



Invasions

Volume 1 - 350-650 AD

Apéndices

Un juego de Philippe Thibaut



© 2019 Wisdom Owl



350 dC ESCENARIO – I

IMPERIO ROMANO ORIENTAL (o Bizancio) – E3

Capital Constantinopolis
6 Áreas *Aegyptus, Asia, Cappadocia, Graecia, Moesia, Oriens*
8 Límites 3 en *Oriens* (Amida, Coele Syria, Osroene), 4 a lo largo del río Danuvius (Savus, Moesia Inferior, Moesia Superior, Tyras), 1 en Bosphorus
10 Unidades Amida: Caesar, 1 Palatina                                         1 Legión (Sy) 
Aegyptus, Asia, Cappadocia, Moesia:
1 Legión cada (Ae, As, Ca, Mo) 
Thracia: 2 Legiones (Gr) 
2 Flotas Mare Aegeum: 1 
Pontus Euxinus: 1 
Reserva 5 auxiliares  (comenzando en el T2),
2 auxiliares  (comenzando en el T2),
2 auxiliares  (comenzando en el T3), 1 , 1 ,
2 *cataphractae*   (comenzando en el T8)
Ingresos 70  (6 Áreas **12**, ciudades **32**, capital **10**, comercio **13**, caravana 1, tributo 2)
Tesoro 10 
Religión Cristiana (Católica) (✠)

IMPERIO ROMANO OCCIDENTAL (o Roma) – E9

Capital Ravenna
7 Áreas *Africa, Britannia, Gallia M., Gallia S., Hispania, Illyria, Italia*
10 Límites 2 en *Britannia* (Bernicia, Cumbria), 8 a lo largo de los ríos Rhenus y Danuvius (Flandria, Austrasia, Treveria, Lotharingia, Helvetia, Rhaetia, Carnuntum, Pannonia)
9 Unidades Cisalpina: *Julianus*, 1 Palatina                                         1 Legión (It) 
Latium: 1 Palatina 
Treveria: 1 Legión (Ga) 
Britannia: Caesar, 1 Legión (Br) 
Africa, Hispania, Illyria:
1 Legión cada (Af, Hi, Il) 
2 Flotas Sinus Gallicus: 1 
Mare Tyrrheneum: 1 
Reserva 11 auxiliares  (comenzando en el T2),
3 auxiliares  (comenzando en el T3),
2 , 1 *cataphracta*   (T8 en adelante)
Ingreso 67  (7 Áreas **14**, ciudades **30**, capital **10**, comercio **11**, caravana 1, tributo 1)
Tesoro 6 
Religión Cristiana (Católica) (✠)
Declive *En Declive* –

PERSAS SASÁNIDAS (Reino) – K4

Capital Ctesiphon
2 Áreas *Mesopotamia, Persis*
19 Unidades Assyria: *Sapor II*, 1 sátrapa 
Atropatene: 1 sátrapa                                            

JUGADORES Y NACIONES

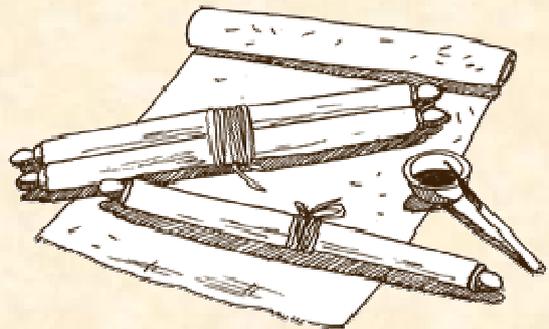
Las naciones se enumeran por el orden de juego inicial.
un símbolo de 🔥 y **texto rojo** indican incursores.
Italica indica naciones inactivas.
Texto azul marino indica Reinos independientes menores.
Un 🏹 indica Bárbaros Nómadas.

Jugador 1 – Romanos

Aesti
Africano-romanos 🏰
Armenios 🏰
Bizantinos (Romanos Orientales) 🏰
Británicos 🏰
Capadocios 🏰
Esclavenos
Francos
Galo-romanos 🏰
Hispano-romanos 🏰
Kusitas 🏹 🔥
Mauritanos 🏰
Romanos (Occidentales) 🏰
Vénetos

Jugador 2 – Hunos

Alamanes
Árabes 🔥
Bereberes 🔥
Hestalitas 🏹
Hibernos 🔥
Hunos 🏹
Jázaros 🏹
Lombardos
Sardos 🏰
Sajones 🔥
Suevos



Jugador 3 – Persas

Alanos 🏹
Escotos 🔥
Euskaldunes 🏰
Gépidos
Hérulos
Íberos 🏰
Jutos 🔥
Persas 🏰
Vándalos
Vikingos 🔥

Jugador 4 – Godos

Anglos 🔥
Ávaros 🏹
Bávaros
Blemios 🔥
Burgundios
Colquidanos 🏰
Ostrogodos
Pictos 🔥
Visigodos

TABLA TEMPORAL

TURNO #1: 350–374 dC

[3 Incursores] **Bereberes** (→ *Africa*), **Kusitas** (→ *Persis*), **Pictos** (→ *Britannia*)
Alamanes [Agri Decumates] Horda, 6 infantería, **Vadomarus**; **Invasión**
Franco [Franconia, Rhenus] Horda, 4 infantería, **Rex**
Ostrogodos [Ucraina] Horda, 3 caballería pesada, 3 infantería, **Ermanaricus** (¿Conquistar *Sarmatia* o migrar?)
Visigodos [Valachia] Horda, 1 caballería pesada, 3 infantería, **Rex**
Alanos [Alania] Horda, 1 arquero a caballo, 1 caballería pesada, 1 infantería, **Rex**
Persas **Sapor II**
Romanos **Iulianus**



TURNO #2: 375–399 dC

[4 Incursores] **Bereberes** (→ *Africa*), **Kusitas** (→ *Persis*), **Pictos** (→ *Britannia*)
Hunos [Siraces] Horda, 7 caballería, 1 infantería, **Balamir**; **Invasión**

- No pueden entrar en *Germania* este turno
- Bárbaros Germánicos (→ XXXII.A) se activan entre los dos pasos de apilamiento de unidades de la invasión

Alamanes 2 unidades, **Rex**
Franco 2 unidades, **Rex**
Ostrogodos 2 unidades, **Rex**
Visigodos 6 unidades, **Fritigernus**; **Invasión**
Burgundios [Pomerania] Horda, 4 infantería, **Rex**
Vándalos [Teutonia] Horda, 4 infantería, **Rex**
Suevos [Prussia] Horda, 4 infantería, **Rex**
Alanos 2 unidades, **Rex**
Todas las demás naciones **Rex**, 1 unidad (solo Bárbaros)
Persas **Artaxerxes II**
Romanos **Gratianus**; **Valens** (Orientales); **Theodosius** si alguno es eliminado

TURNO #3: 400–424 dC

[4 Incursores] **Anglos, Sajones** (→ *Britannia*), **Bereberes** (→ *Africa*), **Kusitas** (→ *Persis*)
 → El Imperio romano se divide en el de Occidente y el de Oriente
 → Los Bárbaros se pueden volver Arrianos
Alamanes 2 unidades, **Rex**
Franco 2 unidades, **Rex**
Ostrogodos 2 unidades, **Rex**
Visigodos 3 unidades, **Alaricus**; **Invasión**
Hunos 6 unidades, **Uldin**
La Gran Invasión (4 naciones Bárbaras aliadas)
Alanos 2 unidades, **Atace**
Burgundios 2 unidades, **Gundocus**
Vándalos 3 unidades, **Radagaisus**, **Gundericus**
Suevos 2 unidades, **Hermericus**

- **Radagaisus** va de campaña antes del primer paso de apilamientos de unidades de los aliados
- Solo la mitad de las unidades aliadas se pueden activar durante el primer paso de apilamientos de unidades de la invasión
- Cada horda se puede mover durante la campaña de su líder

Hérulos [Carpathia] Horda, 3 infantería, **Rex**
Gépidos [Carpathia] Horda, 3 infantería, **Rex**
Todas las demás naciones **Rex**, 1 unidad (solo Bárbaros)
Persas **Isargardes**
Romanos Occ. **Honorius**, **Stilicho**
Romanos Or. **Arcadius**, **Asparus**
 → Puntuación

TURNO #4: 425–449 dC

[4 Incursores] **Anglos, Jutos** (→ *Britannia*), **Bereberes** (→ *Africa*), **Kusitas** (→ *Persis*)
 → **Aetius** puede contratar 2 de caballería Huna; los **Hunos** no pueden negarse
 → Asedios a ciudades no fortificadas sufren -1
 → Se pueden girar las unidades de **Limes**
Euskaldunes pueden aparecer antes → **Ayuda al Jugador romano**
Alamanes 2 unidades, **Horst**
Franco 2 unidades, **Chlodio**
Ostrogodos 2 unidades, **Rex**
Visigodos 2 unidades, **Theodericus**
Alanos 2 unidades, **Atace** (2º turno)
Hunos 6 unidades, **Attila**

- No pueden atacar a los romanos Occ.

Burgundios 2 unidades, **Rex**
Vándalos 3 unidades, **Gaisericus**
Suevos 2 unidades, **Hermericus** (2º turno)
Hérulos 2 unidades, **Rex**
Gépidos 2 unidades, **Rex**
Heftalitas [Kushania] Horda, 6 caballería, **Rex**; **Invasión**
Todas las demás naciones **Rex**, 1 unidad (solo Bárbaros)
Persas **Bahram V**
Romanos Occidentales **Valentinianus III**, **Aetius**, [Africa] **Bonifacius**
Romanos Orientales **Theodosius II**, **Asparus** (2º turno)

TURNO #5: 450–474 dC

[3 Incursores] **Blemios** (→ *Aegyptus* o *Africa*), **Hibernos** (→ *Britannia*), **Kusitas** (→ *Persis*)
 → **Aetius** puede volver a contratar 2 de caballería Huna antes de retirarse; los **Hunos** pueden negarse
 → Ciudades no fortificadas asediadas están a -1
Británicos y **Sardos** pueden aparecer antes
 → **Ayuda al Jugador romano**
Alamanes 2 unidades, **Rex**
Franco 2 unidades, **Meroveus**
Ostrogodos 2 unidades, **Rex**
Visigodos 2 unidades, **Theodericus II**
Alanos 2 unidades, **Rex**
Hunos 2 unidades, **Attila** (2º turno)

- Chequear al final de la activación militar para colapso o imperio → **Ayuda al Jugador huno**

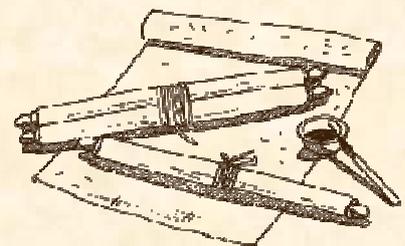
Burgundios 2 unidades, **Chilpericus**
Vándalos 2 unidades, **Gaisericus** (2º turno)
Suevos 2 unidades, **Rechiarus**
Hérulos 2 unidades, **Odoacer**
Gépidos 2 unidades, **Ardaricus**
Heftalitas 2 unidades, **Rex**
Invasión de Britannia

- Alianza de las tres naciones Bárbaras:

Anglos [Bernicia] 2 unidades (no **Rex**)
Sajones [Saxonia] Horda, 1 infantería pesada, 2 infantería, **Henges**
Jutos [Lutia] Horda, 2 infantería, 1 flota, **Rex**

- Ninguno de los tres puede lanzar incursiones

Todas las demás naciones **Rex**, 1 unidad (solo Bárbaros)
Persas **Pirozen**
Romanos Occidentales **Valentinianus III** (2º turno), **Ricimer**, **Bonifacius** (2º turno)
Romanos Orientales **Marcianus**



TURNO #6: 475–499 dC

[4 Incursores]

Árabes (→ *Oriens* o *Mesopotamia*),
Bereberes (→ *Africa*),
Hibernos (→ *Britannia*), Kusitas (→ *Persis*)
Alamanes 2 unidades, Rex

Francos 3 unidades, *Chlodovechus*;
Invasión (2 caballerías pesadas disponibles)
Ostrogodos 3 unidades, *Theodericus*;

Renacimiento puede ser posible → **Ayuda al Jugador godo**

Visigodos 2 unidades, *Euricus*
Alanos 2 unidades, Rex
Hunos 2 unidades, *Imac*
Burgundios 2 unidades, *Gundobadus*
Vándalos 2 unidades, *Huniricus*
Suevos 2 unidades, Rex
Hérulos 3 unidades, *Odoacer* (2º turno);

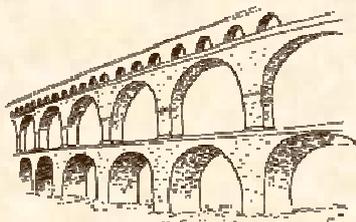
Invasión
Gépidos 3 unidades, *Ardaricus* (2º turno);

Invasión
Hefalitas 2 unidades, Rex
Sajones 1 infantería, 1 arquero,
 Henges (2º turno); aliados con **Jutos**
Jutos 2 unidades, Rex; aliados con **Sajones**

Todas las demás naciones Rex,
1 unidad (solo Bárbaros)

Persas *Balalus*
Romanos Occidentales *Augustulus*,
Gallos *Syagrius*
Romanos Orientales *Zeno*

→ Puntuación



TURNO #7: 500–524 dC

[3 Incursores]

Blemios (→ *Aegyptus*),
Kusitas (→ *Persis*), **Escotos** (→ *Britannia*)
Francos 1 unidad, *Chlodovechus* (2º turno)
Ostrogodos 1 unidad, *Theodericus* (2º turno)
Visigodos 2 unidades, *Euricus* (2º turno)
Alanos 2 unidades, *Atace II*
Hunos 2 unidades, Rex
Hérulos 2 unidades, Rex
Gépidos 2 unidades, Rex
Hefalitas 2 unidades, Rex

Anglos **Holsatia** Horda, 2 infantería, 1 arquero,
1 flota, *Ida*; **Invasión**

Sajones 2 unidades, *Cerdicus*

Lombardos **Pomerania** Horda, 3 inf., Rex

Todas las demás naciones Rex,
1 unidad (solo Bárbaros)

Persas *Kavadh*

Británicos 1 cab. pesada de élite, *Artorius*
● retirar la caballería permanentemente al final del turno

Romanos Occidentales *Augustulus*,

Syagrius (ambos 2º turno)

Romanos Orientales *Iustinus*

TURNO #8: 525–549 dC

[3 Incursores]

Árabes (→ *Oriens* o *Mesopotamia*),
Bereberes (→ *Africa*), Kusitas (→ *Persis*)

Francos 1 unidad, *Chlotarius*

Hunos 1 unidad, *Ellac II*

Burgundios 1 unidad, *Gondomarus*

Vándalos 1 unidad, *Gelimer*

Hérulos 2 unidades, Rex

Hefalitas 2 unidades, Rex

Anglos 3 infanterías, 1 arquero, *Offa*

Lombardos 2 unidades, Rex

Escotos **Ultonia** Horda, 5 infanterías,
Feargus; **Invasión**; estrechos a Dal Riata,
Gallovodia

Todas las demás naciones Rex,
1 unidad (solo Bárbaros)

Persas *Chosroes*

Romanos Occidentales *Majorianus II*

Romanos Orientales *Iustinianus*,
Belisarius, *Narses*

TURNO #9: 550–574 dC

[3 Incursores]

Blemios (→ *Aegyptus*),
Hibernos (→ *Britannia*), Kusitas (→ *Persis*)

Francos 1 unidad, *Chlotarius* (2º turno)

Ostrogodos 1 unidad, *Totila*

Burgundios 1 unidad, *Gundocus II*

Hefalitas 2 unidades, Rex

Lombardos 4 unidades, *Alboinus*; **Invasión**

Bávaros **Noricum** Horda, 4 infanterías,

Rex; **Invasión**

Ávaros **Siraces** Horda, 4 caballería, 2 infanterías,
 Baianus

Todas las demás naciones Rex,
1 unidad (solo Bárbaros)

Persas *Chosroes* (2º turno)

Posible reunificación romana

Romanos Occidentales *Majorianus II*
(2º turno)

Romanos Orientales *Iustinus II*

→ Puntuación

TURNO #10: 575–599 dC

[4 Incursores]

Árabes (→ *Oriens* o *Mesopotamia*),
Bereberes (→ *Africa*),
Hibernos (→ *Britannia*), Kusitas (→ *Persis*)

→ **Anglo-Sajones** Anglos y sajones se unen

(→ **Ayuda al Jugador godo**)

Francos 1 unidad, *Theudebertus*

Ostrogodos 1 unidad, *Totila* (2º turno)

Visigodos 1 unidad, *Reccaredus*

Vándalos 1 unidad, *Almaricus*

Burgundios 1 unidad, *Gundocus II* (2º turno)

Lombardos 2 unidades, *Alboinus* (2º turno)

Bávaros 3 unidades, Rex

Ávaros 4 unidades, *Baianus* (2º turno);

Invasión

Jázaros **Siraces** Horda, 4 caballería, 2 infantería,
 Rex; **Invasión**

Todas las demás naciones Rex,
1 unidad (solo Bárbaros)

Persas *Hormisdas IV*

Posible reunificación romana

Romanos Occidentales *Claudius III*

Romanos Orientales *Mauricius*

TURNO #11: 600–624 dC

→ último turno de juego si se crea el Islam

[5–6 Incursores]

Árabes (→ *Oriens* o *Mesopotamia*),
Bereberes (→ *Africa*),
Blemios (→ *Aegyptus*),
Hibernos (→ *Britannia*), Kusitas (→ *Persis*),

Vikingos (→ *Britannia* si chequeo D2)

Ostrogodos 1 unidad, *Athalaricus II*

Hunos 1 unidad, *Attila II*

Vándalos 1 unidad, *Almaricus* (2º turno)

Bávaros 3 unidades, Rex

Ávaros 2 unidades, Rex

Jázaros 2 unidades, Rex

Todas las demás naciones Rex,
1 unidad (solo Bárbaros)

Persas *Chosroes III*

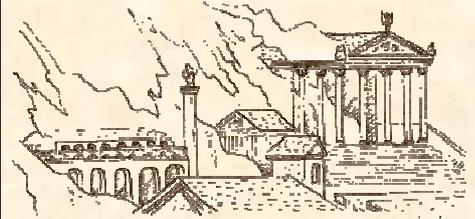
Posible reunificación romana

Romanos Occidentales *Antoninus*

Romanos Orientales *Heraclius*

Final de Turno: Chequeo para el final del juego
(→ **Ayuda al Jugador persa**). Si se crea el
Islam, los Árabes invaden desde el Este—ver
Volumen 2 de *Invasions*.

