



Invasions

Volume 1 - 350-650 AD

Libro de Reglas

Un juego de Philippe Thibaut



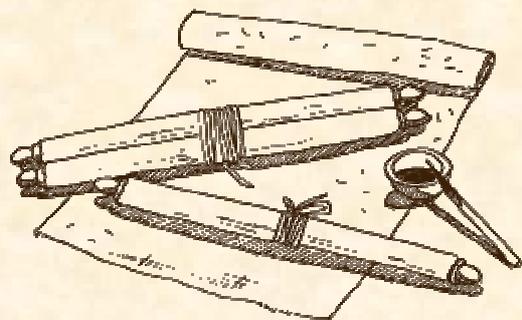
© 2019 Wisdom Owl



INVASIONS – VOLUMEN 1 – 350-

Contenido

I	VISIÓN GENERAL DEL JUEGO.....	2
II	COMPONENTES	3
III	CONCEPTOS DE JUEGO	3
IV	SECUENCIA DE JUEGO.....	5
V	PREPARACIÓN, PUNTUACIÓN, VICTORIA.....	6
VI	ESTADO DE LAS NACIONES	7
VII	TRANSICIÓN A REINO	9
VIII	TRANSICIÓN A IMPERIO	9
IX	REFUERZOS	9
X	EVENTOS	11
XI	INCURSIONES.....	11
XII	CONTROL DE PROVINCIA Y DE ÁREA	12
XIII	ADMINISTRACIÓN.....	13
XIV	INGRESOS.....	14
XV	COMPRAS	16
XVI	REVUELTAS.....	16
XVII	APILAMIENTO.....	17
XVIII	MOVIMIENTO	18
XIX	REACCIÓN DEL Oponente.....	20
XX	COMBATE	21
XXI	COMBATE AVANZADO.....	26
XXII	CAMPAÑAS MILITARES	29
XXIII	CIUDADES FORTIFICADAS.....	29
XXIV	ASEDIOS	29
XXV	MOVIMIENTO Y GUERRA MARÍTIMOS.....	31
XXVI	ALIANZAS	32
XXVII	CLIENTELA	32
XXVIII	FOEDUS.....	33
XXIX	SUMISIÓN (VASALLAJE).....	34
XXX	DIPLOMACIA.....	36
XXXI	RELIGIÓN	37
XXXII	DRAMATIS PERSONAE	39
XXXIII	DICCIONARIO GEOGRÁFICO.....	39
XXXIV	GLOSARIO	43
XXXV	CRÉDITOS	45
	CONTACTO	45



Prefacio

La serie Invasions simula 600 años de historia de Europa, Oriente Medio y África del Norte; aproximadamente desde el 350 al 950 dC. La serie se presenta en **dos** juegos: Invasions, Volumen 1, que cubre el primer periodo (hasta el 600 dC más o menos, antes de los Árabes) e Invasions, Volumen 2, que cubre el periodo posterior (desde los Árabes hasta los Normandos). Durante esta era, conocida como la Edad Oscura, muchos pueblos invadieron el continente europeo, cada uno esperando colonizar un territorio o conquistar un reino, frecuentemente reemplazando otros pueblos ya establecidos.

Pero raramente los nuevos conquistadores mantenían su reciente poder por mucho tiempo al ser invadidos, a su vez, por otros pueblos más jóvenes. El juego concluye sobre la época en la que terminaron las grandes migraciones

En Invasions, cada jugador controla muchos pueblos diferentes. Cada uno de ellos esforzándose por forjar un reino en la mejor ubicación posible—con objetivos históricos asignados por las reglas. Algunos prevalecerán y fundarán fuertes reinos o prósperos imperios mientras que otros se desvanecerán en el vacío de la historia.

Para ayudarte a hacerte con el juego, se han dividido las reglas en dos partes: en este reglamento encontrarás las reglas principales que explican los mecanismos de juego más importantes; y en sus respectivas *Cartas de Nación* y *Ayudas al Jugador*, las reglas especiales para algunos pueblos.

I VISIÓN GENERAL DEL JUEGO

- Invasions (Volúmenes I y II) simula el periodo de tiempo entre el **350** y el **925 dC**, durante el que varios pueblos bárbaros y civilizados estuvieron activos en Europa y Oriente Medio.
- Cada jugador tiene un conjunto de pueblos asignados, conocidos de ahora en adelante como **Naciones**. Las Naciones consiguen **puntos de victoria (VPs)**,  para sus jugadores, principalmente, a través del control de objetivos geográficos.
- La mayoría de las naciones empiezan como **Bárbaros** que invaden el mapa, abriéndose paso gracias a la fuerza de su número.
- A medida que se establecen en territorio conquistado, se pueden volver **Civilizados**, primero como **Reinos** y eventualmente, si son suficientemente grandes, como **Imperios**. Nada es eterno, así que los Imperios pueden colapsar y el ciclo continúa.
- Cada nación tiene una **Carta de Nación** individual. Cada carta presenta las reglas especiales que se aplican a esa nación: sus objetivos de victoria, sus refuerzos programados, líderes, etc.
- Una **Tabla Temporal** indica, turno a turno, las naciones que entran en juego, los refuerzos Bárbaros y los líderes históricos.

† El texto en **rojo oscuro** se refiere a otros componentes del juego distintos a este manual.

II COMPONENTES

Libro de Reglas ×1



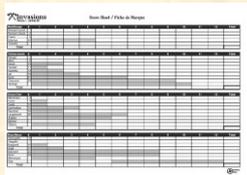
Libro de Apéndices ×1



Ayudas al Jugador ×12



Plantilla de Puntuación ×40



Cartas de Naciones ×33



Dados de Batalla Especiales D6 ×20



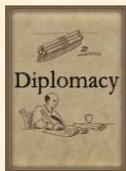
Dados de Evento D10 ×2



Administración ×18



Cartas ×108
Diplomacia ×18



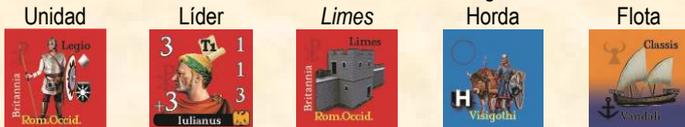
Evento ×72



Marcadores de Información ×216 (Edad, Tesoro, Tributo, Calamidad, etc.)



Fichas ×540 en los 4 Colores de los Jugadores



Gran mapa montado de 56×84 cm del Mundo Antiguo (→ Leyenda del mapa, p. 5).



III CONCEPTOS DE JUEGO

A. Tiradas de Dados

- Se usan **dados de batalla especiales** blancos y negros para resolver batallas (→ XX.B).
 - Nota:** Las reglas opcionales de combate avanzado (→ XXI) usan, en su lugar, dos dados normales de seis caras, **2D6** (no incluidos en el juego).
- Se usan dados de diez caras, **D10**, para todo lo demás (asedios, revueltas, etc.).
- Cuando las reglas pidan un **chequeo** de un **D2**, se tira un **D10**. El chequeo se considera superado si la tirada es par (✓), y fallado si es impar (✗).

¡Redondeo!
 En este juego, todos los redondeos son hacia arriba.
 Un valor negativo se redondea a cero.

B. Unidades Militares

- Hay dos tipos de Unidades Militares: **Estándar** y **Élite**.
- Además, cada uno puede ser, a su vez, **Pesado** o no.
- Algunos pueblos tienen unidades especiales (Elefantes, Arqueros a caballo, Infantería Franca, etc.) que suelen combinar algunos de estos rasgos.
- Las unidades pueden estar disponibles en o a partir de ciertos turnos—por ejemplo, el icono de turno de la unidad mostrado aquí indica que esta unidad está disponible en el turno 3.
- Los **Mercenarios** son unidades de una nación que está bajo el control de otra (→ XXVII.B, XXVIII.C, XXIX.D).

Unidades Estándar solo tienen lado frontal. Infantería, caballería y arqueros son las unidades estándar más comunes.

- Infantería** (X): Esta es la unidad básica.
- Arqueros** (⊕): Los arqueros de ambos bandos disparan durante la **ronda inicial de disparo** de cada batalla (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) y después luchan normalmente.
- Caballería** (♠): Puede ganar una **Ventaja Táctica** durante la batalla (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
- Arqueros a Caballo** (♠): Principalmente usados por nómadas, son arqueros y caballería.
- Limites** (en singular **Limes**): Unidades fortificadas inamovibles que detienen las invasiones en la frontera (→ XVIII.I).
- Flotas** (⚓): Usadas para la guerra o el transporte navales (→ XXV).

Unidades de Élite (símbolo de diamante blanco  en el lado frontal de su ficha): Incluye legiones, caballería noble y guardias.

- Las unidades de Élite solo puede ser usadas por las **naciones Civilizadas** (Reinos o Imperios), salvo excepciones.
- Las unidades de Élite presentes en la fuerza de reserva de una nación **Bárbara** son tratadas como unidades estándar, ignorando el diamante blanco, hasta que la nación se vuelva Civilizada.
- Las unidades de Élite tienen **dos lados**. Cuando una unidad de élite es impactada, se **gira** a su lado posterior, que muestra un símbolo de **diamante rojo**  para indicar que es una unidad de élite impactada/dañada y que ahora se trata como una unidad estándar (infantería o flota), sin importar lo que fuera antes. Unidades de Élite anfibia () , alpinas () y portadoras de franciscas () mantienen esos atributos aunque estén dañadas, como indican los símbolos en su lado posterior.
- **Guardias imperiales (símbolo de dos diamantes blancos )**: cuentan como dos unidades de élite pero aún son dañadas con un solo impacto. (*Custos, Custodes* en latín) La **caballería Palatina** está formada por Guardias imperiales montados.

Unidades Pesadas () , que pueden ser estándar o de élite.

- Cuando un bando tiene la **Ventaja Pesada** en batalla, su oponente sufre una penalización en sus dados de batalla.
- **Caballería Noble** ( ): Caballería pesada de élite para Reinos.

Unidades Anfibia () ignoran la penalización por río durante el combate (→ XX.F) y la tirada de riesgo marítimo durante los desembarcos (→ XXV.E).

Unidades alpinas () cuentan doble durante la ronda de disparo en emboscadas de montaña (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).

Una legión romana (izquierda) es una unidad de infantería pesada de élite.

La caballería Bárbara de la derecha es una unidad pesada; se volverá de élite cuando los Visigodos funden un Reino.



C. Líderes

Hay dos tipos de Líderes: **Intrínsecos** e **Históricos**. No se puede comprar ninguno de los dos tipos—entran en juego cuando lo indica la **Tabla Temporal**.

Los líderes **Intrínsecos** nacionales representan líderes irrelevantes; no tienen nombre ni ninguna indicación de turno (es decir, están disponibles sin ninguna restricción especial de turno).

- Las naciones que comienzan siendo Bárbaras tienen un **Rex**  (Rey en latín) cada una, que solo está en juego cuando no hay ningún líder histórico.
- Los Reinos e Imperios iniciales tienen líderes militares (que llevan una estrella de general ) con un título relevante como *Caesar* o *Satrap*. Están en juego junto a su Rey o Emperador.

Los líderes **históricos** son emperadores, reyes o generales que están en juego por hasta dos turnos. El juego incluye unos pocos líderes ficticios de una Historia alternativa, como Majorianus II, Claudius III y Antoninus. Se dan algunos casos en los que una nación tiene *dos* reyes, emperadores o generales en juego durante el mismo turno.

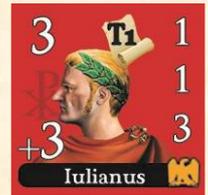
Aunque no son unidades por si mismos, los Líderes tienen un número de **atributos** que afectan al juego:

→ **Arriba en el Centro:**

- El/los turno(s) durante los que el líder está en juego. Los líderes intrínsecos no tienen este atributo.

→ **Izquierda, de arriba a abajo:**

- **Bonificador de Combate:** Número de repeticiones de tiradas disponibles durante las batallas (→ XX.E), asedios (→ XXIV.C), y el sometimiento de revueltas (→ XVI.F). Bonificador para la interceptación y la huida (→ XIX), y, a veces, para la transición a Reino (→ VII).
- **Bonificador de Apilamiento:** Número de unidades extra que se pueden apilar con el líder (→ XVII.B).



→ **Derecha, de arriba a abajo:**

- **Bonificador de Administración:** Bonificador para el robo de cartas de administración (→ XIII.B).
- **Bonificador de Diplomacia:** Bonificador para el robo de cartas de diplomacia (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
- **Valor de Campaña:** Número de veces que un líder puede ir de campaña durante la activación de su nación (→ XXII).

→ **Abajo:**

- El nombre seguido de un icono que muestra si el líder es un general , un rey (Bárbaro o Civilizado) , o un emperador .
- Algunos líderes tienen un símbolo de Montañas  que indica que el líder no puede ser emboscado en terreno montañoso.

D. Hordas Bárbaras

- Cada nación Bárbara tiene una sola unidad especial, la **horda**.
- Se comporta como una especie de “capital móvil” para la nación Bárbara. Cuando la nación Bárbara se convierte en Reino (→ VII), la horda se gira a su lado posterior, que representa la capital.
- Control de un Área por los Bárbaros (→ XII.C) si son la única nación Bárbara en tener su horda en el Área. El control de un Área por parte de un Reino o Imperio anula el control de los Bárbaros.
- Una horda permanece separada de las demás unidades y no se apila con ninguna otra, ni siquiera un Líder o una horda aliada. Nunca cuenta para el límite de apilamiento (→ XVII).
- Refuerzos bárbaros (→ IX) se colocan en la misma provincia que la horda.
- Si la nación está haciendo una incursión (→ XI.C), la provincia objetivo debe estar a dos provincias o menos de la horda.
- Una horda solo cuenta como una unidad en defensa. Huye o se retira con normalidad (→ XIX). No puede ser eliminada en batalla, solo sometida (→ XXIX.B).
- Una horda mueve como una infantería solo durante una **invasión** (→ XVIII.H).
- En cualquier otro caso, una horda solo se puede mover por una **migración** (→ XVIII.G).



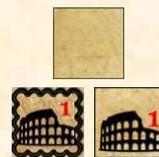


E. El Mapa

- El mapa se divide en **provincias** terrestres y **zonas** marítimas.
- Cada provincia tiene un nombre, un **valor de ingresos** y un **tipo de terreno** (el color de fondo).
- Las provincias pueden contener información extra como **emplazamientos de ciudades**, **ciudades** (algunas de las cuales son **puertos**), provincias **granero** (🌾) o provincias con **caravanas** (🐪).
- Las provincias pueden estar separadas por un **río** o una **cordillera**, o conectadas a otras provincias sobre un **estrecho**. Algunas son insulares (*Gothlandia, Balearica, Creta, etc.*).
- Las zonas marítimas tienen nombre y, a veces, un valor **comercial**.
- Las provincias se agrupan en **Áreas** como *Arabia, Hispania, or Balticum*.
- Las Áreas tienen un **nombre**, un **estado** (Bárbaras o Civilizadas), un **valor de ingreso para Reinos**, y, para las áreas Civilizadas, un **valor de ingreso para Imperios**.

F. Ciudades

- El control de una provincia va de la mano con el control de cualquier **ciudad** en ella.
- Un **emplazamiento de ciudad** es un punto en el mapa donde se puede construir una nueva ciudad como resultado de un evento o de la fundación de un Reino. También sirven para indicar el resultado de las incursiones (→ XI).
- Las ciudades pueden ser **fortificadas** (→ XXIII) o no fortificadas.
- Para que una provincia sea conquistada, su ciudad (si hay) debe ser **asediada** con éxito (→ XXIV).
- Las ciudades generan un ingreso (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) y pueden ser saqueadas después de un asedio exitoso (→ XXIV.D). Los incursores (→ XI.F) saquean los emplazamientos de ciudades vacíos (esto representa a los asaltantes saqueando los poblados de la provincia).
- Las Ciudades crecen de tamaño como resultado de una carta de evento o absorbiendo a una horda Bárbara que se está convirtiendo en un joven Reino.
- Las ciudades con **puerto** tienen su costa en la zona marítima donde aparece el ⚓ y son **ciudades costeras**.



G. Capitales

- Cada nación Civilizada tiene un marcador de **Capital** (*Capitolum*), la capital de la nación.
- Una capital genera un ingreso extra.
- Siempre está fortificada (sus murallas no pueden ser derribadas).
- Es más fácil interceptar enemigos que entran a la provincia de una capital.
- La provincia donde están es inmune a las revueltas.
- El Área donde están es inmune a una Herejía por calamidad pero no a una Herejía por evento (→ XXXI.C).
- Saquear una capital genera Oro extra (👑).
- Si la capital de una nación es conquistada, se pierden todos los aliados, clientes y vasallos. También se pierden algunos o todos sus federados. Un Reino cuya capital es conquistada se considera sometido (→ XXIX.C).
- Una capital se vuelve a desplegar el turno siguiente a su conquista. Ese turno no genera un ingreso extra.



H. Registro del Tesoro

- Cada nación coloca su marcador de **Tesoro** (*Thesaurum*) en este registro para llevar un seguimiento de sus ingresos acumulados. También las naciones Bárbaras.
- La posición de este marcador (espacios del 0 al 20) indica cuanto 👑 (Oro) posee la nación. Se mueve hacia arriba por las ganancias (ingresos) y hacia abajo por los gastos (compras y otros costos).
- Si el Tesoro excede de 20 de 👑 acumulados, gira el marcador a su lado "+20". Si baja por debajo de 21, gíralo de vuelta.
- Las únicas transferencias de 👑 permitidas entre naciones son aquellas especificadas por las reglas (tributo, mercenarios, diplomacia, etc.).

IV ⚔️ SECUENCIA DE JUEGO

Invasions se juega en un número de Turnos determinado por el Escenario elegido. Cada turno se divide en cuatro fases que, a su vez, se subdividen en pasos y subpasos. Los Jugadores activarán sus naciones individuales durante algunos de esos pasos.

La Activación de las Naciones comienza con las naciones Bárbaras, en orden decreciente de edad (usando, en orden creciente, la iniciativa en sus **Cartas de Nación** para romper los empates), luego, de igual modo, los Reinos y, finalmente, los Imperios. Hay excepciones.

V PREPARACIÓN, PUNTUACIÓN, VICTORIA

SECUENCIA DEL TURNO

1. Fase de Tiempo

A. Estado de las Naciones (VI)

- Envejecimiento de las naciones Bárbaras (VI.D) – Según secuencia del **Registro de Envejecimiento**.
- Envejecimiento de los Reinos y, luego, de los Imperios (VI.E) – como arriba.
- Envejecimiento de las Herejías (VI.F)

B. Refuerzos (IX) – En el orden de Activación de las Naciones (ver Fase Militar, abajo) †.

C. Eventos (X)

- Cartas de Evento (**Erreur ! Source du renvoi introuvable.**) – En el orden de los jugadores (Romanos > Hunos > Persas > Godos).
- IncurSIONES (**Erreur ! Source du renvoi introuvable.**) – Según secuencia de la **Tabla Temporal**.
- Caravanas (X.D) ‡ – Simultáneo.

D. Diplomacia (XXX) – Naciones Civilizadas, en orden creciente de edad, empezando por Reinos y, después, Imperios.

2. Fase de Administración (Solo Reinos e Imperios) (XIII)

En el orden de Activación de las Naciones ‡

A. Cartas de Administración (XIII.B)

B. Ingresos (XIV) (Bárbaros: XIV.I Recuperación del Saqueo) †

C. Compras (XV) †

D. Sometimiento de Revueltas (XVI.F)

3. Fase Militar

A. Activación de Naciones – Primero las naciones Bárbaras, después los Reinos y finalmente los Imperios. En orden decreciente de edad; usando, en orden creciente, la iniciativa en sus **Cartas de Nación** para romper los empates.

- Apilamientos de Unidades
 - Movimiento (XVIII, XIX, XXV) – Un **apilamiento** cada vez, en el orden que elija el jugador.
 - Combate (XX) – En el orden que elija el jugador.
- Campañas (XXII) – En la secuencia de **líderes** que elija el jugador
 - Movimiento
 - Combate

B. Fin de la Diplomacia

4. Fase de Puntuación (V) – Cada 3 Turnos

Algunas naciones también pueden puntuar durante su activación.

† Se puede hacer simultáneamente si el orden no importa.

‡ En el turno 1, Caravanas (1.C.c) y Administración (2) se ignoran.



A. Preparación

- El escenario usado (en el juego básico, el único que hay es el **Escenario I 350 dC**) indica las naciones en juego. Para cada una:
 - Coloca su Capital o su ficha de Horda en la provincia indicada.
 - Despliega las unidades listadas en las provincias, áreas o zonas marítimas indicadas, dejando a un lado las unidades restantes para formar la reserva de la nación.
 - Coloca su marcador de Tesoro en el **Registro del Tesoro** en la cantidad indicada.
 - Coloca su marcador de Envejecimiento en el espacio 1 del **Registro de Envejecimiento** salvo que se indique otra cosa.
 - Si es una nación cliente, se coloca el marcador de Tributo correspondiente.
- Coloca un marcador de fortificación en cada ciudad fortificada como aparecen en el mapa (o como se especifica en el escenario, si es diferente).
- Si hay, coloca los marcadores de Herejías y de otras Calamidades como se indique.
- Baraja por separado las cartas de Administración, Diplomacia y Eventos y pon los mazos boca abajo al alcance de los jugadores.
- Finalmente, coloca el **marcador de Turno** en el espacio 1 del **Registro de Turnos** y comienza el juego con el **paso C, Eventos, de la Fase de Tiempo**.

B. Anotando Puntos de Victoria

- Principalmente, las naciones consiguen **puntos de victoria (VPs)** para sus jugadores a través del control (directo o indirecto) de objetivos geográficos (provincias y áreas). El vasallaje (→ XXIX) afecta a esta puntuación.
- Los VPs por control de provincias y áreas (→ XII) se anotan al final de los turnos 3, 6, 9 y del último turno de juego (11 o 12) como se indica con el símbolo de VP  del **Registro de Turnos**. (Comprobar Escenarios individuales para cualquier cambio).
- Algunas naciones pueden conseguir VPs por otras razones (→ **Cartas de Nación**).
- Otras fuentes de VPs son las incursiones (→ XI), matrimonios diplomáticos (→ XXX.D), conversión al Catolicismo (→ XXXI.B) y el Foedus (→ XXVIII.E).

