat	1+
Burn City	Bc	Combat	1
Colonize Region	Cr	Admin	8
Conduct Census	Cc	Admin	8
Defend	D	Combat	2+
Diplomacy	Dp	Diplomacy	4+
Religious Conversion	Pr	Charisma	4+
Enslave Population	ep	Combat	3 × GPv of region
Evade	e	Combat	+1 to move
Evacuate City	Evc	Charisma	4+
Explore	ex	Charisma	2+
Have Children	hc	Diplomacy	Special
Incite Rebellion	lr	Charisma	6+

Tabla 16-49. Leader Combat Rating Modifiers

Combat Leadership	Modifier
1 - 4	-1
5 - 8	+0
9 - 11	+1

Tabla 16-50. Action Impulse Pattern

AP	Impulses Action Points Expended On are marked ✕											
	J	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
2						x	x					
3				x	x	x						
4				x	x	x	x					
5			x	x	x	x	x					
6			x	x	x	x	x	x				
7	x	x	x	x	x	x	x	x				

Action	Code	Stat	Cost
Investigate Location	il	Charisma	4+
Load/Unload Ships	ls/us	Combat	1 (port), 2 (coast)
Loot Region	lr	Combat	2
Military Conversion	mc	Combat	4+GPv of region
Movement	none	Combat	1 + mods
Passive Siege	ps	Combat	6+
Piracy	pi	Combat	3+
Raid	rd	Combat	1
Reaction	r	Combat	2+
Re-Equip Troops	rt	Charisma	8
Regional Genocide	rg	Combat	6+GPv of region
Rule	Rule	Admin	75%
Sack City	sc	Combat	>1
Scorched Earth	se	Combat	>4
Secret Diplomacy	sd	Diplomacy	6+
Secret Movement	None	Combat	2 + mods
Slave Raid	sr	Combat	>3
Upgrade Troops	ut	Charisma	8

Table 16-55. Passive Siege 'Combat' Values

Passive Siege Values	
Wall Point	3
Siege Engineer	2
Infantry, Cavalry, Warships	1

Table 16-56. Maximum Reaction Action Points

Unit	Number of Actions spent on Reaction									
	2	3	4	5	6	7	8	9	10+	
Cav	1	1	2	2	3	3	4	4	4	
Inf	1	2	2	3	3	3	3	3	3	
War	1	2	2	3	3	4	4	5	5	

Table 16-57. Summary of Intel Operations

Operation	Code	Type	Odds
Assault Organization	ao	Assassin	medium
Battle Assistance	ba	Operations	high
Cause Mutiny	cm	Operations	low
Cause Unrest	cu	Operations	low
Conceal Fact	cf	Operations	medium
Counter Assassination	ca	either	high
Counter Intelligence	ci	Operations	high
Crush Revolt	cr	Assassin	medium
Destroy Assassin Base	dab	Assassin	medium
Destroy Intel Base	dib	Operations	medium
Infiltrate Enemy	ie	Operations	medium
Jailbreak	jb	either	medium
Kidnap Leader	kp	Assassin	low
Kill Leader	kl	Assassin	low
Kill Ruler	kk	Assassin	low
Maintain Infiltration	mi	Operations	always
Purge Infiltration	pi	Assassin	high
Rearrange Expenditures	re	Operations	low
Reveal Fact	rf	Operations	high
Revise Orders	ro	Operations	low
Special Operations	so	either	always
Steal Gold Shipment	sgs	Operations	low
Steal Object	sj	Either	Medium
Steal Technology	sk	Operations	low
Steal Treasury	st	Assassin	low

Subvert Infiltration	si	Operations	medium
Subvert Leader	sl	Operations	low
Support Diplomacy	sd	Operations	high
Terrorist Attack	ta	Assassin	Medium

Table 16-58. Religious Powers Summary

Action or Benefit	Primate Religious Authority	Primate & Emperor	National Religion
Bishopric Support	yes	no	no
Excommunicate	yes	yes	no
Influence	yes	no	no
Religious Sites	yes	no	no
Religious Interdict	yes	yes	no
Religious Operations	yes	yes	yes
Can Exact Tithe	yes	no	no

Table 16-59. Summary of Religious Operations

Action	Code	Attempted by...
Crush Heresy	ch	Primacy, Nation ¹
Destroy Influence	di	Nation
Incite Holy War	iw	Primacy, Nation ²
Increase Influence	ii	Primacy
Influence Religion	ir	Primacy, Nation ¹
Maintain Influence	mi	Primacy
Lower Religious Strength	ls	Primacy, Nation
Missionaries	mw	Primacy, Nation
Raise Religious Strength	rs	Primacy, Nation
Reform Religion	rr	Primacy, Nation ¹

Table 16-60. Religious Authority Control Statuses

Control Status	Control Code	Taxation Multiple	Count Control?	NFP?
Church	ch	0.10	Yes	No
Abbey	ab	0.20	Yes	No
Monastery	mn	0.30	Yes	No
Cathedral	ca	0.40	Yes	Yes
Holy City	hc	0.50	Yes	Yes

Table 16-61. Religious Actions Summary

Action	Code	Cost
Excommunication	EXC	1 Holy Primate AP
Interdict Nation	IN	5 Holy Primate AP
Exact Tithe	EXT	5 Primacy Leader AP
Establish Church	EC	2 Primacy Leader AP or 1 Religious Operation, and 2 GP.
Found Abbey	FAB	3 Primacy Leader AP or 1 Religious Operation, and 5 GP
Canonize	CMN	6 Primacy Leader AP and 2 NFP and 10.GP
Monastery	CCA	10.Primacy Leader actions and 5 NFP and 30.GP
Consecrate	CCA	10.Primacy Leader actions and 5 NFP and 30.GP
Cathedral	BHC	20.Holy Primate actions and 10.NFP and 100.GP
Bless Holy City	BHC	20.Holy Primate actions and 10.NFP and 100.GP
Take Indulgences	TI	5 Holy Primate actions
Preach	PR	6 Primacy Leader actions
Seize Site	SS	5 Primacy Leader actions

Table 16-62. Looting Religious Locations

Location	GP Yield =
Churches	LV × 1
Abbeys	LV × 2
Monasteries	LV × 3
Cathedrals	LV × 5
Holy Cities	LV × 10

Tabla 16-63. Costes de Transformación de la Sociedad

De Sociedad	A tipo de Sociedad...			
	Casta	Clan	Feudal	Abierta
Casta	n/a	2.0	Nota 1	3.0.(Nota 3)
Clan	n/a	n/a	0.5	2.0.(Nota 3)
Feudal	0.5	1.0	n/a	1.0
Abierta	1.0	1.0	Nota 2	n/a

Tabla 16-64. Costes de Transformación de la Economía

De... Economía	A...			
	Esclavista	Gremial	Libre	Agraria
Agraria	Nota 1	2.0	1.0	n/a
Libre	Nota 1	1.0	n/a	Note 3
Gremial	Nota 1	n/a	2.0	2.0
Esclavista	n/a	1.5	2.0.(Nota 2)	1.0

Tabla 16-65. Terrain Conversion Multiples

Terrain	Cultivation Multiple
W (wilderness)	0.5
S (steppe)	1.0
J (jungle)	0.75

Tabla 16-66. Estados de Control de un Imperio Secreto

Control Status	Intel Base?	Control Code	Taxation Multiple	Count Control?	NFP
Célula	No	cc	0.2	Si	No
Logia	Si	cl	0.3	Si	No
Templo	Si	ct	0.4	Si	Si
Fortaleza	Si	cs	0.5	Si	Si

Tabla 16-67. Resumen de Acciones Cultistas

Acción	Código	Coste Acción	Prob.
Atacar emplazamiento	Al	1 AP	Siempre
Intentar Ceremonia	Ac	4 AP	Varia
Consagrar Templo Cultista	Cct	10.AP	Medio
Crear Logia Cultista	Ccl	6 AP	Medio
Formar Celula Cultista	Fcc	3 AP or 1 Intel Op	Alto
Investigar Localización	Il	2 AP or 1 Intel Op	Medio
Mover Celula/Logia Cultista	Ml	5 AP	Alto
Construir Fortaleza Cultista	Rcs	20.King AP	Medio
Sublevar Celula Cultista	Scs	5 AP or 1 Intel Op	Bajo

Tabla 16-68. Conversion de Recursos Cultistas

Cada...	Se convierte en...