→ Puntuación Final (si el juego acaba en el turno
11)



TURNO #12: 625–649 dC

→ Solo si el Islam *no* ha aparecido

[4 Incursores]

Árabes (→ *Oriens* o *Mesopotamia*),
Bereberes (→ *Africa*), Kusitas (→ *Persis*),
Vikingos (→ *Britannia*)

Francos 1 unidad, *Dagobertus*

Ostrogodos 1 unidad, *Athalaricus II*

(2º turno)

Hunos 1 unidad, *Attila II* (2º turno)

Suevos 1 unidad, *Hermericus II* (2º turno)

Bávaros 2 unidades, Rex

Ávaros 2 unidades, Rex

Jázaros 2 unidades, Rex

Todas las demás naciones Rex,
1 unidad (solo Bárbaros)

Persas *Isargardes III*

Posible reunificación romana

Romanos Orientales *Heraclius II*

→ Puntuación Final

Invasions
Volume 1 - 350-650 AD

CALAMIDADES

01. Ruptura de Alianzas

- La nación debe romper todas sus **alianzas** con otras naciones.
- La nación no puede hacer nuevas alianzas este turno.
- No son afectados Foedera, clientes y vasallos.
- **Imperio**: Una unidad Bárbara auxiliar 'B' (a elección del jugador) es inmediatamente retirada del servicio al Imperio (se devuelve a la reserva).

02. Fuego Catastrófico

- Elegir al azar una ciudad controlada por la nación de nivel II o III. Si no hay ninguna, elegir al azar una de nivel I. La ciudad sufre un fuego catastrófico.
- Si se pasa un chequeo de **D2**, se coloca boca abajo un marcador de pillaje en ella.
- En cualquier otro caso, el nivel de la ciudad se reduce **permanentemente** en 1.

03. Declive

- Añadir un marcador de *En Declive* a la nación.

04. Herejía

- Surge una Herejía en una parte distante de la nación.
- Si la nación ocupa una **solá Área**, no hay calamidad.
- En cualquier otro caso, se elige al azar un Área dentro de la nación que no sea la de la capital, de la religión nacional si es posible.
- Se coloca un marcador de **Herejía +** (*Haeresis*) en el Área elegida.

05. Inacción

- Cada uno de los líderes de la nación que quieran atacar este turno, deberá **interceptar** a los defensores.
- Esto no se aplica cuando estén sometiendo una revuelta o luchando en la provincia de la capital.
- Durante las activaciones de la fase militar de otras naciones, se aplica una penalización de **-2** a todas las intercepciones de la nación.

06. Incremento de Costes

- Se incrementa el coste de todas las unidades no de élite en **1** por unidad para este turno.
- Se incrementa el coste de las unidades de élite en **2** por unidad.
- Reparar una unidad de élite dañada cuesta **1** extra.

07. Inflación

- Se reduce inmediatamente el Tesoro de la nación a la mitad.

08. Intolerancia

- Este turno la nación es **intolerante**. Se coloca el marcador de *Intolerantia* al lado de la capital como recordatorio (quitar al final del turno).
- Se rompen inmediatamente todas las alianzas con naciones de **diferentes religiones**.
- No se pueden establecer alianzas este turno con ninguna nación de otra religión (incluyendo alianzas ofrecidas por la diplomacia de otras naciones).
- **Excepción**: Esto no afectará a Foedera, clientes o vasallos existentes. Sin embargo, los federados de la nación, si son de una religión diferente, pueden romper el Foedus sin hacer un chequeo de **D2**.
- **Herejía**: Cada provincia dentro de un **Área herética** que falle un chequeo de un **D2** se rebela. Ignorar las Áreas que no sean de la religión nacional.
- **Imperio**: Una unidad Bárbara auxiliar 'B' (a elección del jugador), es inmediatamente retirada del servicio al Imperio (si hay).

09. Pérdida de Unidades

- Esta carta se resuelve una vez que se ha completado el paso de Compras de la nación.
- Si se pasa un chequeo de **D2**, la nación pierde **1 unidad**, en cualquier otro caso pierde **2**.
- Las unidades son elegidas al azar.
- Una unidad de **élite** intacta es girada en vez de retirada.



10. Revuelta

→ Colocación

- Se selecciona al azar un jugador (¡posiblemente el jugador afectado!) para que elija la provincia rebelde. Se tira un **D10**:
[1–3] Romano; [4–6] Persa; [7–8] Godo; [9–0] Huno
- Coloca el marcador de **Revuelta -** en una provincia de su elección, con la excepción de las provincias donde haya un **líder** presente o la provincia de la **capital**. El jugador puede ser forzado a elegir una de sus propias provincias. Si no existe una opción legal, la calamidad no tiene efecto. Para un Imperio (romano o cualquier otro), seleccionar el Área Civilizada usando la tabla de la mitad del mapa donde está localizada la capital (en lugar del chequeo del **D2**, que se usa para los Eventos):

Mapa Occidental (D2 ✓):

[1] Gallia M.	[2] Illyria	[3–4] Britannia
[5] Gallia S.	[6] Italia	[7–8] Africa
		[9–0] Hispania

Mapa Oriental (D2 x):

[1] Moesia	[2] Asia	[3] Cappadocia	[4] Graecia
[5–6] Aegyptus	[7–8] Oriens	[9] Mesopotamia	[0] Persis

- En vez de colocar un nuevo marcador de **Revuelta -**, el jugador puede girar uno existente a su lado **Revuelta +**.

→ Usurpador

- Si la nación está *En Declive*, **también** sufre la calamidad *Usurpador*.

11. Sedición

- Ignorar esta calamidad si la nación no tiene unidades de **élite** terrestres en juego (en el mapa). En cualquier otro caso, esta carta se resuelve una vez que el paso de Compras ha sido completado.
- Se gira una unidad de **élite** intacta elegida al azar.
- La nación debe pagar inmediatamente **1** por unidad de élite en juego.
- Cada provincia con una unidad de élite sin pagar, se rebela si falla un chequeo de **D2**.

12. Usurpador

- Se resuelve esta carta una vez se completa la fase de Administración de la nación.
- El jugador de la nación y otro jugador (elegido al azar) tirarán dados para resolver un desafío entre el gobernante legítimo (el jugador de la nación) y el usurpador (el otro jugador).

→ Gobernante legítimo:

- **Estabilidad Dinástica**: Si no ha ocurrido ninguna usurpación en los últimos 2 turnos (este turno y el anterior), tira **2D10** y mantiene el resultado **mayor**. En cualquier otro caso, tira **1D10**. Se aplican los siguientes modificadores:
+? Valor de combate del gobernante (**Roma**: o de algún otro de sus líderes)
+1 por Foedus
+2 por unidad de élite designada como leal por el jugador (máx. +2)
+1 por unidad auxiliar igualmente designada como leal (máx. +2)

→ Usurpador:

- **En Declive**: Si la nación está *En Declive*, se tira **1D10**. En cualquier otro caso se tiran **2D10** y se mantiene el resultado **menor**.
+1 si *En Declive* (nivel simple)
+2 si *En Declive* (nivel doble)
+½ por cada horda Bárbara en las Áreas de la nación (excepto Foedera)
+1 por cada revuelta en las Áreas de la nación (contar *Revuelta +* como dos)
+1 por cada herejía (de la religión nacional) en las Áreas de la nación
- La tirada modificada más alta gana (en caso de empate, gana el gobernador legítimo).

Derrota del Usurpador:

- Eliminar **una unidad** a elección del jugador. En su lugar, se gira una unidad de **élite** intacta.

Victoria del Usurpador:

- El gobernante legítimo es eliminado.
- **Roma**: Si se usó otro líder para modificar la tirada, también es eliminado.
- Cualquier otro líder es eliminado si falla un chequeo de un **D2**.
- Un Usurpador se convierte en el nuevo gobernante, se elige con un chequeo de (✓: **Usurpador 1–23**, ✗: **Usurpador 2–22**). Se coloca en el apilamiento terrestre principal (el de más unidades, elegido al azar en caso de apilamientos empatados).
- **Duración**: La misma que el ahora difunto gobernador legítimo.
- La nación añade un marcador *En Declive* y envejece **1 espacio**.
- **Todas** unidades designadas como **leales** son eliminadas. Si ninguna fue designada, se elimina **una** unidad de **élite** y otra unidad de **élite** intacta es dañada—ambas elegidas al azar de entre las unidades elegibles.

EVENTOS

- 01. Diente por Diente** durante la activación de apilamientos de la fase Militar
- El apilamiento objetivo gana **2 VP por unidad enemiga eliminada** durante su activación. Esto puede ser durante una de las campañas de un líder.
-
- 02. Edad** → ¡Público!
- Para una nación al azar bajo tu control, tira un **D10** con los siguientes modificadores:
 - +1 Imperio
 - +1 si *En Declive* (nivel simple)
 - +2 si *En Declive* (nivel doble)
 - 1 si hay un líder histórico de la nación en juego (con combate ≥ 1)
 - Aplicar el resultado correspondiente:
 - [0-2] rejuvenece 2 espacios; [3] sin cambios; [4-7] envejece 1 espacio;
 - [8-9] envejece 2 espacios; [10+] envejece 3 espacios
-
- 03. Alianza** → ¡Público! **Privado: al comienzo de la fase Militar**
- El jugador que juega la carta crea una **alianza** entre cualesquiera dos naciones (Reino o Bárbaros) independientemente de los jugadores que las controlen. → **reglas, XXVI Alianzas.**
 - Ninguna de las dos naciones puede ser **Intolerante**.
-
- 04. Ojo por Ojo** durante la activación de la fase Militar de una nación
- La nación objetivo elige otra nación (no un vasallo) con al menos 5 unidades en juego para que se convierta en su **enemiga mortal**.
 - La nación objetivo gana **1 VP por unidad** de la nación enemiga eliminada durante su activación (excluyendo líderes y *Limites*).
-
- 05. Arqueros** durante una batalla terrestre
- El apilamiento objetivo gana **un dado blanco por arquero** durante la ronda de disparo (en vez de un dado blanco cada dos arqueros).
 - Combate Avanzado:** El apilamiento objetivo gana **+2** por arquero durante la ronda de disparo (en vez de +1).
- ¡Solo se puede jugar una carta “durante una batalla” por batalla (terrestre o naval)!
-
- 06. Intento de Asesinato** durante el paso de Refuerzos de una nación
- Se intenta asesinar a un líder. Se tira un **D10** con los siguientes modificadores:
 - +1 el objetivo es un líder Civilizado en su capital o un Bárbaro
 - +1 la nación objetivo está *En Declive* (simple o nivel doble)
 - Resultado ≥ 9: El asesinato tiene éxito. Se retira al líder y no es reemplazado hasta el paso de Refuerzos del siguiente turno. Si es un líder histórico, su muerte es definitiva.
-
- 07. Desgaste** durante el paso de movimiento de apilamientos
- El apilamiento objetivo sufre desgaste al entrar en territorio hostil. Esto puede ser durante la intercepción así como durante la activación normal.
 - Se tira un **D10** por **cada unidad** en el apilamiento (excluyendo al líder):
 - 8+: la unidad es eliminada (se gira si es de élite).
-
- 08. Mala Suerte** → ¡Público!
- El jugador que juega la carta debe devolver al mazo un evento privado de su mano elegido al azar (se baraja de vuelta al mazo sin revelarlo).
-
- 09. Malos Presagios** durante una batalla
- Solo se puede jugar en un apilamiento con **al menos 3 unidades**.
 - Dos de las unidades objetivo, elegidas al azar, no lucharán.
 - Se ignoran esas unidades durante el combate y no se les puede asignar impactos. Se vuelven a juntar a su apilamiento al final de la recuperación.
-
- 10. Coalición Bárbara** al comienzo de la fase Militar
- No se puede jugar durante los turnos 1 y 2.
 - Hasta **4 naciones Bárbaras** (incluyendo nómadas), elegidas por el jugador que juega la carta, forman una Alianza por 1 turno. → **reglas, XXVI Alianzas.**
 - En la alianza no puede haber más de dos naciones controladas por el mismo jugador.
-
- 11. Migración Bárbara** durante la activación de la fase Militar de una nación
- No se puede jugar en una nación Bárbara **invadiendo**.
 - La nación Bárbara objetivo **invade**, pero sin el bonificador al apilamiento de invasión.
-
- 12. Ruptura** durante la activación de la fase Militar de una nación
- Solo se puede jugar al comienzo de la activación de la nación objetivo.
 - La nación objetivo puede romper una **alianza**, foedus o clientela, o liberarse a sí misma de un vasallaje. Esto le permite atacar a su ex aliado, federador, patrón o soberano.
-
- 13. Blasfemia** después de un asedio exitoso
- Solo se puede jugar en un apilamiento de una nación Pagana que esté saqueando una ciudad.
 - La nación Bárbara objetivo gana más botín de templos e iglesias: **+5**.
-
- 14. Bravura** durante una batalla
- La unidad objetivo **cuenta como dos** durante la ronda de combate.
 - Combate Avanzado:** La unidad objetivo cuenta como dos durante ambas rondas de combate.
 - La unidad también cuenta como dos cuando se asignan los impactos (cuesta dos impactos “dañar” la unidad).
-
- 15. Brecha** durante un asedio
- Se cancela la penalización de las **fortificaciones de las murallas de la ciudad** objetivo durante un asedio (no se aplica a Constantinópolis).
 - Esta carta también se puede usar para cancelar la penalización de **-1** impuesta por una ciudad no fortificada durante los turnos 4 y 5 (→ **Tabla Temporal**).
-
- 16. Campaña** durante la activación de la fase Militar de una nación
- El líder objetivo consigue **1 campaña extra** sin coste.
-
- 17. Cancelación** cuando se juega una carta de evento
- Cancela cualquier evento público o privado jugado por cualquier jugador (incluido el que juega la Cancelación).
 - Esta carta debe ser jugada inmediatamente después de que se haya revelado la carta objetivo, antes de que se tire ningún dado o se resuelvan otras consecuencias.
 - Esta carta no puede cancelar *Peste*, *Escasez* o *Hambruna*.
-
- 18. Caravana** → ¡Público!
- La caravana excepcional del turno proporciona **5** o **10** en vez de 1 o 5, respectivamente.
-
- 19. Ciudad** durante el paso de Refuerzos de una nación
- Solo se puede jugar en una nación Civilizada.
 - La nación objetivo funda una nueva **ciudad de nivel I** en un emplazamiento de ciudad vacío que controle, gratis; **0**,
 - La nación objetivo puede pagar para incrementar el tamaño de una ciudad existente que controle: **5** para I → II o **10** para II → III.
-
- 20. Comercio** → ¡Público!
- Una nación Civilizada a elección del jugador que juega la carta **dobra su ingreso por comercio** este turno.
-
- 21. Corrupción** → ¡Público!
- Una nación Civilizada a elección del jugador que juega la carta **pierde 5** (si es un Reino) o **10** (si es un Imperio). Esto puede desencadenar una bancarrota.
-
- 22. Consejo** → ¡Público! **no se puede jugar durante los turnos 1 y 2**
- Una rama del Cristianismo celebra un consejo este turno. Se tira un **D10**: 1-5 Católicos, 6-8 Monofisitas, 9-0 Arrianos. Todas las herejías de la rama son condenadas y los herejes se arrepienten. Retirar todas las marcadores de **Herejía** de las Áreas de esa rama.
-
- 23. Dados** durante una batalla
- El apilamiento objetivo gana **1 Repetición de Tirada**.
-
- 24. Presagios Funestos** durante una batalla terrestre
- Solo puede ser jugado en un apilamiento de una nación Bárbara.
 - El apilamiento objetivo pierde **un dado blanco** durante la ronda de combate (excepto que ese sea su único dado). Si su único dado es negro, se intercambia por uno blanco.
 - Combate Avanzado:** El apilamiento objetivo sufre una penalización de **-1** a su tirada de **2D6** en la **primera ronda de combate**.
-
- 25. Navegación Experta** durante un desembarco anfibio
- Los apilamientos terrestre y naval ganan un bonificador de **+2** a su tirada de chequeo de riesgo marítimo mientras intentan un **desembarco aliado**.