C. Ganando la Partida

- El jugador con más **puntos de victoria** al final del juego gana (sumando los VPs de todas las naciones bajo su control). 
- Si el Islam se crea, el juego finaliza en el turno 11; o en el turno 12 en cualquier otro caso (→ **Tabla Temporal**).
- Si los jugadores empatan a Puntos de Victoria, hay que volver a sumar los puntos del turno una segunda vez. Si el empate persiste, se rompe por el orden de los jugadores:

Romanos > Hunos > Persas > Godos

VI ESTADO DE LAS NACIONES

A. Descripción General

- El estado de una nación puede ser Bárbaro, Reino o Imperio.
- Reino e Imperio son **Civilizados**.
- Cuando una nación entra en juego, coloca su Marcador de Envejecimiento (*Aevum*) en uno de los dos **Registros de Envejecimiento**. Cada turno, puede que el marcador de una nación se mueva hacia adelante en su registro.
- Uno de los **Registros de Envejecimiento** es para las naciones Bárbaras; el otro, para las Civilizadas.
- El registro de los Bárbaros tiene 7 espacios.
- El registro de los Civilizados tiene 12 espacios divididos en tres **secciones**:
 - **Joven**: espacios del 1 al 4
 - **Madura**: espacios del 5 al 8
 - **Vieja**: espacios del 9 al 12
- Cada nueva **nación Bárbara** entra en juego en el espacio 1 del **Registro de Envejecimiento** Bárbaro. Las nuevas **naciones Civilizadas** entran en juego en el espacio 1 del **Registro de Envejecimiento** Civilizado.



B. Naciones Inactivas

- Hay algunas naciones *inactivas* en el juego, algunas son Bárbaras (p. ej. Aestii, Esclavenos) y otras son Reinos (p. ej. Euskaldunes, Armenios).
- No atacan, no envejecen y no registran sus Tesoro.
- No ganan por sí mismos VPs para el jugador que los controla y no tienen **Carta de Nación**. Una vez que se vuelven clientes (→ XXVII), federados (→ XXVIII) o vasallos (→ XXIX), ganan de manera normal VPs para su patrón, su federador o su soberano.
- El jugador que las controla simplemente está al cargo de sus movimientos de reacción (huir del combate → **Erreur! Source du renvoi introuvable.**), sus batallas (como defensoras) y sus refuerzos (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).

C. Naciones Incuroras

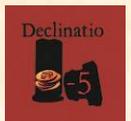
- También hay algunas *naciones incuroras* en el juego, todas Bárbaras (p. ej. bereberes, vikingos).
- Sus unidades permanecen fuera del mapa, apareciendo solo lo suficiente para hacer una incursión (→ XI) en una provincia Civilizada rural durante el paso de Eventos de la Fase de Tiempos según lo indique la **Tabla Temporal**, saqueando y ganando VPs en el proceso.
- Después de una incursión particularmente exitosa, sus unidades se pueden asentar en la provincia objetivo. Entonces la nación incurora se vuelve inactiva.
- Algunas naciones incuroras están destinadas a convertirse en naciones activas normales más adelante (p. ej. Anglos, Sajones). Solo esas empezarán a registrar el Tesoro (desde el comienzo) y el envejecimiento (una vez establecidas en el mapa).

D. Envejecimiento de las Naciones Bárbaras

- Una nación Bárbara no nunca podrá envejecer más allá del espacio 7 ni rejuvenecer más allá del espacio 1 del **Registro de Envejecimiento** Bárbaro.
- Una nación **Bárbara** envejece automáticamente **un espacio** durante el paso de Estado de las Naciones de la Fase de Tiempo, salvo que su edad ya sea de 7.
- Una nación Bárbara puede convertirse en **Reino** (→ VII) **voluntariamente** a partir de 3 de edad. Puede sufrir una transición **forzosa** a partir de 5 de edad.
- Una nación Bárbara que, por cualquier razón, envejece más allá del último espacio, inmediatamente comprueba su transición a **Reino**.

E. Envejecimiento de las Naciones Civilizadas

- Una nación Civilizada nunca puede envejecer más allá del espacio 12 o rejuvenecer más allá del espacio 1 del **Registro de Envejecimiento** Civilizado.
- Un **Reino** o un **Imperio** envejece automáticamente **un espacio** durante el paso Estado de las Naciones de la Fase de Tiempo.
- Un **Reino** o un **Imperio** puede envejecer también dependiendo de la carta de Administración que se juegue más tarde durante el turno (de -1 a +2 espacios), por ciertas calamidades o eventos, o si cae en bancarrota (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
- Un Reino puede convertirse en un Imperio (→ VIII) cuando alcanza o supera determinado tamaño.
- Se chequea la transición a Imperio de un Reino elegible cada vez que su marcador de envejecimiento avance. Si avanza múltiples espacios de una sola vez, se chequea solo una vez.
- Las naciones civilizadas también pueden estar *En Declive*, apresurando su transición a la siguiente etapa (imperio o colapso). El marcador *En Declive* (*Declinatio*) tiene dos lados: simple (-5 🍀) y doble (-10 🍀).
- Si, por cualquier razón, una nación Civilizada intenta **envejecer** más allá del espacio 12, en su lugar se **incrementa** su nivel de *Declive*.
- Si, por cualquier razón, una nación **rejuvenece** mientras está *En Declive*, su Edad permanece inalterada y en su lugar se **disminuye** su nivel de *Declive*.
- Para **disminuir** el nivel de *Declive*, se **gira** un marcador de *En Declive* de nivel doble a su lado de nivel simple o se **retira** uno de nivel simple.
- Para **incrementar** el nivel de *Declive* (por Envejecimiento, Bancarrota, Calamidad o Evento), se **añade** un marcador de *En Declive* de nivel simple si no hay ninguno o se **gira** uno de nivel simple a su lado de nivel doble.
- Si se indica que se aumente el nivel de *Declive* y el marcador de *En Declive* ya está en su nivel doble, el marcador permanece inalterado. En su lugar, un Reino chequearía inmediatamente su transición a Imperio mientras que un Imperio aplicaría el coste del marcador a su Tesoro—lo que, posiblemente, desencadenará una bancarrota.



F. Envejecimiento de las Herejías

- Todas las herejías en juego envejecen:
 - Primero, se retiran todos los marcadores de **Herejía -**.
 - Segundo, se giran todos los marcadores de **Herejía +** a su lado **Herejía -**.

G. Orden de Activación de las Naciones

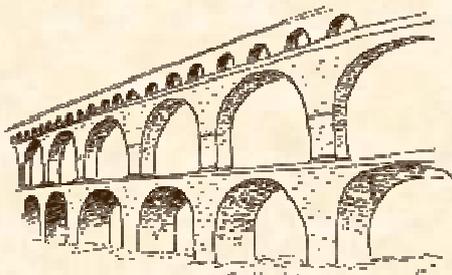
- Las **naciones bárbaras** se activan las primeras durante la Fase Militar, seguidas por los **Reinos** y luego por los **Imperios**.
- Dentro del mismo tipo de estado, las naciones más **antiguas** se activan primero.
- Si la edad y el estado son iguales, se usa la iniciativa mostrada en la **Carta de Nación** (el número **más bajo** se activa primero).

H. Bárbaros

- Los Bárbaros son rápidos de jugar ya que no tienen administración, ni compra o mantenimiento de unidades, ni ingresos por provincia o ciudad.
- Son inmunes a las revueltas y a las herejías (mientras sean Paganos o Arrianos).
- Los Bárbaros pueden ganar 🏆 a través de tributos o del pillaje (→ XIV.C). Sus líderes pueden conquistar ciudades no fortificadas por puro terror (→ XXIV.B).
- En el turno en el que aparecen, los Bárbaros se suelen beneficiar de una **Invasión** (→ XVIII.H), lo que les impulsa significativamente.
- Los Bárbaros tienen diferentes tipos de unidades; no obstante, sus unidades de **élite** se consideran normales (es decir, con un solo lado e ignorando el diamante blanco) hasta que se conviertan en Reino.
- Los Bárbaros reciben refuerzos cada turno de acuerdo a la **Tabla Temporal**. Cada turno reciben un líder histórico o reemplazan a uno intrínseco perdido. También tienen una horda, separada de sus otras unidades, que no puede ser eliminada, solo sometida (→ XXIX.B).
- Después de unos pocos turnos, cada nación Bárbara puede convertirse, eventualmente, en Civilizada y fundar un Reino. Es aconsejable encontrar una ubicación adecuada, preferiblemente en un Área Civilizada (es decir, regiones con ciudades que, al principio, estaban dentro del Imperio romano).

I. Nómadas

- Los **Nómadas** 🐎 son un tipo especial de Bárbaros. La mayoría se originan en Asia Central. alanos, ávaros, heftalitas, hunos, jázaros y kusitas son Nómadas.
- Los **Nómadas** pueden elegir sus refuerzos sin restricciones.
- Son las únicas naciones (excepto por los ostrogodos en el turno 1) que pueden entrar en Scythia.
- Pueden cruzar un estrecho normalmente pero nunca pueden usar transporte naval (→ XXV.D). Esta restricción no se aplica a los **mercenarios** prestados a otras naciones (→ XXVII.B, XXVIII.C, XXIX.D) ni tampoco a los **auxiliares** (→ XV.B).
- Tienen una ventaja de batalla en Estepa (→ XX.G) pero están en desventaja cuando asedian (→ XXIV.C).
- Pueden someter más fácilmente otras naciones Bárbaras en Áreas Bárbaras y escoger las unidades recuperadas por su nuevo vasallo en el proceso (→ XXIX.B).
- Tienen el control sobre los mercenarios suministrados por sus vasallos (→ XXIX.D) pero sus vasallos son más propensos a rebelarse (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).

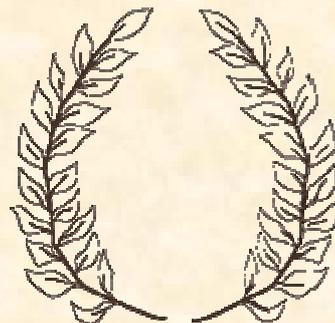


J. Reinos

- La mayoría de las naciones Civilizadas son **Reinos**.
- Los Reinos siempre se activan después de los Bárbaros.
- Un Reino tiene una **capital** (en la otra cara de la ficha de horda Bárbara) y debe ser **administrado** cada turno (compra de refuerzos).
- Un Reino recibe **ingresos** cada turno para hacer funcionar su administración.
- Un Reino debe pagar por el **mantenimiento** de sus unidades (1 🏆 por unidad).
- Un Reino debe jugar una **carta de Administración** cada turno. Esto tiene efectos variados como el gasto administrativo del Reino (para el turno actual), sufrir calamidades y envejecimiento adicional.
- Una carta de Administración también puede evitar que el Reino haga uso de su líder durante un turno (es decir, se le podría prohibir al líder mover activamente, aunque esté presente en el mapa).
- Un Reino debe **comprar** sus unidades y sufre los efectos de cualquier **calamidad** recibida.

K. Imperios

- Por último, están los **Imperios**.
- Los Imperios siempre se activan después de los Reinos.
- Un Imperio se juega más o menos como un Reino excepto por su administración, que es un poco más delicada.
- Un Imperio tiene superioridad militar sobre las naciones Bárbaras. También se benefician de mayores ingresos de su Capital.
- Un Imperio recauda menos 🏆 que un Reino pero, por otro lado, **no paga mantenimiento**.
- Al comienzo del juego, Roma y Bizancio están unidos y representan el Imperio romano. Se dividirán en entidades independientes en el turno 3 (395 dC).
- Los nómadas Hunos pueden convertirse directamente en Imperio—o colapsar.
- Los Persas se pueden convertir en un Imperio si se expanden hacia el Este.
- Un Imperio puede **colapsar** (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**) si llega a una **edad de 9** o más y sufre una **bancarrota** (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).



VII ⚔️ TRANSICIÓN A REINO

A. Descripción General

- Tarde o temprano, una nación Bárbara se volverá **Civilizada** y hará la transición a Reino.
- Dependiendo de la situación, esta transición puede ser voluntaria o forzosa.
- Los Hunos no pueden hacer la transición voluntaria a Reino. Cuando Atila muere, desaparecen completamente o se transforman inmediatamente en un Imperio (→ **Ayuda al Jugado huno: E**).

B. Transición Voluntaria

- Una vez una nación Bárbara llega a una **edad de 3**, su jugador puede anunciar la transición a Reino **al comienzo** de un turno, en el paso de Estado de las Naciones de la Fase de Tiempo.
- No se requiere chequeo de dado, solo su anuncio.



C. Transición Forzosa

- Una vez una nación Bárbara llega a una **edad de 5**, el jugador debe hacer un chequeo de dado para convertirse en Reino salvo que se haya anunciado una transición voluntaria.
- Este chequeo se hace **al comienzo** del turno, en el paso Estado de las Naciones de la Fase de Tiempo.



→ Chequeo de Dado para la Transición a Reino

- 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 una Área Bárbara
- Resultado **> edad de la nación**: La transición falla y la nación sigue siendo Bárbara este turno.
- Resultado **≤ edad de la nación**: La nación se convierte en un Reino *inmediatamente*.

D. El Joven Reino

- El Marcador de Envejecimiento de la nación se coloca en el espacio **1** del **Registro de Envejecimiento** Civilizado.
- Inmediatamente, el joven Reino recibe **20** para su Tesoro.
 - En el paso de Estado de las Naciones del siguiente turno recibirá otros **10** —a menos que se convierta en Imperio ese turno, algo que ocurre raramente. No hay más extra los siguientes turnos.
- Si hay algún emplazamiento de ciudad vacío en una provincia que controle (→ XII.B), funda ahí una ciudad de **Nivel 1**. De lo contrario, desarrolla una ciudad de Nivel 1 a Nivel 2 o, si no hay otra posibilidad, desarrolla una de Nivel 2 a Nivel 3. Si todas las ciudades controladas ya son de nivel 3, mala suerte—el crecimiento se pierde.
- La horda, entonces, se gira a su lado de **capital**. Es asignada **permanentemente** a una ciudad existente en cualquiera de las provincias controladas. La ciudad podría ser una recién fundada.
- Si, después de todo, el joven Reino no tiene ciudad, la ficha de horda permanece sin girar hasta que un emplazamiento de ciudad o una ciudad queden bajo su control, momento en el que el desarrollo de la ciudad y la fundación de la capital ocurren como se describe arriba. El Reino no tendrá capital hasta entonces, aunque la ficha de horda será tratada como una capital en todos los demás aspectos (inmunidad a las revueltas y a las Herejías por calamidad, etc.).
- El Reino puede seguir siendo Pagano o convertirse al Arrianismo o al Cristianismo (→ XXXI).
- La nación se vuelve civilizada y deja de recibir refuerzos gratis de la **Tabla Temporal**.

VIII TRANSICIÓN A IMPERIO

A. Descripción General

- Un Reino se puede convertir en Imperio una vez llega a cierto **tamaño**. Su edad es irrelevante.

B. Transición Forzosa

- Una vez que un Reino controla al menos **3 Áreas** (contando las Áreas Bárbaras como $\frac{1}{2}$ Área—**no** redondear hacia arriba), durante el paso de Estado de las Naciones de la Fase de Tiempo debe hacer un chequeo de dado para convertirse en un Imperio.
- **Excepción**: No se hace el chequeo durante el turno en el que el Reino es creado, aunque cumpla la condición del número de Áreas.

→ Chequeo de Dado para la Transición a Imperio

- Se tira un **D10** con los siguientes modificadores:
 - **+1** por un líder con una bonificación de combate ≥ 2
 - **+1** si está *En Declive* (nivel simple)
 - **+2** si está *En Declive* (nivel doble)
 - **+2** por cada Área Civilizada bajo control a partir de la tercera
 - **+1** por cada Área Bárbara controlada
 - **+3** si Roma o Constantinopla están controladas
 - **+1** por cada cliente → **Ayuda al Jugador persa: B**
- Resultado **< 8**: La transición falla y la nación sigue siendo un Reino.
- Resultado **≥ 8**: La nación se convierte en un Imperio *inmediatamente*.

C. El Joven Imperio

- El marcador de Envejecimiento de la nación se gira (a su lado del águila) y se coloca en el espacio **1** del **Registro de Envejecimiento** Civilizado (excepción: → **Ayuda al Jugador persa: B**). Se retira cualquier marcador *En Declive* presente (incluso si estaba girado a su lado de nivel doble).
- Inmediatamente, el joven Imperio recibe **20** para su Tesoro.
 - En el paso Estado de las Naciones del siguiente turno, recibirá otros **10** . No hay más extra los siguientes turnos.

IX REFUERZOS

A. Descripción General

- Durante el paso Refuerzos de la Fase de Tiempo, las naciones reciben unidades (sin coste) y líderes según lo indicado por la **Tabla Temporal** o por su **Carta de Nación**.

B. Desplazamientos

- Cuando la **Tabla Temporal** indique la llegada de una nueva nación a una provincia ocupada, los ocupantes deben evacuarla inmediatamente.
- Las unidades desplazadas deben moverse a provincias adyacentes **vacías o amistosas**; y si es posible, en dirección a su horda o capital. Los límites de apilamiento deben ser respetados.
 - Si el desplazamiento no es posible para **algunas** (pero no todas) las unidades desplazadas (por límites de apilamiento), se retiran del juego.
 - Si el desplazamiento no es posible para **ninguna** unidad porque están rodeadas, la nación desplazada debe escoger su vecino más fuerte (por número total de unidades) y buscar refugio en una de sus provincias (retirando del juego cualquier exceso de unidades). Inmediatamente se somete a su nuevo soberano, que deberá evacuar a su vez como es usual (→ XXIX).
 - Si el desplazamiento es desde una isla, se permite el repliegue a través de una zona marítima usando flotas amistosas para el transporte naval (→ XXV.D). De lo contrario, se retiran del juego las unidades desplazadas.
- Una horda en la provincia de llegada es desplazada. Las capitales se retiran y pueden volver a ser fundadas como si la nación se estuviera convirtiendo en Reino (→ VII.D). La Edad de la nación y su Tesoro no cambian.
- Los desplazamientos no pueden ser interceptados ni desencadenan una huida (→ XIX).

C. Líderes Históricos e Intrínsecos

- Los líderes intrínsecos, como individuos, solo duran un turno. A medida que uno muere (de causas naturales), surge otro nuevo. Para reflejar esto, los líderes intrínsecos se pueden redespigar libremente en cualquiera de las provincias de la nación durante los Refuerzos.
- Un nuevo líder histórico puede aparecer como refuerzo.
- Deberá ser colocado en cualquiera de las provincias de la nación.
 - El líder intrínseco nunca podrá estar en juego al mismo tiempo que el líder histórico. Se coloca en el **Registro de Turnos** de donde vendrá como refuerzo al **turno siguiente**.
 - **Nota:** Siempre se permite el líder militar de un **Imperio** (p. ej. el *Caesar* de Roma) incluso si hay presente un líder histórico.
- Los líderes históricos que aparecieron en el turno anterior son retirados durante los Refuerzos excepto si la **Tabla Temporal** los convoca para un segundo turno.

D. Unidades Bárbaras

- Cada nación Bárbara recibe refuerzos como se indica en la **Tabla Temporal** salvo que sea un vasallo (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).
- Esos refuerzos siempre se colocan en la misma provincia que contiene la **horda** (al lado de ella). A diferencia de las naciones Civilizadas, **los límites de apilamiento se ignoran en este momento**—se comprobarán más tarde, durante la Fase Militar.
- Si la **Tabla Temporal** no muestra más refuerzos, una nación Bárbara recibirá, por defecto, una unidad como refuerzo cada turno.
- Si la **Tabla Temporal** indica un tipo de unidad no disponible, se sustituye por una infantería con los menores atributos posibles.
- Cuando la **Tabla Temporal** simplemente especifica un número de “unidades”, al menos la **mitad** de ellas deberán ser de **infantería** (si las hay disponibles en la reserva). El jugador podrá escoger libremente el **tipo** de las demás.
- **Dentro de un tipo**, el jugador coge la mitad al azar y elige el resto.
- Los **Nómadas** 🐾 eligen cada uno de sus refuerzos—no cogen ninguno aleatoriamente.
- No se puede comprar ninguna unidad usando el Tesoro de una nación Bárbara.



E. Reinos e Imperios

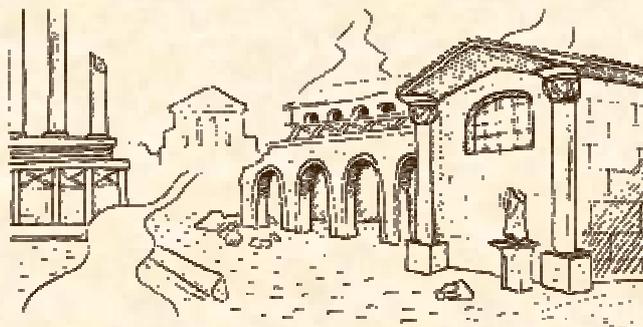
- Las naciones Civilizadas rara o ninguna vez reciben refuerzos programados; en su lugar, compran las nuevas unidades (o reparan las dañadas) durante el paso de Compras de la Fase de Administración. En las **Ayudas al Jugador** y en las **Cartas de Nación** se indican algunas excepciones.
- Si son elegibles (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**), cada uno de los Reinos menores **inactivos** recibe una unidad como refuerzo.

F. Federados y Vasallos

- Si se elimina un mercenario federado (→ XXVIII.C), se presta uno nuevo al federador (desplegándolo en el mapa) durante los Refuerzos del federador.
- Si se elimina un mercenario vasallo de un soberano **nómada** (→ XXIX.D), el soberano elige uno nuevo durante sus Refuerzos. Este es el único caso en el que se debe reemplazar un mercenario vasallo eliminado.

G. Naciones Desaparecidas

- Si una nación ha desaparecido (no tiene unidades propias en el mapa), durante sus Refuerzos **una** de sus unidades controlada por otra nación como auxiliar (unidad 'B' → XV.B) o mercenaria (→ XXVII.B, XXVIII.C, XXIX.D) se elimina de **cada** una de esas naciones (a elección de ellas).



X EVENTOS

A. Descripción General

- Este paso de la Fase de Tiempo se divide en tres subpasos: se roban las cartas de evento (algunas de las cuales desencadenan eventos inmediatos), algunos Bárbaros realizan incursiones y se determinan los ingresos por las caravanas.

B. Cartas de Evento

- En orden de número de jugador, cada uno de ellos roba **una carta de evento** (independientemente del número de naciones que controle).
- Algunos de los marcadores de pillaje obtenidos como resultado de incursiones y asedios también funcionan como “cartas” de evento.
- Las cartas de evento pueden ser **públicas** (18 cartas) o **privadas** (54 cartas).
- Una carta de evento **pública** tiene un **dorso de color rojo** mientras que las cartas de evento **privadas lo tienen de color marrón**. Cuando se roban, los eventos públicos se deben jugar inmediatamente, mientras que los privados pueden ser guardados por el jugador para usarlos más tarde.
- El objetivo de una carta de evento no tiene que ser necesariamente una nación, apilamiento o unidad controlada por el jugador que la ha jugado. Por ejemplo, un evento puede entrometerse en el resultado de una batalla que no involucra a ninguna de las naciones del jugador que la ha jugado.
- Una **nación inactiva** no puede ser el objetivo de un evento (Reinos independientes menores, Bárbaros Eslavos, incursores asentados) salvo en batalla.
- Las cartas de evento jugadas se ponen en la pila de eventos descartados. El evento público *Reserva* es la única ocasión en la que los descartes se vuelven a mezclar en el mazo de eventos.