Celula	1 unidad de Infantería
Logia	1 unidad de Caballería y la región o ciudad se convierte en Aliada Feudal de la nueva Nación "Abierta".
Templo	1 unidad de Caballería, 2 de infantería y la región o ciudad se convierte en Amistosa de la nueva Nación "Abierta"..
Fortaleza	5 unidades de Caballería y la región o ciudad se convierte en Tierra Natal de la nueva Nación "Abierta"..

Tabla 16-69. Terrain Class Summary

Terrain Type	Culture Type								
	Civilized			Barbarian			Nomadic		
	ACM	TM	GR	ACM	TM	GR	ACM	TM	GR
c2	+0	1.0	x1	+0	1.5	x2	+0	2.0	x2
c	+0	1.0	x1	+0	1.0	x2	+0	1.5	x1
w	+1	0.5	x2	+0	1.0	x1	+1	0.3	x2
m	+1	0.3	x2	+1	0.5	x1	+2	0.2	x2
s	+1	0.3	x2 ^c	+1	0.2	x2 ^c	+0	1.0	x1 ^c
d	+1	0.2	x2 ^c	+2	0.2	x2 ^c	+0	0.5	x1 ^c
t	+1	0.2	x2	+1	0.3	x2	+1	0.0	x2
i	+0	1.0	x1	+0	1.0	x1	+0	1.0	x1
j	+1	0.3	x2	+1	0.5	x1	+2	0.2	x2
o	+1	0.0	x1	+1	0.0	x2	+0	0.0	x1

Notes

ACM is the Action Cost Modifier of a Movement action going into a region.
TM is the Taxation Multiple due to Culture/Terrain interaction.
GR is the Garrison Requirement of each region. Regions requiring a cavalry garrison can be garrisoned with infantry or field forts twice the cavalry amount. All listed numbers are factors that are multiplied by the Region Resistance Value.

Tabla 16-70. Regional Status Effects Summary

Region Status	Agro Mult	Tax Mult	Build?	NFP	Troops?	ACM	Control Cost
N	0.0	0.0	no	no	no	+1	None
C	0.0	0.0	no	no	no	+1	None
EA	1.0	1.0	no	no	defense	+0	Minimum
FA	0.0	0.0	(yes)	no	allied	+0	Minimum
NT	0.0	0.0	no	no	defense	+0	None
T	1.0	0.5	no	no	defense	+0	Minimum
A	1.0	1.0	(yes)	(yes)	allied	+0	Medium
F	1.0	1.0	yes	yes	nation	+0	High
HM	1.0	1.0	yes	yes	nation	+0	High
P	1.0	1.0	no	no	no	+0	High
OC	0.0	0.0	no	no	no	+1	None
PT	1.0	0.5	no	no	no	+0	None

Notes

Tax Mult is the Tax Multiple used to derive the gold received from taxation of the region by the Nation.
Agro Mult is the Agricultural Multiple used for deriving the agricultural production of the region that becomes available to the Nation.
Build? Indicates whether the Nation can build mobile troops there. A (yes) indicator indicates that only Allied units can be built in the region.
NFP? Indicates whether the Nation receives National Force Points from the region. **Note:** Allied regions produce some NFP for the construction of **allied** units, cities and PWB **only**. See section [5.4.7] on page 51.
Troops? Indicates whether the Nation receives use of the native forces in the region. The **defense** note indicates that the regional troops will defend their region, in concert with any National troops if they are present. The **allied** note indicates that the troops provided become National troops upon achievement of the Friendly status. The **nation** note indicates that any native troops in the area are now under the control of the nation and may no longer be present in the region.
ACM indicates the additional cost to your Leaders to enter the region due to its status vis-à-vis your Nation.
Control Cost Factor indicates the relative amount of Infrastructure required to control the region.

Tabla 16-71. Tabla de Creación de Unidades

Unidades Comunes

Unit Name	Code	GPc	NFPc	Actions	Cargo	Build
Ferry Point	FP	1.0	0.5	--	(1)	Ferry Arrow

Naciones Bárbaras

Unit Name	Code	GPc	NFPc	Cargo	Base AP	Supt	Combat	Siege	Build At
Cavalry	C	3.0	1	3	9	0.3	1.5	0.5	Hm,Fc
Elite Cavalry	EC	6.0	2	3	10	0.6	2.3	0.8	Fc
Heavy Cavalry	HC	4.0	1	4	8	0.4	2.3	0.8	Fc
Heavy Elite Cavalry	HEC	7.0	2	4	9	0.7	3.4	1.1	Fc
Inexperienced Cavalry	IC	1.5	1	3	8	0.15	0.8	0.3	Hm,Fc
Light Cavalry	XC	2.0	1	2	10	0.2	0.8	0.3	Hm,Fc,Csr
Light Elite Cavalry	XEC	5.0	2	2	11	0.5	1.1	0.4	Fc
Light Inexperienced Cavalry	XIC	0.5	1	2	9	0.05	0.4	0.1	Hm,Fc,Csr
Elite Infantry	EI	4.0	2	2	9	0.4	1.5	2.3	Fc
Heavy Elite Infantry	HEI	5.0	2	3	8	0.5	2.3	3.4	Fc
Heavy Infantry	HI	3.0	1	3	7	0.3	1.5	2.3	Fc
Infantry	I	2.0	1	2	8	0.2	1.0	1.5	Hm,Fc
Inexperienced Infantry	II	1.0	1	2	7	0.1	0.5	0.8	Hm,Fc
Light Elite Infantry	XEI	3.0	2	1	10	0.3	0.8	1.1	Fc
Light Infantry	XI	1.0	1	1	9	0.1	0.5	0.8	Hm,Fc,Crh
Light Inexperienced Infantry	XII	0.0	1	1	8	0.1	0.3	0.4	Hm,Fc,Crh
Field Fort	F	4.0	1	--	--	0.4	5.0	5.0	Cr
Siege Engineers	S	5.0	1	2	8	0.5	0.5	4.0	Fc
Wall Point	WP	6.0	1	--	--	0.6	0.0	10.0	Cc
Elite Warship	EW	12.	2	(1)	9	1.2	1.5	1.5	Pc
Heavy Elite Warship	HEW	13.	2	(2)	8	1.3	2.3	2.3	Pc
Heavy Transport	HT	6.0	1	(4)	7	0.6	0.8	0.0	Pc
Heavy Warship	HW	7.0	1	(2)	7	0.7	1.5	1.5	Pc
Transport	T	5.0	1	(3)	8	0.5	0.5	0.0	Pa
Warship	W	6.0	1	(1)	8	0.6	1.0	1.0	Pc
Light Elite Warship	XEW	11.0	2	--	10	1.1	0.8	0.8	Pc
Light Transport	XT	4.0	1	(2)	9	0.4	0.3	0.0	Pa
Light Warship	XW	5.0	1	--	9	0.5	0.5	0.5	Pc