<p>26. Hambruna → ¡Público!</p> <ul style="list-style-type: none"> Seleccionar un Área Civilizada al azar, usando la tabla de Revueltas (→ Ayuda de calamidades al Jugador o reglas, XVI.C). Tirar de nuevo si el Área seleccionada ya sufre de Escasez. Se coloca un marcador de Hambruna (Fames) en el Área designada (quitar al final del turno). Todo el ingreso de la provincia y de la ciudad del Área afectada se reduce a dos tercios salvo que ya esté reducido por la Peste. <p>→ Provincias Granero</p> <ul style="list-style-type: none"> La pérdida de ingreso (si hay) se reduce en 2 por provincia Granero controlada por la nación (en cualquier sitio). Esta reducción se aplica a cada Hambruna y Escasez. 	<p>40. Gran Batalla durante una batalla</p> <ul style="list-style-type: none"> Jugar en el atacante o en el defensor al final de una batalla, después de asignar las pérdidas pero antes de la determinación de la victoria. El bando elegido puede lanzar inmediatamente una (sola) nueva ronda de combate (después de actualizar las ventajas, por supuesto). Alternativamente: La nación del jugador que juega la carta gana 3 VP extra si gana la batalla.
<p>27. Flota Capturada en el Puerto después de un asedio exitoso</p> <ul style="list-style-type: none"> La nación objetivo conquistadora de una ciudad costera puede intercambiar una flota opuesta (de la nación anterior de la ciudad) en la zona marítima adyacente por una de las suyas (si está disponible y el apilamiento lo permite). 	<p>41. Martirio después de un asedio exitoso</p> <ul style="list-style-type: none"> Jugar después de que una ciudad Civilizada caiga ante una nación Bárbara, o si una ciudad bizantina cae ante Persia o viceversa. La nación que controlaba la ciudad previamente gana 1 infantería (en cualquier provincia controlada) y 10.
<p>28. Unidades Gratis durante un paso de Refuerzos</p> <ul style="list-style-type: none"> La nación objetivo recibe 2 unidades gratis, una de las cuales debe ser una infantería. Roma / Bizancio: Solo una de las unidades puede ser una unidad nacional romana o bizantina; la otra debe ser una unidad auxiliar Bárbara 'B'. 	<p>42. Espíritu Monástico durante un paso de Compras</p> <ul style="list-style-type: none"> Solo puede ser jugado en una nación Cristiana (incluyendo Arrianos y Monofisitas). La nación objetivo gana 3 VP por 5 gastados en la construcción de monasterios, hasta un gasto máximo de 25. (No se coloca nada en el mapa).
<p>29. Buena Administración durante el paso de Cartas de Administración de una nación</p> <ul style="list-style-type: none"> La nación objetivo roba 1 carta de Administración extra después de que haya acabado de robar pero antes de que elija uno de los tipos de cartas. 	<p>43. Maniobras Navales durante una batalla naval</p> <ul style="list-style-type: none"> El bando objetivo gana un dado negro extra para una ronda de combate naval. Combate Avanzado: El bando objetivo gana un bonificador de +2 para una ronda de combate naval.
<p>30. Buenos Presagios durante una batalla</p> <ul style="list-style-type: none"> Solo se puede jugar con el apilamiento de una nación Civilizada. El apilamiento objetivo gana un dado blanco. Combate Avanzado: El apilamiento objetivo gana un bonificador de +1 a sus 2D6 durante la primera ronda de combate. 	<p>44. Saqueo y Orgías después de un asedio exitoso</p> <ul style="list-style-type: none"> Solo se puede jugar en una nación Bárbara cuando saquee una ciudad. La ciudad saqueada genera 2 marcadores extra de pillaje. Si la ciudad es de Nivel II o III y falla un chequeo de D2, se reduce 1 nivel.
<p>31. Guías durante una batalla terrestre</p> <ul style="list-style-type: none"> Cancela una emboscada de montaña. También cancela cualquier bonificador por río y/o cordillera que el oponente pueda tener. 	<p>45. Piratería → ¡Público!</p> <ul style="list-style-type: none"> La zona marítima objetivo está infestada de piratas y no producirá ingresos este turno. Adicionalmente, salvo que una nación tenga el monopolio para esa zona marítima, cada ciudad costera es saqueada si falla un chequeo de un D2. Si la nación de la ciudad tiene flotas en la zona marítima objetivo, cada ciudad costera es saqueada si falla dos chequeos de D2. Colocar un marcador de pillaje (🔥) boca abajo en cada ciudad saqueada. Ignorar la cara del marcador (no hay efectos adicionales).
<p>32. Herejía → ¡Público! no durante los turnos 1 o 2</p> <ul style="list-style-type: none"> Si se roba en el turno 1 o 2, descartar y robar de nuevo. Elegir al azar un Área Civilizada usando la tabla de Revueltas (→ Ayuda de calamidades al Jugador o reglas, XVI.C). Tirar de nuevo si el Área elegida ya sufre de una Herejía. Se vuelve herética para los próximos 2 turnos. Se coloca un marcador de Herejía + en ella (<i>Haeresis</i>). 	<p>46. Peste → ¡Público!</p> <ul style="list-style-type: none"> Elegir un Área Civilizada al azar usando la tabla de Revueltas (→ Ayuda de calamidades al Jugador o reglas, XVI.C). Colocar un marcador de Peste (Pestis) en el Área designada (se retira al final del turno). Todos los ingresos de provincia y ciudades de las provincias del Área se reducen a dos tercios salvo que ya hayan sido reducidos por Hambruna o Escasez. Cada ciudad de Nivel II o III que falle un chequeo de un D2 se reduce 1 nivel. Cada nación Civilizada también pierde (o gira en caso de unidades de élite) 2 unidades al azar de entre aquellas que están en las provincias con peste. Cada nación Bárbara pierde 1 unidad al azar de entre aquellas que estén en las provincias con peste. Un apilamiento que entre en un Área con peste pierde una unidad al azar salvo que pase un chequeo de un D2.
<p>33. Horda Inmovilizada durante una huida o retirada de una horda</p> <ul style="list-style-type: none"> Se juega en una horda Bárbara no nómada que esté a punto de huir o retirarse. Cancela su huida o retirada. 	<p>47. Reserva → ¡Público!</p> <ul style="list-style-type: none"> Cada jugador pierde la mitad de las cartas de evento privadas de su mano. Todos los eventos de marcadores de pillaje mantenidos por los jugadores son devueltos a la reserva. Ignorar las cartas de evento robadas este turno (se dejan a un lado hasta que se resuelva este evento). Las cartas perdidas se roban al azar de la mano de cada jugador y se barajan de vuelta al mazo sin ser reveladas, junto con todos los descartes.
<p>34. Imperator durante el paso de Refuerzos</p> <ul style="list-style-type: none"> Solo puede ser jugada en una nación (Reino o Bárbara) que controle al menos 10 provincias. La nación objetivo gana un líder extra durante 1 turno. La nación objetivo gana un bonificador de +4 a su chequeo de dado para la transición a Imperio este turno. 	<p>48. Reacción durante un paso de movimiento de apilamientos</p> <ul style="list-style-type: none"> El apilamiento objetivo, reaccionando al movimiento de otro apilamiento, gana un bonificador de +4 para interceptar o huir.
<p>35. Indisciplina durante una batalla</p> <ul style="list-style-type: none"> Jugar después de una ronda de disparo o de combate después de asignar los impactos. Una unidad de élite con un impacto asignados eliminada en vez de ser girada. 	<p>49. Golpe Religioso durante la fase Militar o Diplomacia</p> <ul style="list-style-type: none"> Fase de Diplomacia: La nación objetivo puede pagar 5 para ganar 1 carta de Diplomacia extra. Fase Militar: La nación objetivo puede pagar 5 para ganar 1 campaña extra (para el líder elegido por la nación).
<p>36. Intercepción después de que una intercepción haya fallado</p> <ul style="list-style-type: none"> La intercepción tiene éxito. 	<p>50. Renacimiento durante el paso estado de las naciones</p> <ul style="list-style-type: none"> Solo se puede jugar en una nación Germánica (Bárbara o Civilizada). La nación objetivo rejuvenece entre 1 y 3 espacios (a elección del jugador) en su registro de envejecimiento. La nación objetivo también recibe 5 unidades gratis, colocadas con su horda o en su capital, durante el próximo paso de refuerzos. Si la nación era federada o vasalla, ahora es libre.
<p>37. Líder durante el paso de Refuerzo de una nación</p> <ul style="list-style-type: none"> La nación objetivo recibe 1 líder extra. Dura un turno. 	
<p>38. Batalla Larga durante una batalla</p> <ul style="list-style-type: none"> La nación objetivo puede combatir otra ronda de combate. Su oponente no tiene nada que sobre esto. Asignar impactos y actualizar ventajas antes de hacerlo. Combate Avanzado: La nación objetivo puede combatir una tercera ronda de combate. 	
<p>39. Larga Vida durante un paso de Refuerzos</p> <ul style="list-style-type: none"> El líder histórico objetivo de 1 turno de duración permanece en juego un turno extra. Ningún líder histórico puede permanecer en juego más de dos turnos. 	

<p>51. Revuelta → ¡Público!</p> <ul style="list-style-type: none"> Una nación Civilizada elegida al azar sufre una revuelta → Se realiza el procedimiento de Revuelta y se procede. 	<p>60. Tormenta durante un desembarco anfibio</p> <ul style="list-style-type: none"> Inflinge una penalización de -3 a la tirada del chequeo del riesgo marítimo de los apilamientos terrestre y naval mientras intentan un desembarco anfibio,
<p>52. Piedras Rodantes después de un asedio exitoso</p> <ul style="list-style-type: none"> Se puede jugar solo sobre un líder que acabe de asediar exitosamente una capital. El líder objetivo consigue 2 campañas extras. 	<p>61. Desbordamiento Sorpresa durante el paso de movimiento de apilamientos</p> <ul style="list-style-type: none"> El apilamiento objetivo puede desbordar una vez con solo un ratio de 4:1 unidades en vez del normal 6:1.
<p>53. Conversión Real al comienzo de la fase de Administración</p> <ul style="list-style-type: none"> Un Reino Pagano elegido al azar se convierte al Cristianismo (el jugador que lo controla gana 10 VP); o El Reino Arriano objetivo se convierte al Cristianismo (Católico) (el jugador que lo controla gana 5 VP). 	<p>62. Tácticas durante una batalla</p> <ul style="list-style-type: none"> El apilamiento objetivo gana un dado negro extra durante la ronda de combate. Combate Avanzado: El apilamiento objetivo gana un bonificador de +2 a su tirada de dado de la primera ronda de combate.
<p>54. Ardíd durante una batalla terrestre</p> <ul style="list-style-type: none"> El atacante ignora todas las penalizaciones por terreno (pantano, bosque, río, estrechos, etc.). El Atacante también gana 1 Repetición de Tirada extra. Esto <i>no</i> cancela ninguna penalización por ciudad fortificada. 	<p>63. Trampa durante una batalla terrestre</p> <ul style="list-style-type: none"> Jugar en el atacante o en el defensor al comienzo de una batalla terrestre. El bando elegido tira un dado negro <i>antes</i> de la ronda de disparo. Las espadas rojas cuentan en <i>cualquier</i> terreno. Resolver los impactos antes de continuar. Combate Avanzado: El bando elegido gana una tirada no modificada en la Tabla de Disparo <i>antes</i> de la ronda de disparo o recibe un bonificador de +2 durante <i>ambas</i> rondas de combate.
<p>55. Santo después de un asedio exitoso</p> <ul style="list-style-type: none"> Un santo (de la nación asediada) hace que un tirada de dado de asedio exitosa falle, salvo que hubiera un asalto. 	<p>64. Deslealtad durante una batalla</p> <ul style="list-style-type: none"> Se juega en el atacante o en el defensor al comienzo de una batalla. Hasta dos unidades de infantería enemigas (o una flota) cambian de bando. Se ignoran esas unidades para propósitos de apilamiento. Eliminar esas unidades después de la recuperación si no están ya destruidas.
<p>56. Escasez → ¡Público!</p> <ul style="list-style-type: none"> Se elige un Área Civilizada al azar usando la tabla de Revueltas (→ Ayuda de calamidades del Jugador o reglas, XVI.C). Tirar de nuevo si el Área elegida ya sufría de Hambruna. Colocar un marcador de Escasez (Penuria) en el Área afectada (retirándolo al final del turno). Todo el ingreso de las provincias y ciudades del Área afectada se reduce a tres cuartos salvo que ya haya sido reducido por la Peste. <p>→ Provincias Granero</p> <ul style="list-style-type: none"> La pérdida de ingreso (si hay) se reduce en by 2 por provincia Granero controlada por la nación. Esta reducción aplica a cada Hambruna y Escasez. 	<p>65. Traición durante un asedio</p> <ul style="list-style-type: none"> No se puede jugar durante un asedio a Constantinópolis. La nación objetivo gana un bonificador de +3 a su tirada de asedio. La nación objetivo también puede lanzar un asalto sin perder ninguna unidad.
<p>57. Sedición cuando se anuncia una intercepción</p> <ul style="list-style-type: none"> El apilamiento interceptado puede sobornar al apilamiento interceptor para que no haga nada. La nación del apilamiento interceptado debe tener un apilamiento en una provincia adyacente a la nación interceptora (que puede ser el apilamiento interceptado). El Tesoro de la nación del apilamiento interceptado disminuye en 5 (10) si el apilamiento interceptor tiene un líder). Si no hay fondos suficientes, el soborno no es posible. El soborno tiene éxito si se pasa un chequeo de D2. Si es un éxito: El apilamiento sobornado se queda inactivo y no puede interceptar ningún apilamiento hasta el final la fase Militar del turno o hasta que su nación se active, lo que ocurra primero. Puede huir si es atacado. Lo que es más, hasta dos unidades vasallas, auxiliares y/o federadas en el apilamientos desertan (elegidas por la nación del apilamiento interceptado). Se unen al apilamiento interceptado si los límites de apilamiento lo permiten, en cualquier otro caso son retiradas De todas formas, esas unidades serán retiradas al final de paso de Apilamientos de Unidades actual. Finalmente, hasta otras dos unidades romanas Bárbaras ('B') auxiliares en el apilamiento interceptor que pertenezcan a la etnia del apilamiento interceptado, cambian de bando. Retirar esas unidades del apilamiento interceptor y añadir las unidades equivalentes al apilamiento interceptado, sacadas de las reservas de la nación del apilamiento interceptado. <i>Por ejemplo, un apilamiento huno interceptado por un apilamiento romano que incluya un auxiliar arquero a caballo huno vería a este último quitado del apilamiento romano y un arquero a caballo huno, de la reserva huno, añadido al apilamiento huno.</i> 	<p>66. Crecimiento Urbano durante un paso de Refuerzos</p> <ul style="list-style-type: none"> Aumentar la ciudad de nivel I objeto al nivel II sin costet.
<p>58. Arte del Asedio durante un asedio</p> <ul style="list-style-type: none"> Solo se puede jugar con una nación Civilizada. La nación objetivo recibe un bonificador de +2 de sitiador civilizado en vez del normal +1. 	<p>67. Ganancia Inesperada durante el paso de Ingresos de una nación</p> <ul style="list-style-type: none"> La nación Civilizada objetivo gana 10.
<p>59. Signo Deus durante una batalla</p> <ul style="list-style-type: none"> Solo puede ser jugado al comienzo de una batalla entre una nación no Pagana objetivo y su apilamiento oponente de al menos 3 unidades no Paganas (no necesariamente de la misma religión). El apilamiento objetivo consigue 2 Repeticiones de Tirada extra. El apilamiento objetivo también consigue un dado blanco extra para la ronda de combate. Combate Avanzado: Además de las repeticiones extras, el apilamiento objetivo gana un bonificador de +1 a sus tiradas de dado cada ronda de combate. Dos de la unidades no Paganas del oponente, elegidas al azar, no lucharán. Son ignoradas en la batalla y no se les pueden asignar impactos. Se unen a su apilamiento al final de la recuperación. 	

ROMANOS

A. El Imperio Romano

- Al comienzo del juego, el Imperio romano está unificado, aunque separado en dos entidades: **Roma** (Oeste) y **Bizancio** (Este).
- La colocación de los *Limites* es fija: 2 en *Britannia*, 8 a lo largo de los ríos Rhenus y Danuvius (Flandria–Helvetia y Rhaetia–Pannonia).
- El imperio permanece unido en los turnos 1 y 2. Las dos naciones se activan juntas y las unidades romanas se apilan y luchan juntas.
- Excepción: Las unidades de **Guardia** y **Themata** deben estar dentro de las Áreas controladas de sus entidades de origen.
- En el **turno 3** (400 dC) ocurre la división en dos imperios: en adelante cada imperio se juega por separado, cada uno con su propia activación. El Imperio romano Occidental recibe un marcador de *En Declive* y su capital se mueve a Ravena.
- Si ningún imperio colapsa, la reunificación es posible comenzando en el **turno 9** (550 dC).
- **Britannia**: Desde el **turno 4** (425 dC) en adelante, si no queda ninguna unidad romana en *Britannia* (excluyendo *Limites*, vasallos y federados), el Área deja de ser parte del Imperio romano Occidental y las fichas de *Limites* restantes se retiran del juego.

B. Generales Romanos

- En ciertos turnos, Roma tiene generales (★) además de su emperador: turno 3, *Stilicho*; turno 4, *Aetius*; turnos 5–6, *Syagrius*.
- Un líder romano puede ser neutralizado o eliminado tanto por eventos (*Intento de Asesinato*, *Sedición*) o calamidades (*Inacción*, *Usurpador*) como por combate.