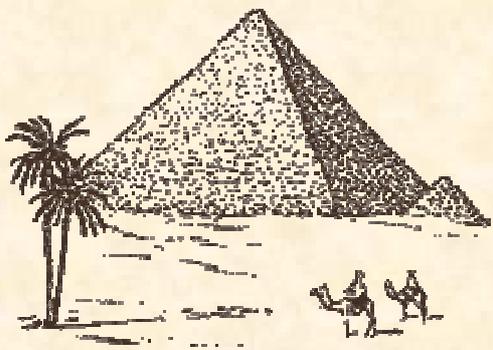


C. Incursiones

- Algunos Bárbaros llamados **incursores** lanzan Incursiones, como se enumera en la **Tabla Temporal**. 
- Cada una de esas naciones tiene una reserva de al menos **2 unidades** con las que hacer las incursiones.
- No tienen iniciativa en sus **Cartas de Nación** ya que no actúan durante la Fase Militar.
- El procedimiento de las incursiones se explica detalladamente en la próxima sección (→ XI).

D. Caravanas

- Aegyptus, Rhagae, Siraces y Tripolitania son las provincias con Caravanas.
- Una provincia con Caravana, normalmente proporciona un ingreso de **1**  (además del ingreso de la propia provincia) a la nación **Civilizada** que la controla. 
- Cada turno se hace una tirada de **D10** en la Tabla de Caravanas mostrada debajo (y también en el mapa) para determinar al azar una **caravana excepcional**. La provincia designada recibe un ingreso de **5**  en vez de **1** .
 - 1–2 Aegyptus 3–7 Rhagae 8–9 Siraces 0 Tripolitania
- La carta de evento **Caravana** aumenta el ingreso por caravana a **10**  para la caravana excepcional y a **5**  para las demás. 
- Una nación **Bárbara** que controle una provincia con Caravana, podrá saquearla si pasa un chequeo de un **D2**. Roba un marcador de pillaje.
 - Si la Caravana es excepcional, el saqueo tiene éxito automáticamente.
 - Si el evento **Caravana** está en vigor, la nación Bárbara roba **dos** marcadores de pillaje en vez de uno.
 - Ver XXIV.D para resolver marcadores de pillaje de eventos y calamidades.



XI INCURSIONES

A. Descripción General

- Las incursiones tienen como objetivo saquear una provincia en vez de conquistarla.
- Las **naciones incursoras** lanzan sus incursiones durante el paso de Eventos de la Fase de Tiempo, subpaso Incursiones, cuando lo indique la **Tabla Temporal**. 
- Otras **naciones Bárbaras** pueden elegir hacer incursiones durante su activación militar.

B. Naciones Incursoras

- Las incursiones parten de la provincia indicada en sus **Cartas de Nación**. Cuando la carta especifica un Área, las incursiones parten de una provincia dentro de ese Área a elección del jugador.
- **Dos unidades** realizan cada incursión. Si la nación tiene una reserva mayor a 2 unidades (p. ej. los pictos), las unidades incursoras son elegidas aleatoriamente.
- Las naciones incursoras no tienen unidades en el mapa hasta que se asienten (→ XI.G); se puede entender que sus unidades incursoras provienen de los yermos de su provincia inicial.
- Las naciones incursoras **no** se activan durante la Fase Militar. Algunas naciones incursoras se convierten en naciones activas normales tal y como indica la **Tabla Temporal**.

C. Naciones Bárbaras

- Una nación Bárbara puede lanzar una incursión durante su activación, salvo que esté bajo un Foedus (→ XXVIII) o sea vasalla (→ XXIX).
- Se deben asignar **dos unidades** a la Incursión (si es posible). La incursión parte de la provincia donde esté su horda, aunque las unidades incursoras pueden estar en cualquier parte.
- Cuando lanzan incursiones, la **única otra acción** que la nación puede realizar es mover sus unidades entre las provincias que controle, **antes** de la incursión.

D. Proceso de Incursión

- El incursor elige una sola provincia objetivo, que debe ser una provincia enemiga Civilizada con un emplazamiento de ciudad **vacío** (cuadrado amarillo en el mapa). Se coloca el marcador de Incursión (*Incursio*) en la provincia objetivo hasta que se resuelva la incursión.
- La provincia objetivo debe ser adyacente a la localización de comienzo de los incursores o puede haber, como máximo, una provincia en medio (esto se llama 'incursiones en profundidad').
- Una ciudad con un **Limes** o con una ciudad fortificada **no puede** ser cruzada.
- Los incursores que pasan a través de una provincia **guarnecida** para llegar a su objetivo, sufren una penalización.
- Incursores anfibios () pueden cruzar una zona marítima para llegar a su provincia objetivo. Si hay flotas Civilizadas en la zona marítima cruzada, los incursores sufren una penalización.
- Las incursiones no pueden ser interceptadas (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).

E. Resultado de la Incursión

- Se tira un **D10**, con los siguientes modificadores:
 - **-1** por **unidad Civilizada** en la provincia objetivo o en cualquier provincia o zona marítima atravesadas durante una incursión en profundidad
 - **+1** la incursión anterior colocó el marcador de Incursión –
 - **+2** la incursión anterior colocó el marcador de Incursión +

→ Result

- **[≤4]** fallo Se pierde una unidad incursora **permanentemente**
- **[5–6]** **Incursión –** Se gana **1**  y **1 VP**, se coloca el marcador de **Incursión –**
- **[7–10]** **Incursión +** Se roba un marcador de pillaje, se ganan **3 VP**, se coloca el marcador de **Incursión +**
- **[11–12]** **Incursión +** Como **[7–10]** y la/s **unidad/es incursora/s** permanecen en la provincia objetivo
- Un marcador de Incursión que no se renueve, es retirado del mapa.
- Una Incursión + elimina cualquier **Limes** presente.

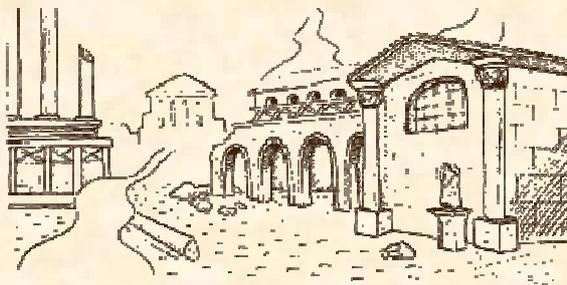
F. Marcador de Pillaje

- Se roba al azar un marcador de pillaje (→ XXIV.D) y se resuelve.
- Mientras el marcador de pillaje permanezca boca abajo en el emplazamiento de ciudad, esa provincia no puede sufrir otra incursión.
- Al final del paso de Ingresos de la Fase de Administración de cada nación Civilizada, se retiran hasta dos marcadores de pillaje de cada Área controlada. Por lo tanto, las provincias saqueadas se recuperan más lentamente que las ciudades.

G. Incursores Asentados

- Los incursores que han elegido asentarse (los que permanecen en el lugar después de la incursión) deben resolver inmediatamente una batalla (→ XX) si hay unidades enemigas en la provincia.
- Una nación incursora que se ha asentado se vuelve inactiva (→ VI.B). Se puede volver activa de nuevo si se indica en la **Tabla Temporal**.

Ejemplo: Los anglos que incursionen en el turno 3 podrían asentarse y volverse inactivos. Esto significaría que no harían incursión en el turno 4. En el turno 5, su invasión les volvería a hacer activos de nuevo.



XII CONTROL DE PROVINCIA Y DE ÁREA

A. Descripción General

- Las Provincias se agrupan en **Áreas** (p.ej. *Italia, Hispania, Graecia*, etc.). En el mapa (→ III.E), las provincias insulares indican a qué Área pertenecen.
- Un hacha  delante de su nombre en el mapa, indica un **Área Bárbara**. Una columna griega  indica un **Área Civilizada**.
- El control de provincias y de Áreas se traduce en puntos de victoria (VPs) y determina la mayoría del ingreso de Reinos e Imperios.
- Una nación controla las provincias y Áreas controladas por sus vasallos (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**). Un federador controla las provincias del Foedus de sus federados (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**), pero no ninguna otra provincia que estos puedan controlar por sí mismos (una provincia con una guarnición con unidades del federador y del federado se considera controlada por el federador). El control puede ser compartido entre aliados (→ XXVI).

B. Control de una Provincia

- Una nación **controla** toda provincia donde tiene un número suficiente de unidades sin oposición.
 - Una **sola unidad** es suficiente para asegurar el control de una provincia **Civilizada**.
 - El umbral para el control de una provincia **Bárbara** es mayor: una nación Bárbara necesitará **dos unidades** o **una unidad y su horda**, mientras que una nación Civilizada necesitará **tres unidades** (algunas de las cuales pueden ser de un federado).
- Una nación controla cualquier provincia **vacía** en las **Áreas** que controle. Así, el control del Área, mientras se mantenga, obvia la necesidad de presencia militar en cada una de las provincias del Área.
- Para conquistar cualquier provincia enemiga, cualquier **ciudad** en la provincia también debe ser asediada con éxito una vez que el ejército enemigo haya huido o se haya retirado. Si la ciudad resiste, el atacante debe evacuar la provincia al final del paso de combate (o al final de la campaña del líder → XXII), dejando la provincia vacía y, por lo tanto, no controlada (excepto si el Área está controlada).

C. Control de un Área

- Bárbaros, Reinos e Imperios pueden reclamar simultáneamente el control de un Área: la reclamación de un Imperio anula la reclamación de un Reino que anula la reclamación de los Bárbaros.
- Los **aliados** combinan sus posesiones para determinar el control del Área. Cada aliado comparte el control del Área.
- Los **Bárbaros** controlan un Área (Bárbara o Civilizada) si las únicas hordas presentes son las suyas, las de sus aliados o las de sus vasallos.
- Los Bárbaros controlan un Área **Civilizada** si controlan la mayoría de sus **provincias**.
- Los **Reinos** controlan un Área si controlan la mayoría de sus provincias.
- Los **Imperios** controlan un Área si controlan la mayoría de sus **ciudades**. Nótese que un Imperio no puede controlar un Área desprovista de ciudades. Un Imperio tiene el **control total** de un Área si posee **todas** las ciudades del Área y esta no contiene provincias hostiles.

→ Efectos de Control de un Área

- Cada provincia **vacía** dentro del Área es automáticamente **controlada**.
- Para un imperio, el control de un Área le proporciona ingresos. El control total aumenta esos ingresos.

D. Amistad, Neutralidad y Hostilidad

- La amistad, la neutralidad y la hostilidad son distintas del control y juegan un papel durante la Fase Militar.
- Las naciones **amistosas** pueden apilarse juntas. Las naciones **neutrales** permiten el paso libre a través de su territorio pero no se pueden apilar con otras. Solo las naciones **hostiles** se pueden atacar unas a otras.
- Las naciones son mutuamente **amistosas** si son aliadas (→ XXVI) o una es federada (→ XXVIII) de la otra o de un aliado. Los federados de una nación y sus aliados son mutuamente neutrales.
- Las naciones son mutuamente **neutrales** si una es un cliente (→ XXVII) o un vasallo (→ XXIX) de la otra o de uno de sus aliados. Los vasallos y los clientes de una nación y sus aliados son mutuamente neutrales.
- **Dentro de un Área Bárbara**, naciones Bárbaras no aliadas y sus vasallos son mutuamente **neutrales** por defecto. Cuando una se activa, las otras pueden declarar que son **hostiles**. Esto dura todo el turno.
- Todas las demás naciones son mutuamente **hostiles**.
- Una **ciudad** es amistosa si su provincia es amistosa.
- Una **provincia** es amistosa a las unidades de una nación:
 - Si está **controlada** por la nación o por una nación amistosa; o
 - está **ocupada sin oposición** por la nación o por una nación amistosa—no se requiere el control (como en el caso de una provincia en un Área Bárbara no controlada).
- Una provincia es neutral a las unidades de una nación si está controlada por una nación neutral u ocupada sin oposición por una nación neutral.
- Todas las demás provincias son hostiles. Esto incluye provincias con batallas o asedios sin resolver.
- **Excepción:** Las provincias rebeldes (→ XVI), aunque siguen controladas por su nación, son hostiles a sus unidades.



Las naciones en la zona verde son mutuamente amistosas; aquellas en la zona amarilla son mutuamente neutrales y también son neutrales para aquellas en la zona verde.

XIII ADMINISTRACIÓN

(Saltar en el Turno 1: la Administración ya ha sido completada).

A. Bárbaros

- La **única** administración que las naciones Bárbaras realizan es la **Recuperación del Saqueo** del paso de Ingresos (→ XIV.I).
- Una nación Bárbara **no** recauda **ingresos**.
- Sin embargo, los Bárbaros pueden lanzar incursiones, saquear ciudades o recibir tributo de otras naciones. 
- Estas actividades proporcionan  (que puede ser usado luego, cuando la nación Bárbara se convierta en un Reino).

B. Reinos e Imperios

- Solo las naciones **Civilizadas** (Reinos e Imperios) necesitan administración.

- Durante el paso de Cartas de Administración de la Fase de Administración, cada nación Civilizada roba varias Cartas de Administración y luego paga y juega **una**.

C. Cartas de Administración (18)

- Hay tres tipos de cartas de Administración: **Pasivas** (7 cartas), **Militares** (7 cartas) y **Reforma** (4 cartas).

→ Coste Administrativo

- Cada carta tiene un coste indicado en su reverso. Hay un precio para Reinos () y otro para Imperios ()
- El coste no tiene relación con el tamaño o la edad del Reino o del Imperio.



→ Líderes Históricos

- Algunos líderes históricos tienen un **bonificador de administración** en su fichas (arriba a la derecha) que permite que la nación robe más cartas inicialmente.

→ Mínimo de Dos Tipos

- Si es necesario, una nación roba cartas adicionales hasta que pueda elegir entre al menos **dos tipos** de cartas.

D. Procedimiento de Administración

- En el **orden de activación de las naciones**, ignorar las naciones Bárbaras:
 - La nación roba **dos cartas de Administración** más tantas como indique el **bonificador de administración** de su líder, todas boca abajo.
 - Si las cartas son del mismo tipo, la nación sigue robando cartas hasta que consigue una de un segundo tipo.
 - La nación elige un **conjunto** de cartas (Pasivas, Militares o de Reforma). Si la nación no puede afrontar ningún tipo, se elige el más barato. Esto desencadena una bancarrota (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) al final del paso de Ingresos.
 - La nación paga el coste del tipo de carta elegido (o vacía su Tesoro en caso de bancarrota).
 - Si el conjunto elegido incluye más de una carta, la nación las examina y elige **una**.
 - La nación resuelve la carta, aplicando sus efectos inmediatamente.
 - Todas las cartas robadas se barajan de nuevo en el mazo para la próxima nación (así dos naciones pueden robar la misma carta).

Ejemplo 1: Al comienzo del turno, los visigodos fundan un Reino en Hispania por lo que ahora deben administrarlo. El jugador roba 2 cartas de Administración: una Pasiva y otra Militar. Decide quedarse la Militar (de coste 10 ). Entonces revela la carta y aplica su efecto (de acuerdo con la edad actual del Reino). Ambas cartas se devuelven al mazo.

Ejemplo 2: Bizancio roba 2 cartas Pasivas (del mismo tipo). Se deben robar más cartas, una a una, hasta obtener una de un segundo tipo. La tercera carta es Militar. El jugador tiene ahora 3 cartas de dos tipos diferentes (dos Pasivas y una Militar). Decide mantener las 2 Pasivas (de coste 10 ). El jugador puede ahora mirar las cartas y elegir la más favorable de las dos. Entonces aplica su efecto y las 3 cartas son devueltas al mazo..

Ejemplo 3: Los ostrogodos han fundado un Reino en Italia. Tienen un líder histórico, Flavius Theodericus, con un bonificador de administración de 2. Por lo tanto, el jugador roba 4 cartas (2 de robo base + 2 de bonificador de robo por el líder). Obtienen una Pasiva, dos Militares y una de Reforma. El jugador elige la carta de Reforma, paga los 20 de coste, mira la carta y aplica sus efectos. Entonces las 4 cartas son devueltas al mazo.

E. Resolviendo las Cartas de Administración

- Cada carta de administración tiene un cierto número de símbolos en su cara:

→ Duración

- Algunas cartas pueden durar más de un turno. La duración se indica al lado de un **reloj de arena**. (Ninguna usa este símbolo en *Invasions Vol. 1*)



→ Oro

- Algunas cartas proporcionan o cuestan **Oro**. La cantidad indicada junto a  es la que se añade o sustrae del Tesoro.



→ Calamidad

- Una nación Civilizada puede recibir una de las 12 **calamidades**, ¡la mayoría dañinas! (→ **Ayuda de Calamidades al Jugador**)



→ Líderes

- Si la carta muestra la cabeza del líder con un '✓' por 'Sí', entonces el líder de la nación puede jugar normalmente durante el turno.
- Si la carta muestra la cabeza del líder con una 'x' por 'No', el líder o líderes (el emperador o el rey más cualquier líder extra **sin nombre**) deben permanecer **inactivos** en la capital durante el turno. **Los líderes no gobernantes con nombre** (como los generales romanos) siempre están activos.
- Importante:** Un líder inactivo aún puede interceptar o huir durante la activación de otras naciones (→ XIX).



XIV INGRESOS

A. Límites del Tesoro

- El Tesoro mínimo de una nación es 0 . El Tesoro máximo después de las compras es de 40 . ¡Todo el  almacenado por encima de 40 se **pierde!**

B. Ciudades

- El ingreso de las Ciudades se basa en su nivel: **nivel 1** → 1 , **nivel 2** → 2 , **nivel 3** → 3 
- Una ciudad saqueada proporciona solo media pieza de oro (½ ) independientemente de su nivel.

→ Capitales

- La capital genera un extra de 5  para un Reino o un extra de 10  para un Imperio.
- El ingreso extra no se recauda el turno que la capital es red desplegada después de ser conquistada (→ XIV.I).



C. Naciones Bárbaras

- Las naciones Bárbaras acumulan  en su Tesoro recibiendo tributo como federado (→ XXVIII.E) o soberano (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**), como resultado de la mayoría de las cartas de Diplomacia (→ XXX) o siendo contratados como mercenarios (→ **Hunos: Ayuda al Jugador D**). Pero por encima de todo eso, consiguen  como resultado del **pillaje** (→ X.D, XI.F, XXIV.D, XXIX.B).
- No pueden gastarse nada. **Excepción:** si se vuelven vasallos, el tributo que pagan sale de su Tesoro (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).

D. Reinos

- El **ingreso bruto** de un Reino es como sigue: ciudades + provincias + capital + comercio + caravanas + tributos.
- Ciudades:** Todas las ciudades controladas (incluyendo la capital) en provincias que **no tengan una revuelta**.
- Provincias:** Todas las provincias controladas que **no tengan una revuelta**.
- El ingreso de una provincia viene impreso en el mapa en **rojo** (p. ej. 2  de *Chaldea*, 1  de *Susiana*, y solo ½  de *Hyrkania*).
- El gran **Punto Rojo Oscuro** con una corona cerca del nombre de una Área indica el ingreso total de **todas** sus provincias (p. ej. *Gallia Meridionalis* 12 , *Asia* 8 ). ¡No incluye las ciudades!
- Capital del Reino: +5 



E. Imperios

- El **ingreso bruto** de un Imperio es como sigue: ciudades + Áreas + capital + comercio + caravanas + tributos.
- Ciudades:** Todas las ciudades controladas (incluyendo la capital) en provincias que **no tengan una revuelta**.
- Áreas:** Cada Área controlada proporciona 1 ; el control total proporciona 1  adicional.
- El **Cuadrado Negro** con un águila al lado del nombre de un Área Civilizada indica el ingreso por control total: 2  además de todas las ciudades (p. ej. *Graecia* proporciona 2 + 7 (3 ciudades) = 9 ).
- Capital imperial: +10 



F. Otros Ingresos

→ Comercio (solo naciones Civilizadas)

- Ingresos 1  por zona marítima en la que la nación controle al menos una ciudad costera que no tenga una revuelta.
- Si una nación controla todas las ciudades costeras de una zona marítima y ninguna tiene una revuelta, gana el **Valor de Monopolio** de esa zona marítima como un ingreso adicional.



Nota: Al comienzo del juego, aunque Roma y Bizancio juntas controlan todas las ciudades costeras del M. Adriaticum y M. Siculum, ninguna gana el bonificador por monopolio porque se administran independientemente.

→ Caravanas

- El ingreso por las caravanas se consigue antes, durante el subpaso de Caravanas de la Fase de Tiempo (→ X.D).

→ Tributos

- Gana 1 🍪 por vasallo (incluso si el vasallo no tiene 🍪).
- Gana hasta 2 🍪 por cada cliente.
- Paga 1 🍪 al soberano.
- Paga 3 🍪 a cada federado.
- Si no puede pagar, la nación sufre una bancarrota (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) y sus federados pueden romper su Foedera (→ XXVIII.G).



G. Revueltas, Herejías y Declive

- Las Provincias con revuelta **no** proporcionan **ingresos** (al Reino al que pertenecen).
- Las ciudades en provincias con revuelta **no** proporcionan **ingresos**.
- Cada provincia con revuelta **añade 1 🍪** a los gastos, **3 🍪** si el marcador está girado a su lado **Revolta +**.
- Cada Área herética **añade 1 🍪** a los gastos. En el caso de Reino, esto es cierto solo si este abarca dos Áreas y solo una de ellas es herética—si las dos Áreas son heréticas, no se añaden gastos.
- Un marcador *En Declive* a nivel simple **añade 5 🍪** a los gastos, mientras uno a nivel doble **añade 10 🍪**.
- Si es incapaz de pagar los gastos, la nación cae en bancarrota (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).

H. Ingresos Netos

- Un **Reino** debe pagar **1 🍪 de mantenimiento** por cada una de sus unidades. Un líder no necesita mantenimiento.
- Los **Imperios** no pagan mantenimiento.
- El Ingreso Bruto menos el coste del mantenimiento y otros gastos es el **Ingreso Neto** (redondeando hacia arriba si es necesario) que se sumará al Tesoro. Esto, a veces, puede ser un valor negativo (*por ejemplo, cuando hay demasiadas unidades*).

I. Recuperación del Saqueo

- Una vez que se han recaudado los ingresos, se retiran todos los marcadores de pillaje que estén boca abajo de **todas** las ciudades de la nación. Se red despliegan las **capitales** conquistadas.
- En cada Área controlada, se retiran hasta **2 marcadores de pillaje boca abajo** de los emplazamientos de ciudades vacíos. Esto nunca se hace más de una vez por Área durante un solo turno.
- La Recuperación del Saqueo es la única administración que ejecutan las naciones Bárbaras.