Naciones Civilizadas

Unit Name	Code	GPc	NFPc	Cargo	Base AP	Supt	Combat	Siege	Build At
Cavalry	C	4.0	1	3	7	0.4	1.5	0.5	Hm,Fc
Elite Cavalry	EC	8.0	2	3	8	0.8	2.3	0.8	Fc
Heavy Cavalry	HC	5.0	1	4	6	0.5	2.3	0.8	Fc
Heavy Elite Cavalry	HEC	9.0	2	4	7	0.9	3.4	1.1	Fc
Inexperienced Cavalry	IC	2.0	1	3	6	0.2	0.8	0.3	Hm,Fc
Light Cavalry	XC	3.0	1	2	8	0.3	0.8	0.3	Hm,Fc,Csr
Light Elite Cavalry	XEC	7.0	2	2	9	0.7	1.1	0.4	Fc
Light Inexperienced Cavalry	XIC	1.0	1	2	7	0.1	0.4	0.1	Hm,Fc,Csr
Elite Infantry	EI	6.0	2	2	7	0.6	1.5	2.3	Fc
Heavy Elite Infantry	HEI	7.0	2	3	6	0.7	2.3	3.4	Fc
Heavy Infantry	HI	4.0	1	3	5	0.4	1.5	2.3	Fc
Infantry	I	3.0	1	2	6	0.3	1.0	1.5	Hm,Fc
Inexperienced Infantry	II	1.5	1	2	5	0.15	0.5	0.8	Hm,Fc
Light Elite Infantry	XEI	5.0	2	1	8	0.5	0.8	1.1	Fc
Light Infantry	XI	2.0	1	1	7	0.2	0.5	0.8	Hm,Fc,Crh
Light Inexperienced Infantry	XII	0.5	1	1	6	0.05	0.3	0.4	Hm,Fc,Crh
Field Fort	F	3.0	1	--	--	0.3	5.0	5.0	Cr
Siege Engineers	S	4.0	1	2	6	0.4	0.5	4.0	Fc
Wall Point	WP	5.0	1	--	--	0.5	0.0	10.0	Cc
Elite Warship	EW	10.0	2	(1)	7	1.0	1.5	1.5	Pc
Heavy Elite Warship	HEW	11.0	2	(2)	6	1.1	2.3	2.3	Pc
Heavy Transport	HT	5.0	1	(4)	5	0.5	0.8	0.0	Pc
Heavy Warship	HW	6.0	1	(2)	5	0.6	1.5	1.5	Pc
Transport	T	4.0	1	(3)	6	0.4	0.5	0.0	Pa
Warship	W	5.0	1	(1)	6	0.5	1.0	1.0	Pc
Light Elite Warship	XEW	9.0	2	--	8	0.9	0.8	0.8	Pc
Light Transport	XT	3.0	1	(2)	7	0.3	0.3	0.0	Pa
Light Warship	XW	4.0	1	--	7	0.4	0.5	0.5	Pc

Naciones Nómadas

Unit Name	Code	GPc	NFPc	Cargo	Base AP	Supt	Combat	Siege	Build At
Cavalry	C	2.0	1	3	9	0.2	1.5	0.5	Hm,Fc
Elite Cavalry	EC	4.0	2	3	10	0.4	2.3	0.8	Fc
Heavy Cavalry	HC	3.0	1	4	8	0.3	2.3	0.8	Fc
Heavy Elite Cavalry	HEC	5.0	2	4	9	0.5	3.4	1.1	Fc
Inexperienced Cavalry	IC	1.0	1	3	8	0.1	0.8	0.3	Hm,Fc
Light Cavalry	XC	1.0	1	2	10	0.1	0.8	0.3	Hm,Fc,Csr
Light Elite Cavalry	XEC	3.0	2	2	11	0.3	1.1	0.4	Fc
Light Inexperienced Cavalry	XIC	0.0	1	2	9	0.1	0.4	0.1	Hm,Fc,Csr
Elite Infantry	EI	4.0	2	2	9	0.4	1.5	2.3	Fc
Heavy Elite Infantry	HEI	5.0	2	3	8	0.5	2.3	3.4	Fc
Heavy Infantry	HI	3.0	1	3	7	0.3	1.5	2.3	Fc
Infantry	I	2.0	1	2	8	0.2	1.0	1.5	Hm,Fc
Inexperienced Infantry	II	1.0	1	2	7	0.1	0.5	0.8	Hm,Fc
Light Elite Infantry	XEI	3.0	2	1	10	0.3	0.8	1.1	Fc
Light Infantry	XI	1.0	1	1	9	0.1	0.5	0.8	Hm,Fc,Crh
Light Inexperienced Infantry	XII	0.0	1	1	8	0.1	0.3	0.4	Hm,Fc,Crh
Field Fort	F	5.0	1	--	--	0.5	5.0	5.0	Cr
Siege Engineers	S	5.0	1	2	8	0.5	0.5	4.0	Fc
Wall Point	WP	7.0	1	--	--	0.7	0.0	10.0	Cc
Heavy Transport	HT	6.0	1	(4)	7	0.6	0.8	0.0	Pc
Heavy Warship	HW	7.0	1	(2)	7	0.7	1.5	1.5	Pc
Transport	T	5.0	1	(3)	8	0.5	0.5	0.0	Pa
Warship	W	6.0	1	(1)	8	0.6	1.0	1.0	Pc
Light Transport	XT	4.0	1	(2)	9	0.4	0.3	0.0	Pa
Light Warship	XW	5.0	1	--	9	0.5	0.5	0.5	Pc

Naciones Precolombinas

Unit Name	Code	GPc	NFPc	Cargo	Base AP	Supt	Combat	Siege	Build At
Infantry	I	2.0	1	2	5	0.2	1.0	1.5	Hm,Fc
Inexperienced Infantry	II	1.0	1	2	4	0.1	0.5	0.8	Hm,Fc
Light Infantry	XI	1.0	1	1	6	0.1	0.5	0.8	Hm,Fc,Crh
Light Inexperienced Infantry	XII	0.0	1	1	5	0.1	0.3	0.4	Hm,Fc,Crh
Field Fort	F	4.0	1	--	--	0.4	5.0	5.0	Cr
Siege Engineers	S	5.0	1	2	5	0.5	0.5	4.0	Fc
Wall Point	WP	4.0	1	--	--	0.4	--	10.0	Cc
Transport	T	4.0	1	(3)	5	0.4	0.5	--	Pa
Warship	W	5.0	1	(1)	5	0.5	1.0	1.0	Pc
Light Transport	XT	3.0	1	(2)	6	0.3	0.3	0.0	Pa
Light Warship	XW	4.0	1	--	6	0.4	0.5	0.5	Pc

Naciones Maríneras

Unit Name	Code	GPc	NFPc	Cargo	Base AP	Supt	Combat	Siege	Build At
Cavalry	C	5.0	1	3	8	0.5	1.5	0.5	Hm,Fc
Elite Cavalry	EC	10.0	2	3	9	1.0	2.3	0.8	Fc
Heavy Cavalry	HC	6.0	1	4	7	0.6	2.3	0.8	Fc
Heavy Elite Cavalry	HEC	11.0	2	4	8	1.1	3.4	1.1	Fc
Inexperienced Cavalry	IC	2.5	1	3	7	0.25	0.8	0.3	Hm,Fc
Light Cavalry	XC	4.0	1	2	9	0.4	0.8	0.3	Hm,Fc,Csr
Light Elite Cavalry	XEC	9.0	2	2	10	0.9	1.1	0.4	Fc
Light Inexperienced Cavalry	XIC	1.5	1	2	8	0.15	0.4	0.1	Hm,Fc,Csr
Elite Infantry	EI	6.0	2	2	8	0.6	1.5	2.3	Fc
Heavy Elite Infantry	HEI	7.0	2	3	7	0.7	2.3	3.4	Fc
Heavy Infantry	HI	4.0	1	3	6	0.4	1.5	2.3	Fc
Infantry	I	3.0	1	2	7	0.3	1.0	1.5	Hm,Fc
Inexperienced Infantry	II	1.5	1	2	6	0.15	0.5	0.8	Hm,Fc
Light Elite Infantry	XEI	5.0	2	1	9	0.5	0.8	1.1	Fc
Light Infantry	XI	2.0	1	1	8	0.2	0.5	0.8	Hm,Fc,Crh
Light Inexperienced Infantry	XII	0.5	1	1	7	0.05	0.3	0.4	Hm,Fc,Crh
Field Fort	F	3.0	1	--	--	0.3	5.0	5.0	Cr
Siege Engineers	S	4.0	1	2	7	0.4	0.5	4.0	Fc
Wall Point	WP	5.0	1	--	--	0.5	0.0	10.0	Cc
Elite Warship	EW	8.0	2	(1)	8	0.8	1.5	1.5	Pc
Heavy Elite Warship	HEW	9.0	2	(2)	7	0.9	2.3	2.3	Pc
Heavy Transport	HT	4.0	1	(4)	6	0.4	0.8	0.0	Pc
Heavy Warship	HW	5.0	1	(2)	6	0.5	1.5	1.5	Pc
Transport	T	3.0	1	(3)	7	0.3	0.5	0.0	Pa
Warship	W	4.0	1	(1)	7	0.4	1.0	1.0	Pc
Light Elite Warship	XEW	7.0	2	--	9	0.7	0.8	0.8	Pc
Light Transport	XT	2.0	1	(2)	8	0.2	0.3	0.0	Pa
Light Warship	XW	3.0	1	--	8	0.3	0.5	0.5	Pc

Notas sobre la Tabla de Creación de Unidades

- HM** Unit can be built in the Homeland of the Nation, regardless of whether there is a city there or not.
- FC** Unit can be built at a Friendly city within the Homeland Build Zone of the nation.
- CSR** Unit type can be built at a controlled Steppe region within the nation. This region does not have to be within the Homeland Build Zone of the nation.
- CRH** Unit can be built in a controlled region within the Homeland Build Zone of the nation.