C. Aecio y Atila

→ **Ayuda al Jugador huno**

D. Emperador Teodosio

- En el **turno 2** (375 dC), si el emperador *Gratianus* es eliminado, se coloca inmediatamente al emperador *Theodosius* en un apilamiento romano Occidental (posiblemente el eliminado, ya que está por recuperarse). En cualquier otro caso, si el emperador *Valens* es eliminado, el emperador *Theodosius* es igualmente colocado en un apilamiento romano Oriental inmediatamente.

E. Administración Imperial

- Roma y Bizancio se administran de forma separada, incluso mientras el Imperio esté unificado.
- **Roma: 67** 🍷 (7 Áreas 14, ciudades 30, capital 10, comercio 11, caravana 1, tributo 1)
- Al **comienzo** de su fase de administración, se ajusta el Tesoro de Roma (de acuerdo a su edad):
edad 1–4 sin cambios; **edad 5–8** se mantienen dos tecios; **edad 9–12** se mantiene la mitad.

F. Inactividad del Líder

- Cuando las cartas de Administración fuerzan a la inactividad de los líderes, el emperador se traslada a Ravena (no Roma) y el (intrínseco) Caesar a Mediolanum o Treverum (a elección del jugador). Solo los generales romanos con nombre (*Stilicho*, *Aetius*, *Syagrius*) permanecen activos y libres de actuar.

G. La Calamidad Usurpador

- El Imperio romano es muy propenso a la usurpación, especialmente Roma Occidental que ya está *En Declive* en el 350 dC. La usurpación puede ocurrir de tres maneras:
 - Paso de **Cartas de Administración**: Una calamidad de *Usurpador* golpea el Imperio.
 - Paso de **Compras**: Si el imperio está *En Declive* y se falla un chequeo de **D2**.
 - **Marcador de Pillaje**: Si el jugador romano roba un efecto de *Usurpador*.

H. Abandono de Áreas

- Roma (no Bizancio) puede decidir abandonar ciertas Áreas desde el **turno 3** en adelante. Las únicas Áreas que se pueden abandonar son *Africa*, *Britannia*, *Gallia Meridionalis* y *Septentrionalis*, e *Hispania*.
- El abandono inflige una penalización de VP el turno en el que sucede.
- Se puede abandonar un Área por turno, al comienzo de la fase de Administración. Las consecuencias el abandono son:
 - Los ejércitos, líderes y flotas romanas se mueven inmediatamente a la provincia más cercana que no esté en el Área abandonada. *Limites*, si hay, son abandonados en su lugar.
 - *Britannia*: Se crea el **Reino Británico** (ver S, debajo).
 - *Hispania*: Se crea el **Reino Euskaldún** (ver T, debajo).
 - Los romanos reciben un tributo inmediato de ½ 🍷 por provincia que controlaban en el Área abandonada.
 - El jugador romano recibe inmediatamente la mitad del valor de VP del Área abandonada (→ **carta de nación romana**) **excepto** cuando el abandono desencadena la creación de un Reino cliente (es decir, los británicos).

I. Reunificación Romana

- La reunificación romana solo es posible como indica la Tabla Temporal, generalmente en los turnos 9 a 12. Ni Roma ni Bizancio pueden haber colapsado ni haberse atacado entre sí en el turno anterior.
- Esto se hace al comienzo de la fase de Administración. Las consecuencias de la reunificación son:
 - Uno de los dos Imperios abdica en beneficio del otro. Se reemplazan las unidades del Imperio que ha abdicado por aquellas del beneficiario, mientras lo permita su reserva.
 - El Imperio que abdica pierde **todo** su Tesoro.
 - El jugador del Imperio que abdica recibe inmediatamente todos los VPs vinculados a sus provincias y Áreas tal y como se indica en la lista de VP. Las Áreas controladas tienen un valor mínimo de 3 VP cada una.
- **Escasez de unidades**: Si no hay suficientes unidades del Imperio beneficiario para reemplazar a las unidades del Imperio que abdica en las regiones listadas abajo, se mantienen el exceso de unidades del Imperio que abdica (elegidas por el jugador del Imperio que abdica) en el mapa y se tratan esas Áreas y sus unidades como Reinos independientes menores, **clientes** del Imperio beneficiario.
- Si Roma abdica en favor de Bizancio (ver K para detalles de colocación):
 - *Africa*: Africano-romanos (inactivos)
 - *Gallia Meridionalis* y *Septentrionalis*: Galo-romanos (activos)
 - *Hispania*: Hispano-romanos (inactivos)
- Si Bizancio abdica en favor de Roma (ver G en la **Ayuda al Jugador bizantino** para detalles de colocación):
 - *Asia* y *Cappadocia*: Capadocios (activos).

J. Colapso de Roma Oriental

→ **Ayuda al Jugador bizantino**

Capacidades de Movimiento

Caballería, Horda Nómada, Flota	4
Infantería, Horda	3

Costes de Compra	Reino	Imperio
Caballería Noble	5 🍌	10 🍌
Inf. Élite	Caballería Pesada 4 🍌	8 🍌
Inf. Pesada.	Arquero a caballo 3 🍌	6 🍌
Infantería	2 🍌	4 🍌
Fortificaciones de Ciudad	15 🍌	Flota 10 🍌

K. Colapso de Roma Occidental

- Todas las ciudades imperiales pierden el uso de sus murallas durante la fase militar del turno, incluyendo Ravenna (la capital), y pueden ser tomadas sin asedio.
- La Guardia romana (*Custodes*), la caballería Palatina, Flotas de Élite y *Cataphracta* son retiradas permanentemente.
- Se crea el **Reino Británico** (ver S, abajo).
- Se crea el **Reino activo Galo-romano**, edad 9, Tesoro 5 🍌 y es propiedad del jugador romano. Está compuesto de todas las provincias en ambas *Galliae* que estuvieran aún bajo control romano en el momento del colapso.
 - El Reino recibe todas las unidades Galo-romanas (recolocarlas si es necesario). Si está en juego, su rey es un general romano (*Stilicho*, *Aetius* o *Syagrius*), en cualquier otro caso es el Caesar.
 - Se pone la ficha de capital (está en el reverso de una flota romana) en una ciudad existente dentro del Reino. Si no hay ninguna, se deja a un lado hasta que una ciudad es tomada por los Galo-romanos.
 - El Reino hereda los marcadores de Envejecimiento y Tesoro de la Roma Occidental.
- Se crean los **Reinos inactivos Hispano-romano y Africano-romano**, ambos propiedad del jugador romano. Se componen de todas las provincias en *Hispania* y *Africa* (respectivamente) que estuvieran aún bajo control romano en el momento del colapso.
 - Cada Reino recibe sus unidades. Recolocar sus unidades si es necesario.
 - Se pone cada ficha de capital (están en el reverso de flotas romanas) en una ciudad existente dentro del Reino. Si no hay ninguna, se deja a un lado hasta que tomen alguna ciudad.
- El Imperio romano de Oriente se convierte en el único Imperio romano legítimo.
- Todas las antiguas provincias romanas a excepción de las de *Africa*, *Britannia*, ambas *Galliae* e *Hispania* son controladas ahora por Bizancio.
- Se transfieren todos los Foedera a Bizancio. Clientes y vasallos son liberados.

L. Conscripción Romana

- Roma puede reparar (volver a girar) **dos unidades de élite** cada turno, durante el paso de Compras, a **mitad** del coste normal.
- Roma solo puede comprar (reclutar) **una sola unidad romana** por turno, hasta el final del **turno 7** (500 dC).
- Desde el **turno 8** (525 dC) en adelante, mejora el reclutamiento nacional y el límite de compras se dobla a **dos unidades romanas** por turno.

M. Auxiliares de Roma Occidental

- Roma puede reclutar auxiliares Bárbaros 'B', limitados solo por su disponibilidad. Cuidado, esas unidades no siempre son confiables:
- **turno 1:** 1 auxiliar → 1 arquero a caballo (mauritano)
- **turno 2:** 6 auxiliares → 3 infanterías (godas), 3 infanterías (hérulas)
- **turno 3:** 2 auxiliares → 1 arquero a caballo (huno), 1 infantería (alamana)
- **turno 4:** 3 auxiliares → 1 arquero a caballo (mauritano), 2 infantería (burgundiao, vándala)
- **turno 5:** 2 auxiliares → 1 arquero a caballo (huno), 1 infantería (gépida)

N. Límites de Roma Occidental

- Empezando en el **turno 4** (425 dC), una ficha destruida de *Limes* romano Occidental puede ser reemplazada durante el paso de Compras girándolo a su lado de unidad romana local (Galo-romano, etc.) a un coste de 2 🍌.
- En el paso de compras del **turno 8** (525 dC), los *Límites* dejan de existir y todas las fichas restantes son giradas a sus lados de unidades romanas locales.

O. Unidades de Élite Romanas

- Las unidades de Guardia (*Custodes*) y de la caballería Palatina cuentan como **dos élités** para bonificación de combates pero aún se dañan con una solo impacto.
- Si Roma tiene al menos **cuatro unidades de élite** participando en una batalla, se dobla el bonificador de combate de élite (a +2). Solo Roma y Bizancio tienen esta ventaja táctica.

P. Guarniciones Romanas

- Las Unidades con un **Nombre de Área** (p. ej. *Hispania*, etc.) son **redesplegadas** automáticamente a su Área de origen (a la provincia que elija el jugador) al final de la activación de la fase militar romana—pero **solo si** esas Áreas aún están controladas por los romanos.
- Galia (*Gallia*) del norte (*Septentrionalis*) y del sur (*Meridionalis*) son tratadas como una sola Área cuando se redespliegan la legión Gallia y las unidades Galo-romanas.
- Las unidades romanas restantes son **redesplegadas** automáticamente dentro de las áreas controladas de su propia parte (Oeste/Este) del Imperio.
- Las unidades romanas pueden permanecer fuera de las Áreas controladas por Roma solo si los límites de apilamiento impiden que sean redesplegadas tal y como se describe arriba.

Q. Amenazas a Italia

→ Solo puede usarse una vez por partida.

- Si entran en *Italia* **Bárbaros Arrianos o Cristianos**, los romanos pueden "expulsarlos" en un turno posterior federándolos al comienzo de la activación de la fase militar de los Bárbaros. Los Bárbaros no pueden rechazar este Foedus.
- Si es posible, este Foedus debe estar en *Gallia Meridionalis* y preferentemente en las provincias de *Aquitania* y de *Garumnus*.

R. El Reino Mauritano

- Las provincias de Caesarea y Mauritania forman el Reino independiente menor inactivo de Mauritania, inicialmente un **cliente** de Roma, que paga un tributo de 1 🍌 por turno.
- Los mauritanos prestan a Roma, como mercenaria, una de sus tres unidades, que debe permanecer en *Africa*. Las otras dos guarnecen sus provincias.
- La lealtad mauritana es, como mucho, precaria. Si una horda Bárbara está en *Africa* y el Reino es un cliente romano, se hace un chequeo de un **D2** al comienzo de la activación de la horda. Si se falla, Mauritania se **rebela** y se **somete** a la horda. Su mercenario es inmediatamente redesplegado a una provincia controlada por su nuevo soberano.
- Roma puede intentar recuperar la clientela de Mauritania con la carta de diplomacia de *Alianza*. Incluso si tiene éxito, los mauritanos deberán hacer el chequeo todos los turnos mientras haya una horda Bárbara en *Africa*.
- Si la horda Bárbara se va o se convierte en un Reino, Mauritania vuelve a la clientela romana.
- Si Roma pierde el control de todas sus ciudades en *Africa*, los mauritanos se convierten inmediatamente en un cliente romano—incluso si hay una horda Bárbara presente en el Área—pero dejan de pagar tributo.

S. El Reino Británico

- Se crea el *activo* **Reino Británico** (propiedad del jugador romano) cuando *Britannia* es abandonada, cuando Roma colapsa o, como muy tarde, en el paso de Refuerzos del **turno 5** (450 dC).
- Comienza con un Tesoro de 15 🍪, 6 infanterías y 1 líder Rex. Su edad es dos más que el número de turno (p. ej. edad 7 si fue formado en el turno 5). Su capital (una ciudad fortificada de nivel I) está en Corinium Dobunorum. Nótese que obtienen inmediatamente 10 VPs por fundar un Reino.
- Se retiran los auxiliares romanos, los *Limites* y las unidades romanas locales (Romano-británicas); se mueven las restantes unidades nacionales romanas a la(s) provincia(s) amistosa(s) más cercana(s) en *Gallia Septentrionalis*.
- No se pueden comprar sus unidades de élite, arqueros y flotas antes del turno 6. Nunca se puede comprar su caballería pesada de élite—llega como un refuerzo especial en el turno 7.

T. Los Reinos Euskaldún y Sardo

- El **Reino inactivo Euskaldún** (propiedad del jugador persa) es creado cuando *Hispania* es abandonada, cuando Roma colapsa o, como muy tarde, en el paso de Refuerzos del **turno 4**. Sus dos unidades aparecen en sus provincias natales (Cantabria, Piranaei).
- El **Reino inactivo Sardo** (propiedad del jugador huno) es creado en el turno posterior a que Roma sea saqueada, cuando Roma colapsa o, como muy tarde, en el paso de Refuerzos del **turno 5**. Su unidad y una unidad **Rebellio** aparecen, asignadas al azar, en sus provincias natales (Corsica y Sardinia).

BIZANTINOS

A. El Imperio Romano

- Al comienzo del juego, el Imperio Romano está unificado aunque separado en dos entidades: **Roma** (Oeste) y **Bizancio** (Este).
- La colocación de los *Limites* es fija: En Europa, 4 a lo largo del río Danuvius (Savus–Tyras) y 1 en Bosphorus; en *Oriens*, 2 en la frontera persa (Osroene–Amida), 1 en Coele Syria.
- El Imperio permanece unido los turnos 1 y 2. Las dos naciones se activan juntas y las unidades romanas se apilan y combaten juntas.
- **Excepción:** Las unidades de **Guardia** y **Themata** deben estar dentro de las Áreas controladas de sus entidades de origen.
- En el **turno 3**, ocurre la división en dos imperios: en adelante cada imperio se juega por separado, cada uno con su propia activación. Roma (pero no Bizancio) recibe un marcador de *En Declive*.
- Si ninguno de los imperios colapsa, la reunificación es posible a partir del **turno 9** (550 dC).

B. Generales Romano-Bizantinos

- En ciertos turnos, Bizancio tiene generales además de a su emperador: turno 3–4: *Asparus*; turno 8: *Belisarius*, *Narses*.
- Un líder bizantino puede ser neutralizado o eliminado por eventos (*Intento de Asesinato*, *Sedición*) o calamidades (*Inacción*, *Usurpador*) así como por combate.

C. Limites Persas

- Los dos *Limites* enfrentados a Persia pueden ser redespelgados de acuerdo a los cambios fronterizos durante el paso de **Refuerzos** (en lugar de en el paso de **Compras**).

D. Administración Imperial

- Roma y Bizancio se administran separadamente, incluso mientras el Imperio romano está unificado.
- **Bizancio: 70** (6 Áreas 12, ciudades 32, capital 10, comercio 13, caravana 1, tributo 2)
- Al *comienzo* de su fase de administración, el Tesoro de Bizancio se ajusta (de acuerdo a su edad): **edad 1–4** sin cambio; **edad 5–8** se mantienen dos tercios; **edad 9–12** se mantiene la mitad.

E. Inactividad del Líder

- Cuando las cartas de Administración fuerzan a la inactividad de los líderes, el emperador se traslada a Constantinopolis y el (intrínseco) Caesar a Antiocheia o Dara (a elección del jugador). Solo los generales romanos con nombre (*Asparus*, *Belisarius*, *Narses*) permanecen activos y libres de actuar.

F. Reunificación Romana

→ Ayuda al Jugador romano

Costes de Compra	Reino	Imperio
Cab. Noble	5 🍀	10 🍀
Inf. Élite	Caballería Pesada 4 🍀	8 🍀
Inf. Pesada	Arquero a Caballo 3 🍀	6 🍀
Infantería	2 🍀	4 🍀
Fortificaciones de Ciudad	15 🍀	Flota 10 🍀

G. Colapso de Roma Oriental

- Todas las ciudades imperiales pierden el uso de sus murallas durante la fase militar del turno, incluyendo Constantinopolis (la capital), y pueden ser tomadas sin asedio.
- La Guardia Bizantina, la caballería Palatina, Flotas de élite y *Cataphractae* son retirados del juego permanentemente.
- Se crea el **Reino activo de Capadocia**, edad 1, Tesoro 15 🍀 y propiedad del jugador bizantino. Se forma con todas las provincias en *Asia* y *Cappadocia* que todavía estuvieran bajo control bizantino en el momento del colapso. Inicialmente es un cliente de Roma, **sin** pagarle tributo y **sin** prestarle mercenarios.
 - El reino recibe todas las unidades **Themata** bizantinas restantes (recolocarlas si es necesario). Si hay alguno en juego, su rey es un general bizantino, en cualquier otro caso es el Caesar.
 - Poner la ficha de la capital (está en el reverso de una flota bizantina) en una ciudad existente dentro del Reino. Si no hay, colocarla a un lado hasta que alguna ciudad sea tomada por los capadocios.
 - El Reino hereda los marcadores de Envejecimiento y Tesoro de la Roma Oriental.
- El **Imperio romano Occidental** se convierte en el único Imperio romano legítimo.
- Todas las antiguas provincias bizantinas fuera de *Asia* y *Cappadocia* son ahora controladas por Roma.
- Todos los Foedera son transferidos a Roma. Los clientes y vasallos son liberados.