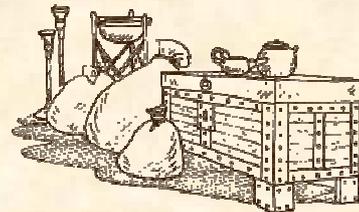


J. Bancarrota

- Una nación Civilizada sufre una bancarrota si no puede afrontar ninguna de las cartas de Administración robadas durante el paso anterior de **Cartas de Administración** o si no puede pagar todos sus gastos.
- Cuando una nación Civilizada sufre una bancarrota, padece 3 penalizaciones:
 - Envejece **2 espacios**.
 - Incrementa su nivel de *En Declive*.
 - Roba una Carta de Administración y aplica la **calamidad** indicada (si hay alguna).
- Además (solo en bancarrotas por gastos):
 - Si se trata de un **Reino**, pierde las unidades por las que no pueda pagar o la mitad de sus unidades actuales, lo que sea menos.
- Si se desencadena más de una bancarrota en un turno, solo se aplican los efectos de una.

K. Colapso

- Si un Imperio de edad ≥ 9 sufre una **bancarrota**, se hace inmediatamente un chequeo de colapso. Se tira un **D10** con los siguientes modificadores:
 - **+?** cada edad por encima de 9 (**+1** edad 10, **+2** edad 11, **+3** edad 12)
 - **+1** si está *En Declive* (nivel simple)
 - **+2** si está *En Declive* (nivel doble)
 - **+1** por calamidad sufrida este turno
 - **+2** si la capital fue conquistada el turno anterior
 - **-1** por Área controlada además del Área de la capital
- Resultado < 9 : El Imperio resiste.
- Result ≥ 9 : El Imperio colapsa y deja de existir.
 - Todas sus unidades se retiran del juego. Así como sus líderes, su Capital y sus marcadores de Envejecimiento y Tesorería.
 - Se intercambian las unidades **auxiliares** romanas de origen Bárbaro ('B') por infanterías de sus respectivas naciones, tantas como lo permitan sus reservas.
 - Se devuelven los **Mercenarios** a la provincia donde esté la horda o la capital de su nación.
 - Los vasallos y los federados recuperan su libertad (aunque la Foedera puede ser transferida → **Ayudas a los Jugadores romanos: K y bizantinos: G**).



XV COMPRAS

A. Bárbaros

- No se pueden comprar unidades usando el Tesoro de una nación Bárbara.

B. Naciones Civilizadas

- Las naciones Civilizadas compran unidades con su .
- Los refuerzos comprados pueden colocarse libremente dentro de las provincias controladas mientras se respete el límite de apilamiento.
- Los precios de compra son mayores para Imperios que para Reinos (→ **Ayudas al Jugador de Roma, Bizancio, Hunos, Persas o Godos**).
- Una unidad pesada  es un poco más cara.
- Las unidades de élite  (pesadas o no) son las más caras.
- Cuando todas las fichas de unidades están en juego, una nación no puede comprar más. En el mejor de los casos puede ahorrar el  no gastado en su Tesoro.
- Los Imperios pueden reparar hasta dos de sus unidades de élite dañadas a **mitad** de su precio de compra durante las Compras.
- Los **Romanos** (Roma y Bizancio) tienen límites de reclutamiento para sus unidades nacionales: una por turno para los turnos 1–7, dos por turno a partir del turno 8. No obstante, pueden reclutar libremente **auxiliares** Bárbaros ('B') una vez estén disponibles en sus reservas. (Ver turno en la ficha.)
 - También obtienen **mercenarios** de la diplomacia (→ XXX.H), sus federados (→ XXVIII.C), clientes (→ XXVII.B) y vasallos (→ XXIX.D).
- Si están *En Declive*, Roma y Bizancio deben hacer un chequeo de **D2** después del paso de Compras; si se falla, ocurre la calamidad *Usurpador* (→ **Ayuda de Calamidades al Jugador**).



C. Unidades con una Fecha

- Algunas unidades no están disponibles antes de un turno específico o antes de que se cumplan algunas condiciones particulares (→ **Tabla Temporal**).

Ejemplo: El auxiliar romano mostrado arriba solo está disponible a partir del Turno 3.

XVI REVUELTAS

A. Descripción General

- Las Revueltas ocurren como resultado de una calamidad o de un evento.
- Los Bárbaros son inmunes a las Revueltas mientras sean Paganos o Arrianos.

B. Designar un Seleccionador

- Se selecciona, al azar, un jugador (¡posiblemente el jugador afectado!) para que elija la provincia de la revuelta. Tirar un **D10**: [1–3] Romano; [4–6] Persa; [7–8] Godo; [9–0] Huno

C. Designar un Área (solo Imperios)

- Cuando la revuelta ocurre en un Imperio (romano o algún otro), el Área Civilizada a la que pertenece la provincia rebelde se determina al azar usando la tabla de la mitad del mapa donde está localizada la capital del Imperio (esta tabla también aparece en la **Ayuda de Calamidades al Jugador**):



- Mapa Occidental:**
[1] Gallia M. [2] Illyria [3–4] Britannia
[5] Gallia S. [6] Italia [7–8] Africa [9–0] Hispania
- Mapa Oriental:**
[1] Moesia [2] Asia [3] Cappadocia [4] Graecia
[5–6] Aegyptus [7–8] Oriens [9] Mesopotamia [0] Persis
- Repetir la tirada si el Imperio no controla una provincia en el Área obtenida.

D. Seleccionar la Provincia Rebelde

- No se puede seleccionar una provincia con la **capital** o con un **líder**.
- La presencia de unidades militares es irrelevante.
- Se coloca un marcador de **Revuelta – (Rebellio)** en la provincia rebelde o se gira un marcador de **Revuelta –** que ya estuviera a su lado de **Revuelta +**.

E. Efectos de las Revueltas

- Una provincia rebelde se vuelve **hostil** aunque sigue "controlada" por su nación propietaria.
- El propietario pierde el ingreso de la provincia rebelde así como el de las ciudades de la misma. No se puede elegir para comercio una ciudad rebelde (→ XIV.F).
- Los gastos del propietario aumentan en **1 o 3**  por cada provincia rebelde (**1**  por Revuelta –, **3**  por Revuelta +).
- Si una provincia con revuelta es conquistada por otra nación, permanece rebelde. El nuevo propietario podrá intentar someterla durante su próxima Fase de Administración.
- Las revueltas no tienen efecto en las caravanas.

F. Sometimiento de una Revuelta

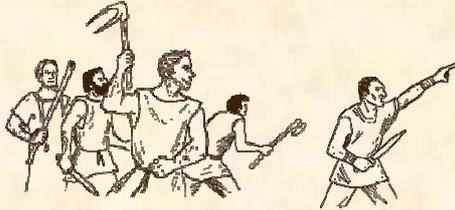
- La mayoría de las revueltas ocurren durante la Fase de Administración como resultado de una calamidad. Dado que el paso de Sometimiento de Revueltas ocurre al final de esta fase, se puede intentar someter la revuelta en el mismo turno solo si la nación ya tenía presencia militar. De otro modo, se necesita mandar unidades durante la Fase Militar en preparación del intento de sometimiento de la revuelta del siguiente turno.
- No es obligatorio someter una Revuelta.
- Se tira un **D10** con los siguientes modificadores:
 - +1 por unidad presente en la provincia (del tipo que sea)
 - 1 si el Área es herética (o si la capital del Área es herética y la provincia con revuelta es de la misma religión pero no herética)
 - 1 si 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, no hay asedio ni combate.
- Resultado < 9: La revuelta continúa y la nación pierde **una unidad** de su elección de entre las presentes.
 - Si la nación solo tiene una unidad, el líder es **eliminado** si falla un chequeo de **D2**.
- Resultado ≥ 9: La revuelta es sometida y la provincia vuelve a ser controlada. Quitar el marcador de Revuelta.

Ejemplo: En el 375 dC, Roma sufre dos revueltas. La tirada de D10 para designar al jugador que emplaza la revuelta obtiene un 2 → ¡es el jugador romano!. La tirada de Área es 8 → África (un Área herética). El jugador romano opta por colocar un marcador de Revuelta en la provincia africana de Tripolitania. Roma pierde **1**  de sus ingresos (pierde el control total del Área) mientras sus gastos se incrementan en **1** . Con la herejía, los gastos totales son ahora de **2** .

Para la segunda revuelta, es el jugador persa (4 en un D10) quien elegirá la provincia. La tirada de Área es un 5 → Gallia Septentrionalis. El jugador persa no puede elegir Treveria (ya que el líder Caesar está allí), así que elige Neustria (Parisius). Roma pierde 1 + 1 (control total + ciudad) = 2 🍷 de sus ingresos y añade 1 🍷 a sus gastos.

En total, Roma pierde 3 🍷 de sus ingresos y añade 3 🍷 a sus gastos.

Durante la Fase Militar del turno, Roma mueve su guarnición africana a Tripolitania y el ejército del Caesar a Neustria en un intento por aplastar ambas revueltas en la Fase de Administración del próximo turno.



XVII APILAMIENTO

Los límites de apilamiento de las zonas marítimas se tratan en otro lado (→ XXV.A).

A. Descripción General

- Hay un límite de apilamiento en cada provincia.
- Solo se tienen en cuenta las unidades de la nación activa (incluyendo mercenarios bajo su control), de sus federados y de sus aliados (sin importar quién sea su oponente y que unidades tengan en caso de batalla).
- Durante el movimiento, pueden cruzar una provincia neutra o amistosa un número ilimitado de unidades (→ XII.D).
- El apilamiento se comprueba:
 - Cuando los refuerzos Bárbaros desplazan a otra nación (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).
 - Cuando se colocan las compras de los Civilizados (→ XV.B).
 - Durante un Paso a la Fuerza (→ XVIII.F).
 - Cada vez que una nación haya **completado** el subpaso de Movimiento de Apilamientos de Unidades, antes de comenzar el subpaso de Combate. Dos veces durante una invasión (→ XVIII.H).
 - Después de cada subpaso de Movimiento de la campaña de un líder (→ XXII).
 - Cuando ocurre una confrontación por intercepción, antes del combate (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).
 - Después de huir (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).
 - Después de retirarse (→ XX.L).
 - Durante el redespiegue del Foedus (→ XXVIII.B).
 - Durante el redespiegue mercenario (→ XXVII.B, XXVIII.C, XXIX.D).

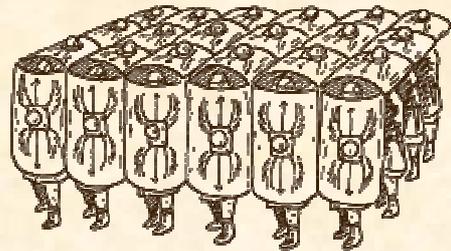
B. Límites de Apilamiento

- El límite en todos los terrenos es de **4 unidades** excepto en montaña, que es de **3 unidades**.
- La presencia de un **líder** proporciona un bonificador (valor de abajo a la izquierda **+X**).
- Durante una **invasión**, la nación invasora recibe un bonificador al apilamiento de **+1** para todos sus apilamientos durante toda su activación (incluyendo cualquier campaña).

Ejemplo: Un líder Bárbaro con un valor de apilamiento +2 puede tener 6 unidades (4 por el terreno +2 por el líder) en la mayoría de provincias o 5 unidades en montaña (3 por terreno +2 por líder). Durante una invasión, esos límites se incrementarían a 7 y 6, respectivamente.

C. Casos Especiales

- Una provincia puede tener una sola ficha de **Limes**. Se coloca sola, junto al apilamiento de unidades de la provincia (si hay). Nunca cuenta contra el límite de apilamiento.
- Una **Horda** nunca se apila. Se coloca sola, claramente visible cerca del apilamiento Bárbaro (si hay). Nunca cuenta contra el límite de apilamiento.
- Lo mismo se aplica a cualquier ciudad (fortificada o no)  o a un marcador de pillaje .
- Un **líder** se coloca en lo alto de un apilamiento de unidades. Nunca cuenta contra el límite de apilamiento.



XVIII MOVIMIENTO

Esta sección trata sobre el movimiento de unidades terrestres. El movimiento marítimo se trata en otro lugar (→ XXV).

A. Descripción General

- Un jugador puede mover tantas unidades de la nación activa como quiera durante cada uno de los subpasos de movimiento de su nación (todas, algunas o ninguna).
- Las naciones mueven sus apilamientos **de uno en uno** y su composición puede variar durante el movimiento (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**). Mover los apilamientos de uno en uno es importante para resolver intentos de intercepción, desbordamientos, transporte naval, etc.
- Un apilamiento solo puede moverse si todas sus unidades aún tienen **capacidad de movimiento** (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**), y puede ser movido usando solo parte de esta capacidad cada vez—en otras palabras, el movimiento de un apilamiento puede ser interrumpido para mover otros apilamientos antes de ser reanudado.
- Un apilamiento se mueve de una provincia a otra adyacente con la que hace frontera o sobre un estrecho. No puede saltarse provincias intermedias durante el movimiento.
- Un apilamiento puede usar movimiento naval (transporte naval o desembarco anfibio) para cruzar hasta **dos** zonas marítimas adyacentes a sus provincias iniciales y finales.
- Excepción: Un apilamiento que incluya Bárbaros nómadas no puede usar movimiento naval.
- El vasallo de un nómada soberano debe permanecer en la misma Área que la horda de su soberano o en una adyacente.
- Ríos, cordilleras y otros terrenos no tienen efecto en el movimiento excepto los estrechos (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**). Sin embargo, los ríos y las cordilleras afectan a la intercepción y a la huida (→ XIX).
- Durante el movimiento no hay límites de apilamiento. Una vez que el subpaso de movimiento ha sido completado, el apilamiento debe ser comprobado, independientemente de si las provincias de llegada son amistosas o no.

B. Capacidad de Movimiento

- Cada unidad terrestre tiene una capacidad de movimiento—un número determinado de provincias que puede mover—medido en pasos, que son renovados a su máxima capacidad al comienzo de cada subpaso de Movimiento.

Por ejemplo, las unidades de una nación invasora (→ XVIII.H) renuevan su capacidad de movimiento dos veces—al comienzo de cada uno de los dos subpasos de Apilamiento de Unidades de la invasión. Las unidades renuevan su capacidad de movimiento otra vez al comienzo de cada campaña de un líder.

- La capacidad de movimiento que no se gaste, no se puede mantener de un paso de movimiento al siguiente ni transferirse de una unidad a otra.
- Las unidades se dividen en dos tipos para la capacidad de movimiento:
 - Infantería: 3 pasos. Caballería: 4 pasos.
- Una Horda Bárbara tiene su propia capacidad de movimiento que se muestra en su ficha.
- Un Líder incrementa la capacidad de movimiento en **+1 paso**, pero solo si las unidades mueven con el líder todo su movimiento.
- Durante las **campañas** del líder, las unidades solo pueden moverse para unirse a él o bajo su dirección (→ XXII.B).
- Los Límites nunca se mueven, están fijos en una provincia.

C. Fin del Movimiento

- Las unidades deben detenerse cuando entran en una provincia con unidades de una **nación hostil** aunque la controle el mismo jugador.
- Excepciones:
 - Dentro de un Área Bárbara, otras unidades Bárbaras no detienen el apilamiento de una nación Bárbara.
 - Desbordamiento (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**) simplemente ralentiza un apilamiento.
 - Paso a la fuerza (→ XVIII.F) detiene un número de unidades para permitir más tarde que otros apilamientos pasen sin obstáculos.

D. Dejar y Recoger

- Un apilamiento puede dejar unidades y continuar moviéndose. También puede recoger unidades a lo largo del camino. Las unidades que han dejado el apilamiento pueden moverse más tarde y las que se unen a él pueden haberse movido antes: la única limitación es la capacidad de movimiento de las unidades individuales.
- Las unidades que no se muevan con el líder todo el movimiento no se benefician de esta bonificación a la capacidad de movimiento.

Ejemplo: el emperador romano Iulianus comienza desde Osroene con un apilamiento de 4 unidades frescas (3 de caballería y 1 de infantería). Primero mueve a Amida, un territorio amistoso. El jugador romano mueve entonces un apilamiento de 2 de caballería y 1 de infantería desde Coele Syria a Amida. El apilamiento del emperador, ahora de 7 de fuerza, reanuda su movimiento al Euphrates, desbordando a la solitaria unidad sátrapa que la defendía. Eso es 3 pasos gastados hasta ahora por cada unidad: la infantería originaria de Coele Syria no puede seguir moviendo. El resto de las unidades mueven una última vez a Babylonia (la infantería de Osroene puede porque ha gastado todo su movimiento con el emperador).

E. Desbordar

- Si un apilamiento en movimiento tiene **6 unidades** (o más) contra una sola unidad enemiga que no consigue huir (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**), puede desbordarla.
- La unidad desbordada es eliminada sin combate.
- Un Desbordamiento le cuesta al apilamiento en movimiento **1 paso** extra (además del normal para entrar en la provincia). Un apilamiento no puede desbordar si solo le queda 1 paso de movimiento.
- Excepciones: Límites romanos, ciudades fortificadas y estrechos no pueden ser desbordados.

Ejemplo: el emperador romano Iulianus entra en Mesopotamia con un apilamiento mixto de 7 unidades (caballería e infantería). Primero mueve a Adiabene (costándole 1 paso) donde hay 1 unidad persa. El persa se niega a reaccionar (ni intercepción ni huida). El jugador romano anuncia un Desbordamiento (costándole otro paso) y elimina la unidad persa. Iulianus continúa a Akkad (costándole un tercer paso) donde hay otra unidad persa, que tampoco reacciona. Los romanos anuncian un segundo desbordamiento, gastando un cuarto paso. Aunque su caballería todavía podría mover una última provincia, Iulianus se detiene sabiamente, ya que su infantería no puede continuar (la capacidad de movimiento de la caballería es de 4 + 1 [líder] = 5 pasos; mientras que la capacidad de movimiento de la infantería es de 3 + 1 [líder] = 4 pasos).

F. Paso a la Fuerza

- Este es un movimiento especial que permite a los apilamientos cruzar una **provincia enemiga** sin detenerse una vez que otras unidades han forzado el paso por ellas.
- Si el doble de unidades de las que hay allí se mueven a la provincia atacada, las unidades defensoras son neutralizadas.
 - Las unidades usadas para el paso a la fuerza están sujetas a los límites de apilamiento, no pueden moverse más y participarán en una batalla contra las unidades defensoras en siguiente subpaso de combate.
 - Otras unidades pueden cruzar la provincia libremente, pero sigue siendo hostil.
- Una gran presencia enemiga impedirá el paso a la fuerza si el apilamiento amistoso es insuficiente.
- Excepciones: los *Límites* romanos, las ciudades fortificadas y los estrechos no permiten el paso a la fuerza.

Ejemplo: Los visigodos tienen una 1 unidad en Aquitania. El jugador franco mueve 2 unidades a esa provincia para crear un paso a la fuerza. Otras unidades francas pueden ahora moverse libremente a través de Aquitania sin detenerse. Si los visigodos hubieran tenido 3 unidades en Aquitania, el jugador franco hubiera necesitado mover 6 unidades para establecer el paso a la fuerza, lo que solo hubiera sido posible con un líder por el límite de apilamiento (4 por terreno + 2 por líder).

G. Migración de una Horda

- Excepto durante una invasión, una horda solo se puede mover por **migración**. Huye o se retira normalmente.
 - Durante una **invasión**, una horda se puede mover como una infantería.
- Para **migrar**, la horda se mueve junto con todas las unidades de la nación y sin atacar, durante el subpaso de Movimiento de Unidades Apiladas.
- Una horda Bárbara no se puede apilar con nada más, lo que evita que se mueva durante la campaña de un líder (→ XXII).
- La migración de una horda no puede ser interceptada.

H. Invasiones

- La **Tabla Temporal** indica los turnos en los que **invaden** las naciones Bárbaras.
- Una nación Bárbara invasora es especialmente activa y peligrosa.

→ Invasión

- Cuando invade, la nación Bárbara juega **dos veces seguidas** su subpaso de Apilamiento de Unidades durante su activación: 1º movimiento + combate seguido del 2º movimiento + combate.
- Mientras invade, la nación Bárbara se beneficia de una bonificación al apilamiento de **+1 unidad** en todas partes. Es acumulativo con cualquier bonificación de líder. Sin embargo, el apilamiento es chequeado después de cada uno de los dos subpasos de movimiento.
- Después de los subpasos de Apilamiento de Unidades de la invasión, un líder Bárbaro lleva a cabo sus campañas beneficiándose aún de este bonificador al apilamiento.

I. Los Límites Romanos

- **Límites** (fortificaciones y muros, en singular **Limes**) protegen las fronteras del Imperio romano hasta el 500 dC (**turno 7**, incluido). 
- El Imperio romano (de Occidente y de Oriente) tiene varias fichas de **Límites** colocadas en sus provincias fronterizas al comienzo del juego.
- Un **Limes** tiene un efecto bloqueante. Todos los invasores deben detenerse cuando entran en una provincia fronteriza donde hay un **Limes**. No son posibles ni los pasos a la fuerza, ni los desbordamientos, ni las incursiones en profundidad.
- La ficha del **Limes** se coloca aparte, claramente visible, al lado de cualquier apilamiento romano presente. No cuenta contra el límite de apilamiento, pero solo puede haber uno por provincia.
- Si hay unidades de apoyo presentes, el **Limes** cuenta como una unidad de defensa para los romanos. Se le puede asignar un impacto.
- Si no hay unidades de apoyo, no hay batalla. El **Limes** es destruido inmediatamente, infligiendo un impacto en el enemigo (→ XX.H) si pasa un chequeo de un **D2**.
- Si los romanos tienen éxito interceptando (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) a una provincia con solo un **Limes**, este es destruido y hace el chequeo de **D2** antes de la llegada del apilamiento interceptor.
- Si el jugador romano pierde y luego recaptura provincias fronterizas donde había **Límites**, puede reconstruirlos sin coste (durante el paso de Compras).
- En el paso de Compras del turno 8, **se retiran todos los Límites del juego** y se convierten en unidades locales (gira las fichas): Estas unidades siguen reglas especiales (→ **Ayudas al Jugador romano: P y bizantino: R**).



J. Estrechos

- Una flecha bidireccional en el mapa uniendo dos provincias sobre un mar indica un estrecho. 
- Las Provincias unidas por un estrecho se consideran **adyacentes**.
- Una fuerza terrestre puede cruzar un Estrecho. No es necesaria una flota.
- Para mover a través de un Estrecho, el apilamiento debe **comenzar su movimiento** en la provincia a un lado del estrecho y, entonces, pasar al otro lado agotando todos los pasos de las unidades del apilamiento (**excepción**: → **Ayuda al Jugador bizantino: P**).
- Un estrecho impide los desbordamientos y los pasos a la fuerza. Un estrecho también puede ser bloqueado (→ XXV.F). Por otro lado, una interceptación o una huida puede cruzar un estrecho sin necesidad de limitar su movimiento al cruce (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**)—salvo que esté bloqueado.

K. Casos Especiales

- Las siguientes áreas Bárbaras están **prohibidas** excepto para algunas unidades.
 - Área Scythia: Abierta solo a Bárbaros Nómadas y, solo en el Turno 1, a los ostrogodos. (→ **Ayuda al Jugador godo: D**)
 - Provincia Arabia Deserta: Abierta solo a incursores árabes.
 - Área de Mauretania: Abierta solo a incursores bereberes y mauritanos.