- PA Unit type can be built in a Port Area within the Homeland Build Zone of the nation.
- PC Unit type can be built at a Port City within the Homeland Build Zone of the nation.
- (Cargo) Carrying capacity of ship unit.
- Cargo Cost of the unit to be carried by a ship.

Tabla 16-72. Religious Interactions

You..	Them...																						
	RC	EO	CP	NC	HC	JD	SH	SN	HI	BH	TB	LB	HN	OP	EP	AP	AFP	NA	MA	SA	ST	DA	ZO
RC	-	T	T	T	H	H	H	H	H	T	T	T	T	T	H	H	T	T	H	T	H	H	H
EO	T	-	T	T	H	H	H	H	H	T	T	T	T	T	H	H	T	T	H	T	T	H	T
CP	T	T	-	T	H	T	H	H	H	T	T	T	T	T	H	H	T	T	H	T	T	T	T
NC	H	H	T	-	T	H	H	H	H	T	T	T	T	T	T	T	T	T	H	T	T	H	T
HC	H	H	H	H	-	H	H	H	H	T	T	T	T	H	H	H	T	H	H	H	H	T	H
JD	H	H	T	T	H	-	T	T	H	T	T	T	T	T	T	T	T	H	H	H	T	T	T
SH	H	H	H	H	H	T	-	H	H	H	H	H	H	T	H	H	T	T	H	T	H	H	T
SN	H	H	H	H	H	T	H	-	H	H	H	H	H	T	H	H	T	T	H	T	H	H	T
HI	H	H	H	H	H	H	H	H	-	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
BH	H	T	T	T	H	T	H	H	H	-	T	H	H	T	T	H	T	T	H	T	T	H	T
TB	H	T	T	T	H	T	H	H	H	T	-	T	T	T	T	H	T	T	H	T	T	T	T
LB	H	T	T	T	H	T	H	H	H	T	T	-	T	T	T	T	T	T	H	T	T	T	T
HN	H	H	H	T	H	H	H	H	H	H	T	H	-	T	T	T	T	T	H	T	T	H	T
OP	H	H	H	T	H	H	H	H	H	T	T	T	-	H	H	T	T	T	H	T	T	T	T
EP	H	H	H	H	H	T	H	H	H	T	T	T	T	-	H	-	T	T	H	T	T	H	H
AP	H	H	H	T	H	H	H	H	H	T	T	T	T	T	H	-	T	H	T	T	H	H	H
AFP	H	H	H	T	H	H	H	H	H	H	H	T	T	T	H	-	-	T	H	T	H	H	H
NA	H	H	T	T	H	T	H	H	H	T	T	T	T	T	T	T	T	H	H	-	T	T	T
MA	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	-	T	H	H	H
SA	H	H	T	T	H	H	H	H	H	T	T	T	T	T	T	T	T	H	H	-	T	H	T
ST	H	T	T	H	H	H	H	H	H	T	T	T	T	T	T	T	T	T	H	T	-	H	T
DA	H	H	H	H	H	T	H	H	H	H	T	T	H	T	T	H	T	T	H	T	H	-	T
ZO	H	T	T	T	T	T	H	T	H	T	T	T	T	T	T	T	T	T	H	T	T	T	-

Notes

- T A "T" indicates that the religions are tolerant of one another.
- H An "H" indicates that the two religions are hostile towards one another.

16.5 EJEMPLO DE UNA SECCIÓN DE MAPA

(end of p:\lords\rules\version58\lote_br_5_8_3.doc)

17.0 REGLAS DE LA CASA, L36

En esta partida se utilizarán todas las reglas, opcionales incluidas, del reglamento de LOTE traducido, incluyendo las ampliaciones que se han unido en un único volumen en los 16 capítulos anteriores. Además están en vigor todas las normas y aclaraciones que se incluyen en este capítulo. Las siguientes reglas extienden las reglas de los capítulos anteriores, y en algunos casos las modifican o sustituyen. En esos casos se especifica la regla modificada o sustituida, así como su ubicación en el manual.

17.1 STATUS DE CONTROL DE REGIONES (ENCONTRADA EN EL PUNTO 2.14.6, PAGINA 29 DEL MANUAL)

Esto es una aclaración sobre la posibilidad de que se den varios Status de control en la misma región. Cuando en el manual se habla de que varias naciones posean un Status de control sobre una región, los casos que pueden darse se explican a continuación: Dos naciones pueden tener uno de los siguientes Status sobre una misma región, Tributaria y No Tributaria. También puede combinarse uno de estos dos status con el de Aliada Feudal, pero no pueden combinarse dos Status de Aliada Feudal. Si una región que es Aliada Feudal de una nación a causa de la diplomacia de la otra nación se convirtiese en Aliada Feudal de la segunda nación, este status se convertiría en No Tributaria. Los status de Pacificada, o Pacificada Tributaria no pueden combinarse con ningún otro status. Estos dos status representan una situación especial, y aunque se encuentran por debajo del status de tributaria, no lo están a efectos de status compartido sobre una región.

17.2 COMERCIO MARITIMO (ENCONTRADA EN EL PUNTO 5.2.2, PAGINA 45 DEL MANUAL)

A pesar de que en el manual se dice que los MSP de una ruta comercial pueden acogerse en un puerto que no este dentro de la ruta, esta regla no es válida. Los MSP de una ruta deben encontrarse en el puerto de origen/destino de la ruta. Esto implica que los puertos desde los que se establezcan diversas rutas comerciales deberán repartir su capacidad entre las diversas rutas que en ellos existan. Esto se debe a dos razones, en primer lugar no parece demasiado lógico que un puerto pueda almacenar MSP de una ruta que puede encontrarse a gran distancia del mismo. Sin embargo la razón fundamental es que esta operación causa problemas puesto que el simulador que se utiliza para realizar todos los cálculos de la partida no permite esta posibilidad. Probablemente se trate de un error en el propio simulador, pero hasta que esto este implementado la regla original queda anulada y sustituida por esta regla.

17.3 CONSTRUCCION: RECLUTAR MERCENARIOS (ENCONTRADA EN EL PUNTO 5.5, PAGINA 51 DEL MANUAL)

Hay varias modificaciones a las reglas sobre mercenarios, que se expondrán a continuación:

17.3.1 Contratar Condottieri Mercenarios

La contratación de los mercenarios se realizará entre turnos y no dentro del turno, así los jugadores podrán realizar sus órdenes sabiendo si han logrado o no contratar los mercenarios. El GM dará un plazo para el envío de ofertas, contra-ofertas y sobornos de mercenarios. Los mercenarios se agruparán en unidades, pero el jugador podrá ofertar por toda o parte de la unidad siempre que las condiciones específicas de la unidad no digan otra cosa. Aunque en condiciones normales la oferta mínima por el grupo de mercenarios será de 0,5 Gp por unidad de mercenarios y 5 Gp por el líder, las unidades mercenarios a discreción del GM podrán especificar ofertas mayores o menores en función de la reputación y calidad de los mismos. El pago a los mercenarios habrá de realizarse en el turno posterior a la contratación salvo que el grupo exija una forma de pago distinta. Además se admitirán todas las iniciativas que dentro de los límites del sentido común, y el criterio del GM puedan utilizarse para mejorar las ofertas, algunos ejemplos son parte del botín, tierras, o primas. La única limitación a la contratación de los mercenarios es que la ciudad donde se encuentren este en una región a una distancia máxima de 6 regiones (incluyendo la región donde este la ciudad) de una región controlada por la nación. La ciudad donde se ubiquen los mercenarios tiene importancia también puesto que define la nacionalidad y religión de los mismos, que será la de la región donde se encuentre dicha ciudad. La religión y nacionalidad de los mercenarios servirá únicamente para decidir por que nación se decantara la unidad en caso de que dos o más naciones realicen la misma oferta. Los mercenarios prefieren el dinero a la religión y a la nacionalidad, pero en igualdad de condiciones preferirán luchar del lado de los suyos que del de otro.