H. Colapso de Roma Occidental

→ Ayuda al Jugador romano

I. Conscripción Romana

- Bizancio puede reparar (volver a girar) **dos unidades de élite** cada turno, durante el paso de **Compras**, a **mitad** del coste normal.
- Bizancio solo puede comprar (reclutar) **una sola unidad romana** por turno, hasta el **turno 7** (incluido, 500 dC).
- Desde el **turno 8** (525 dC) en adelante, el reclutamiento nacional mejora y el límite de compras se dobla a **dos unidades romanas** por turno.

J. Auxiliares de Roma Oriental

- Del **turno 2** en adelante, Bizancio puede reclutar auxiliares Bárbaros 'B', limitado solo por su disponibilidad. Cuidado, esas unidades no siempre son confiables:
- **turno 2:** 4 auxiliares → 1 arquero a caballo (alano), 3 infantería (2 godas, 1 hérula)
- **turno 3:** 2 auxiliares → 2 caballerías pesadas (gudas)
- **turno 4:** 1 auxiliar → 1 infantería (gépida)
- **turno 5:** 2 auxiliares → 1 arquero a caballo (huno), 1 infantería (gépida)

K. Limites y Themata Bizantinos

- Hasta el **turno 7** (500 dC) incluido, una ficha de *Limes* romano Oriental destruida puede ser reemplazada durante el paso de **Compras** girándola a su lado de unidad bizantina local (*Thema*, etc.) a un coste de **2 🍀** cada una.
- En el paso de **compras** del **turno 8** (525 dC), los *Limites* dejan de existir y todas las fichas que quedan son giradas a sus lados de unidad bizantina local.
- Los *Limites* de Roma Oriental eliminados previamente pueden ser recomprados en adelante como unidades de combate móviles llamadas **Themata** (singular *Thema*) a un coste de **2 🍀** cada una.

L. Unidades de Élite Bizantinas

- Las unidades de Guardia (*Custodes*) y de caballería Palatina cuentan como **dos de élite** para el bonificador de combate pero aún se las daña con un solo impacto.
- Si Bizancio tiene al menos **cuatro de élite** participando en una batalla, el bonificador de combate de élite se dobla (a +2). Solo Roma y Bizancio tienen esta ventaja táctica.

M. *Cataphractae*

- Los *Cataphractae* (singular *Cataphracta*) son arqueros a caballo pesados de élite   que están disponibles a partir del **turno 8** (525 dC).
- Una vez que están disponibles, Bizancio puede convertir cada unidad de Guardia en una *cataphracta* durante el paso de Compras sin coste, si la Guardia está en juego o en la reserva de unidades (si ha sido previamente eliminada). Esto es irreversible.
- El precio de compra de cada *cataphracta* adicional es de **15**  (el mismo que el de la Guardia o la caballería Palatina).

N. Las Murallas de Teodosio

- Las murallas de Constantinopla pueden ser reforzadas y convertirse en **nivel -4**. Esto cuesta **15**  y se marca girando el marcador de la Capital de la Roma Oriental.

O. Declive Bizantino

- Si está *En Declive*, Bizancio (y Roma) debe hacer un chequeo de **D2** después del paso de Compras; si se falla, ocurre una calamidad *Usurpador*.

P. Cruzando el Bósforo

- Los estrechos entre Thracia y Bythina son conocidos como el Bosphorus.
- Una Constantinopolis amistosa permite cruzar el Bosphorus durante el movimiento normal (no durante la intercepción ni la huida) como si fuera un río mientras no haya un bloqueo naval.
 - Si Bythina es hostil, se aplica el penalizador de combate de estrechos.
- Un apilamiento en Constantinopolis o en una provincia al oeste de Constantinopolis que intente **interceptar** en *Asia* o en cualquier sitio al este de *Asia* sufre una penalización adicional de **-2** a su tirada de **D10**. Lo mismo es cierto interceptando a la inversa.

Q. Campaña persa de Juliano del 350 dC

- En el **turno 1**, al comienzo de la activación de la fase militar **romana**, el emperador *Iulianus* y las unidades romanas en cualquier sitio del Imperio (Occidental) excepto las unidades de Guardia, pueden ser red desplegadas.
- Si Roma captura **Ctesiphon** en el turno 1, puede forzar una paz especial con Persia (Persia Derrotada, abajo) o continuar la guerra.

→ [Continúa la Guerra Persa](#)

- Se debe dejar al menos una unidad como guarnición para controlar cada provincia persa. El control del Área de *Persis* no proporciona el control bizantino de las provincias vacías de dicha Área.

→ [Persia Derrotada](#)

- Persia transfiere **15**  de su Tesoro, a compartir como se desee entre Roma Oriental y Occidental.
- El control de todas las provincias romanas anexadas por Persia anteriormente durante el turno vuelve a Bizancio. Red desplegar las unidades persas y bizantinas como sea necesario para cumplir esto.
- Persia cede **tres provincias** (Atropatene, Assyria, y Euphrates) a Bizancio. Red desplegar las unidades persas y bizantinas como se requiera para conseguir esto.
- Roma evacúa todas las provincias persas restantes (en *Persis*, *Mesopotamia* y, posiblemente, Áreas más al este). Red desplegar las unidades persas y romanas como se requiera para conseguir esto.
- Si **Armenia** se ha convertido en un cliente persa, vuelve a ser un cliente bizantino.
- Persia no puede declararles la guerra a ninguno de los Imperios romanos en el turno 2 (375 dC).

R. Guarniciones Bizantinas

- Las unidades con **Nombre de Área** (p. ej. *Oriens*, etc.) son automáticamente **red desplegadas** a su Área de origen (a la provincia elegida por el jugador) al final de la activación de la fase militar bizantina—pero **solo si** esas Áreas están aún bajo control bizantino.
- Las unidades bizantinas restantes se red despliegan automáticamente a las Áreas controladas por su propia parte (Oeste/Este) del Imperio.
- Las unidades bizantinas pueden permanecer fuera de las Áreas controladas por Bizancio solo si los límites de apilamiento impiden que se red desplieguen como se describe arriba.

S. El Reino de Armenia

- Las provincias de Armenia y Armenia Minor del Reino forman el Reino independiente menor inactivo de Armenia, inicialmente un **cliente** de Bizancio, al que paga un tributo de **2**  por turno.
- Los armenios prestan a Bizancio una de sus tres unidades (elegida al azar) como mercenaria que debe permanecer en el Este (*Cappadocia*, *Caucasus*, *Mesopotamia*, *Persis* y más al este; si este requerimiento no puede ser satisfecho, permanece en Armenia). Las otras dos guarnecen sus provincias.
- Bizancio puede intentar recuperar la clientela de Armenia con la carta de diplomacia de *Alianza*. De lo contrario, el único recurso es conquistar la capital (Artaxata).
- Armenia es pro-bizantina: Cualquier otra nación que no sea Bizancio (como Persia) que juegue la carta de diplomacia de *Alianza* debe pasar **dos** chequeos de **D2** para tener éxito. El marcador de clientela armenio tiene un lado rosáceo (para cuando sea cliente de Bizancio) y un lado amarillento (para cuando sea cliente de Persia).

T. El Reino de Iberia

- Las provincias de Iberia y Azeria forman el Reino independiente menor de Iberia, inicialmente un **cliente** de Persia, a la que paga un tributo de **2**  por turno y a la que presta una unidad al azar que debe permanecer en el Este (definido como para Armenia, arriba).
- Bizancio puede hacer a este Reino su cliente conquistando su capital (Ganzac) o usando la carta de diplomacia de *Alianza*—sin embargo, los sentimientos pro-persas suponen que cualquier nación que nos sea Persia (como Bizancio) deberá pasar **dos** chequeos de **D2** para tener éxito con esa carta. El marcador de clientela de Iberia tiene un lado amarillento (para cuando es cliente de Persia) y un lado rosáceo (para cuando es cliente de Bizancio).
- Una vez que Iberia se ha convertido en cliente de otra nación que no sea Persia, se comporta como la Cólquida (ver debajo), separándose después de un turno como cliente a menos que se convenza de lo contrario.

U. El Reino de la Cólquida

- Las provincias de Colchis y Lacyzia forman el Reino independiente menor de la Cólquida. Cuando se hace cliente, paga un tributo de 2 🍷 por turno y presta una unidad al azar que debe permanecer en el Este (definido como para Armenia, arriba).
- Cualquier nación civilizada puede hacer a este Reino su cliente conquistando su capital (Phasis) o usando la carta de diplomacia de *Alianza*—en ese caso, sin embargo, se necesitan **dos** chequeos de **D2** exitosos.
- Después de un turno como cliente, la Cólquida reclama su independencia al comienzo de la fase de Administración del próximo turno, salvo que se juegue exitosamente una carta de diplomacia de *Alianza* en ese momento (un **solo D2** exitoso es suficiente cuando se continúa la clientela).

Capacidades de Movimiento

Caballería, Horda Nómada, Flota	4
Infantería, Horda	3

HUNOS

A. La Invasión Huna

- En el **turno 2** (375 dC), los hunos entran en juego con una **invasión**. Esta muy poderosa nación nómada proviene de las estepas de Asia Central.
- Su invasión es **interrumpida** por las activaciones de otras naciones como sigue.
 - Después de que los **hunos** jueguen su **1er paso de invasión de apilamientos de unidades**, su turno se detiene temporalmente.
 - Luego, en el orden normal de juego, se activa **cada nación Bárbara Germánica**.
 - Una vez que todas los Bárbaros Germánicos han jugado, los **hunos** reanudan el juego con su **2o paso de invasión de apilamientos de unidades** y la campaña de su líder *Balamir*.
 - Las naciones restantes se activan normalmente después (los alanos, seguidos de los persas y de los romanos/bizantinos).
- Los hunos no pueden entrar en el Área de *Germania* antes del **turno 3** (400 dC) y, por lo tanto, es un refugio seguro para todas las otras naciones Bárbaras hasta ese turno.

B. Horda y Unidades

- Al final de la activación de su fase militar, los hunos deben redespigar sus unidades a **3 provincias** o menos de su horda.

C. Rebelión de un Vasallo

- Los **Alanos** son vasallos reticentes: pueden hacer la tirada de rebelión **dos veces**, manteniendo el mejor resultado.

D. Atila y Aecio

- En el **turno 4** (425 dC), los hunos no tienen permitido atacar Roma Occidental.
- Los romanos (*Aetius*) pueden contratar hasta **dos caballerías hunas** (de cualquier clase, incluyendo arqueros a caballo) como **mercenarios** por el precio de **2** 🍷 por unidad por turno. Esto debe ser anunciado y resuelto durante el paso de **Refuerzos** romano (en vez de en el paso de Compras).
- De este modo, *Atila* el Huno no puede negarse a ayudar a su amigo *Aetius*. Las unidades mercenarias son redespigadas libremente a provincias controladas por Roma.
- En el **turno 5** (450 dC), esto se puede repetir si *Aetius* es retirado en el paso de Refuerzos del turno (es decir, si ha sobrevivido al turno 4), pero en esta ocasión los hunos pueden negarse, recuperando aquellas de sus dos caballerías que no han sido aún eliminadas, redespigándolas libremente a provincias controladas por los hunos.
- Si los hunos ayudan a *Aetius* prestándole alguna caballería, no pueden atacar Roma Occidental en el turno 5.

E. ¿Colapso o Imperio?

- Los hunos no pueden fundar un **Reino**. Mientras *Atila* yace muriendo al final de la activación de la fase militar de los hunos del turno 5, los hunos pueden fundar un **Imperio** o colapsar.

→ Destrucción Total

- Si los hunos no controlan más de **2 Áreas** (las Bárbaras cuentan como ½; *no se redondea hacia arriba*), desaparecen inmediatamente: todas las unidades hunas, su horda, y su líder son **retirados** del juego.
- Cada turno, **uno** de sus auxiliares es retirado de su Imperio propietario (durante los Refuerzos).
- Todos los vasallos son libres de nuevos. Cualquier unidad mercenaria vasalla superviviente es redespigada de vuelta a su horda o a su capital natal.

→ Posible Gloria

- Si, por otro lado, los hunos controlan **3+ Áreas** (contando las Áreas bárbaras como ½; *no redondear hacia arriba*), tiran un **D10** con los siguientes modificadores:
 - **+1** por cada 2 caballerías hunas sacrificadas
 - **+2** por cada Área Civilizada extra por encima de 3 (**+1** para Áreas Bárbaras)
 - **+3** si Ravenna o Constantinopla están controladas
 - **-2** si la horda huna está dentro de un Área Civilizada
- Si el resultado es **< 10**, los hunos caen en la anarquía y su reino colapsa.
 - Se procede como en Destrucción Total, arriba, excepto que los hunos ganan **4 VP** por cada caballería huna todavía en juego en el momento del colapso (incluyendo aquellas prestadas a Roma).
- Si el resultado es **10 o más**, se funda el Imperio huno (ver abajo).

F. El Joven Imperio Huno

- Seguir **las reglas de transición a Imperio** estándar. Seguir también **las reglas de transición a Reino** para fundar la capital.
- Los hunos ganan un extra de **5 VP** si la capital está localizada en el emplazamiento de Buda (en Hunnia).
- La **capital** del Imperio genera solo un extra de **5** 🍷 cada turno, no los **10** 🍷 usuales para otros Imperios.

Capacidades de Movimiento

Caballería, Horda Nómada, Flota	4
Infantería, Horda	3

Costes de Compra

	Reino	Imperio
Cab. Noble	5 🍷	10 🍷
Inf. Élite	4 🍷	8 🍷
Inf. Pesada	3 🍷	6 🍷
Infantería	2 🍷	4 🍷
Fortificaciones de Ciudad	15 🍷	Flota 10 🍷

PERSAS

A. El Reino Persa

- El Reino persa se extiende sobre dos Áreas: *Mesopotamia* y *Persis*.
- Persia también recibe un **ingreso extra de 2**  del recuadro de *Persia Orientalis*, representando las partes más Orientales del Reino que no se muestran en el mapa. Se trata como un ingreso de ciudad exclusivo de Persia.
- Hacia el Este: Cuando se usa la extensión del mapa 'Hacia el Este', se ignora el recuadro de *Persia Orientalis*.

B. Fundando el Imperio Persa

- Cuando se chequea por la Transición a Imperio, Persia aplica un modificador extra al **D10**:
 - +1 por estado cliente (Armenia, La Cólquida, Iberia)
- Cuando hacen la transición, la edad del nuevo Imperio es **3** en lugar de 1.

C. Administración del Reino

- **Persia: 41**  (provincias **21**, ciudades **10**, capital **5**, comercio **0**, caravana **1**, tributo **2**, fuera del mapa **2**)
- Al *comienzo* de su fase de administración, el Tesoro persa se ajusta (de acuerdo a su edad):
 - edad 1-4** sin cambios; **edad 5-8** se mantienen dos tercios; **edad 9-12** se mantiene la mitad.

D. Elefantes Persas

- Empezando en el **turno 2**, Persia puede comprar elefantes.
- El elefante es una **unidad doble pesada** . Cuenta como dos unidades pesadas cuando se determinan las ventajas pero aún se elimina con un solo impacto.

E. Campaña de Sapor II del 350 dC

- Al menos una unidad debe ser dejada como guarnición para controlar cada provincia bizantina. El control de las Áreas de *Asia*, *Cappadocia* u *Oriens* no otorga el control persa de las provincias vacías de esas Áreas.

F. Guarniciones Persas

- Persia tiene **6 sátrapas** (guarnición de infantería); solo pueden atacar dentro de *Mesopotamia* y *Persis*.
- Los *sátrapas* son **redesplegados** automáticamente a sus dos Áreas al final de la activación de la fase militar persa (*provincias controladas*).
- Los *sátrapas* desplazan a las unidades que no sean guarniciones a provincias controladas adyacentes para hacerse sitio de cara al límite de apilamiento. Los *sátrapas* que exceden los límites de apilamiento también deben ser colocados en provincias controladas adyacentes.

G. Campaña Persa de Juliano del 350 dC

- Si el emperador *Lulianus* captura Ctesiphon en el **turno 1**, se le puede imponer una paz especial a Persia (→ **Ayuda al Jugador romano**).

H. Resistencia Persa

- Cuando un enemigo entra en una provincia controlada por Persia en *Mesopotamia* o *Persis*, Persia recibe inmediatamente **1 unidad gratis** de su elección.
- Las unidades de élite se reciben dañadas (giradas).
- La unidad recibida se puede colocar en una provincia o en una ex provincia persa dejada sin ocupar por el invasor (es decir, detrás de las líneas enemigas).

I. La Caída de Ctesiphon

- Cada vez que Persia pierda su capital, recibe un marcador *En Declive* y pierde **5 VP**.
- La capital puede ser movida de vuelta a Ctesiphon sin coste si Persia recupera el control de la ciudad. Esto puede ocurrir en cualquier momento durante una fase de Administración o Militar persa. Si la capital se mueve al emplazamiento de ciudad de Ctesiphon saqueado, permanece saqueado.