XIX REACCIÓN DEL Oponente

A. Intercepción

- Cuando una nación entra en una provincia controlada por el enemigo, el propietario de la provincia (el **oponente**) puede reaccionar, declarando una intercepción inmediata. **El proceso de intercepción también aparece en el mapa.**
- El movimiento y combate de intercepción sucede **fuera de la secuencia** normal, como parte del movimiento del apilamiento activo. Una intercepción no puede ser interceptada.
- El oponente puede reaccionar con un apilamiento sin líder y con múltiples apilamientos con líderes.
- El oponente debe designar todos los apilamientos que van a reaccionar antes de resolver algún intento de intercepción. Los apilamientos que reaccionan pueden dejar unidades atrás.
- Las unidades que estén bajo ataque de la nación activa no pueden interceptar.
- Debe existir una conexión terrestre desde la ubicación de cada apilamiento interceptor hasta la provincia interceptada atravesando provincias vacías, neutrales o amistosas (→ XII.D). Está permitido pasar a través de estrechos sin bloquear (→ XXV.F).
- La distancia terrestre máxima es de **3 pasos**, independientemente de la capacidad de movimiento del apilamiento interceptor.

Ejemplo: Un apilamiento en Thracia podría interceptar tan al sur como Achaia; tan al oeste como Illyricum, Dalmatia, Savus, o Tisia; tan al norte como Dacia o Hypanis; tan al este como Pontus, Melitene, o Cilicia.

- Para resolver el intento de intercepción de cada apilamiento, 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 pasos
 - **-2** por cada cordillera o estrecho cruzados
 - **-2** si se cruza el Bósforo (→ **Ayuda al Jugador bizantino: P**)
- Resultado ≥ 6 : La intercepción tiene éxito.

→ Consecuencias del Fracaso

- El apilamiento interceptor permanece en la provincia inicial.
- No puede volver a intentar interceptar el apilamiento activo (es decir, en las provincias a lo largo de su trayectoria de movimiento). Sin embargo, podrá intentar interceptar *otros* apilamientos más tarde durante el turno.

→ Consecuencias del Éxito

- El apilamiento interceptor se une al apilamiento defensivo en la provincia objetivo o se mueve allí si la provincia estaba indefensa.
- Si el **límite de apilamiento** de la provincia objetivo es excedido por el apilamiento interceptor, el exceso de unidades **debe** ser dejado atrás.
- **No** se pueden dejar unidades a lo largo del camino.

→ Enfrentamiento de la Intercepción

- Una vez que se han resuelto todos los movimientos de intercepción, se produce una confrontación entre el apilamiento interceptado (el atacante) y el interceptor (defensor) —salvo que la provincia vacía continúe vacía.
- Si el apilamiento interceptado excede el límite de apilamiento de la provincia objetivo, el exceso de unidades (elegidas por su propietario) no participan en la confrontación pero comparten el destino del resto de su apilamiento.
- Si es posible, el apilamiento interceptado puede desbordar o usar el paso a la fuerza. En cualquier otro caso, la **batalla** se resuelve inmediatamente (→ XX).
- Si el apilamiento interceptado pierde, debe **retirarse** y su movimiento finaliza. En cualquier otro caso, reanuda su movimiento.

Ejemplo: En el 375 dC, los visigodos invaden el Imperio romano en una desprotegida Moesia Inferior. El jugador romano reacciona con un intento de intercepción de un apilamiento sin líder en la vecina Thracia y otro de un apilamiento con seis unidades en Cappadocia con el emperador Valens.

Se comprueba el primer apilamiento: la tirada de D10 es un 3, +2 por Imperio = 5, así que falla. Se comprueba entonces el segundo apilamiento: la tirada es un 9, +1 por líder, +2 por Imperio, -2 por el estrecho, -2 por el Bósforo y -1 por la distancia terrestre de 3 pasos = 7. ¡Esta intercepción es un éxito!

El segundo apilamiento romano mueve a Moesia Inferior, pero debe dejar una unidad en Cappadocia para respetar el límite de apilamiento de la provincia en la que intercepta: 3 por terreno montañoso +2 por líder = 5 unidades.

B. Huida

- Cuando una nación entra en una provincia controlada por el enemigo, el propietario de la provincia (el **oponente**) puede reaccionar, anunciando una huida inmediata. **El proceso de huida también aparece en el mapa.**
- La huida sucede fuera **de la secuencia** normal, como parte del movimiento del apilamiento activo. La huida no puede usar transporte naval (→ XXV.D) ni ser interceptada.
- Se tira un **D10** con los siguientes modificadores:
 - **+?** bonificador de **Combate** del líder del apilamiento que huye, si hay
 - **+3** la provincia de salida tiene una ciudad fortificada
 - **+3** el oponente tiene el doble de unidades que el atacante
 - **-1** el oponente tiene menos caballería que el atacante
 - **-2** si la huida debe comenzar cruzando un río, una cordillera o un estrecho
- Resultado ≥ 9 : El intento de huir tiene éxito.

→ Consecuencias del Fracaso

- El apilamiento del oponente permanece en la provincia atacada y el paso de la fuerza, el desbordamiento o la batalla tienen lugar normalmente.

→ Consecuencias del Éxito

- El oponente mueve **hasta 3 pasos** atravesando provincias vacías, neutrales o amistosas (→ XII.D) y cruzando estrechos sin bloquear (→ XXV.F), independientemente de la capacidad de movimiento de las unidades que huyen.
 - Se puede entrar en una provincia hostil si hay **Desbordamiento** (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**)
- Un apilamiento que huye puede dejar algunas unidades atrás. Si hay un líder presente, se aplica su bonificador de combate tanto si él mismo huye o como si no.
- Pueden dejarse unidades en el camino.
- La provincia destino debe ser **amistosa** o bien **vacía y rural**.
- El **límite de apilamiento** se aplica tanto en el destino como en las provincias en las que se dejan unidades.
- Sin embargo, un apilamiento que ha huido podrá **interceptar** otros apilamientos que muevan más tarde durante el turno.
- Una vez que se completa la huida del oponente, el jugador continúa con el movimiento de su apilamiento activo.

XX COMBATE

Secuencia de Batalla

1. **Ventajas Tácticas**
2. **Ronda de Disparo**
3. **Ronda de Combate**
4. **Determinación de la Victoria**
5. **Eliminación del Líder**
6. **Recuperación**
7. **Retirada**

A. Descripción General

- Después del movimiento, tiene lugar el combate en todas las provincias en las que haya unidades de 2 naciones hostiles, incluso si pertenecen al mismo jugador.
- También puede haber combate **durante** el movimiento como parte de la **intercepción** (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).
- La nación activa es el **Atacante** y la otra es el **Defensor**.
- Se van resolviendo batalla a batalla, en el orden que quiera el atacante, hasta que todas hayan sido completadas.
- Una batalla consiste en una **ronda de disparo** seguida, si es necesario, por una **sola ronda de combate**.
- En el combate se usan dados personalizados.
- Un líder permite un número de repeticiones de tiradas durante la ronda de combate de una batalla.
- Un líder puede morir si su apilamiento es completamente eliminado.
- Algunas bajas de batalla se puede recuperar después de la finalización de la batalla.
- El perdedor **se retira** si no es completamente eliminado.
- Las cartas de Evento también pueden afectar al combate.

B. Dados de Batalla

- Hay dos tipos de dados de Batalla: blancos y negros. Sus caras pueden estar en blanco o mostrar 1 o 2 espadas, blancas o rojas. Cada espada obtenida cuenta como 1 impacto, aunque las espadas rojas solo cuentan en ciertos tipos de terrenos.



Dado blanco

- 3 en blanco
- 1 espada blanca
- 1 espada roja
- 1 espadas blanca+roja



Dado negro

- 2 en blanco
- 1 espada blanca
- 1 espada roja
- 1 espadas blanca+roja
- 1 dos espadas blancas

C. Ventajas Tácticas

- Hay dos Ventajas Tácticas: **caballería** y **pesada**.
- Se comprueban antes de la ronda de disparo y, otra vez, antes de la ronda de batalla.

→ Ventaja de Caballería

- Un bando con 2 unidades de caballería más que su oponente o con 1 unidad de caballería enfrentándose a un rival sin caballería, gana la ventaja de caballería. 

→ Ventaja Pesada

- Un bando con 2 unidades pesadas más que su oponente o con 1 unidad pesada enfrentándose a un rival sin ninguna, gana la ventaja pesada. 

D. Ronda de Disparo

- Las unidades de **arqueros** (incluyendo a la infantería Franca) de ambos bandos, si hay, participan en un intercambio de disparos antes de que empiece la ronda de combate. 
- Los resultados de ambos bandos son simultáneos salvo si se trata de una emboscada.
- **Reserva de dados.** Cada bando consigue **1 dado blanco** por cada:
 - **2** arqueros (p. ej. 3 arqueros = 2 dados).
 - **4** infantería Franca  (p. ej. 1-4 infantería Franca = 1 dado).
- Pérdidas de dados e intercambios:
 - Un bando **pierde 1 dado** si el oponente tiene la ventaja **pesada**.
 - En llano, estepa o desierto cada bando puede **intercambiar 1 dado blanco por uno negro** por cada 2 arqueros a caballo que tenga (p. ej. 1-2 arqueros a caballo = 1 intercambio).
- Un bando puede no tener dados durante esta ronda.
- Las unidades de arqueros supervivientes luchan normalmente durante la consiguiente ronda de combate.
- Si hay impactos, las ventajas de caballería y pesada pueden cambiar por lo que habrá que volver a determinarlas antes de la ronda de combate.
- La batalla finaliza prematuramente si alguno de los dos bandos es completamente eliminado. Se procede directamente a J: Eliminación del Líder.

→ Emboscada de Montaña

- Si la batalla tiene lugar en un terreno de montaña, el Defensor puede organizar una **ronda de disparo de emboscada**.
- **Excepción:** No puede haber emboscada si el líder atacante tiene el símbolo de Montañas : **Alaricus, Belisarius, Feargus, Baianus** en *Invasions Vol. I*.
- La emboscada es automática si el atacante cruza una cordillera o un río para entrar en la provincia montañosa. En cualquier otro caso, sucede si se pasa un chequeo de **D2**. Si se falla, la ronda de disparo es normal (si hay).
- En la ronda de disparo de una emboscada de montaña:
 - Las unidades Alpinas (las que tienen el símbolo de montañas ) cuentan doble.
 - Por cada 4 unidades de **infantería** no francas, el bando que embosca consigue **1 dado blanco**.
 - El atacante devuelve el fuego únicamente con sus unidades **supervivientes**.

E. Repetición de Tirada de los Líderes

- Cada líder tiene un bonificador de combate que va de 0 a 3 (arriba a la izquierda).
- Este es el número de **repeticiones de tirada** que puede solicitar este líder.
- Cada ronda de combate (*no* durante la ronda de disparo), después de que ambos jugadores hayan tirado sus dados, cada jugador puede declarar que uno o más de los dados (**suyos o de su oponente**) deben volver a tirarse. El Atacante lo declara primero.
- Cada repetición de tirada permite al jugador elegir un dado y volver a tirarlo, quedándose con el nuevo resultado (que puede volver a ser repetido de nuevo).
- Un jugador nunca está forzado a usar todas sus repeticiones.
- **OPCIÓN:** Un líder con un bonificador de combate de al menos 2 puede perder una repetición de tirada (no más de una vez) para añadir un dado negro a la reserva de dados de su bando (ver debajo) o para quitar un dado negro (si hay) de la reserva de dados de su oponente. Esto debe anunciarse *antes* del comienzo de la ronda de combate, una vez que se han preparado las reservas de dados. El Atacante lo declara primero.



- **Situaciones tácticas mixtas:** En XX.F y XX.G abajo, los casos marcados con † indican que para que un dado sea añadido o quitado, **todas** las unidades involucradas deben cumplir la condición.

Ejemplo: Para que el atacante pierda el dado de 'Estrecho', todas las unidades atacantes deben haber cruzado el estrecho.

- **Apilamientos mixtos:** Los casos marcados con ‡ indican que para que modificador se aplique, basta con que **una** de las unidades involucradas cumpla la condición (en ambos bandos si es pertinente).

Ejemplo: En una lucha entre unidades Civilizadas y Bárbaras en una provincia Bárbara, el atacante Bárbaro disfruta de un dado adicional si hay una unidad Bárbara en el apilamiento atacante y una unidad Civilizada en el apilamiento defensor—incluso si unidades de Reinos (vasallos) constituyen el resto del apilamiento atacante o si unidades Bárbaras (federados o vasallos) constituyen el resto del apilamiento Civilizado.

F. Reserva de Dados

- Inicialmente cada unidad (excepto Hordas y *Limites*) involucrada en una batalla proporciona **1 dado blanco**.
- El terreno y otros factores afectan al número de dados blancos como sigue:

→ Dados del Atacante eliminados (acumulativo)

- -1 Pantano
- -1 Cruzar un estrecho, río o cordillera † (excepto si son interceptados)
- -1 Bosque (si el Defensor es un Bárbaro no Nómada ‡)

- Las unidades terrestres anfibas () ignoran la penalización por río.
- Las penalizaciones al Atacante por río, estrecho o cordillera no se aplican en una intercepción, incluso si el Defensor ya tenía fuerzas en el territorio antes de que se le sumaran las unidades interceptoras.

→ Dados del Atacante añadidos

- +1 Atacante Bárbaro en una provincia Bárbara vs. Civilizado ‡

→ Dados del Defensor añadidos (acumulativo)

- +1 Ciudad fortificada
- +1 *Limes*
- +1 Una o más Hordas (p.ej. Bárbaros aliados)

- Ningún bando puede ser reducido a menos de 1 dado 1.
- Las Cartas de Evento pueden proporcionar o eliminar dados en algunos casos.

G. Intercambio de Dados

- Se puede intercambiar un dado blanco por un dado negro en cada uno de los siguientes casos:
 - ✓ Tener 2+ de élite (**2 intercambios** para Roma o Bizancio con 4+ de élite)
 - ✓ Ventaja de Caballería
 - ✓ Imperio vs. Bárbaros †
 - ✓ Nómadas en estepa †
 - ✓ Ciudad fortificada (solo Imperios)
- **Recordatorio:** Una nación Bárbara no puede usar sus unidades de élite como de élite. El símbolo de  es ignorado y las unidades son consideradas 'estándar'. Los Bárbaros se deben volver civilizados para disfrutar de los beneficios de sus unidades de élite.
- Se **debe** intercambiar un dado negro por uno blanco en el siguiente caso:
 - × El oponente tiene la ventaja pesada

- Si no hay ningún dado negro para intercambiar, se ignora la ventaja pesada del oponente.
- Las **Cartas de Evento** pueden proporcionar intercambios de dados en algunos casos. Estos se hacen al final salvo que la carta especifique otra cosa.

H. Ronda de Combate

- Una vez que se ha fijado el número y tipo de los dados, se puede resolver la ronda de batalla.
- Los resultados (impactos) de ambos bandos son simultáneos.
- Ambos jugadores tiran sus dados. Por convenio, el Atacante tira primero.
- Cada **espada** obtenida es un **impacto** en las unidades del oponente.
- Las **espadas rojas** solo impactan en llano, estepa o desierto.

→ Impactos

- Cada jugador **decide y elige** sus propias pérdidas: es decir, cada uno selecciona cuáles de sus unidades son dañadas o eliminadas por los impactos.
- Un impacto **elimina** una unidad estándar o **daña** una unidad de élite (se gira la unidad, volviéndose una unidad de infantería o flota estándar).
- Cuando un apilamiento contiene tanto unidades nacionales (incluyendo auxiliares) como extranjeras (mercenarios), la **primera** unidad **eliminada** debe ser una **nacional**.
- Una **horda** Bárbara solo puede ser impactada al **final**; esto no la elimina sino que hace que su nación se someta a su vencedor (→ XXIX.B).

I. Determinación de la Victoria

- La Victoria se determina como sigue:
 - Si una nación **elimina todas** las unidades enemigas, es la vencedora.
 - En cualquier otro caso, la nación con **menos unidades eliminadas** es la vencedora.
 - En caso de empate, la nación defensora es la vencedora si hay presente una **ciudad fortificada o una horda**.
 - Si no hay una ciudad fortificada o una horda, la nación con el **líder con mejor bonificador de combate** es la ganadora.
 - Si el empate persiste, el **defensor** es el vencedor.
- El perdedor debe retirarse.

J. Eliminación del Líder

- Cuando un apilamiento es completamente eliminado (antes de la subsecuente recuperación), se **elimina** a su líder si se falla un chequeo de **D2**.
- Un líder solitario superviviente se retira a la provincia amistosa más cercana, independientemente de la distancia y de que haya provincias hostiles en medio.
- Cuando un Imperio está *En Declive*, cada vez que un líder obtenga una **victoria** (atacando o defendiendo), se hace una tirada de **D10**: con **8+**, el líder es asesinado (eliminado).
- Un líder intrínseco eliminado vuelve el turno siguiente como refuerzo.

K. Recuperación

- Una vez la victoria ha sido determinada (y los líderes eliminados si toca), cada bando recupera **2 unidades eliminadas** de su elección.
- Una unidad de **élite** eliminada, se recupera dañada; es decir, girada.
- **Pequeñas Batallas**: Si alguno de los dos bandos tenía **solo 2 unidades al comienzo de la batalla**, cada bando recupera solo **1 unidad eliminada**. Si uno de los dos bandos tenía **solo 1 unidad al comienzo de la batalla**, ninguno de los bandos recupera ninguna unidad.
- **Bárbaros Nómadas**: Cuando una nación Bárbara nómada somete otra nación Bárbara en un Área Bárbara, elige las unidades que su vasallo recupera (→ XXIX.B).
- **Naciones Civilizadas**: Una vez que se han recuperado las pérdidas (incluso si no se recuperan unidades), cada nación Civilizada involucrada puede reparar **1 unidad de élite** girándola a su cara frontal.
- **Batallas Navales**: **Todas** las flotas de élite dañadas se giran de vuelta a su lado frontal.

L. Retirada

- Las unidades que se retiran no pueden usar transporte naval (→ XXV.D) ni tampoco ser interceptadas.
- Las unidades del perdedor deben retirarse hasta **3 pasos** a través de provincias vacías, neutrales o amistosas (→ XII.D) y a través de estrechos no bloqueados (→ XXV.F), independientemente de su capacidad de movimiento.
 - Se puede entrar en una provincia hostil si hay desbordamiento (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**) o, en el caso del Atacante, si hay paso a la fuerza (→ XVIII.F).
- Un apilamiento en retirada puede dividirse y dejar unidades.
- La provincias de destino deben ser **amistosas o vacías y rurales**.
- Se debe respetar el límite de apilamiento en la/s provincia/s de destino.
- El Atacante debe retirarse en la dirección de las provincias de las que vino cuando entró en la provincia de la batalla.
- El Defensor **nunca** se podrá retirar hacia o a través de la provincia de la que viene el Atacante.
- Los apilamientos en retirada pueden mover a provincias donde no se ha resuelto aún una batalla en la que hay involucrados apilamientos amistosos.
 - Se colocan aislados en esas provincias. Se ignoran en esas batallas; sin embargo, si la batalla resulta en una derrota para las unidades amistosas o las unidades en retirada no pueden detenerse ahí por alguna otra razón como exceder el límite de apilamiento después de la batalla, se verán forzadas a reanudar su retirada.
- Cuando se retira, un apilamiento Bárbaro puede cruzar cualquier provincia en un Área Bárbara, esté ocupada o no.
- Un *Limes* no puede retroceder.
- Si la retirada no es posible, se **eliminan** las unidades.

Ejemplo 1 – Primera Batalla de Assyria

Tres arqueros persas, dos de los cuales son arqueros a caballo, están en una batalla contra una fuerza romana que incluye dos arqueros (uno montado, el otro no). Durante la ronda de disparo, los persas tienen 2 dados (3 arqueros redondeados hacia arriba) mientras que los romanos tienen 1 (2 arqueros). Adicionalmente, los persas pueden intercambiar uno de sus dos dados blancos por uno negro porque tienen 2 arqueros a caballo y la batalla es en terreno llano.

Si los romanos tuvieran la ventaja pesada (2 unidades pesadas más que los persas), los 2 dados persas se reducirían a solo 1, que podría ser intercambiado por un dado negro gracias a los 2 arqueros a caballo en terreno llano. Debido a que el intercambio por los arqueros a caballo ocurre después de la pérdida de la ventaja pesada durante una ronda de disparo, no hay forma de que la ventaja pesada de un bando haga que el otro bando pierda un dado negro, aunque puede impedir el intercambio al retirar un solitario dado blanco.

Ejemplo 2 – Emboscada en Armenia Menor

Un apilamiento de persas en Pontus entra en Armenia Menor, defendida por un apilamiento de 2 arqueros alpinos armenios y 3 unidades más de infantería (2 de las cuales también son armenias). Debido a que los persas han cruzado una cordillera, la emboscada de los armenios sucede automáticamente. El defensor armenio consigue 4 dados blancos: 2 por los arqueros armenios (que cuentan como 4 al ser alpinos), 1 por las 2 infanterías alpinas armenias (que también cuentan como 4) y 1 por la unidad extranjera restante (¼ de dado, redondeado a 1 dado blanco).

Ejemplo 3 – Batalla por Nisibis

En el 350 dC, el emperador romano Iulianus combate en la provincia de Assyria contra el persa sasánida Sapor II, enfrente de la ciudad fortificada de Nisibis, recientemente capturada por los persas. No se han cruzado ríos ni ha habido intercepción, y el terreno es llano.

- Romanos (7 unidades): 5 Legiones (2 romanas, 3 bizantinas) , 1 Guardia , 1 caballería Palatina 
- Persas (6 unidades): 1 caballería Clibanari , 1 caballería pesada , 3 arqueros a caballo , 1 infantería de élite 

a) Ventajas Tácticas

Los romanos tienen la ventaja pesada (7 contra 2).

Los persas tienen la ventaja de caballería (5 contra 1).



b) Ronda de Disparo

Los romanos no tienen arqueros. Los 3 arqueros a caballo persas proporcionan 2 dados blancos, uno de los cuales se pierde por la ventaja pesada romana, el otro se intercambia por un dado negro gracias a que están en llano (el otro intercambio no se puede realizar al no haber más dados). Mala suerte, el dado obtiene únicamente 1 espada (1 impacto), que los romanos asignan a una de sus legiones (de élite, por lo que se gira).



c) Reservas de Dados

Los romanos tienen 7 unidades, así que 7 dados blancos.

Los persas tienen 6 unidades y la ciudad fortificada, así que $6+1 = 7$ dados blancos.

d) Intercambios de Dados

A los romanos les quedan 8 de élite (bonificador +2) = 2 intercambios.

Los persas tienen 2 de élite (bonificador +1) = 1 intercambio; y la ventaja de caballería (+1), así que 2 intercambios en total. La ciudad fortificada no proporciona ningún intercambio ya que los persas aún son un Reino.

Los romanos intercambian 2 de sus 7 dados blancos por dados negros.