17.3.2 Posición Inicial de los Mercenarios

Las unidades de mercenarios contratadas, además de poder aparecer en la HM y las ciudades controladas de la nación, podrán aparecer también en las ciudades controladas por un aliado Supra-Feudal o Supra-Aliado de la nación que los contrate, por lo demás este punto permanece inalterado.

17.3.3 Sobornar y Contra-Sobornar Mercenarios

Los mercenarios que han sido contratados por una nación permanecerán a su servicio hasta que reciban una oferta mejor.

Los sobornos de mercenarios.

Para sobornar a unidades y/o líderes mercenarios, se debe indicar en el formulario de órdenes la cantidad total a pagar (no se puede sobornar a parte de una tropa mercenaria o a un líder sin sus tropas o viceversa), especificando si se considera pertinente, el máximo total a pagar o cualquier tipo de límite.

Para que dicha propuesta tenga éxito y los mercenarios sean efectivamente sobornados tendrá que ocurrir que en algún momento del turno siguiente, cualquiera de los líderes del reino que soborna coincida en el mismo momento y región con las tropas a ser sobornadas. Ocurrido esto, se asumirá que el líder que soborna hace llegar a los mercenarios su oferta y estos la aceptan o no.

La cuantía mínima a pagar por el soborno será igual al coste de contratación. Si la oferta que se les presenta no alcanza esa cifra (que quien soborna no conoce), los mercenarios no serán sobornados.

Aún alcanzando el mínimo del soborno, la acción puede fallar, dependiendo de varias circunstancias:

- La situación en la que se encuentren.
- Los posibles extras que les haya ofrecido quien les contrató.
- El carisma del líder que trata de sobornarlos.
- La lealtad del líder mercenario (si lo hubiera).
- Y otros factores...

Cuanto mayor sea la cifra ofertada a los mercenarios, más posibilidades hay de que el soborno sea exitoso.

Ofreciendo como mínimo el doble de la cifra de contratación, las tropas mercenarias, seguramente, se pasarán al bando del sobornador. Nuevamente y de forma similar a lo antes mencionado, existe una posibilidad de que esto no ocurra.

Los contra-sobornos de mercenarios.

Quien contrate mercenarios puede, si lo desea y así lo hace notar en el formulario de órdenes, incluir un condicional de "contra soborno" sobre sus mercenarios. Para ello indicará la cantidad a pagar a aquellos mercenarios que hayan sido sobornados durante el transcurso del turno. Para que esto tenga éxito, deberás pagar a tus mercenarios, por lo menos una cantidad extra igual a la que les hayan ofrecido como soborno y debe haber un líder de ese reino en la misma región que la tropa mercenaria.

Ejemplo

El reino de Reghed contrata a Arturo II, un mercenario, junto a sus tropas 10 ei, pagando por ello 3 GP a su líder y 4 GP en total a las tropas.

Es conocido públicamente porque el GM ha indicado que Arturo II y sus 10ei han sido contratados, aunque nadie sabe por quién.

El reino de Powys temeroso de que Reghed haya sido quien los ha contratado, decide incluir en su formulario una nota que dice "Sobornar a Arturo II y sus tropas pagándoles 10 GP".

Como el rey de Reghed conoce las argucias de su homónimo en Powys, también ha puesto una nota en su formulario: "Contra sobornar a Arturo II y sus tropas pagándoles otros 8 GP".

Comienza el turno y en un momento dado, un líder de Reghed y Arturo II coinciden en una misma región. Ese líder, siguiendo las órdenes dispuestas, trata de sobornarlo, ofreciéndole 10 GP para que abandone su misión. Arturo II en un principio acepta pero el heredero de Reghed, que viaja junto a él le ofrece 8GP para que siga con ellos.

Puesto que el soborno es mayor que la cantidad prometida (7 GP), pero inferior al contra soborno, Arturo II y sus 10 ei, abandonan.

17.4 COLONIZAR REGIONES POBLADAS (ENCONTRADA EN EL PUNTO 5.6.3, PAGINA 52 DEL MANUAL)

Esta regla también modifica el punto siguiente (5.6.4 de la misma página) Colonizar ciudades y/o regiones no dará lugar a una sociedad de castas de forma automática. Si una región coloniza más de 1 o 2 regiones pobladas, el tipo de sociedad puede cambiar a Clan si la sociedad no era ya de Castas o Clan. Si en un plazo de 50 años (10 turnos) se coloniza la mitad de las regiones o ciudades pobladas de la nación entonces el tipo de sociedad se degradará a Casta.

17.5 CONSTRUCCIÓN: CONSTRUIR CIUDADES (ENCONTRADA EN EL PUNTO 5.7, PAGINA 52 DEL MANUAL)

Esta regla modifica el coste de construcción de ciudades si la ciudad a construir es una ciudad portuaria. El manual dice que el coste de una ciudad con puerto es el mismo que el de una ciudad sin puerto, sin embargo según el punto 5.7.5, en la página 53 del manual, la construcción de un área portuaria cuesta 10 GPs y 10 NFPs. Por lo tanto a partir de ahora, la construcción de ciudades seguirá costando lo mismo que indica el punto 5.7, sin embargo si se desea que la ciudad sea portuaria, entonces dicha ciudad tendrá un coste extra de 5GP y 5 NFP, es decir, la mitad del coste de un área portuaria. Este coste se pagará únicamente en el coste del primer nivel de la ciudad. Esto aumenta la utilidad de crear una ciudad y luego una zona portuaria, dado que la zona portuaria solo costará 5GP y 5 NFP más de lo que costaría la ciudad portuaria.

17.6 CAMINOS REALES (ENCONTRADA EN EL PUNTO 6.1.5, PAGINA 55 DEL MANUAL)

Esta regla también sustituye a la encontrada en el punto 6.1.4, página 55 del manual, sobre Caminos Postales.

A la hora de construir caminos reales o postales, las unidades de construcción se dividirán en 2 siendo media unidad construida en una región (origen) y media en la otra (destino) esto anula la regla por la que se pagaba en función del tipo más caro de región sobre la que se construyera al pagar el coste de cada media carretera por separado. Una nación podrá construir medio Camino Real/Postal de la misma forma en que construía antes el camino entero pero ajustando el coste en función de la nueva regla. Los costes de construcción por borde recaerán en ambas partes por la mitad. De esta forma se evita que una región soporte el peso completo de carreteras que efectivamente unen distintas

regiones, recayendo el coste de mantenimiento correspondiente sobre cada region en la que haya medio camino. Hasta que las dos mitades del camino se hayan construido no se pagara mantenimiento por la obra, que se considerara no finalizada. La reduccion en el coste de movimiento de una carretera no se aplicara hasta que ambas mitades esten terminadas.

17.7 ACCIONES DE LIDERES (DIVERSAS ACCIONES ENCONTRADAS EN EL CAPITULO 7 DEL MANUAL)

17.7.1 Espionaje (Encontrada en el punto 7.2.4.14, pagina 67 del manual)

La orden espionaje podra ejecutarse varias veces en un turno por un mismo lider, y no queda restringida a una unico punto de capacidad o bono de operaciones, cada accion se resolvera dando lugar o no a un punto distinto. Sin embargo estos puntos en su utilización deben necesariamente especificarse como provenientes de un determinado lider y de que accion de espionaje proviene si el lider realiza varias, puesto que la accion de espionaje tendra efecto en el momento en que el lider realice la accion, y nunca antes ni después.