J. El Reino de Armenia

→ **Ayuda al Jugador bizantino**

K. El Reino de Iberia

→ **Ayuda al Jugador bizantino**

L. El Reino de La Cólquida

→ **Ayuda al Jugador bizantino**

M. El Islam y el final de la partida

- Al **final del turno 11**, se hace un chequeo de dado para ver si se crea el Islam.
- Se tira un **D10** con los siguientes modificadores:
 - +1 si ha habido una guerra entre Persia y Bizancio en el turno 10
 - +1 si ha habido una guerra entre Persia y Bizancio en el turno 11
 - +1 si hay 5 o más marcadores de Herejía en el mapa
 - +1 si hay una Herejía en un Área persa
- Si el resultado es **> 6**, el juego **finaliza inmediatamente**. Anotar los VPs como si fuera el turno 12.
- En cualquier caso, se juega el turno 12 normalmente.

Capacidades de Movimiento

Caballería, Horda Nómada, Flota	4
Infantería, Horda	3

Costes de Compra

	Reino	Imperio
Cab.Noble	5 	10 
Inf. Élite	4 	8 
Inf. Pesada	3 	6 
Infantería	2 	4 
Fortificaciones de Ciudad	15 	Flota 10 

GODOS

A. Alianza de los Godos

- Cada turno, los visigodos y los ostrogodos pueden prestarse unos a otros **1 unidad**, incluso si uno migra y el otro no.
- Cada unidad prestada se apila y combate con las unidades de la nación a la que ha sido prestada y está bajo su control.
- Este intercambio de mercenarios sigue siendo posible independientemente del estado de cualquiera de las naciones. En particular, esta "alianza" no les impide culminar alianzas con otras naciones.

B. Ermanaricus el Conquistador

- En el **turno 1** (350 dC), los ostrogodos pueden **conquistar Sarmatia** y su vecindad, ganando territorio y botín pero quedándose expuestos a la próxima invasión hunna (en el turno 2) o **migrar** su horda, tomando ventaja del bonificador de apilamiento de Ermanaricus de +2 pero perdiendo las ganancias de la conquista.

→ Conquista

- La horda se queda forzosamente en Ucrania.
- Los ostrogodos reciben **VPs** de bonificación si conquistan su Área inicial y aquellas a su Oeste. → **Carta de Nación de los ostrogodos**
- Por cada nación sometida, los ostrogodos ganan **1 carta de evento** además del marcador de pillaje usual.
- La conquista de *Sarmatia* permite un **Renacimiento** en el **turno 6** o más tarde (F).

C. La Gran Invasión Visigoda

- Los visigodos **invaden** en los **turnos 2** (375 dC) y **3** (400 dC).

D. Scythia

- Solo en el **turno 1**, este Área está abierta para los ostrogodos.

E. Colocación de las Unidades y de las Hordas

- Al final de las dos activaciones sucesivas godas de la fase militar, las unidades prestadas supervivientes son redespuestas a provincias controladas por sus respectivas naciones.
- Todas las unidades godas también deben redespertarse a **3 provincias** o menos de sus respectivas hordas.

F. Renacimiento Ostrogodo

- Si los **ostrogodos** conquistan *Sarmatia* en el turno 1, se les permite un Renacimiento en el **turno 6** (475 dC) o más tarde.
- Para hacer uso del Renacimiento, deben ser **libres** (ni sometidos ni federados).
- Si estuvieran sometidos por los hunos, los ostrogodos pueden intentar una rebelión o aguardar a la muerte de Attila esperando que los hunos se desmoronen y desaparezcan. → **Ayuda al Jugador huno**

→ Renacimiento

- El Renacimiento ostrogodo es una **invasión Bárbara**. Adicionalmente reciben **5 unidades** como refuerzos con su horda.
- Reducen su edad de 0 a 3 espacios (a su elección).
- Si para entonces son un **Reino**, ¡pierden la invasión y los refuerzos a menos que opten por **volver al estado Bárbaro!** Si deciden hacerlo así, girar la capital a su lado de horda y colocar su marcador de Envejecimiento a **3** en el Registro de Envejecimiento Bárbaro (esto no se puede bajar).

Costes de Compra	Reino	Imperio
Cab. Noble	5 🍪	10 🍪
Inf. Élite	4 🍪	8 🍪
Inf. Pesada	3 🍪	6 🍪
Infantería	2 🍪	4 🍪
Fortificaciones de Ciudad	15 🍪	Flota 10 🍪

G. La Gran Invasión

- En el **turno 3**, cuatro naciones Bárbaras se alían para **invadir** juntas: los **alanos**, los **burgundios**, los **suevos** y los **vándalos**.
- El líder *Radagaisus* es especial y va de **campaña** fuera de secuencia, *antes* del movimiento regular y del combate de los apilamientos de las naciones aliadas.
- Si logra asediar Roma con éxito, la ciudad es **arrasada**. Se gira la ficha de capital de Roma a su lado Arrasado (*Rasa*). Se puede construir aquí una ciudad de nivel I. 
- Cada nación Bárbara participante en esta campaña gana un bonificador especial de **3 marcadores de pillaje extra** (ignorando cualquier evento o calamidad) y **10 VP**, además de los beneficios normales del saqueo de Roma.
- Se reanuda la secuencia normal con el primer paso de apilamientos de unidades de la **invasión**, durante el cual solo **la mitad** de las unidades supervivientes de las naciones Bárbaras aliadas pueden mover. Depende de los jugadores que las controlan decidir cómo dividir esta asignación entre las naciones, si no logran ponerse de acuerdo, se pueden mover la mitad de las unidades de cada nación.
- Durante el **2º paso de apilamientos de unidades de la invasión**, todos los apilamientos Bárbaros aliados son libres para mover normalmente.
- Los restantes líderes de los Bárbaros aliados (*Atace*, *Gunducus*, *Herméricus* y *Lúndericus*) van de campaña normalmente.
- **Como una excepción**, cada una de las **hordas** Bárbaras de la Gran Invasión puede mover una 3ª vez, durante la campaña de su respectivo líder.

H. Invasiones de Britania

- En el **turno 5** (450 dC), se alían tres naciones Bárbaras germanas para **invadir Britannia**: los **anglos**, los **jutos** y los **sajones**.

I. Anglo-Sajones

- En el **turno 10** (575 dC), los anglos y los sajones se unen. Se les considera una sola nación que usa la activación de los anglos. Sus Tesoros se fusionan (usar el marcador de Tesoro de los anglos). Se promedian las edades, tratando a una nación recién promovida a Reino como de edad 1 (usar el marcador de Envejecimiento de los anglos). Si existen dos capitales, se elige una. Las alianzas existentes son ampliadas, los Foedus o clientelas permanecen en vigor, pero los vasallajes se abandonan—salvo que ambos compartan el mismo soberano.
- Al anotar los VPs, se suman las puntuaciones de las naciones individuales y se otorga la mitad a cada uno de los jugadores que controlan a los anglos y a los sajones.

J. Tribus Eslávicas

- Hay tres naciones Eslavas Bárbaras **inactivas**: **aesti**, **esclavenos** y **vénetos**.
- Son manejadas por el jugador **romano**.
- Estas naciones no se activan y, por lo tanto, no se mueven excepto para huir.
- Cada una recibe **1 unidad perdida** por turno durante el paso de Refuerzos (al mismo tiempo que la primera nación bárbara en juego, si es importante).
- Nunca puede convertirse en Reino y, por lo tanto, no hay razón para hacer seguimiento de sus Tesoro.
- No pueden abandonar (ni huyendo) las Áreas de *Balticum*, *Barbarum* o *Sarmatia*.

→ Penalizaciones de Combate

- Cuando combaten, estas tribus eslavas pierden un dado blanco (Combate Avanzado: tienen un **-1** a sus tiradas de combate). Como no tienen líderes, nunca tienen repeticiones de tirada salvo que se juegue un evento en ellas que se las otorgue.

Capacidades de Movimiento

Caballería, Horda Nómada	4
Infantería, Horda	3

PUNTOS DE VICTORIA

⚔️ ALAMANES (#4)



Bonificadores

Por crear un Reino en <i>Gallia Septentrionalis</i>	10
Por crear un Reino en cualquier otro sitio.....	5
Por crear un Imperio en <i>Gallia Septentrionalis</i>	20
Por crear un Imperio en cualquier otro sitio.....	10
Cada 🏰 de ingreso en provincias Cristianas (Católicas) no heréticas (una vez).....	1
Cada unidad burgundia, franca, huno o romana eliminada en <i>Gallia Septentrionalis</i>	1
Cada turno bajo Foedus.....	3

TURNO #3: 400–424 dC

Lotharingia.....	5
Cada una de Agri Decumates, Austrasia, Burgondia.....	3

TURNO #6: 475–499 dC

Lotharingia.....	8
Cada una de Austrasia, Neustria.....	7
Cada una de Agri Decumates, Flandria.....	3
Cada otra provincia en <i>Gallia Septentrionalis</i>	1
Todas las provincias de <i>Gallia Septentrionalis</i>	10

TURNO #9: 550–574 dC

Como en el turno # 6 con este añadido: Todas las provincias de <i>Gallia Meridionalis</i>	10
--	----

ÚLTIMO TURNO: 625–649 dC

Como en el turno #9.

⚔️ ALANOS 🏹 (#8)



Bonificadores

Por crear un Reino en <i>Hispania</i>	10
Por crear un Reino en cualquier otro sitio.....	5
Cada unidad bizantina, franca, huno, romana o visigoda eliminada.....	1
Cada turno bajo Foedus.....	3

TURNO #6: 475–499 dC

Hispalensis.....	8
Una de las dos de Aquitania y Cartaginensis.....	7
Una de las dos de Carpetania y Liger.....	3
Cada otra provincia en <i>Hispania</i> y ambas <i>Galliae</i>	1

TURNO #9: 550–574 dC

Hispalensis.....	8
Cada una de Baetica, Cartaginensis.....	7
Cada una de Carpetania, Castulum, Cuneus, Emeritensis, Lusitania.....	3
Cada otra provincia de <i>Hispania</i>	1

ÚLTIMO TURNO: 625–649 dC

Como en el turno #9.

⚔️ ANGLOS 🔥 (#17)



Bonificadores

Por crear un Reino en <i>Britannia</i>	10
Por crear un Reino en cualquier otro sitio.....	5
Cada 🏰 de ingreso en provincias Cristianas (Católicas) no heréticas (una vez).....	1
Cada británico, picto, romano, sajón, escoto o vikingo eliminado.....	1
Cada marcador de Incurción – o Incurción +	1 o 3
Cada turno bajo Foedus.....	3

TURNO #9: 550–574 dC

Corinium Dobunorum.....	8
Cada una de Flavia Caesariensis, Maxima Caesariensis.....	7
Cada una de Bernicia, Caledonia, Cambria, Cumbria, Gallovidia, Lindum.....	3
Cada otra provincia en <i>Britannia</i>	1
Todas las provincias de <i>Britannia</i>	10

TURNO #10: 575–599 dC

Los anglos se unen a los sajones.

ÚLTIMO TURNO: 625–649 dC

Como en el turno #9 excepto que el jugador gana la mitad del total de los VPs de anglos y sajones.

⚔️ ÁRABES 🔥



Incursonian desde Arabia Deserta

Bonificadores

Por cada unidad eliminada durante una incurción.....	1
Por cada marcador de Incurción – o Incurción +	1 o 3

🔥 = Incursores 🔥 = Incursores que se convierten en naciones activas ⚔️ = Bárbaros 🏹 = Bárbaros Nómadas
 👑 = Reino 🏰 = Imperio Una nación bajo vasallaje gana solo la mitad de sus VPs normales.

⚔️ ÁVAROS 🏹 (#23)



Bonificadores

Por crear un Reino en <i>Danubius</i>	10
Por crear un Reino en cualquier otro sitio	5
Por crear un Imperio en <i>Danubius</i>	20
Por crear un Imperio en cualquier otro sitio	10
Por cada alamán, bávaro, burgundio, bizantino, franco, gépido, huno o lombardo eliminado en <i>Danubius</i> , <i>Germania</i> , <i>Illyria</i> y <i>Moesia</i>	1
Cada turno bajo Foedus	3

TURNO #9: 550–574 dC

Hypanis	8
Cada una de Tisia, Valachia	3
Cada otra provincia en <i>Danubius</i> o <i>Illyria</i>	1

ÚLTIMO TURNO: 625–649 dC

Pannonia	8
Cada una de Dacia, Hunnia	5
Cada una de Tisia, Valachia	3
Cada otra provincia en <i>Danubius</i> , <i>Moesia</i> o <i>Illyria</i>	1

⚔️ BÁVAROS (#22)



Bonificadores

Por crear un Reino en <i>Germania</i>	10
Por crear un Reino en cualquier otro sitio	5
Cada 🏰 de ingreso en provincias Cristianas (Católicas) no heréticas (una vez)	1
Cada alamán, ávaro, burgundio, franco, gépido, huno o lombardo eliminado en <i>Germania</i>	1
Cada turno bajo Foedus	3

TURNO #9: 550–574 dC

Bavaria	10
Cada una de Bohemia, Carnuntum, Noricum, Rhaetia	3
Cada otra provincia en <i>Danubius</i> o <i>Illyria</i>	1

ÚLTIMO TURNO: 625–649 dC

Como en el turno # 9 con este añadido:	
Al menos 5 provincias en <i>Germania</i>	5

⚔️ BEREBERES 🔥



Incurcionan desde Numidia

Bonificadores

Por cada unidad eliminada durante una incursión	1
Por cada marcador de Incursión – o Incursión +	1 o 3

🏰 BIZANTINOS (#2)



Bonificadores

Reunificación romana	→ Ayuda al Jugador romano
Cada 🏰 de ingreso en provincias no heréticas	1
Cada bárbaro o persa eliminado	1
Cada incursor eliminado	1
Cada ciudad bizantina saqueada	–2

TURNO #3: 400–424 dC

Cada una de Armenia, Armenia Minor, Assyria, Atropatene, Euphrates	5
Todas las provincias de <i>Oriens</i>	5

TURNO #6: 475–499 dC

Possible reunificación del Imperio	
Cada una de Assyria, Atropatene, Dalmatia, Euphrates, Illyricum, Istria, Pannonia	5
Cada una de Armenia, Armenia Minor, Creta, Cyprus	3
Todas las provincias de <i>Oriens</i>	5
Todas las provincias de <i>Mesopotamia</i>	10

TURNO #9: 550–574 dC

Possible reunificación del Imperio	
Cada una de Africa, Apulia, Campania, Cisalpina, Hispalensis, Latium, Umbria, Venetia	5
Cada una de Balearica, Bosporus, Caesarea, Corsica, Sardinia, Sicilia, Tingitania, Tyras, Utica	3
Todas las provincias de <i>Italia</i> (incluyendo las provincias insulares), <i>Mesopotamia</i> u <i>Oriens</i> (cada Área)	10

ÚLTIMO TURNO: 625–649 dC

Possible reunificación del Imperio	
Cada una de Africa, Hispalensis, Umbria	5
Cada una de Apulia, Beneventum, Latium, Sicilia, Spoletum, Tuscia ...	3
Todas las provincias de <i>Italia</i> (incluyendo las provincias insulares) ...	10
Cada otra Área	5

⚔️ BLEMIOS 🔥



Incurcionan desde Blemmyes

Bonificadores

Por cada unidad eliminada durante una incursión	1
Por cada marcador de Incursión – o Incursión +	1 o 3

= Incursores = Incursores que se convierten en naciones activas = Bárbaros = Bárbaros Nómadas
 = Reino = Imperio **Una nación bajo vasallaje gana solo la mitad de sus VPs normales.**

BRITÁNICOS (#16)



Bonificadores

Por crear un Reino en <i>Britannia</i>	10
Cada anglo, hiberno, juto, picto, sajón o escoto eliminado en <i>Britannia</i>	1

TURNO #6: 475-499 dC

Cada una de Cantium, Maxima Caesariensis, Camulodunum	5
Cada una de Cambria, Corinium Dobunorum, Cumbria, Dumnonia, Dumovaria, Flavia Caesariensis, Lindum	3
Cada una de Armoricum, Bernicia, Caledonia, Gallovidia	1
Todas las provincias de <i>Britannia</i>	10

TURNO #9: 550-574 dC

Como en el turno #6 excepto por:	
Armoricum	10

ÚLTIMO TURNO: 625-649 dC

Como en el turno #9.

BURGUNDIOS (#10)



Bonificadores

Por crear un Reino en cualquier <i>Gallia</i>	10
Por crear un Reino en cualquier otro sitio	5
Por crear un Imperio en cualquier <i>Gallia</i>	20
Por crear un Imperio en cualquier otro lugar	10
Cada de ingreso en provincias Cristianas (Católicas) no heréticas (una vez)	1
Cada alamán, bávaro, franco, goda, huno, lombardo o romano eliminado en ambas <i>Galliae</i>	1
Cada turno bajo Foedus	3

TURNO #3: 400-424 dC

Burgondia	5
Cada una de Alpes, Arvernia, Helvetia, Lotharingia, Rhodanus, Vienna	3

TURNO #6: 475-499 dC

Burgondia	8
Cada una de Lotharingia, Rhodanus	7
Cada una de Alpes, Arvernia, Helvetia, Vienna	3
Cada otra provincia en cualquier <i>Gallia</i>	1
Todas las provincias de <i>Gallia Meridionalis</i>	10

TURNO #9: 550-574 dC

Como en el turno #6.

ÚLTIMO TURNO: 625-649 dC

Como en el turno #9.

CAPADOCIOS (#2)

TURNO #3: 400-424 dC

Por cada provincia

TURNO #6: 475-499 dC

Como en el turno #2.

TURNO #9: 550-574 dC

Como en el turno #2.