Los persas intercambian 2 de sus 7 dados blancos por negros. Entonces, los persas intercambian de vuelta un dado negro a blanco debido a la ventaja pesada romana.

→ Romanos: 5 dados blancos, 2 dados negros 

→ Persas: 6 dados blancos, 1 dado negro 

e) Ronda de Batalla

Líderes: Iulianus tiene 3 repeticiones de tirada y Sapor II, 2.



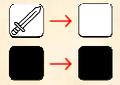
Los romanos obtienen un total de 5 espadas (incluyendo una roja, que cuenta ya que la batalla es en llano).



Los persas obtienen un total de solo 3 espadas (incluyendo una roja).

A los persas no les gusta esto y reclaman dos repeticiones de tirada, una para los romanos (eligiendo un dado blanco romano con 1 espada) y una para ellos mismos (su propio dado negro). Han usado todas sus repeticiones de tirada...

La repetición romana es ligeramente peor esta vez, con un blanco para un nuevo total de 4 espadas. Mientras tanto, los persas no mejoran, todavía con solo 3 espadas.



Ahora los romanos reclaman una repetición de tirada para ellos mismos en su otro dado negro. Les da una espada por lo que vuelven a tener un total de 5 espadas.



Romanos: → infligen 5 impactos.

Persas: → infligen 3 impactos.

Los romanos giran una legión intacta y la eliminan (2 impactos), también eliminan la legión ya impactada durante la ronda de disparo.

Los persas giran y eliminan su caballería Clibanarii (2 impactos), hacen lo mismo con su unidad de infantería de élite (2 impactos) y, finalmente, eliminan un arquero a caballo.

f) Determinación de la Victoria

Los romanos vencen (2 unidades perdidas vs. 3 de los persas).

g) Recuperación

Los romanos recuperan dos pérdidas, trayendo de vuelta las dos legiones eliminadas (se recuperan giradas).

Los persas recuperan dos pérdidas: su infantería de élite y su caballería Clibanarii (ambas se recuperan giradas).

Ambos jugadores son civilizados, así que cada uno puede volver a girar una unidad de élite. Los persas vuelven a girar su caballería Clibanarii y los romanos, una de sus legiones.

h) Retirada

Los persas deciden retirarse a Akkad (a 3 provincias de distancia de la batalla).

i) Asedio de Nisibis (ciudad fortificada) (→ XXIV)

Modificadores a los dados: -2 (valor de las murallas) $+1$ (sitiador civilizado) = -1

Los romanos no asaltan, lanzan solo 4 dados (1 de base + 3 por el valor de combate de Iulianus's): 6, 9, 3, 7 → ¡victoria! Nisibis se rinde y Assyria vuelve a ser romana.

Ejemplo 4 – Batalla de Argentoratum

En el 350 dC, los alamanes invaden Gallia Septentrionalis y cruzan el Rin a la provincia de Lotharingia (no se ha fundado aún una ciudad en el emplazamiento de Argentoratum). El Limes les detiene pero es destruido. Se lanza un dado y el resultado es impar, así que el Limes no inflige un impacto en el invasor.

Un ejército romano Occidental (liderado por el emperador Gratianus) intercepta a los alamanes, lo que significa que el cruce del Rin no tiene efecto (los alamanes tienen tiempo suficiente para cruzar el río antes de que lleguen los romanos).



La horda almana no puede atacar por lo que es colocada en retaguardia.

- Alamanes (7 unidades): 6 de infantería y 1 arquero 🏹 (la horda no cuenta)
- Romanos (6 unidades): 1 caballería de élite 🏹🐎, 2 legiones 🛡️🛡️, 2 infanterías auxiliares, 1 infantería 🗡️ (el lado girado de la caballería Palatina)

a) Ventajas Tácticas

Los alamanes no tienen ninguna ventaja.

Los romanos tienen las ventajas pesada (2 contra 0) y de caballería (1 contra 0).

b) Ronda de Disparo

Los alamanes tienen un arquero, lo que les daría 1 dado pero la ventaja pesada de los romanos elimina dicho dado. Los romanos no tienen arqueros por lo que no hay ronda de disparo para ningún bando.

c) Reservas de Dados

Los alamanes tienen 7 unidades, así que 7 dados blancos.

Los romanos tienen 6 unidades, así que 6 dados blancos.

d) Intercambios de Dados

La ventaja pesada romana normalmente forzaría a los alamanes a intercambiar un dado negro por uno blanco, pero como no tienen ninguno, no ocurre nada.

Debido a que los romanos son un Imperio enfrentándose a unos Bárbaros, intercambian 1 de sus 6 dados blancos por uno negro. Un apilamiento romano hecho completamente de auxiliares no hubiera tenido esta ventaja. La ventaja de caballería da a los romanos un segundo intercambio.

→ Alamanes: 7 dados blancos

→ Romanos: 4 dados blancos, 2 dados negros

e) Ronda de Combate

Líderes: Gratianus y el líder intrínseco alemán (rex) tienen cada uno 1 repetición de tirada.



Los alamanes obtienen solo 5 espadas, incluyendo 2 rojas.



Los romanos tienen suerte y obtienen 6 espadas, 2 de las cuales son rojas.

Los alamanes reclaman la repetición del dado negro de su oponente con 2 espadas. El blanco obtenido reduce las espadas romanas a 4.



Los romanos no están contentos y reclaman la repetición para el mismo dado negro. Obtienen 2 espadas de nuevo. Su total vuelve a ser de 6 espadas.



Ambos jugadores han agotado sus repeticiones de tirada.

Como la batalla es en bosque, se ignoran las espadas rojas.

Alamanes: 5 espadas (2 rojas) → infligen 3 impactos.

Romanos: 6 espadas (1 roja) → infligen 5 impactos.

Los romanos pierden dos infanterías auxiliares y giran una legión.

Los alamanes pierden cinco de infantería.

f) Determinación de la Victoria

Los romanos ganan (2 unidades perdidas vs. 5 de los alamanes).

g) Recuperación

Los alamanes recuperan dos unidades de infantería.

Los romanos recuperan dos unidades de infantería auxiliares.

Los romanos, siendo una nación civilizada, giran de vuelta su dañada caballería Palatina, llevándola a plena capacidad. La legión dañada permanece así.

h) Retirada

Los alamanes retroceden cruzando de nuevo el Rin y esperando mejores tiempos en los bosques de Germania.

El emperador Gratianus, como reciente vencedor sobre los invasores, está ahora listo para ayudar a su tío Valens en el Este. O no...

Example 5 – Batalla de Adrianopolis

En el 375 dC, el Rey Fritigernus de los visigodos invade el Imperio romano. Con una fuerza de 7 unidades (4 de apilamiento + 2 de líder + 1 de invasión), incluyendo una caballería noble ostrogoda prestada (→ Ayuda al jugador godo: A) y dirigida a Chalcidica. Cruza el Danubio, desborda a una solitaria unidad en Moesia Inferior y llega a Dardania antes de que los romanos Orientales le intercepten con un ejército bajo el mando del Emperador Valens. El Imperio romano Occidental trata de interceptarle también, pero está demasiado lejos y falla. Ahora comenzará una gran batalla.



Los romanos interceptaron en terreno montañoso, pero como no han cruzado una cordillera o un río, una emboscada visigoda no es automática. El chequeo de dado de los visigodos es impar, por lo que no hay emboscada.

Debido a que el terreno montañoso de Dardania tiene un límite de apilamiento base de 3, una de las unidades visigodas deberá esperar fuera de la batalla. Se elige la infantería.

- Romanos (5 unidades): 1 caballería Palatina 🏹🐎, 1 arquero a caballo auxiliar 🏹🐎, 1 de Guardia 🛡️🛡️, 1 legión 🛡️🛡️, 1 infantería auxiliar 🗡️
- Visigodos (6 unidades): 4 caballerías pesadas 🏹🐎🏹🐎🏹🐎🏹🐎, 1 caballería noble ostrogoda 🏹🐎, 1 arquero 🏹

a) Ventajas Tácticas

Los visigodos tienen las ventajas de caballería y pesada.

b) Ronda de Disparo

El arquero a caballo romano proporciona un dado blanco, que es perdido debido a la ventaja pesada de los visigodos.

El arquero visigodo tiene suerte y consigue una espada blanca. Una espada roja hubiera sido ignorada ya que el terreno es de montaña.



Los romanos eliminan su infantería auxiliar.

c) Reservas de Dados

A los romanos les quedan 4 unidades, así que 4 dados blancos.

Los visigodos tienen 6 unidades, así que 6 dados blancos.

d) Intercambios de dados

Los romanos tienen 4+ unidades de élite: 2 intercambios. Como un Imperio enfrentándose a Bárbaros, normalmente ganaría un tercer intercambio pero es anulado por la ventaja pesada de los visigodos.

Los visigodos consiguen un intercambio por su ventaja de caballería.

→ Romanos: 2 dados blancos, 2 dados negros

→ Visigodos: 5 dados blancos, 1 dado negro

e) Ronda de Combate

Líderes: Fritigernus tiene 2 repeticiones de tirada, Valens tiene 1.



Los romanos tiran 5 espadas—ninguna es roja.



Los visigodos obtienen 7 espadas—además de una roja que es ignorada por el terreno.

Los romanos reclaman a los visigodos que repitan su dado negro, pero los visigodos son afortunados y obtiene otra doble espada. Los romanos no tienen más repeticiones de tirada.



Los visigodos reclaman a los romanos que repitan uno de sus dados blancos y el dado negro con 2 espadas.

Los romanos fallan con su dado negro, obteniendo un blanco, mientras la repetición de su dado blanco produce dos espadas, una de ellas roja (que se ignora por el terreno de montaña). Su total ahora es de 3 espadas.



Visigodos: 7 espadas → 7 impactos.

Romanos: 3 espadas → 3 impactos.

Los visigodos pierden a su arquero y dos caballerías pesadas.

Los romanos giran y eliminan su legión (2 impactos) y su caballería Palatina (2 impactos), eliminan su arquero a caballo (1 impacto) y, finalmente, giran y eliminan su última unidad, la Guardia (2 impactos).

f) Determinación de la Victoria

Los visigodos vencen ya que todo el ejército enemigo fue destruido.

g) Eliminación de Líderes

El ejército romano Oriental ha sido destruido en la batalla y, por lo tanto, Valens, su líder, debe sobrevivir a un chequeo de dado para evitar su propia eliminación. El resultado es impar: Valens es asesinado.

Especial: Se gana inmediatamente como refuerzo al emperador Theodosius en un apilamiento romano Oriental (→ **Ayuda al jugador romano: D**). El jugador elige desplegarlo en el apilamiento de la que pronto será recuperada Dardania.

h) Recuperación

Los romanos recuperan dos unidades, su Guardia y su caballería Palatina (ambas se recuperan giradas).

Los visigodos eligen recuperar una caballería pesada y su arquero. La infantería que esperaba fuera de la batalla se une al apilamiento y el rey Fritigernus puede reanudar su movimiento.

Los romanos, una nación civilizada, restauran su unidad de Guardia a plena capacidad.

i) Retirada

El ejército romano Oriental tiene ahora una fuerza de solo 2 unidades y retrocede a Constantinopla bajo el liderazgo de Theodosius.

XXI COMBATE AVANZADO

Secuencia de Batalla

1. Ventajas Tácticas
2. Ronda de Disparo
3. 1ª Ronda de Combate
4. 2ª Ronda de Combate
5. Determinación de la Victoria
6. Eliminación del Líder
7. Recuperación
8. Retirada

A. Descripción General

- El Combate Avanzado es como el combate normal salvo por dos excepciones:
 - La **ronda de disparo** es seguida por un máximo de **dos rondas de combate**.
 - Usa **tiradas de 2D6** y un conjunto similar pero diferente de modificadores.

B. Ventajas Tácticas

- Las dos Ventajas, **caballería** y **pesada**, son las mismas.
- Se comprueban antes de cada ronda (disparo y combate) de la batalla.

C. Ronda de Disparo

- La ronda de disparo es como en el combate básico, incluyendo la posibilidad de emboscada de montaña y la ventaja alpina.
- Cada bando que tenga la capacidad de disparar tira **2D6** y aplica los siguiente modificadores:
 - **+1** por unidad de arqueros (**+1½** por arquero a caballo en llano, estepa o desierto)
 - **+½** por unidad franca (usando el hacha francisca )
 - **+½** por otra unidad (solo el que embosca en montaña)
 - **-2** si el oponente tiene la ventaja pesada
- Se mira la tirada resultante en la **Tabla de Disparo**:
 - **≤7** fallo
 - **8** 1 impacto en llano, desierto o estepa
 - **9-11** 1 impacto
 - **12+** 2 impactos
- Si se infligen impactos, las ventajas de caballería y pesada pueden cambiar. Esto puede ser también importante en una emboscada ya que los que han sido emboscados devuelven los disparos **después** de recibir sus impactos.
- La batalla finaliza prematuramente si alguno de los dos bandos es completamente eliminado. Proceder directamente a la Eliminación de Líderes (H).

D. Repetición de Tirada de los Líderes

- La repetición de tirada de los Líderes funciona igual que en combate normal.
- **OPCIÓN:** Un líder con un bonificador de combate de al menos 2 puede perder una repetición de tirada (no más de una vez por ronda de combate) para ganar un modificador táctico de ± 2 . Esto debe ser anunciado *antes* de tirar ningún dado. El Atacante lo declara primero.

E. Modificadores

- Hay una serie de modificadores que se aplican a las tiradas de **2D6** de ambos bandos durante cada ronda de combate. Reemplazan las reservas e intercambios de dados del combate normal.
- † Situaciones tácticas mixtas: Para aplicar un modificador marcado con † en XXI.E, **todas** las unidades involucradas deben cumplir la condición.
- ‡ Apilamientos de orígenes mixtos: Para aplicar un modificador marcado con ‡, es suficiente con que **una** de las unidades involucradas cumpla la condición (en ambos bandos si es pertinente).

→ Atacante

- **-1** Pantano
- **-1** Cruzando un estrecho † (excepto si es interceptado)
- **-1** Cruzando un río o una cordillera †, solo durante la 1ª ronda (excepto si es interceptado)
- **-1** Bosque (si el Defensor no es un Bárbaro Nómada ‡)
- **+1** Atacante Bárbaro en una provincia Bárbara vs. Civilizado ‡

- Las unidades terrestres anfibias () ignoran la penalización por río.
- Las penalizaciones por **río**, **estrecho** y **cordillera** no se aplican cuando el Atacante es interceptado, incluso si el Defensor ya tenía tropas en el lugar antes de añadir las unidades interceptoras.

→ Defensor

- **+1** Ciudad fortificada (**+2** si es imperio)
- **+1** El Atacante está cruzando un estrecho †

- Nótese que cruzar un **estrecho** causa tanto la penalización de -1 del Atacante **como** el bonificador de +1 del defensor.

→ Situación Táctica

- +1 Tener 2+ de élite (+2 para Roma o Bizancio con 4+ de élite)
- +1 Ventaja de caballería
- -1 El oponente tiene la ventaja pesada
- +1 Imperio vs. Bárbaros ‡
- +1 Nómadas en estepa ‡
- ±? Carta de evento

F. Rondas de Combate

- Ahora tienen lugar las dos rondas de combate, una después de la otra.
 - La batalla termina prematuramente si uno de ambos bandos es completamente eliminado en la primera ronda de combate. Proceder directamente a la Eliminación de Líderes (H).
 - En cualquier otro caso, después de la primera ronda de combate el defensor y luego el atacante pueden declarar una **retirada voluntaria**, concediendo la victoria al otro bando. Proceder directamente a Recuperación (I).
- Los resultados de la ronda de combate (impactos) de ambos bandos son simultáneos.
- Cada bando tira **2D6** y se aplican todos los modificadores aplicables.
- Se mira la tirada modificada en la **Tabla de Combate**; el **número de unidades** en el apilamiento del bando que tira el dado, especifica la columna:

	1	2	3	4	5	6	7+
2-	0	0	0	½	½	1	1
3	0	0	½	½	1	1½	1½
4	0	½	½	1	1½	1½	2
5	0	½	1	1	1½	2	2
6	0	1	1	1½	2	2	2½
7	1	1	1½	1½	2	2½	2½
8	1	1	1½	2	2½	2½	3
9	1	1½	2	2	2½	3	3½
10	1	1½	2	2½	3	3½	4
11	1	1½	2½	2½	3	3½	4
12+	1	2	2½	3	3½	4	4½

Nota: ½ se redondea hacia arriba solo en llano, desierto o estepa

- El resultado redondeado son los **impactos** inflingidos al oponente.
- Una o más **hordas Bárbaras** cuentan como una sola unidad en defensa (y así cambia la columna usada en la Tabla de Combate como máximo una vez). Las hordas no pueden ser eliminadas, solo sometidas (→ XXIX.B).
- Un **Limes** cuenta como unidad para los romanos en defensa (y así cambia la columna usada en la Tabla de Combate). No puede retroceder (es destruido en su lugar).

→ Impactos

- La asignación de impactos funciona como en el combate normal.

G. Determinación de la Victoria

- La determinación de la victoria funciona como en el combate normal.

H. Eliminación del Líder

- La eliminación del líder funciona como en el combate normal.

I. Recuperación

- La recuperación funciona como en el combate normal.

J. Retirada

- La retirada funciona como en el combate normal.

Ejemplo 1 (Combate Avanzado) –Batalla por Nisibis

En el 350 dC, el emperador romano Iulianus libra una batalla en la provincia de Assyria contra el persa sasánida Shapur II, enfrente de la ciudad fortificada de Nisibis, recientemente capturada por los persas. No se han cruzado ríos, ni ha habido intercepciones y el terreno es llano.

- Romanos (7 unidades): 5 Legiones (2 Romanos, 3 Bizantinos) 1 de Guardia 1 de caballería Palatina
- Persas (6 unidades): 1 caballería Clibanari 1 caballería pesada 3 arqueros a caballo 1 infantería de élite

a) Ventajas tácticas

Los romanos tienen 9 unidades de élite (bonificador de +2) = +2; y la ventaja pesada.

Los persas tienen la ventaja de caballería (+1), 2 de élite (+1) y la ciudad fortificada (+1) → +3 -1 (ventaja pesada romana) = +2.

b) Ronda de Disparo

Los romanos no tienen arqueros. Los arqueros persas disparan → 2D6 = 3 + 5 (arqueros a caballo) -2 (pesada) = 6 → nada.

c) 1ª Ronda de Combate

Líderes: Iulianus tiene 3 repeticiones de tirada y Shapur II tiene 2.

Los romanos tiran 2D6 y obtienen 11 +2 = 13. Los persas sacan 6 +2 = 8. Los persas no están contentos y reclaman dos repeticiones, una para los romanos y otra para ellos mismos (usando todas sus repeticiones de tirada).

Los romanos vuelven a tirar 2D6, consiguiendo 6 +2 = 8. La repetición de los persas les da 5 +2 = 7. Los persas se tienen que quedar con esta tirada (que es peor que la primera), pero los romanos piden una repetición para sí mismos. Consiguen un 6 +2 = 8. Todavía no les gusta y reclaman otra repetición, consiguiendo esta vez 8 +2 = 10. Deciden quedarse con la tirada, guardando su tercera y última repetición para la segunda ronda.

Romanos: 7 unidades, 10 → 4 impactos.

Persas: 6 unidades, 7 → 2½ impactos, redondeados a 3 impactos (terreno llano).

→ Los romanos giran tres legiones a su lado dañado.

→ Los persas giran su caballería Clibanarii, giran y retiran la infantería de élite y eliminan un arquero a caballo.

d) 2ª Ronda de Combate

La situación táctica ha cambiado para los persas ya que han perdido sus 2 unidades de élite (ahora giradas a su lado "estándar") → sus bonificadores se reducen a +1 (ciudad fortificada) +1 (ventaja de caballería) -1 (ventaja pesada romana) = +1.

Los romanos tiran 2D6 y obtienen 4 +2 = 6. Los persas sacan 8 +1 = 9. Los romanos reclaman su última repetición de tirada para ellos mismos, y consiguen 6 +2 = 8.

Romanos: 7 unidades, 2D6 = 6 +2 = 8 → 3 impactos.

Persas: 4 unidades, 2D6 = 8 +1 = 9 → 2 impactos.

→ Los romanos retiran dos de sus ya dañadas legiones para satisfacer los 2 impactos.

→ Los persas retiran los 2 arqueros a caballo que les quedan y su ya dañada caballería Clibanarii.

e) Determinación de la Victoria

Los romanos vencen (2 unidades perdidas vs. 5 de los persas).

f) Recuperación

Los persas recuperan dos bajas: su infantería de élite y la caballería Clibanarii (ambas por su lado girado).

Los romanos recuperan dos bajas, poniendo de nuevo en juego por su lado girado sus legiones eliminadas.

Ya que ambos jugadores son Civilizados, pueden girar una unidad de élite dañada a su lado frontal, lo que los persas hacen con su caballería Clibanarii y los romanos con una de sus legiones.

g) Retirada

Los persas deciden retirarse tan lejos como a Akkad (a 3 provincias de distancia de la batalla).

h) Asedio de Nisibis (ciudad fortificada) (→ XXIV)

Modificadores a los dados: -2 (murallas) +1 (sitiador civilizado) = -1

Los romanos no asaltan y tiran 4 dados (1 de base + 3 por el bonificador de combate de Iulianus): 6, 9, 3, 7 → ¡victoria! Nisibis se rinde y Assyria vuelve a ser romana.

Ejemplo 2 (Combate Avanzado) – Batalla de Argentoratum

En el 350 dC, los alamanes invaden Gallia Septentrionalis y cruzan el Rin a la provincia de Lotharingia. Se lanza un dado y el resultado es impar, así que el Limes no inflige un impacto en el invasor.

Un ejército romano occidental (liderado por el emperador Gratianus) intercepta a los alamanes, lo que significa que el cruce del Rin no tiene efecto (los alamanes tienen tiempo suficiente para cruzar el río antes de que lleguen los romanos).

- Alamanes (7 unidades): 6 infantería, 1 arquero
- Romanos (6 unidades): 1 caballería de élite, 2 legiones, 2 infanterías auxiliares, 1 infantería (el lado girado de la caballería Palatina)

a) Ventajas tácticas

Los alamanes no tienen ninguna ventaja.

Los romanos tienen el bonificador de élite (+1), la ventaja de Imperio sobre Bárbaros (+1) y las ventajas de caballería (+1) y pesada = +3. La ventaja pesada disminuye el modificador alaman a -1.

b) Ronda de Disparo

Los alamanes tienen un arquero, pero la ventaja pesada romana lo elimina. Los romanos no tienen arqueros por lo que no hay Ronda de Disparo.

c) 1ª Ronda de Combate

Líderes: Gratianus y el líder alaman intrínseco (rex) cada uno tiene 1 repetición de tirada.

Los romanos tiran 2D6 y consiguen $7+3=10$, mientras que los alamanes obtienen $7-1=6$. Los alamanes reclaman a su oponente que repita la tirada de dados, y esta vez los 2D6 muestran $2+3=5$. Los romanos están horrorizados y piden una repetición para sí mismos, obteniendo $9+3=12$. A ninguno le quedan más repeticiones de tirada.