17.7.2 Tener Descendencia (Encontrada en el punto 7.2.4.18, pagina 68 del manual)

Ademas de poder realizarse conjuntamente con la orden de Gobernar y la de Administrar, esta orden podra ejecutarse tambien conjuntamente con la orden de diplomacia, siempre que se haya especificado previamente que la esposa del lider le acompaña a donde quiera que vaya este a realizar la accion diplomatica.

17.7.3 Saquear Region (Encontrada en el punto 7.2.4.22, pagina 69 del manual)

El saqueo de una region controlada genera una cantidad aleatoria de ingresos en funcion del éxito de la misma. La cantidad maxima que puede generar el saqueo es de $(10 \times \text{GPV} + 2 \times \text{PWB})$ de la region. La accion puede provocar la rebelión de la region, sin embargo las posibilidades seran menores si la accion se realiza a continuacion del ataque en el que se adquiere el control de la region.

17.7.4 Movimiento (Encontrada en el punto 7.2.4.24, pagina 69 del manual)

Los lideres podran moverse por zonas maritimas sin necesidad de utilizar barcos siempre que lo hagan en solitario. Sin embargo esto entraña un riesgo, puesto que aunque sera mucho mas difícil localizar a un lider que a una flota en una zona de mar, de hacerlo, y entablarse combate, el lider perdera el combate automáticamente, y se recurrira a un chequeo en el que se decidira si el lider ha muerto, o con cualquier otro resultado, ha sido capturado.

17.7.5 Incursion (Encontrada en el punto 7.2.4.27, pagina 71 del manual)

La incursión no requiere entrar en una región, ni tampoco que dicha región este controlada por la nacion que efectua la incursión. Una incursión puede generar hasta $(10 \times \text{GPV} + 2 \times \text{PWB})$, es decir, la misma cantidad que puede generar el saqueo, pero es una accion de mayor dificultad, y en las mismas condiciones, la accion de Incursión aportara menos beneficios que la accion de saquear. Si la accion falla, no se obtiene ningún botin, pero si la accion fracasa, se jugara un turno de combate contra los defensores, aplicando modificadores negativos al ejercito que efectua la Incursión. Salvo que el resultado del combate lo impida, los incursores se retiraran después del primer turno de combate.

17.7.6 Reaccionar (Encontrada en el punto 7.2.4.27, pagina 71 del manual)

Esta accion sirve para evitar invasiones y rebeliones internas, tal y como dice el manual. Sin embargo respecto a las incursiones debe hacerse una aclaracion. En la región en la que el ejercito se encuentre, no tiene problema. Sin embargo, respecto del radio de accion de esta accion se considerara solo de el equivalente a 1 ap. Esto se debe a que si el ejercito no es capaz de llegar en el mismo ap que se realiza la incursión, reaccionar a la misma no tiene sentido. Así un ejercito situado en una región recibe el aviso de que se esta realizando una incursión a dos regiones de distancia, salvo que existan carreteras, y pueda llegar allí en 1 ap, no lo hara. Tras la accion cada accion concreta en reaccion a una invasión, revuelta o saqueo, el ejercito volvera a situarse en la región donde se le ordeno realizar la accion de reaccion, invirtiendo para ello los ap necesarios para regresar, y ademas los 2 ap para volver a efectuar la accion de Reaccionar. La accion por tanto no prosigue, sino que vuelve a comenzarse, por lo que el radio de la accion se contara desde el Ap en que vuelve a comenzarse, olvidando los acumulados con anterioridad.

17.8 ESPIONAJE (ACLARACIONES SOBRE LAS OPERACIONES DE INTELIGENCIA)

17.8.1 Encubrir Hechos (Encontrada en el punto 8.3.5, pagina 78 del manual)

Encubrir hechos se puede utilizar tanto sobre otras naciones como sobre la propia. No hay limite a la utilización de esta accion, si bien aquellos usos que no tengan una cierta logica, o sobrepasen el sentido comun tendran una mayor dificultad, hasta el punto de poder recibir tales penalizaciones que resulten prácticamente imposibles. Desde mentir en el NF, en la ISI list, o incluso en el mapa, hasta encubrir el movimiento de ejércitos o conjugarlos con una Operación Especial para encubrir otra accion de Intel o Asesinato. Una nota importante es que una operación que sea de por si secreta no se beneficia a primera vista de esta accion, pero de realizarse la accion con éxito, las posibilidades de que un "revelar hechos" tenga éxito son mucho menores.

17.8.2 Infiltrar Enemigo (Encontrada en el punto 8.3.5, pagina 78 del manual)

Esta accion sirve para crear una infraestructura en algun sector de la nacion objetivo que dara mayores facilidades para realizar acciones sobre dicha nacion. La infiltración se mide en niveles, y puede ir desde 1 hasta 10, dando por supuesto mayores bonificaciones cuanto mayor

sea. Si no se mantiene la infiltración con una operación de "Mantener Infiltración" el nivel de la misma se vera degradada y sera mas fácilmente descubierta. El resultado de "Subvertido" al que se refiere el manual es una infiltración en un sector de nivel 10.

17.8.3 Revelar Hechos (Encontrada en el punto 8.3.20, pagina 80 del manual)

Como en encubrir hechos, los usos de esta accion son cualesquiera que dentro del sentido comun se le ocurran al personaje. Cuanta mas información se pide cuando se realiza mayores seran los penalizadotes de la misma. Un revelar hechos cuando falla puede dar lugar a que el jugador sepa que ha fallado, pero también puede dar lugar a información falsa, pero no por ello exagerada.

17.8.4 Subvertir Lider (encontrada en el punto 8.3.27, pagina 81 del manual)

Cuando esta accion fracasa, el resultado puede ser que el lider en cuestion informe a la nacion a la que pertenece del intento de la nacion que realiza la accion. Las dos mejores formas para evitar esto son combinar esta accion o bien con un Encubrir Hecho, o con un Matar Lider. Si se especifica, claro que la segunda accion es para el caso de que la primera falle. Cuando el fallo de la accion resulte en que el lider informe a su nacion, la nacion que realizo la accion no sera informada, salvo circunstancias excepcionales (como el uso de un Revelar Hecho con el objetivo de saberlo). Si se logra la accion, la nacion recibira el lider como un lider tipo Espia, pero este seguira bajo el mando de la nacion original salvo que el nuevo dueño especifique lo contrario. Ademas la nacion recibira información sobre las ordenes que este lider recibió.

17.9 CONSTRUCCIÓN DE IMPERIOS (ACLARACIONES SOBRE EL CAPITULO 10)

17.9.1 El tamaño del Imperio y sus efectos (encontrada en el punto 10.2, pagina 93 del manual)

El tamaño del Imperio afecta entre otras cosas a las inversiones en Nivel Burocratico, cuanto mayor sea el imperio menores seran las posibilidades de incrementar estos niveles, o lo que es lo mismo se requerira mas Gp y Nfp para que el BL suba.

17.10 OTRAS NOTAS IMPORTANTES

17.10.1 Las Naciones sin Jugador, o NPNs

Las naciones sin jugador no permanecen pasivas. El GM llevara la diplomacia de estas naciones, aunque debido a que debe manejar diversas naciones esta diplomacia se llevara de forma sencilla. A diferencia de las naciones con jugador que mantienen una política concreta a lo largo de las generaciones de reyes, las NPNs se guian por las características del lider que la gobierne en cada momento, siendo por tanto posible, y de hecho normal que una nacion tenga una política pacifica durante un periodo, y ante un cambio de rey se vuelva mucho mas belica. Las naciones vasallas de otras naciones funcionan de forma similar, pero el atributo de lealtad del rey sera el que determine en que medida la política de la nacion sera en pro de la nacion señor. Por supuesto determinadas acciones de la nacion señor podran hacer que la lealtad de la nacion vasallo aumente o disminuya.