ÚLTIMO TURNO: 625-649 dC

Como en el turno #2.

= Incursores = Incursores que se convierten en naciones activas = Bárbaros = Bárbaros Nómadas
 = Reino = Imperio **Una nación bajo vasallaje gana solo la mitad de sus VPs normales.**

ESCOTOS (#21)



Bonificadores

Por crear un Reino en <i>Caledonia Hibernia</i>	10
Por crear un Reino en cualquier otro sitio	5
Cada de ingreso en provincias Cristianas (Católicas) no heréticas (una vez)	1
Cada anglo, británico, hiberno, sajón o vikingo eliminado en <i>Britannia</i> o <i>Caledonia Hibernia</i>	1
Cada marcador de Incursión – o Incursión +	1 o 3
Cada turno bajo Foedus	3

TURN #6: 475–499 dC

Gallovidia	8
Caledonia	7
Cada una de Dal Riata, Ultonia	3
Todas las provincias de <i>Caledonia Hibernia</i>	10

TURN #9: 550–574 dC

Como en el turno #6.

ÚLTIMO TURNO: 625–649 dC

Como en el turno #6.

FRANCOS (#5)



Bonificadores

Por crear un Reino en cualquier <i>Gallia</i>	10
Por crear un Imperio en cualquier <i>Gallia</i>	20
Cada de ingreso en provincias Cristianas (Católicas) no heréticas (una vez)	1
Cada unidad no franca eliminada en ambas <i>Galliae</i>	1
Cada turno bajo Foedus	3

TURN #3: 400–424 dC

Austrasia	5
Flandria	3

TURN #6: 475–499 dC

Cada una de Austrasia, Neustria	8
Saliens	7
Cada una de Flandria, Liger, Lotharingia, Lugdunus	3
Cada otra provincia en <i>Hispania</i> o en cualquier <i>Gallia</i>	1
Todas las provincias de <i>Gallia Septentrionalis</i>	10

TURN #9: 550–574 dC

Cada una de Aquitania, Neustria, Provenca	8
Cada una de Arvernia, Austrasia, Burgondia	7
Cada una de Flandria, Liger, Lotharingia, Lugdunus, Treveria, Vienna	3
Cada otra provincia en cualquier lugar	1
Todas las provincias de cualquier <i>Gallia</i> (cada)	10

ÚLTIMO TURNO: 625–649 dC

Cada una de Cisalpina, Taurinorum, Treveria	7
Cada una de Austrasia, Garumnus, Neustria	5
Cada una de Alpes, Osca, Piranaei, Tarraconensis	3
Cada conjunto de 3 provincias en cualquier otro lugar	1
Todas las provincias de cualquier <i>Gallia</i> (cada)	10

GALO-ROMANOS (#1)

TURN #3: 400–424 dC

Cada provincia

TURN #6: 475–499 dC

Como en el turno #2.

TURN #9: 550–574 dC

Como en el turno #2.

ÚLTIMO TURNO: 625–649 dC

Como en el turno #2.

GÉPIDOS (#14)



Bonificadores

Por crear un Reino en <i>Danubius</i>	10
Por crear un Reino en cualquier otro sitio	5
Cada de ingreso en provincias Cristianas (Católicas) no heréticas (una vez)	1
Cada ávaro, bizantino, huno o romano eliminado en <i>Danubius</i> o <i>Illyria</i>	1
Cada turno bajo Foedus	3

TURN #6: 475–499 dC

Pannonia	8
Cada una de Dacia, Hypanis, Tisia, Valachia	7
Cada una de Carpathia, Hunnia, Moravia	3
Todas las provincias de <i>Danubius</i>	15

TURN #9: 550–574 dC

Como en el turno #6.

ÚLTIMO TURNO: 625–649 dC

Como en el turno #6.

HEFTALITAS (#15)



Bonificadores

Por crear un Reino en <i>Caucasus</i> o <i>Persis</i>	10
Por crear un Reino en cualquier otro sitio	5
Cada unidad no huno eliminada en <i>Caucasus</i> o <i>Persis</i>	1
Cada turno bajo Foedus	3

TURN #9: 550–574 dC

Cada una de Cadusia, Phraaspa, Rhagae	5
Cada una de Artemita, Azeria, Kushania, Media, Zagros	3
Cada otra provincia en <i>Caucasus</i> o <i>Persis</i>	1
Todas las provincias de <i>Persis</i>	10

LAST TURN: 625–649 AD

Como en el turno #9.

🔥 = Incursores 🔥 = Incursores que se convierten en naciones activas ⚔️ = Bárbaros 🏹 = Bárbaros Nómadas
 👑 = Reino 🏰 = Imperio **Una nación bajo vasallaje gana solo la mitad de sus VPs normales.**

⚔️ HÉRULOS (#13)



Bonificadores

Por crear un Reino en <i>Italia</i>	10
Por crear un Reino en cualquier otro sitio	5
Por entrar en Umbria (una vez)	4
Cada unidad bizantina, franca, goda, huna, lombarda o romana eliminada	1
Por saquear Roma (una vez)	15
Cada turno bajo Foedus	3

TURNO #6: 475–499 dC

Latium	12
Umbria	7
Cada una de Beneventum, Spoletum, Venetia	3
Todas las provincias de <i>Italia</i> , excluyendo las provincias insulares ...	10

TURNO #9: 550–574 dC

Como en el turno #6.

ÚLTIMO TURNO: 625–649 dC

Como en el turno #6.

⚔️ HUNOS 🏹 (#9)



Bonificadores

Por crear un Imperio en <i>Danubius</i>	20
Por crear un Imperio en cualquier otro sitio	10
Por someter ambas naciones godas	12
Por cada bizantino o romano eliminado	1
Por cada otra unidad eliminada	½
Por cada nivel de ciudad saqueado	2
Cada Área con al menos 3 marcadores de pillaje y presencia hunas	3
Cada turno bajo Foedus	3

TURNO #6: 475–499 dC

Cada provincia fuera <i>Danubius</i> , excluyendo vasallos	5
Cada provincia en <i>Danubius</i>	3
Al menos 6 provincias en <i>Danubius</i>	10

TURNO #9: 550–574 dC

Como en el turno #6, **excluyendo** vasallos en cualquier sitio.

ÚLTIMO TURNO: 625–649 dC

Como en el turno #9.

⚔️ HIBERNOS 🔥



Incurcionan desde *Caledonia Hibernia*

Bonificadores

Por cada unidad eliminada durante una incursión	1
Por cada marcador de Incursión – o Incursión +	1 o 3

⚔️ JÁZAROS 🏹 (#24)



Bonificadores

Por crear un Reino en <i>Caucasus</i> o <i>Scythia</i>	10
Por crear un Reino en cualquier otro sitio	5
Cada unidad eliminada en <i>Caucasus</i> o <i>Persis</i>	1
Cada turno bajo Foedus	3

ÚLTIMO TURNO: 625–649 dC

Cada una de Abascia, Alania	10
Cada una de Bosphorus, Donetus, Iberia, Lacyzia, Sarkil	5
Cada una de Azeria, Colchis, Pereaslavia, <i>Scythica</i>	3
Al menos 5 provincias combinadas en <i>Caucasus</i> , <i>Sarmatia</i> y <i>Scythia</i> ..	5

= Incursores = Incursores que se convierten en naciones activas = Bárbaros = Bárbaros Nómadas
 = Reino = Imperio **Una nación bajo vasallaje gana solo la mitad de sus VPs normales.**

JUTOS (#19)



Bonificadores

Por crear un Reino en <i>Britannia</i>	10
Por crear un Reino en cualquier otro sitio	5
Cada de ingreso en provincias Cristianas (Católicas) no heréticas (una vez)	1
Cada anglo, británico, romano o sajón eliminado	1
Cada marcador de Incursión – o Incursión +	1 o 3
Cada turno bajo Foedus	3

TURNO #6: 475–499 dC

Cada una de Durnovaria, Maxima Caesariensis	8
Cantium	7

TURNO #9: 550–574 dC

Cantium	8
Cada una de Durnovaria, Maxima Caesariensis	7
Cada una de Cambria, Corinium Dobunorum, Dumnonia	3
Al menos 6 provincias en <i>Britannia</i>	10

ÚLTIMO TURNO: 625–649 dC

Como en el turno #9.

KUSITAS



Incursionan desde Kushania

Bonificadores

Por cada unidad eliminada durante una incursión	1
Por cada marcador de Incursión – o Incursión +	1 o 3

LOMBARDOS (#20)



Bonificadores

Por crear un Reino en <i>Italia</i>	10
Por crear un Reino en cualquier otro sitio	5
Cada de ingreso en provincias Cristianas (Católicas) no heréticas (una vez)	1
Cada ávaro, bávaro, bizantino, franco, goda, hérulo, huno o romano eliminado	1
Cada turno bajo Foedus	3

TURNO #9: 550–574 dC

Cisalpina	12
Cada una de Taurinorum, Umbria	7
Cada una de Liguria, Provenca, Tuscia, Venetia	3

ÚLTIMO TURNO: 625–649 dC

Cada una de Cisalpina, Taurinorum, Umbria	10
Cada una de Beneventum, Latium, Spoletum, Tuscia, Venetia	5
Cada una de Apulia, Campania, Corsica, Liguria, Provenca	3
Cada otra provincia en <i>Illyria</i> o <i>Italia</i>	1
Todas las provincias de <i>Italia</i> , excluyendo las provincias insulares ..	10

OSTROGODOS (#6)



Bonificadores

Por crear un Reino en <i>Italia</i>	10
Por crear un Reino en cualquier otro sitio	5
Por crear un Imperio en <i>Italia</i>	20
Por crear un Imperio en cualquier otro sitio	10
Cada de ingreso en provincias Cristianas (Católicas) no heréticas (una vez)	1
Cada unidad no goda eliminada	1
Cada turno bajo Foedus	3

TURNO #1: 350–374 dC

Cada una de <i>Balticum</i> , <i>Barbarum</i> , <i>Sarmatia</i>	4
---	---

TURNO #3: 400–424 dC

Cada una de Dalmatia, Dardania, Epirus, Pannonia, Thracia	5
Cada una de Hypanis, Moesia Inferior, Moesia Superior, Savus, Valachia	3

TURNO #6: 475–499 dC

Cada una de Tuscia, Umbria	8
Cada una de Cisalpina, Latium, Venetia	7
Cada una de Campania, Istria	5
Cada una de Beneventum, Dalmatia, Illyricum, Pannonia, Spoletum ...	3
Todas las provincias de <i>Italia</i> , excluyendo las provincias insulares ..	10

TURNO #9: 550–574 dC

Como en el turno #6 excepto por:	
Todas las provincias de <i>Italia</i> , incluyendo las provincias insulares ...	15

ÚLTIMO TURNO: 625–649 dC

Como en el turno #6 excepto por:	
Todas las provincias de <i>Italia</i> , incluyendo las provincias insulares	25

= Incursores = Incursores que se convierten en naciones activas = Bárbaros = Bárbaros Nómadas
 = Reino = Imperio **Una nación bajo vasallaje gana solo la mitad de sus VPs normales.**

PERSAS (#3)



Bonificadores

Por crear un Imperio	20
Cada bárbaro, bizantino o romano eliminado	1
Cada Incursor eliminado	1
Cada ciudad persa saqueada	-2
Cada vez que la capital es saqueada (incluye la penalización de ciudad persa)	-5
Por atacar Bizancio o Roma con al menos 10 unidades de una vez ...	20

TURNO #3: 400-424 dC

Cada una de Aegyptus, Phoenicia, Syria	10
Cada una de Armenia, Armenia Minor, Azeria, Osroene, Palestine	5
Todas las provincias de <i>Oriens</i>	15

TURNO #6: 475-499 dC

Como en el turno #3.

TURNO #9: 550-574 dC

Cada una de Armenia, Armenia Minor, Cappadocia, Osroene, Phoenicia, Syria	7
Cada una de Kushania, Palestine, Palmyrene, Pontus	5
Cada provincia de <i>Aegyptus</i> , <i>Asia</i> , <i>Cappadocia</i> , <i>Caucasus</i> u <i>Oriens</i>	3
Todas las provincias de <i>Aegyptus</i> , <i>Cappadocia</i> , <i>Caucasus</i> u <i>Oriens</i> (cada)	10
Todas las provincias de <i>Asia</i> , incluyendo Cyprus	20

ÚLTIMO TURNO: 625-649 dC

Como en el turno #9.

PICTOS



Incursionan desde Caledonia

Bonificadores

Por cada unidad eliminada durante una incursión	1
Por cada marcador de Incursión - o Incursión +	1 o 3

ROMANOS (#1)



Bonificadores

Reunificación romana	→ Ayuda al Jugador romano
Cada de ingreso en provincias no heréticas (cada turno)	1
Attila eliminado	5
Cada otro líder histórico Bárbaro eliminado	3
Cada Bárbaro o persa eliminado	1
Cada incursor eliminado	1
Cada ciudad romana saqueada	-2
Cada una de <i>Africa</i> , <i>Britannia</i> , <i>Gallia Meridionalis</i> , <i>Gallia Septentrionalis</i> , <i>Hispania</i> abandonada	-10

TURNO #2: 375-399 dC

Cada una de Agri Decumates, Dalmatia, Noricum, Pannonia, Rhaetia	5
Todas las provincias <i>Africa</i> , <i>Britannia</i> o ambas <i>Gallia</i> (cada Área)	10

TURNO #4: 425-449 dC

Ambas <i>Galliae</i>	5
----------------------------	---

TURNO #6: 475-499 dC

Posible reunificación del Imperio.

TURNO #9: 550-574 dC

Posible reunificación del Imperio.

ÚLTIMO TURNO: 625-649 dC

Posible reunificación del Imperio.

SAJONES (#18)



Bonificadores

Por crear un Reino en <i>Britannia</i>	10
Por crear un Reino en cualquier otro sitio	5
Cada de ingreso en provincias Cristianas (Católicas) no heréticas (una vez)	1
Cada anglo, británico, picto, romano, escoto o vikingo eliminado	1
Cada marcador de incursión - o Incursión +	1 o 3
Cada turno bajo Foedus	3

TURNO #6: 475-499 dC

Cada una de Corinium Dobunorum, Durnovaria, Maxima Caesariensis	8
Cada una de Cambria, Cantium, Dumnonia, Flavia Caesariensis, Lindum	3

TURNO #9: 550-574 dC

Como en el turno #6.

TURNO #10: 575-599 AD

Los anglos se unen a los sajones.

ÚLTIMO TURNO: 625-649 dC

Como en el turno #6 con este añadido: Todas las provincias de <i>Britannia</i>	10
El jugador gana la mitad del total de VPs de anglos y sajones.	

= Incursores = Incursores que se convierten en naciones activas = Bárbaros = Bárbaros Nómadas
 = Reino = Imperio **Una nación bajo vasallaje gana solo la mitad de sus VPs normales.**

SUEVOS (#12)



Bonificadores

Por crear un Reino en <i>Hispania</i>	10
Por crear un Reino en cualquier otro sitio	5
Cada de ingreso en provincias Cristianas (Católicas) no heréticas (una vez).....	1
Cada alano, romano o visigodo eliminado en <i>Hispania</i>	1
Cada turno bajo Foedus	3

TURNO #6: 475–499 dC

Gallaecia	8
Cada una de Asturica, Cantabria, Carpetania, Celtiberia, Lusitania	3

TURNO #9: 550–574 dC

Como en el turno #6 excepto por:	
Todas las provincias de <i>Hispania</i> , excluyendo Balearica	10

ÚLTIMO TURNO: 625–649 dC

Como en el turno #9.

VÁNDALOS (#11)



Bonificadores

Por crear un Reino en <i>Africa</i>	10
Por crear un Reino en cualquier otro sitio	5
Por crear un Imperio en <i>Africa</i>	20
Por crear un Imperio en cualquier otro sitio.....	10
Por entrar en <i>Africa</i> (provincia) (una vez)	8
Cada unidad no vándala eliminada	1
Cada turno bajo Foedus	3

TURNO #3: 400–424 dC

Cada una de Provenca, Septimania	5
Cada una de Alpes, Tarraconensis, Vienna	3

TURNO #6: 475–499 dC

<i>Africa</i> (Bárbara).....	10
<i>Africa</i> (Civilizada)	15
Cada una de Libya, Numidia, Sicilia, Utica.....	7
Cada una de Corsica, Mauritania, Sardinia, Tingitania	3
Cada provincia en <i>Mauretania</i>	2
Cada otra provincia costera del Mediterráneo.....	1
Todas las provincias de <i>Africa</i>	15

TURNO #9: 550–574 dC

Como en el turno #6.

ÚLTIMO TURNO: 625–649 dC

Como en el turno #6.