Alamanes: 7 unidades, $2D6 = 7-1 = 6$ → 2½ impactos, truncado a 2 impactos (terreno de bosque).

Romanos: 6 unidades, $2D6 = 9+3 = 12$ → 4 impactos.

→ Los alamanes pierden cuatro de infantería.

→ Los romanos giran dos legiones.

d) 2ª Ronda de Combate

La situación táctica ha cambiado ya que los romanos no siguen teniendo las ventajas de élite y pesada así que los alamanes no siguen sufriendo la penalización de -1

Alamanes: 3 unidades, $2D6 = 8$ → 1½ impacto, redondeado a 1 impacto.

Romanos: 6 unidades, $2D6 = 7+2 = 9$ → 3 impactos.

→ Los alamanes son totalmente destruidos y pierden sus tres últimas unidades.

→ Los romanos pierden una de sus infanterías auxiliares.

e) Determinación de la Victoria

Los romanos vencen (1 unidad perdida vs. 7 de los alamanes).

f) Recuperación

Los romanos recuperan una infantería auxiliar (aunque tienen derecho a recuperar dos, solo perdieron una).

Los alamanes recuperan dos unidades (infanterías).

Los romanos, al ser la única nación civilizada, pueden girar su caballería Palatina de vuelta a su lado frontal. Está de nuevo a plena capacidad. Las dos legiones permanecen giradas.

g) Retirada

Los alamanes retroceden a través del Rin y esperan mejores tiempos en los bosques de Germania.

El emperador Gratianus, reciente vencedor de los invasores, está listo para ayudar a su tío Valens en el Este. O no...

Nota del Diseñador: Por el bien del ejemplo, el jugador romano giró sus dos legiones en la 1ª ronda y, por lo tanto, perdió la ventaja pesada y el bonificador de élite para la segunda. Un jugador inteligente, en su lugar, hubiera eliminado las dos auxiliares para retener ambos bonificadores, sabiendo que ambas bajas serían recuperadas después de la batalla.

Ejemplo 3 (Combate Avanzado) – Batalla de Adrianopolis

En el 375 dC, el Rey Fritigernus de los visigodos invade el Imperio romano. Con una fuerza de 7 unidades (4 de apilamiento + 2 de líder + 1 de invasión), incluyendo una caballería noble ostrogoda prestada (→ Ayuda al jugador godo: A) y dirigida a Chalcidica. Cruza el Danubio, desborda a una solitaria unidad en Moesia Inferior y llega a Dardania antes de que los romanos Orientales le intercepten con un ejército bajo el mando del Emperador Valens. El Imperio romano Occidental trata de interceptarle también, pero está demasiado lejos y falla. Ahora comenzará una gran batalla.

Los romanos interceptan en terreno montañoso pero ya que no han cruzado ninguna cordillera ni ningún río, una emboscada visigoda no es automática. El chequeo de dado de los visigodos es impar, por lo que no hay emboscada.

Debido a que el terreno montañoso de Dardania tiene un límite de apilamiento base de 3, una de las unidades visigodas tendrá que esperar fuera de la batalla. Se elige la infantería.

- Visigodos (6 unidades): 4 caballería pesada, 1 arquero, 1 caballería noble ostrogoda, 1 arquero
- Romanos (5 unidades): 1 caballería Palatina, 1 arquero a caballo auxiliarr, 1 de Guardia, 1 legión, 1 infantería auxiliar

a) Ventajas Tácticas

Los visigodos tiene las ventajas de caballería (+1) y pesada.

Los romanos tienen 4+ unidades de élite units (+2) y la ventaja del Imperio sobre Bárbaros (+1) pero sufren la ventaja pesada visigoda (-1) = +2.

b) Ronda de Disparo

Los arqueros visigodos disparan y tiran $11+1$ (arquero) = 12 → 2 impactos.

El arquero a caballo romano dispara y tira $+1$ (arquero) = 6 → nada.

Valens tiene una repetición de tirada, pero el jugador romano elige guardarlo para luego.

→ Los romanos giran y retiran su legión.

c) 1ª Ronda de Combate

Líderes: Fritigernus tiene 2 repeticiones de tirada, Valens tiene 1.

Los 2D6 romanos dan $7+2=9$, mientras que los visigodos obtienen $8+1=9$. Los romanos piden a los visigodos que repitan la tirada, lo que hacen, y consiguen $11+1=12!$ Los romanos no tienen más repeticiones de tirada para su eterno arrepentimiento.

Visigodos: 6 unidades, $2D6 = 11+1 = 12$ → 4 impactos.

Romanos: 4 unidades, $2D6 = 7+2 = 9$ → 2 impactos.

→ Los visigodos pierden su arquero y una de las caballerías pesadas.

→ Los romanos giran su Guardia y su caballería Palatina, y retiran ambos auxiliares.

d) 2ª Ronda de Combate

La situación táctica ha vuelto a cambiar ya que los romanos han perdido su bonificador de élite (todas sus unidades de élite están giradas), reduciendo su modificador a cero (+1 por imperio vs. Bárbaros, -1 por la ventaja pesada de los visigodos).

Los romanos tiran 2D6 y obtienen un 8, mientras que los visigodos sacan $3+1=4$. Los visigodos usan su primera repetición para ellos mismos y, esta vez, consiguen $10+1=11$. Como están contentos con sus dados, deciden no usar la repetición de tirada que les queda.

Visigodos: 4 unidades, $2D6 = 10+1 = 11$ → 2½ impactos, redondeado a 2 (montaña).

Romanos: 2 unidades, $2D6 = 8$ → 1 impactos.

→ Los visigodos pierden una caballería pesada más.

→ Los romanos pierden las dos unidades que les quedaban.

e) Determinación de la Victoria

Los visigodos ganan ya que enemigo es aniquilado.

f) Eliminación del Líder

El ejército romano Oriental ha sido destruido en la batalla y, por lo tanto, su líder tiene que pasar un chequeo: el dado es 3, impar → D2 fallado, Valens es asesinado (→ XX.J).

Especial: Se recibe inmediatamente como refuerzo al emperador Theodosius en un apilamiento romano Oriental (→ Ayuda al Jugador romano: D). El jugador romano elige ponerlo en el apilamiento vencido.

g) Recuperación

Los romanos recuperan su Guardia y la caballería Palatina (ambas por su lado girado).

Los visigodos eligen reuperar una caballería pesada y su arquero. La infantería que esperaba fuera de la batalla se une al apilamiento y el Rey Frigernus puede, ahora que la intercepción romana ha sido completada, reanudar su movimiento.

Los romanos son la única nación Civilizada y ponen su unidad de guardia de nuevo a plena capacidad (lado frontal).

h) Retirada

El ejército romano Oriental tiene ahora una fuerza de solo dos unidades y se retira a Constantinopla bajo el liderazgo de Theodosius.



XXII CAMPAÑAS MILITARES

A. Descripción General

- Una vez que una nación ha finalizado su subpaso de Apilamientos de Unidades, sus líderes pueden continuar jugando yendo de campaña durante el subpaso de Campañas.
- Los **Líderes** tienen un valor de **Campaña** que va de **0 a 3** indicado en sus fichas (abajo a la derecha). Este es el número de veces que pueden ir de campaña.
- Si una nación tiene muchos líderes, se pueden activar en cualquier orden. No se pueden intercalar las campañas de diferentes líderes.
- Al comienzo de cada una de sus campañas, un **líder** y su apilamiento pueden ser **redesplegados a cualquier lugar** dentro de territorio amistoso conectado, sin coste.
- Una nación Bárbara **nunca** puede mover su horda durante una campaña ya que no se puede apilar con un líder.

B. Capacidad de Movimiento

- Un líder puede recoger o dejar unidades según lo desee durante el movimiento de su campaña, siempre que se observen las capacidades de movimiento y los límites de apilamiento.
- Las unidades de provincias cercanas pueden moverse a la provincia del líder para unirse a su apilamiento y moverse con él, mientras cada unidad nunca exceda su propia capacidad de movimiento.
- Ninguna otra unidad puede mover durante una campaña.
- Básicamente, una campaña permite a un líder que ya se haya movido y combatido en el subpaso de Apilamientos de Unidad de su nación, moverse y combatir con las mismas unidades de nuevo (y otra vez, y otra vez potencialmente) mientras estas permanezcan con él.



XXIII CIUDADES FORTIFICADAS

A. Descripción General

- Las ciudades fortificadas muestran en el mapa un icono de murallas alrededor de ellas.
- Todas las **capitales** (presentes o futuras) están fortificadas.



B. Beneficios de una Ciudad Fortificada

- **Evita** todos los pasos a la fuerza (→ XVIII.F), desbordamientos (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) e incursiones en profundidad (→ XI.D).
- Es inmune a los efectos del terror Bárbaro (→ XXIV.B).
- **Naciones civilizadas:** Si tiene lugar una batalla en la provincia de la ciudad fortificada, el **Defensor** consigue un dado adicional, mejorado a negro si es imperio. Combate avanzado: **+1 (+2 si es imperio)** a sus **2D6** en ambas rondas de esa batalla (→ XXI.E).
- Normalmente, una ciudad fortificada inflige una penalización de **-2** al **asedio** (→ XXIV.C) de cualquier sitiador.
 - **Excepciones:** Las fortificaciones de Roma infligen solo **-1**. Ctesiphon, Ravenna y Constantinopla infligen **-3** (que aumentan a **-4** para Constantinopla después de que se construyan las Murallas de Theodosius).

C. Fortificando Una Ciudad

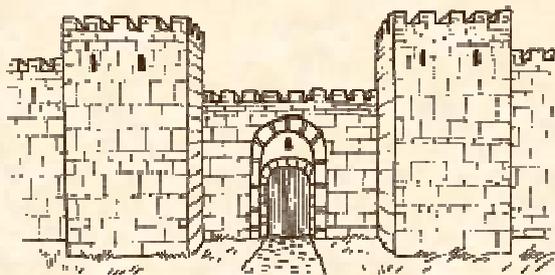
- Fortificar una Ciudad cuesta **15** durante el paso de Compras de la Fase de Administración.

D. Reglas Especiales de Ciudades No Fortificadas

- Una nación Bárbara puede conquistar fácilmente una ciudad no fortificada gracias al efecto del terror Bárbaro de su líder (→ XXIV.B).

→ Turnos 4 y 5 (425-450 dC)

- Durante estos **dos turnos**, las ciudades no fortificadas infligen una penalización especial al asedio de **-1** cuando son asediadas (→ **Tabla Temporal**). Esto representa el esfuerzo defensivo especial que se realizó durante ese periodo de invasiones frecuentes.



XXIV ASEDIOS

A. Descripción General

- Si un apilamiento se encuentra en una provincia enemiga vacía con una **ciudad** (incluso una vez que cualquier unidad enemiga haya huido, haya sido desbordada o haya sido derrotada), el atacante debe moverse, retirarse o asediar.
- El asedio es necesario aunque sea una ciudad no fortificada.
- Si el atacante no puede tomar la ciudad, deberá levantar el asedio y retirarse (→ XX.L).
- Si el asedio tiene éxito, la ciudad es conquistada y puede ser saqueada.
- El proceso de resolución de un asedio también aparece en el mapa.

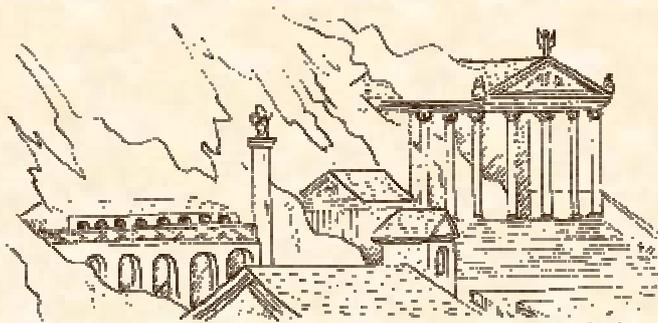
B. Terror Bárbaro

- Cuando un líder Bárbaro se mueve, le precede una ola de terror que puede hacer que una ciudad **no fortificada** se rinda sin lucha.
- La ciudad **no fortificada se rinde** si se pasa un chequeo de un **D2**; en cualquier otro caso, **resiste**.
- Si la ciudad resiste, el apilamiento Bárbaro del líder debe salir de la provincia, retirarse o asediar de manera normal.
- Si la ciudad se rinde y el líder Bárbaro quiere saquearla, deberá detener su movimiento.



C. Resolución de un Asedio

- El bonificador de combate del líder proporciona un número de **repeticiones de tirada** durante la resolución del asedio.
- Se tira un **D10** con los siguientes 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** El sitiado está *En Declive* (lado simple; **+2** si lado doble)
 - **-?** Valor de 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 un asalto)
- Resultado **< 7**: El asedio falla. El sitiador debe retirarse.
- Resultado **≥ 7**: La ciudad cae y es tomada. Si era una **capital**, retirar el marcador: será redespaldado el siguiente turno. La ciudad puede ser saqueada a elección del conquistador.
- **Campaña de líder**: Se puede mantener un asedio (después de fallar una primera vez) dejando **una unidad** en la provincia de la ciudad sitiada; esto deja al líder libre de actuar en otros lugares durante el resto de la campaña. Se realizará un chequeo de asedio durante cada campaña posterior de dicho líder en esta activación, incluso si no está presente (sin embargo no hay repeticiones de tirada). Si no tiene éxito al final de sus campañas, el asediador se retira normalmente.



D. Saqueando una Ciudad

- Cuando una ciudad es saqueada, la nación saqueadora recibe un botín de **2**  y roba tantos **marcadores de pillaje** como el nivel de la ciudad.
- Saquear la capital de un Reino genera **5**  extra; saquear la capital de un Imperio genera **10**  extra.
- Los marcadores de pillaje proporcionan de **1 a 3 de**  (el promedio es ligeramente inferior a **2** ).
- Algunos marcadores tienen **efectos secundarios**, mostrados como un número de evento con numeral. Si el evento es público (numeral rojo, es decir **#26: Hambre**, **#32: Herejía**, **#51: Revuelta**, **#56: Escasez**), se resuelve inmediatamente y se devuelve a la reserva.
- Si es "privado" (numeral marrón, p. ej. **#23: Dados**, **#48: Reacción**, etc.), el jugador puede guardar el marcador para jugarlo más tarde, como si fuera una carta de evento (→ **Ayuda de Eventos al Jugador**).
- Hay dos marcadores con el efecto secundario de **calamidad Usurpador (Usurpator)**. Si la nación que los roba es Bárbara, se ignoran. Si es Civilizada, sucede automáticamente si está *En Declive*; de lo contrario, ocurre solo con una tirada de **0** en un **D10** (→ **Ayuda de Calamidades al Jugador**).
- Una vez que se han resuelto los marcadores de pillaje, poner uno nuevo, sin mirar su valor, boca abajo en la ciudad. La ciudad no puede ser saqueada de nuevo hasta que se retire el marcador (al final del próximo paso de Ingresos de su nación → XIV.I).
- Una ciudad saqueada proporciona solo un ingreso de $\frac{1}{2}$  a su nuevo propietario en la próxima Fase de Administración, cualquiera que sea su nivel actual.



Ejemplo: En el turno 2, los visigodos invaden Graecia y llegan a Athenae, una ciudad no fortificada. Comprobando el efecto del terror Bárbaro, se tira un dado pero el resultado es impar, lo que significa que no tiene efecto... Athenae resiste y los visigodos deciden asediar la ciudad para capturarla.

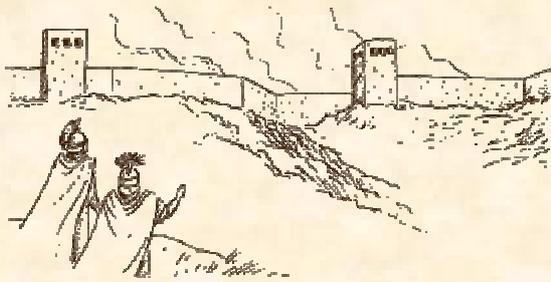
El líder visigodo Fritigernus decide no asaltar, ya que quiere preservar su ejército. Sufre una penalización de **-1** a su **D10** porque hay una flota romana en el Mare Aegeum, adyacente al puerto de Athenae—abasteciendo a la ciudad.

Para tener éxito, se necesita **7+**. Fritigernus tiene un bonificador de combate de **2**, que la da **2** repeticiones de tirada. Tira **3 D10** y obtiene **3, 9 y 1**, ajustados a **2, 8 y 0**. El segundo dado es **≥ 7** → ¡la ciudad cae!

Los visigodos saquean Athenae (una ciudad de nivel **2**) y reciben **2**  + **2** marcadores de pillaje que proporcionan **3** de  extra, para un botín total de **5** . Se coloca en Athenae un marcador de pillaje boca abajo para indicar su estado saqueado.

E. Derribando las Murallas

- Cuando una ciudad fortificada es capturada, el conquistador puede decidir derribar sus murallas.
- Si se decide así, el marcador de fortificación en la ciudad se gira a su lado no fortificado (se puede retirar si la ciudad impresa en el mapa coincide con el nuevo estado).
- Las fortificaciones pueden ser reconstruidas durante el paso de Compras de un turno posterior.
- Excepción: Una capital siempre permanece fortificada.



XXV MOVIMIENTO Y GUERRA MARÍTIMOS

A. Flotas

- Las flotas siempre están en **zonas marítimas**.
- Cada flota puede moverse hasta **4 zonas marítimas** por activación, pero nunca podrá alejarse más de 2 zonas marítimas de una ciudad costera controlada por su nación.
- Las flotas deben ser combinadas en apilamientos navales de un máximo de **2 flotas**. Una nación puede tener **2 apilamientos navales en la misma zona marítima** solo si trae una tercera flota (p. ej. Bizancio puede colocar 4 flotas en *Mare Aegeum*, en dos apilamientos navales de 2 flotas cada uno).
- Un apilamiento naval puede dejar flotas y continuar moviéndose. También puede recoger flotas a lo largo del camino.
- Cualquier número de naciones puede coexistir en la misma zona marítima: las batallas navales no son automáticas.
- Los apilamientos navales no pueden huir.

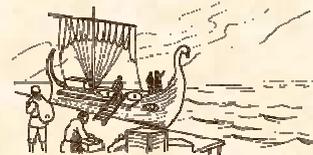


B. Intercepción Naval

- Cuando un apilamiento naval de la nación activa está en la misma zona que uno enemigo, cualquiera de los dos puede intentar la intercepción naval para desencadenar una batalla naval. La nación inactiva lo declara antes. Las flotas intercepciones no se mueven.
- Si el interceptor controla todas las ciudades costeras de la zona marítima, la intercepción naval tiene éxito automáticamente. En cualquier otro caso, se debe pasar un chequeo de un **D2**.
- Durante una activación de la fase Militar de una nación, cada apilamiento naval (de cualquier nación) puede declarar un intento de intercepción o ser el objetivo de una solo una vez.
 - Excepción:** Un apilamiento naval que ejecute un segundo transporte naval puede ser interceptado una segunda vez, posiblemente por el mismo apilamiento.

C. Batalla Naval

- Se necesita una intercepción naval para desencadenar una batalla naval. La intercepción y la consiguiente batalla ocurren **fuera de la secuencia normal**, como parte del movimiento del apilamiento naval activo.
- Una batalla naval es con un solo apilamiento naval en ambos bandos, incluso si hay un segundo apilamiento presente.
- Una batalla naval se resuelve igual que una batalla terrestre, excepto que no hay ronda de disparo.
- No se aplican modificadores de combate, excepto los mandados por un evento o por una regla especial (→ **Cartas de Nación**).
 - En el **Mediterráneo y Pontus Euxinus**, si uno de los bandos controla todas las ciudades costeras de la zona marítima donde tiene lugar la batalla, gana **2 repeticiones de tirada**.
 - Roma, Bizancio:** Sus flotas de élite pueden recibir dos impactos—el primero las gira.
- El bando que elimina al otro o que, quitando eso, inflige más impactos es el que gana la batalla. Un empate es posible, ningún bando puede retirarse.
- Se puede asignar un líder a un apilamiento naval para proporcionarle repeticiones de tirada adicionales; es **eliminado** si todo el apilamiento es aniquilado.
- Se puede rechazar una batalla naval. Se considera que el bando que la rechaza es el perdedor. Si el apilamiento activo rechaza la batalla, finaliza su movimiento. Si el apilamiento naval inactivo rechaza la batalla, el jugador que lo controla transfiere **1 VP** a su oponente.



D. Transporte Naval

- Las unidades terrestres de una nación pueden atravesar hasta 2 zonas marítimas por transporte en un apilamiento naval.
- El transporte solo se puede llevar a cabo **entre provincias costeras amistosas** (un apilamiento terrestre nunca puede finalizar su movimiento en una zona marítima).
- Un apilamiento naval amistoso debe estar presente en cada una de las zonas marítimas intervinientes.
- Una flota puede llevar hasta a **3 unidades terrestres** (y 1 líder) durante el transporte. El bonificador de apilamiento del líder **no** se aplica.
- Un apilamiento naval puede hacer un máximo de **2** transportes durante la activación de su nación.
- El transporte consume **1** paso por zona marítima para las unidades terrestres y **1** paso por cada apilamiento naval usado.
- Un apilamiento terrestre puede moverse antes y después del transporte naval.
- Un apilamiento terrestre puede hacer solo un transporte naval por activación de la nación o campaña.
- Una nación Bárbara **Nómada** nunca puede usar el transporte naval. Esta restricción no se aplica cuando son **mercenarios** (→ XXVII.B, XXVIII.C, XXIX.D) o **auxiliares** (→ XV.B).

Ejemplo: Un apilamiento de caballería con un líder (capacidad de movimiento de 5) podría mover de Arvernia a la amistosa Septimania (1 paso), luego cruzar Sinus Gallicus y Mare Mauretanicum (cada una de estas zonas marítimas contiene una flota amistosa) para desembarcar en la amistosa Utica (2 pasos terrestres; cada flota consume 1 paso). El apilamiento tendría dos pasos restantes pero no podría usar el transporte naval una segunda vez.

- El jugador debe declarar cada transporte naval para permitir a las flotas enemigas intentar una **intercepción naval** (→ XXV.B) en las zonas marítimas involucradas.
- Si la intercepción tiene éxito y el jugador activo rechaza la batalla, el transporte es cancelado.
- Si no rechazan la batalla pero su apilamiento naval es disminuido o eliminado, se pierden las unidades transportadas en proporción. Por ejemplo, un apilamiento naval que transporta 5 unidades es interceptado y pierde una de sus dos flotas: dos unidades (5 menos 3) se pierden con la flota hundida.