17.10.2 Los eventos aleatorios

Los eventos aleatorios estan activados en el simulador. Sin embargo dado que el numero de eventos es finito, hay gran cantidad de posibilidades de que un evento concreto se repita a menudo durante la partida. El GM se reserva en estos casos el derecho a cambiar dicho evento por otro de su propia invencion, respetando eso si el espiritu de dicho evento, o en otras palabras, asegurandose de que sus efectos sean similares. Ademas en determinadas circunstancias un evento puede afectar a una nacion distinta de la nacion objetivo, ante esto pondre dos ejemplos: Algunos eventos son suficientemente grandes como para que afecten a varias regiones y no solo a una. Estos eventos tienen una posibilidad de afectar solo a una unica región, pero de no ser así no se seleccionaran las regiones pertenecientes a la misma nacion, sino aquellas que por su situación sean susceptibles en mayor medida de ser afectadas por dicho evento, así un Tsunami puede afectar a una región, pero si afectase a dos regiones o mas se seleccionarian al azar entre aquellas adyacentes a la región donde ocurra el evento, o aquellas que se encontrasen en la misma zona de mar. El segundo ejemplo es cuando por ejemplo un evento afecte a una región en la que dos naciones tengan status de control, incluyendo los status de control de las primacias. La mayor cantidad del daño la sufrira la nacion que sufrió el evento, pero parte de este daño también repercutira en la otra nacion. Así una plaga en una región determinada tendria efectos para todas las naciones que tubiesen un status de control en dicha región, aunque la mayor parte de los daños serian para la nacion que sufrió la plaga.

17.10.3 Los ingresos de una región

Cada región (o ciudad) es capaz de producir como maximo el 250% de los gps que corresponden a los Gps, PWBs y demás que se encuentren en la misma. El maximo que una nacion determinada puede obtener de la nacion es el 200% de los mismos, pero en algunos casos esta cantidad puede verse reducida. Esto se vera mejor con el siguiente ejemplo. La región A tiene 2 Gps y 8 PWBs y es cultivada, de forma que la región puede producir hasta 25 Gps por turno. La nacion X tiene un status de Homeland en dicha región, por lo que recibe 20 Gps de la misma. La primacia Y tiene un status de Catedral en dicha región por lo que recibe 4 Gps, y la orden religiosa Z tiene un status de casa de la Orden, por lo que recibe 1 Gp. En total los 25 Gps que otorga la región. Ahora bien, dado el caso en el que la orden religiosa Z incrementase su status en la región le corresponderia el 20% de los ingresos de dicha región, y dado que el 240% restante corresponde a la nacion X y la primacia Y, esto supera el 250% de los ingresos, así pues los ingresos de los tres se reducirian de la siguiente forma: la nacion X recibiria 19,2 Gp ($20 \cdot (250/260) = 19,23$), la Primacia Y recibiria 3,8 Gp ($4 \cdot (250/260) = 3,84$) y la orden religiosa recibiria 1,9 Gp ($2 \cdot (250/260) = 1,92$). Aunque alguna vez se superara el maximo, se debera solo al redondeo, que se efectua igualmente ya que no se trabaja con unidades por debajo de 0,1 Gp

17.10.4 Aclaracion sobre guarniciones

Tan solo pagarán como unidades en guarnición aquellas que se encuentren en una región Pacificada al final del turno. El líder de esas tropas (si lo hubiera) tendrá el estatus: *On Garrison*. Las unidades no móviles (Puntos de Muralla, Field Forts y Fortress) no pagarán sobre coste por este concepto. Las unidades que se encuentren como "Garrison", es decir, sin líder en cualquier región que no requiera guarnición, NO pagarán tampoco sobre coste.

17.10.5 Aclaración sobre *En Campaña*

Tendrán esa consideración todas aquellas unidades que hayan entrado en combate en el turno anterior, independientemente de en que situación se encuentren al final del turno. Ello quiere decir que las unidades no móviles pagarán el sobre coste si han combatido. Esto elimina la curiosa situación que se producía al cambiar de líder las unidades o dejarlas en una región. Por ejemplo si el líder Pepito iba a una región para saquearla y a su vuelta dejaba la mayoría de tropas en una ciudad y el seguía su camino hasta otro lugar, al acabar el turno resultaba que sólo las unidades que habían quedado con Pepito pagaban mantenimiento doble mientras las demás pagaban igual que si no hubiesen combatido. Es posible que os encontréis un líder que ha combatido y que tenga el estatus "Normal", ello querrá decir que la mayoría de las tropas que tiene al final del turno no han combatido. El cálculo para esta situación y su contraria (la explicada en el ejemplo de arriba) se realizará "a mano", fuera del simulador. Se os avisará siempre que esto ocurra. Para facilitar esto cuando sea necesario incluir un líder ficticio llamado "Tropas de fulanito"

17.10.6 Escala de las unidades

Cada unidad de tierra representa 200 hombres con los aparejos y complementos necesarios para convertirse en una unidad del tipo que sea. Las unidades marítimas representan 2 navios cada una, es decir se sigue la escala básica de Lote.

17.10.7 Firma de pactos oficiales en secreto

Para la firma de cualquiera de los tratados oficializados entre jugadores del capítulo 13 "Política entre naciones" permite firmar pactos sin realizar acción alguna, simplemente declarándolos en el formulario de órdenes. Estos tratados son anunciados públicamente en el siguiente turno, con lo que todos los reinos los acaban conociendo.

Esta regla pretende aceptar la posibilidad de firmar los mismos tratados pero sin que aparezcan públicamente. Esto no significa que se pierdan las posibles consecuencias negativas de su incumplimiento; las posibilidades de efectos en caso de rompimiento son exactamente las mismas que en los tratados públicos pues, internamente, el tratado es de conocimiento entre las "altas esferas" del reino (lease, líderes y miembros de la familia real) por lo que en esta situación, pueden provocar graves daños igualmente.

Proceso: Será necesario que un líder nacional de uno de los reinos firmantes se desplace desde la "Homeland" de su reino hasta la del otro reino utilizando la orden "Movimiento Secreto" siempre que atraviese regiones que no sean de su reino. Una vez llegue a la otra "Homeland", deberá gastar 1 AP en firmar el tratado.

Descubrimiento del tratado: A pesar de cumplir con el proceso anterior exitosamente, las acciones que realicen ambos reinos bien sea en virtud del acuerdo o bien en contra de él, pueden derivar en un conocimiento público. Por ejemplo: Si se firma un "No agresión" y por casualidad tropas de los reinos firmantes se encuentran en una región independiente y a pesar de ello no hay lucha entre ellos, podrían aparecer en el Newsfax datos que hiciesen sospechar que tienen un acuerdo entre ambos. Si la revelación es muy flagrante, aparecerían publicados "oficialmente". Todo dependerá del grado de exposición mostrado.

17.10.8 Los ejércitos y el mando. Ejércitos de distintos reinos.

17.10.8.1 Introducción

Aquí que tener en cuenta que nos encontramos en un periodo en el que no existe realmente el concepto de ejército profesional, que apareciera más tarde. Sin embargo el sistema LOTE no contempla este factor, en pro de la simplicidad, sin embargo hay que tener en cuenta que nadie luchaba porque sí bajo las órdenes de otro hombre. La disciplina sobre las tropas sólo podía conseguirse si quien tenía el mando era respetado. Tratar de poner bajo el mando de un hombre desconocido, por ejemplo de otro reino, a un guerrero podía tener como resultado que éste se negase a luchar, que lo hiciese con menor coraje o directamente, que se amotinase con la posibilidad de que incluso acabase enfrentado con aquel que quería comandarle o sus hombres. Esta ampliación de las reglas de combate modificado advierte de los peligros que pueden producirse bajo estas circunstancias y como prevenirlos. Dividiré en diferentes secciones según el tipo y la procedencia de los líderes.

17.10.8.2 Dos líderes Nacionales

Entiéndase como líderes nacionales a los reyes, herederos, príncipes y lugartenientes. Se considera que cualquier guerrero de un reino deberá la suficiente lealtad o tendrá sobre él los suficientes derechos de vasallaje como para que en ningún momento pueda negarse a desobedecer sus órdenes por motivos de liderazgo. Dicho en otras palabras, no habrá problemas por unir dos ejércitos nacionales, por intercambiar tropas o por asignarlas a diferentes líderes. La única situación que puede trastocar los planes de las órdenes es cuando, habiendo dos líderes comandando un mismo ejército, se determina que el liderazgo lo ostente alguien de menor rango (por ejemplo porque el de menor rango tiene un valor de combate más alto). En esta circunstancia lo que puede pasar es que el de mayor rango se niegue a ceder el mando que le corresponde.