VIKINGOS



Incursionan desde *Scandinavia*

Bonificadores

Por cada unidad eliminada durante una incursión.....	1
Por cada marcador de Incursión – o Incursión +	1 o 3

VISIGODOS (#7)



Bonificadores

Por crear un Reino en <i>Hispania</i>	10
Por crear un Reino en cualquier otro sitio.....	5
Por crear un Imperio en <i>Hispania</i>	20
Por crear un Imperio en cualquier otro sitio	10
Cada en ingresos en provincias Cristianas (Católica) no heréticas (una vez)	1
Cada unidad no goda eliminada	1
Cada turno bajo Foedus	3

TURNO #3: 400–424 dC

Cada una de Cisalpina, Provenca, Septimania, Tuscia, Umbria	5
Cada una de Alpes, Noricum, Rhaetia, Venetia	3

TURNO #6: 475–499 dC

Hispalensis (Bárbara).....	10
Hispalensis (Civilizada).....	15
Cada una de Baetica, Carpetania	8
Cada una de Cartaginensis, Celtiberia, Gallaecia, Tarraconensis	7
Cada una de Castulum, Emeritensis, Garumnus, Lusitania, Piranaei, Septimania	3
Todas las provincias de <i>Hispania</i> excluyendo Balearica	15

TURNO #9: 550–574 dC

Como en el turno #6 excepto por:	
Todas las provincias de <i>Hispania</i> , incluyendo Balearica	20

ÚLTIMO TURNO: 625–649 dC

Como en el turno #6 excepto por:	
Todas las provincias de <i>Hispania</i> , incluyendo Balearica	25

TABLAS

Chequeo D2 (✓ pasado, ✗ fallado)

- Fase de Tiempo, paso de Eventos, subpaso de Caravanas
 - ✓ Una nación **Bárbara** controla una provincia con Caravana y la saquea.
- Fase de Tiempo, paso de Diplomacia
 - ✓ Cuando se usa para a) forzar una alianza con una nación objetivo controlada por el mismo jugador que el de la nación que juega la carta, b) forzar la clientela de un Reino independiente menor o c) romper una alianza o clientela existente, la carta de **Alianza** tiene éxito.
- Fase de Administración, paso de Compras (Roma y Bizancio)
 - ✗ Si *En Declive*, sufre una Calamidad de *Usurpador*.
- Fase de Administración, paso de Sometimiento de Revueltas
 - ✗ Cuando se elimina un apilamiento de una sola unidad (al fallar el sometimiento), su líder es **eliminado**.
- Fase Militar, paso de Activación de las Naciones (al comienzo)
 - ✓ Un federado puede denunciar su Foedus (excepto en el turno inmediatamente posterior a su establecimiento).
 - ✓ El vasallo de un soberano nómada se puede rebelar.
 - ✗ Pierde 5 VP y una unidad.
- Fase Militar, paso de Activación de las Naciones, Apilamientos de Unidades
 - ✓ (Movimiento) Si el oponente no controla todas las ciudades costeras de la zona marítima, tiene éxito una **intercepción naval**.
 - ✓ (Combate) Un *Limes* sin apoyo eliminado después de detener un apilamiento enemigo, inflinge un impacto al enemigo.
 - ✓ (Combate) Contra un atacante que no ha cruzado una cordillera o un río, la emboscada de montaña tiene éxito.
 - ✗ (Combate) Cuando un apilamiento terrestre es completamente eliminado (antes de su subsecuente recuperación), su líder es **eliminado**.
 - ✓ (Combate) Cuando un líder Bárbaro asedia una ciudad **no fortificada**, la ciudad se **rinde**.
 - ✓ (También puede ocurrir durante la Fase de Tiempo, paso de Diplomacia) Cuando una alianza expira o se rompe (por Foedus o sumisión), en provincias compartidas donde hay presentes apilamientos de igual número, la nación más joven se retira. ✗: la más vieja.

Transición Forzosa a Reino (VII.C)

Fase de Tiempo, paso de Estado de las Naciones

- Nación Bárbara de **edad 5+** que ha declinado una transición voluntaria.
- Se tira un **D10** con los siguientes modificadores:
 - 1 por cada 10 🍀 en el Tesoro de la nación
 - +2 si la horda de la nación está en un Área Bárbara
- Resultado \leq **edad de la nación**: La nación se convierte en un Reino *inmediatamente*.

Transición Forzosa a Imperio (VIII.B)

Fase de Tiempos, paso de Estado de las Naciones

- Si el Reino controla **3+ Áreas** (Áreas Bárbaras = $\frac{1}{2}$ —sin redondeo)
- Excepción: No se comprueba el turno que se crea el Reino.
- Se tira un **D10** con los siguientes modificadores:
 - +1 por un líder con bonificador de combate ≥ 2
 - +1 si *En Declive* (nivel simple; +2 nivel doble)
 - +2 por cada Área Civilizada controlada más allá de las tres primeras
 - +1 por cada Área Bárbara controlada
 - +3 si Roma o Constantinopla están controladas
 - +1 cada cliente → **Ayuda al Jugador persa: B**
- Resultado ≥ 8 : La nación se convierte en un Imperio *inmediatamente*.

Selección Aleatoria del Jugador para Colocación de la Revuelta (XVI.B)

Fase de Tiempo, paso de Eventos o

Fase de Administración, paso de Cartas de Administración (calamidad)

- Se tira un **D10**: [1–3] Romano; [4–6] Persa; [7–8] Godo; [9–0] Huno

Selección Aleatoria de Área Civilizada (solo Imperios) (XVI.C)

- Se tira un **D10**:

Mapa Occidental (D2 ✓):

[1] Gallia M. [2] Illyria [3–4] Britannia
[5] Gallia S. [6] Italia [7–8] Africa [9–0] Hispania

Mapa Oriental (D2 ✗):

[1] Moesia [2] Asia [3] Cappadocia [4] Graecia
[5–6] Aegyptus [7–8] Oriens [9] Mesopotamia [0] Persis

Resultado de la Incursión (XI.E)

Fase de Tiempo, paso de Eventos, subpaso de Incursiones

- Se tira un **D10** con los siguientes modificadores:
 - 1 por **unidad Civilizada** presente en la provincia objetivo o en cualquier provincia o zona marítima por la que se ha pasado en una incursión en profundidad
 - +1 si la incursión previa fue Incursión -; +2 si la incursión previa fue Incursión +

→ Resultado

[≤4] fallo Se pierde una unidad incursora **permanentemente**

[5–6] **Incursión -** Gana 1 🍀 y 1 VP, se coloca un marcador de **Incursión -**

[7–10] **Incursión +** Se roba un marcador de pillaje, gana 3 VP, se coloca un marcador de **Incursión +**

[11–12] **Incursión +** Como [7–10] y las **unidad/es incursora/s** permanecen en la provincia objetivo

- El marcador de Incursión solo dura un turno.
- Una Incursión + elimina cualquier *Limes* presente.

Caravana Excepcional (X.D)

Fase de Tiempo, paso de Eventos, subpaso de Caravanas

D10: [1–2] Aegyptus [3–7] Rhagae [8–9] Siraces [0] Tripolitania

Colapso de un Imperio (XIV.K)

Fase de Administración, paso de Ingresos

- Imperio de edad ≥ 9 que sufre una **bancarrota**.
- Se tira un **D10** con los siguientes modificadores:
 - +? Por cada edad encima de 9 (+1 edad 10, +2 edad 11, +3 edad 12)
 - +1 si *En Declive* (nivel simple; +2 nivel doble)
 - +1 por calamidad sufrida este turno
 - +2 si la capital fue conquistada el turno anterior
 - 1 por Área controlada aparte del Área de la capital
- Resultado ≥ 9 : El Imperio colapsa y deja de existir.

Sometimiento de Revuelta (XVI.F)

Fase de Administración, paso de Sometimiento de Revueltas

- Se tira un **D10** con los siguientes modificadores:
 - +1 por unidad controlada presente (del tipo que sea)
 - 1 si el Área es herética (o si el Área de la capital es herética y la provincia rebelde es de la misma religión)
 - 1 la religión nacional es diferente de la del Área
- Un líder proporciona tantas **repeticiones de tirada** como su bonificador de combate.
- Se ignoran las murallas de la ciudad.
- Resultado ≥ 9 : La revuelta es sometida.
- Resultado < 9 : La revuelta continúa y la nación pierde **1 unidad** a su elección de entre las presentes.

Resolución de Intercepción Terrestre (XIX.A)

Fase Militar, paso de Activación de las Naciones, Movimiento de Apilamientos de Unidades

- Reacción del oponente, un **apilamiento sin líder y múltiples apilamientos con líder**.
- Tiene que existir una conexión **terrestre** a través de territorio no hostil, **distancia máxima de 3 provincias**.
- Un apilamiento **bajo ataque** de la nación activa no puede interceptar.
- Se tira un **D10** con los siguientes modificadores:
 - +? **bonificador de Combate** del líder presente, si hay
 - +3 si la provincia objetivo contiene la capital del oponente
 - +2 si el oponente es un Imperio
 - 1 si la distancia terrestre es de 3 provincias
 - 2 por cada cordillera o estrecho cruzado
 - 2 si se cruza el Bosphorus (→ **Ayuda al Jugador bizantino: P**)
- Resultado ≥ 6 : La intercepción tiene éxito.

Resolución de Huidas (XIX.B)

Fase Militar, paso de Activación de Naciones, Movimiento de Apilamientos de Unidades

- Reacción del oponente.
- Se tira un **D10** con los siguientes modificadores:
 - +? **bonificador de Combate** del líder del apilamiento que huye, si hay
 - +3 si la provincia de comienzo tiene una ciudad fortificada
 - +3 el oponente tiene el doble de unidades
 - 1 el oponente tiene menos caballería
 - 2 si la huida tiene que empezar cruzando una cordillera, un río o un estrecho
- Resultado ≥ 9 : La huida tiene éxito.

Resolución del Riesgo Marítimo de un Desembarco Anfibia (XXV.E)

Fase Militar, paso de Activación de las Naciones, Movimiento de Apilamientos de Unidades

- Apilamiento moviendo desde una provincia costera amistosa a una **provincia costera enemiga o vacía**. Resolver antes de la intercepción naval.
- Se tira un **D10** con los siguientes modificadores:
 - 2 salvo que la nación controle una ciudad en la misma costa que la provincia objetivo y que sea costera a la última zona marítima cruzada
 - +1 si el desembarco es en las costas Mediterráneas o del Pontus Euxinus (solo romanos y bizantinos)
 - $\pm?$ Evento de *Tormenta* o *Navegación Experta*
- Resultado ≥ 5 : El desembarco tiene éxito, sujeto a intercepción naval.

Resolución de Asedios (XXIV.C)

Fase Militar, paso de Activación de las Naciones, Combate de Apilamientos de Unidades

- Se tira un **D10**, **repetición de tirada** por bonificación de combate del líder. Modificadores:
 - +1 asalto: el sitiador sufre 2 impactos para recibir el bonificador
 - +1 sitiador Civilizado
 - 1 sitiador Nómada (hasta el final del turno 9)
 - +1 sitiado *En Declive* (+2 si nivel doble)
 - ? valor de las murallas (**ciudad fortificada**) -2 a -4 (-1 para Roma)
 - 1 ciudad no fortificada (turnos 4 y 5)
 - 1 **ciudad costera** ⚓ con un apilamiento naval amistoso en el mar (anulado si se ordena el asalto)
- Resultado ≥ 7 : el asedio tiene éxito.

Asesinato del Líder (XX.J)

Fase Militar, paso de Activación de las Naciones, Combate de Apilamientos de Unidades

- Imperio *En Declive*, el líder consigue una **victoria** (atacando o defendiendo).
- Tirada de **8+** en un **D10**, el líder es **asesinado** (eliminado).

Combate y Batallas Navales (XX, XXV.C)

- Ventajas de Caballería (🐎), Pesada (🏹) = 1:0 o $n+2:n$
- Ronda de Disparo (solo terrestres)
2 🏹 = 🏹 4 🏹 = 🏹 🏹
Ventaja = Oponente pierde un 🏹
En llano, estepa o desierto: 🏹 → 🏹 por cada 2 🏹
- Ronda de Disparo en Emboscadas de Montaña
El líder atacante no debe tener 🏔; automático si el atacante ha cruzado 1 cordillera o 1 río (chequeo de D2 en otros caso).
🏔 las unidades cuentan doble
Resolver disparos del defensor primero.
Defensor 4 🏹 = 🏹
- Reservas de Dados de Combate
Cada unidad (excepto Hordas, *Límites*) = 🏹
No se añaden o se quitan 🏹 en batallas navales.
El Atacante **pierde** 🏹 por:
Pantano;
Bosque (si el Defensor es un Bárbaro no Nómada †);
Cruzar 1 estrecho, 1 río (excepto 🌊) o 1 cordillera † (no si es interceptado)
El Atacante **añade** 🏹 por:
Atacante Bárbaro en una provincia Bárbara vs. Civilizado †
El Defensor **añade** 🏹 por:
Ciudad fortificada; *Límites*; una o más Hordas
Mínimo 1 🏹 cada
- Intercambios de Dados
🏹 → 🏹 si 2+ 🏹
🏹 → 🏹 si 4+ 🏹 (solo Roma y Bizancio)
🏹 → 🏹 si Ventaja 🏹
🏹 → 🏹 si Imperio vs. Bárbaros †
🏹 → 🏹 si Nómadas en estepa †
🏹 → 🏹 si ciudad fortificada imperial
🏹 → 🏹 si el oponente tiene la ventaja 🏹

† Todas las unidades involucradas deben cumplirlo.
‡ Una de las unidades debe cumplirlo (en ambos bandos si es pertinente).

- Intercambio de Repetición de Tirada (Opcional)
Un líder con un bonificador de combate de 2+ puede perder una repetición de tirada **una vez** para añadir o quitar un 🏹.
- Ronda de Combate
Las espadas rojas impactan solo en llano, estepa o desierto.
Cada impacto elimina una unidad o daña una 🏹.
La primera unidad eliminada debe ser nacional (o auxiliar) si es posible.
- Determinación de la Victoria
La nación que elimina a su enemigo o
La nación con menos pérdidas o
El defensor si hay ciudad fortificada u horda o
La nación cuyo líder tenga el mejor bonificador de combate o El defensor.
- Eliminación del Líder
Cuando un apilamiento/flota es completamente eliminado (si D2 ✖ en batalla terrestre).
Cuando un imperio está *En Declive*, el líder victorioso con 8+ en un D10.
- Recuperación
Hasta dos unidades en cada bando. Recuperar una 🏹 como 🏹.
Recuperar solo 1 unidad si alguno de los bandos empezó con 2 unidades.
No se recuperan unidades si alguno de los bandos empezó con 1 unidad.
Cada nación Civilizada puede también recuperar una 🏹 a 🏹.
Batallas navales: recuperar todas las flotas 🏹 a 🏹.
- Retirada del perdedor

Interception 6+

- +? Leader value
- 1 each non-adjacent province crossed
- 2 each ridge or strait
- +2 Empire
- +3 Capital under attack

Fleeing Combat 9+

- +? Leader value
 - 1 you have less cavalry
 - +3 you have double the units
- Auto: if you have triple the units or a fortified city in province

Battle

Dice Result	Units in Battle						
	1	2	3	4	5	6	7+
1-2 <small>or less</small>	0	0	0	1/2	1/2	1	1
3	0	0	1/2	1/2	1	1 1/2	1 1/2
4	0	1/2	1/2	1	1 1/2	1 1/2	2
5	0	1/2	1	1	1 1/2	2	2
6	0	1	1	1 1/2	2	2	2 1/2
7	1	1	1 1/2	1 1/2	2	2 1/2	2 1/2
8	1	1	1 1/2	2	2 1/2	2 1/2	3
9	1	1 1/2	2	2	2 1/2	3	3 1/2
10	1	1 1/2	2	2 1/2	3	3 1/2	4
11	1	1 1/2	2 1/2	2 1/2	3	3 1/2	4
12	1	2	2 1/2	3	3 1/2	4	4 1/2

1/2 rounded up only in clear, desert or steppe terrain, rounded down in other terrain.

DEFENDERS

- +1 fortified city present 
- +1 if strait crossed

ATTACKERS

- 1 Marsh, Strait
- 1 if ridge/river crossed (1st round only)
- 1 versus Barbarians in Forest
- +1 Barbarian vs. Civilized in a Barbarian area

TACTICS

- +1 if 2+ elite present 
- (+2 for Rome with 4+ elite)
- +1 Nomad in Steppe
- +1 Cavalry Advantage 
- +1 Empire vs. Barbarian
- 1 Opponent has Heavy  advantage

Firing

Dice Result	Hits
1-7	0
8	1*
9-11	1
12+	2

* 1 only in clear, desert or steppe terrain, 0 in all other

ARCHERS

- +1 per archer unit 
- 2 if Defender has Heavy  advantage
- +1/2 per Frankish infantry 

IF AMBUSH

- +1/2 for each other unit

Siege 7+

BESIEGER

- +1 Civilized besieger
- +1 assault: 2 hits on units
- 1 for Nomadic Barbarian (1-9)

BESIEGED

- +1 In Decline
- ? Fortification value 
- 1 Turns 4-5 unfortified cities
- 1 Harbor  and friendly fleet at sea (except in assault)

PILLAGE

- 1 Pillage  chit / city level 
- and a basic  2

Rojo	#	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total
Romanos Occ.	1													
Romanos Or.	2													
Francos	5													
Británicos	16													
Kusitas	—													
Totales de Turno														
Verde	#	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total
Alamanes	4													
Hunos	9													
Suevos	12													
Heftalitas	15													
Sajones	18													
Lombardos	20													
Árabes	—													
Bereberes	—													
Hibernos	—													
Totales de Turno														
Amarillo	#	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total
Persas	3													
Alanos	8													
Vándalos	11													
Hérulos	13													
Gépidos	14													
Jutos	19													
Escotos	21													
Jázares	24													
Vikings	—													
Totales de Turno														
Azul	#	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total
Ostrogodos	6													
Visigodos	7													
Burgundios	10													
Anglos	17													
Bávaros	22													
Ávaros	23													
Blemios	—													
Pictos	—													
Totales de Turno														