17.10.8.3 Un líder nacional y uno aliado (total o feudal)

La única consideración en este sentido es que los líderes aliados no pueden ceder sus tropas a líderes nacionales, sin estar ellos presentes. Es decir, se puede formar un ejército con tropas nacionales y con tropas aliadas, pero el líder de las aliadas debe estar con ellas. En caso de ordenar que tropas aliadas vayan a ponerse bajo mando nacional, éstas no acatarán las órdenes y permanecerán junto a su líder, pudiendo producirse un ataque contra el líder nacional que pretendió llevárselas consigo.

17.10.8.4 Un líder mercenario y un líder (nacional o aliado)

Igual que el punto anterior, las tropas mercenarias que tengan un líder reconocido, deberán estar junto a él.

17.10.8.5 Dos líderes de distinto reino

La primera norma básica y fundamental es que, igual que en los casos anteriores, no se puede ceder tropas sin líder de un reino a otro, sin importar el grado de influencia o los pactos formales firmados entre ambos.

Además de lo anterior, si dos ejércitos de distintos reinos van a luchar juntos se pueden producir una serie de problemas debido a lo dicho en la introducción. Dependerá básicamente de la relación entre los dos reinos, de acuerdo con la siguiente tabla:

Pactos formales firmados o Influencia entre los reinos	Actuación de las tropas antes de la batalla	Las tropas durante y después de la batalla
Influencia: En guerra. Sin pactos.	- Alto riesgo de enfrentamiento. - Alto riesgo de amotinamiento. - Alto riesgo de negarse a luchar	- Alta descoordinación en batalla. - Alta penalización de carisma tras la batalla.
Influencia: Ninguna. Sin pactos.	- Riesgo de enfrentamiento. - Riesgo de amotinamiento. - Alto riesgo de negarse a luchar	- Alta descoordinación en batalla. - Penalización de carisma tras la batalla.
Pacto de "No Agresión"	- Riesgo de amotinamiento. - Riesgo de negarse a luchar.	- Alta descoordinación en batalla. - Penalización de carisma tras la batalla.
Pacto "Defensa Mutua"	- Riesgo de negarse a luchar.	- Descoordinación en batalla. - Baja penalización de carisma tras la batalla.
Pacto "Cooperación a través de fronteras"	- Bajo riesgo de negarse a luchar.	- Baja descoordinación en batalla.
Pacto "Alianza militar formal"	No hay riesgos	No hay descoordinación en batalla.
Pacto "Alianza integrada"	No hay riesgos	No hay descoordinación en batalla.

La descoordinación en batalla indica que hay una bajada en la eficiencia de las tropas al luchar juntas. El grado dependerá del pacto firmado o la influencia.

La penalización por carisma afecta al proceso de retirada de las tropas tras cada batalla. Un alto riesgo puede hacer que las tropas se retiren más pronto de lo normal.

Otros factores afectan en menor medida la eficiencia de un ejército formado por tropas y líderes de dos reinos:

- El rango de los líderes. A mayor rango, especialmente cuando hay un buen tratado, menores riesgos.
- El carisma de los líderes.
- La lealtad de los líderes.
- El tipo de unidades. Tropas experimentadas, serán siempre más leales y disminuirán los riesgos.

17.10.9 La muerte de un líder: causas y efectos

Aclaración de la línea sucesoria, de activación automática, es decir, la sustitución inmediata en caso de fallecimiento. Otros líderes, miembros de la familia real o líderes generados en ese momento pueden ocupar el cargo pero deberá declararlo el jugador al GM. Por ejemplo en el caso de que quiera que un Líder Aliado sea nombrado heredero.

- Muerte del rey:
 - o El heredero.
 - o Un príncipe. Si hay más de uno, el de mayor edad.
 - o Un hijo del rey mayor de edad (de la familia real).
 - o Un hermano del rey (de la familia real) como regente hasta la mayoría de edad de un hijo del rey.
 - o Un hermano del rey si no hubiera hijos del anterior rey.
- Muerte del heredero:
 - o Un Príncipe. El de mayor edad.
 - o Un hijo del rey (de la familia real).
 - o Un hermano del rey (de la familia real).

Un caso especial es cuando no hay heredero "legítimo" en un reino que no tenga Líder Aliado y que su Burocratic Level sea cero. La importancia de estos datos se debe a lo que el manual comenta a propósito de la sucesión de un heredero:

"Si no hay ninguno [Príncipe], entonces el Rey puede declarar a alguno de sus Lugartenientes o Líderes Aliados como su nuevo heredero, o no, según le venga en gana"

Haciendo una interpretación amplia, esto quiere decir que el rey puede nombrar como su heredero "a cualquiera" generado al azar. Por tanto, considero que quienes no tengan ni Lugartenientes ni Aliados, pueden solicitar la generación de un líder para que ocupe el puesto de heredero. Téngase en cuenta que si muere el rey y quien ha de sucederle no pertenece al linaje real, las posibilidades de que no sea aceptado por los nobles y la población en general es muy grande. También se ha de considerar que si llegado el momento aparece un heredero del linaje real y se desea sustituirlo por el líder que ocupaba el puesto de heredero, éste puede no aceptar de buen grado la degradación y causar serios problemas.

17.10.10 Reglas especiales de guerra civil

Antes que nada, debéis leerlos lo que dice el manual al respecto: 10.7.1.1 Lealtad de las regiones de los Estados Sucesores.

Esto implica que, las regiones "Amistosas" se conquistan para la facción por el simple hecho de entrar en ellas. Si entran varias facciones en distintos momentos, se la queda la última que haya entrado allí.

Hasta aquí ningún problema. Pero, ¿Qué pasa si entráis a la vez o si alguien deja allí una guarnición?

Resumiendo, y tomando simplemente el hecho de que dos ejércitos se encuentren en una región, puede pasar lo siguiente:

- Dos ejércitos con líderes: Se siguen las órdenes dadas por el jugador. o Si las órdenes de uno de ellos es atacar a la otra facción, se iniciará el proceso para ver si hay batalla (recordad que no siempre que haya dos ejércitos enemigos en una región se van a enfrentar...). o Si ambos líderes tienen orden de no atacar al enemigo: "Batalla de Carisma". El vencedor obtendrá la región y obligará al perdedor a abandonarla (marchará a su HM).

- Uno de los ejércitos no tiene líder (guarnición): El ejército con líder (atacante) decide si entrar en batalla o no (el que va sin líder no toma la decisión). o Si sus órdenes son de atacar, se inicia el proceso de batalla. o Si sus órdenes son de no atacar: La región queda en manos del líder y la guarnición abandona su posición regresando a su HM.

A este respecto, recuerdo a ambos que para entrar en una región Amistosa y "capturarla" por el procedimiento que explica el reglamento, las tropas deben ser NACIONALES, lo cual no incluye a las feudales. Sin embargo, si han de luchar, estas tropas feudales se las considera exactamente igual que otras para los términos anotados por mi un poco más arriba.

Respecto al empleo de Mercenarios, obviamente no son tropas Nacionales. En cuanto a luchar por una región, se aplicarán también las normas de más arriba. Son Mercenarios, harán aquello que les sea ordenado.

17.11 AGRADECIMIENTOS DE ESTA SECCION

Quiero agradecer a todos los jugadores de Lote que con sus ideas, mails, y propuestas han dado lugar a esta sección. Todas las reglas de esta sección se basan en aportaciones vuestras, y resuelven dudas o problemas descubiertos gracias a vosotros. Quiero además darles un agradecimiento especial a Raimon, padre de varias de estas reglas, y a Eilean, cuyo reglamento para B555 es el origen de la mayor parte del contenido de esta sección (además agradeciéndoselo evitaremos que me demanden por plagio, je je).

GRACIAS A TODOS.