E. Desembarcos Anfibios

- Esta es la acción de mover por mar de una provincia costera amistosa a una **provincia costera enemiga o vacía**.
- Las capacidades de movimiento de los apilamientos navales y terrestres se gastan tenga éxito el desembarco o no.
- Un desembarco anfibio es un transporte naval al que se añade un **chequeo de riesgo marítimo**, resuelto antes de cualquier intento de intercepción.
 - **Excepción:** No hay riesgo marítimo cuando una nación Bárbara invade *Britannia* o si sus unidades tienen el atributo de anfibia (⚓) (p. ej. Los vikingos).
- Solo hay una tirada de dado independientemente del número de zonas marítimas cruzadas o del número de apilamientos terrestres y navales involucrados.
- 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 una costa del Mediterráneo o del Pontus Euxinus (solo romanos y bizantinos)
 - **±?** evento de *Tormenta* o de *Navegación Experta*
- Resultado < 5: El desembarco falla.
- Resultado ≥ 5: El desembarco tiene éxito, sujeto a intercepción naval.

Ejemplo: Los romanos lanzan un desembarco anfibio a través de *Mare Mauretanicum* desde *Cartaginensis* a *Caesarea*. La ciudad de *Saldae* está controlada por el enemigo. El D10 sufre un -1 (-2+1) salvo que *Hippo Regius* se haya convertido en una ciudad (un emplazamiento de ciudad portuaria sin construir no cuenta) y sea amistosa. La provincia objetivo (*Caesarea*) y *Tingis* están en costas diferentes (S. *Gaditanus* para *Tingis*). Varias zonas marítimas tienen solo una costa (p. ej. *Pontus Euxinus*).

- Una vez el desembarco ha tenido "éxito", un oponente puede declarar una intercepción naval y así, posiblemente, evitar que todas o algunas unidades desembarquen.

Ejemplo: El ejército de *Carthago Nova* consiste en 3 legiones y 2 dos auxiliares bajo el mando de *Stilicho* (bonificador de apilamiento de +2). Si el apilamiento naval romano en *M. Mauretanicum* es reducido a una sola flota por una intercepción naval, solo 3 de las unidades podrán desembarcar en *Caesarea*.

F. Bloqueo de un Estrecho

- Un apilamiento naval puede bloquear el paso de un estrecho, impidiendo que apilamientos terrestres enemigos pasen por él. El bloqueo se mantiene incluso si un apilamiento naval amistoso también está presente en el mismo área.
- Para liberar el paso, la nación obstaculizada (o sus aliados) debe eliminar el apilamiento bloqueador o una nación amistosa (es decir, un federado o el federado de un aliado) debe hacerlo antes en el turno.

XXVI ALIANZAS

A. Descripción General

- Una alianza permite a dos naciones unir fuerzas para conseguir objetivos comunes. Se diferencia del *Foedus* (→ XXVIII) y del vasallaje (→ XXIX) en que ambas naciones son socias nominalmente iguales. En *Invasions*, esto ocurre como resultado de la carta de diplomacia *Alianza* (→ XXX.B) o de los Eventos *Alianza* o *Coalición Bárbara*.

B. Mecánicas

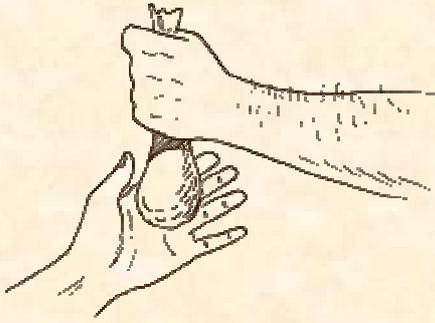
- Ninguna de las naciones involucradas puede ser ya una federado, un cliente o un vasallo.
 - **Godos:** La "alianza" de los visigodos y de los ostrogodos (→ **Ayuda al Jugador godo: A**) es simplemente un tratado perpetuo de intercambio de mercenarios. No impide a ninguna de ambas naciones culminar una alianza.
- Mientras se mantenga la alianza, ambas naciones se activan juntas, en la última de las activaciones de ambas naciones.
- Las dos naciones y sus federados son mutuamente amistosas (→ XII.D). Los clientes y vasallos de las dos naciones son mutuamente neutrales.
- La alianza expira si cualquiera de las partes es federada, se hace cliente o es sometida.
- El control de las provincias se comparte cuando el apilamiento controlador incluye unidades de ambas naciones. Los ingresos y VPs consecuentes se reparten equitativamente.
- Cuando la alianza expira o se rompe, los apilamientos en las provincias compartidas se deben separarse con un bando retirándose.
 - La fuerza numéricamente inferior se retira.
 - En caso de empate, se hace un chequeo de **D2**: si se pasa, se retira la nación más joven; si se falla, la más vieja.

XXVII CLIENTELA

- Armenia, Colchis, Iberia y Mauretania son Reinos Menores independientes al comienzo del juego. Otros Reinos Menores pueden aparecer durante el desarrollo del juego, como los galo-romanos, sucesores del imperio romano de Occidente en la *Gallia*.

A. Estados Clientes

- Los Reinos Independientes Menores (RIMs), ya sean inactivos o no, se pueden convertir en **clientes** de un Reino o Imperio activos, su **patrón**. A cambio de pagar un tributo (usualmente 2 🍪) y prestar mercenarios, los clientes retienen su independencia y aseguran la neutralidad del patrón. Se proporcionan marcadores (*Clients*) como recordatorio.
- Los clientes son neutrales con respecto a su patrón, los aliados de este y los dependientes (vasallos, federados y otros clientes) de ambos (→ XII.D).
- El patrón recibe la mitad de los **VP** por todo el territorio de un cliente, como si compartiera el control con un aliado.
- Se dan detalles de cada RIM en las ayudas al jugador (→ **Ayuda a los Jugadores romano: R-T y bizantino: S-U**).
- Los RIMs inactivos nunca atacan y no tienen marcadores de Tesoro o Envejecimiento. Los activos (los británicos, galo-romanos y capadocios) operan como las naciones normales controladas por los jugadores.
- Si la capital del RIM (si tiene una) es conquistada por una nación Civilizada, se "somete" no como un vasallo, si no como un cliente. Un conquistador Bárbaro somete al Reino normalmente, como un vasallo.



B. El Mercenario Cliente

- Los RIMs siempre prestan **1 mercenario**, elegido al azar, a su patrón—pero solo mientras estén a plena capacidad (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).
- El patrón lo redespiega en cualquier provincia que controle al comienzo de su activación de la Fase Militar. Se aplican los límites de apilamiento.
- Al final de la activación de la Fase Militar del patrón, el mercenario es redespigado a su Reino (si no ha sido eliminado).
- El mercenario es tratado por el patrón como propio a efectos de apilamiento, movimiento y combate durante su activación de la Fase Militar.
- En caso de que sea importante distinguir al mercenario de las demás unidades del cliente (*por ejemplo, si el mercenario acaba solo*), girar su ficha 180 grados.

C. Recuperación

- Si un Reino independiente menor **inactivo** sufre pérdidas, las reconstruye durante el paso de Refuerzos (si importa, activándose como el Reino más viejo). Si su capital ha sido saqueada, el marcador de pillaje boca abajo se retira en el subsecuente paso de Ingreso y su capital es redespigada. Por lo demás, recupera sus unidades al azar, una por turno. Una vez a plena capacidad, si tiene alguna unidad de élite dañada, repara, al azar, una por turno.

D. Liberación de la Clientela

- Un cliente es liberado de su clientela si la capital de su patrón es conquistada.



XXVIII FOEDUS

Nota del diseñador: Un Foedus es un contrato entre un Imperio (o Reino) y una nación Bárbara. Mediante este acuerdo desigual, la nación Bárbara (de ahora en adelante, el "federado") se reconoce a sí mismo como un "sujeto" del Imperio. Esta sujeción es más bien una ficción diplomática, es mejor considerar al Foedus como una forma de pacto de no agresión.

A. Descripción General

- Un Foedus es un acuerdo voluntario entre un **Imperio** (el federador) y una **nación Bárbara** (el federado). 
- Un Imperio **solo** puede **ofrecer 1 Foedus por turno**. Para conseguir más federados, debe usar la carta de diplomacia de Foedus. Un **Reino** solo puede adquirir un Bárbaro federado con esa carta de diplomacia.
- Dentro de un turno dado, la oferta debe ser hecha no más tarde que al principio de la activación de la Fase Militar del supuesto federado.
 - Para poder ofrecer el Foedus, el Imperio debe controlar **2 provincias Civilizadas**, dentro del mismo Área, adyacentes entre sí y, al menos una, adyacente a una de las provincias de la nación Bárbara.
- Si es aceptado, el Foedus tiene efecto cuando se activa la nación Bárbara, pero solo si aún se cumplen las condiciones mencionadas arriba.

B. Estableciendo el Foedus

- El federador cede como Foedus al Bárbaro federado **2 provincias Civilizadas** (dentro del mismo Área, adyacentes entre sí y, al menos una, adyacente a una de las provincias de la nación Bárbara).
- La horda del federado es **inmediatamente** redespigada a una de las dos provincias del Foedus. Así como tantas de sus unidades como permitan los límites de apilamiento de las provincias, ignorando cualquier unidad del federador.
- El federador debe entonces evacuar (retirar) las unidades que excedan el límite de apilamiento (si hay) de las provincias del Foedus. También puede evacuar cualquiera o todas las unidades que no están en exceso. El federador puede redespigar las unidades evacuadas a cualquiera o todas las provincias desocupadas por el federado.

C. El Mercenario Federado

- El federado elige **1 unidad** para prestarsela a su federador. Este **mercenario** es inmediatamente redespigado donde el Caesar (solo romanos y bizantinos), donde el Emperador (para otros Imperios), donde el Rey (líder, para un Reino) o donde la capital. Si los límites de apilamiento impiden esto, entonces se redespiega en una provincia a elección del federador.
- Al contrario que un mercenario cliente (→ XXVII.B), un mercenario federado solo se redespiega una vez.
- Si el mercenario es eliminado, el federado presta uno nuevo en el siguiente paso de Refuerzo, redespigándolo de igual manera.
- El federador tratará al mercenario como propio a propósitos de apilamiento, movimiento y combate.
- En caso de que sea importante distinguir al mercenario de las demás unidades del federado (*por ejemplo, si el mercenario termina solo*), girar su ficha 180 grados.

D. El Federador

- Cada turno, comenzando con aquel en el que el Foedus tiene efecto y mientras dure el Foedus, el federador paga un tributo de 3 🍌 a su federado.
- Las unidades y la horda del federado se consideran del federador a efectos de control y apilamiento.
- Un Reino federador consigue el ingreso por provincias (que el federado no puede recaudar de todas maneras) solo para las provincias del Foedus controladas por el federado.
- Un Imperio controla las provincias del Foedus controladas por el federado (solo). El control del Área se calcula en consecuencia.
- Cualquier tipo de federador también consigue los VP por esas provincias.
- El federador puede mover y estacionar unidades libremente dentro de las provincias del federado, tantas como permitan los límites de apilamiento.
- No puede denunciar voluntariamente el Foedus.

E. El Federado (Bárbaro)

- Los federados son amistosos con respecto a su federador, sus aliados y los federados de ambos (→ XII.D). Son neutrales con respecto a los vasallos y los clientes de ambos.
- El federado continúa recibiendo refuerzos como dicte la **Tabla Temporal**.
- Debe mantener el control de las provincias del Foedus.
- Debe mantener su horda dentro de las provincias del Foedus.
- No tiene permitido fundar un Reino (el chequeo de transición se cancela).
- No puede someter a otras naciones.
- Gana 3 VP por las provincias de su Foedus cada turno (incluso si pierde una de ellas).

F. Foedus Múltiples (Foedera)

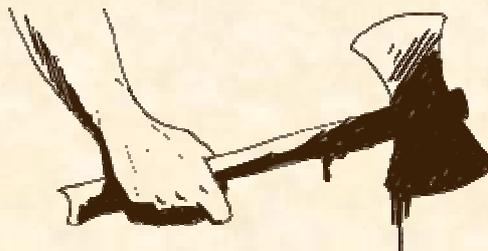
- Un Imperio (o un Reino) puede, si así lo desea, ofrecer otro Foedus a una nación Bárbara que ya sea su federado.
- Esto implica ceder otras dos provincias al federado e incrementa el tributo a pagar consecuentemente.
- El federado se anota otros 3 VP adicionales por turno como consecuencia.
- A cambio, el federado debe prestarle ahora otro mercenario adicional a su federador.

G. Ruptura del Foedus

- El Foedus dura de turno a turno. Solo el federado puede intentar romperlo.
- El federado puede romper el Foedus en el turno inmediatamente posterior a su establecimiento, en su activación de la Fase Militar.
- Puede romper el Foedus en la activación de la Fase Militar de un turno posterior pasando un chequeo de D2.
- También puede romper el Foedus:
 - Si un **Usurpador** toma el poder dentro del Imperio (esta decisión debe anunciarse inmediatamente); o
 - si la capital del federador es conquistada o si su federador es eliminado, cae en bancarrota o es sometido por otra nación (esto solo puede ocurrirle a un Reino); o
 - jugando un evento de *Traición* o *Renacimiento*.

→ Efectos de la Ruptura

- Cuando el federado rompe el Foedus, toma el control de las provincias de su Foedus (incluyendo sus ciudades).
- Cualquier unidad del federador en provincias compartidas puede **permanecer** (y combatir, como defensores) o ser **evacuada** (retirarse) inmediatamente.
- El antiguo federado recupera el control de todas las unidades prestadas a su federador. Son inmediatamente redesplegadas a la provincia de la horda (ignorando temporalmente los límites de apilamiento si es necesario).



XXIX SUMISIÓN (VASALLAJE)

A. Descripción General

- Una nación (Bárbara, Reino o Imperio) puede vencer a otra nación y forzarla a **someterse**—excepto si esa nación es un Imperio. Los Imperios nunca se someten.
- Una nación sometida se convierte en el **vasallo** de su **soberano** y le paga un tributo cada turno. Se pueden usar marcadores (*Ambactus*) como recordatorio.
- La sumisión se hace por la fuerza. Una nación no se puede someter voluntariamente: Debe ser atacada y derrotada. Excepción: → **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**
- Si un vasallo es sometido por otra nación, cambia de soberano.

B. Sometiendo Bárbaros

- Para capturar una **horda** y someterla, una nación debe eliminar **todas las unidades Bárbaras** que la acompañen.
 - Si al menos una unidad Bárbara sobrevive y se retira, la horda se retira con ella en vez de someterse.
 - **Recordatorio:** Una horda cuenta como 1 unidad cuando defiende en una batalla, pero no puede ser eliminada, tan solo capturada.
- Si la nación derrotada tenía algo de Tesoro, **se reduce a la mitad** y el resto se lo queda su nuevo soberano.
- **Bárbaros Nómadas** pueden someter más fácilmente naciones Bárbaras no nómadas, pero solo si el ataque tiene lugar **en un Área Bárbara**. Si es derrotada, la horda objetivo **no puede retirarse**; por lo que los Nómadas solo necesitan **ganar la batalla** para someterla.
 - Cuando los **Bárbaros Nómadas** someten una horda, roban al azar una carta de evento de la mano de la nación derrotada (incluyendo a los marcadores de evento en la mano).
 - **Excepción de Reuperación de Batalla:** Los Bárbaros nómadas pueden elegir la/s unidad/es recuperadas por su nuevo vasallo cuando someten una horda no nómada en un área Bárbara (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**)
- **Sumisión a un defensor:** Esto sucede si una horda acompaña a un apilamiento atacante (durante una invasión) y este sufre una derrota tan dura que se le debe asignar un impacto a la horda (o el apilamiento atacante es vencido por Nómadas en un Área Bárbara).
- Cuando una horda se somete, el soberano debe ser evacuado inmediatamente (retirarse) de la provincia de la horda y de cualquier otra provincia donde el soberano tenga batallas contra el vasallo esperando resolución.

C. Sometiendo un Reino

- El Reino debe ser reducido a no más de **3 provincias** y su **capital** debe ser conquistada (y, opcionalmente, saqueada).
- Si el Reino no tiene capital (p. ej. El Reino euskaldún → **Ayuda al Jugador romano: T**), en su lugar, un líder del Reino (si hay) y su apilamiento deben ser completamente eliminados. En ese caso, se puede robar un marcador de Pillaje (resolviendo cualquier evento público que se pueda desencadenar), representando el Tesoro del reyezuelo.
- Cuando un Reino se somete, el soberano debe evacuar inmediatamente (retirarse) la provincia de la capital del vasallo (si hay) y de cualquier otra provincia donde el soberano tenga batallas contra el vasallo aguardando resolución.

D. El Mercenario Vasallo

- El vasallo presta inmediatamente **1 unidad** de su elección, de entre sus unidades supervivientes, a su soberano como **mercenario**.
 - Si el soberano es Bárbaro, la unidad se redespiega a donde su horda.
 - En cualquier otro caso, se redespiega a la provincia de la capital del soberano.
 - Si el límite de apilamiento impide esto, se redespiega a una provincia a elección del soberano.
- Esta es una obligación de una sola vez; si el mercenario es eliminado, el vasallo **no** tiene que prestar un reemplazo (a diferencia de un cliente o un federado).
- El soberano trata al mercenario como uno de los suyos para fines de apilamiento, movimiento y combate.
- En caso de que sea importante distinguir al mercenario de las demás unidades del vasallo (*por ejemplo, si el mercenario acaba solo*), girar su ficha 180 grados.

→ Soberano Nómada

- El vasallo presta una unidad a elección del **soberano nómada** como mercenario. Lo que es más, cuando el mercenario es eliminado, el soberano nómada recibe **uno nuevo** (todavía de su elección) de su vasallo durante los Refuerzos, redespigándolo como antes.

E. El Soberano

- Al ganar la batalla de sumisión, el soberano recibe la mitad del Tesoro de su vasallo (si es una nación Bárbara) o tiene la oportunidad de saquear su capital (si es un Reino).
- El soberano (incluso uno Bárbaro) recibe un **tributo** de **1** de su vasallo durante el paso de ingresos de **cada turno**. Este se gana incluso aunque el vasallo esté arruinado.
- El soberano recibe **VP** por **todo el territorio del vasallo** como si estuviera controlado por sus propias unidades.

F. El Vasallo

- Los vasallos son neutrales con respecto a sus soberanos, los aliados de estos y los dependientes (federados, clientes y otros vasallos) de ambos (→ XII.D).
- Un vasallo Bárbaro no recibe más de **1 unidad** como refuerzo cada turno, sin importar lo que indique la **Tabla Temporal**.
- El vasallo de un soberano nómada debe permanecer en el mismo Área que la horda de su soberano o en un Área adyacente.
- Un vasallo es libre de incrementar su territorio por los medios habituales.
- Un vasallo no puede someter otras naciones ni conseguir federados.
- El vasallo solo recibe la **mitad** de sus **VP** normales.
- El vasallo paga el tributo a su soberano de su Tesoro, si tiene uno.
- Un Reino vasallo recauda sus ingresos con normalidad.

G. Vuelta a la Libertad

- El vasallo puede volver a ser libre en los siguientes casos:
 - El propio soberano es sometido o federado por otra nación.
 - El soberano es eliminado.
 - La capital del soberano es conquistada.
 - El vasallo juega un evento de **Traición** o **Renacimiento**.

→ Soberanos Nómadas

- El vasallo de un soberano nómada puede intentar rebelarse **cada turno**, empezando en el turno después de su sumisión. Esto se anuncia al comienzo su activación de la Fase Militar.
- La rebelión tiene éxito si se pasa un chequeo de un **D2**.
- Si la rebelión tiene éxito, el mercenario del vasallo no es redespigado a su horda: permanece bajo el control del soberano hasta su eliminación.
- Si falla, el vasallo pierde **5 VP** y **1 unidad** de su elección.



XXX DIPLOMACIA

A. Descripción General

- La diplomacia está limitada en *Invasions*. Todos los acuerdos diplomáticos entre naciones se llevan a cabo mediante cartas de diplomacia, excepto el Foedus ofrecido por Imperios (→ XXVIII).
- El mazo de Diplomacia consiste en 18 cartas. Los jugadores roban cartas de diplomacia durante el paso de Diplomacia de la Fase de Tiempo.
- Las cartas son robadas en orden de la nación más joven a la más vieja. Si no hay cartas suficientes, entonces cualquier robo subsecuente de las naciones más viejas se pierde.
- Las **naciones Bárbaras** no roban cartas de diplomacia. Ninguna diplomacia está permitida o es jugable contra o a favor de una nación Bárbara **invadiendo**.
- Cada **Reino** roba **tantas cartas** como la bonificación de diplomacia de su líder: si es cero, entonces no roba cartas.
- Cada **Imperio** roba **1 carta de diplomacia + tantas cartas como** la bonificación de diplomacia de su líder (de 0 a 2 cartas extra).
- Los jugadores deberán tener cuidado de mantener las cartas de diplomacia de sus naciones separadas unas de otras.
- Las cartas de diplomacia (excepto *Mercenario*, *Corrupción* y *Nada*) pueden ser jugadas, a más tardar, al **comienzo** de la más **temprana** de las **activaciones** de la Fase Militar de las dos naciones involucradas (la que juega la carta y la objetivo).
- Al llegar al paso de Fin de la Diplomacia de la Fase Militar, **se descarta cualquier carta de diplomacia sin usar**. En compensación, se recibe **1**  por descarte. Los descartes son barajados en el mazo de diplomacia.
- Si una carta requiere un pago de , no puede ser jugada si el dinero no está disponible en el Tesoro de la nación que juega la carta.

B. Alianza (*Unio*) (3 cartas)

- La nación que juega la carta ofrece **una alianza de un turno** (→ XXVI) a la nación objetivo, que no puede ser un federado o un vasallo. 
- Si la nación objetivo está controlada por otro jugador, él decide si acepta o no la oferta.
- Si el jugador que controla la nación es el mismo que jugó la carta, la alianza se acepta solo si se pasa un chequeo de un **D2**.
- Cuando acaba la Fase Militar de ambas naciones, también lo hace la alianza.
- Si la nación objetivo es un **Reino independiente menor**, la alianza es aceptada solo si se pasa un chequeo de un **D2**.
 - El Reino independiente menor se convierte en un **cliente** de la nación que juega la carta—usualmente de forma permanente (→ **Ayuda al Jugador romanos: R-T** y **bizantinos: S-U**).
 - Si el Reino independiente menor paga un tributo, la carta debe ser jugada al comienzo de la Fase de Administración para conseguir recibir el tributo en el mismo turno.
- **Alternativamente**, la carta puede ser usada para **romer** una alianza existente (o una relación de clientela) entre dos naciones objetivo, una de las cuales puede ser la nación que juega la carta. La alianza o clientela objetivo se rompe si se pasa un chequeo de un **D2**.

C. Tratado (*Pactum*) (1 carta)

- La carta de **Tratado** fuerza a la nación objetivo a aceptar un pacto de **no agresión** de **un turno** con la nación que juega la carta. 
- La nación que juega la carta le paga **5**  a la nación objetivo.
- La **nación que juega la carta** elige una **provincia** de la nación objetivo con estas condiciones:
 - No puede ser la capital de la nación objetivo o contener su horda.
 - No puede ser una provincia granero ().
 - Debe estar adyacente a la nación que juega la carta o ser una isla adyacente a una zona marítima en la que la nación que juega la carta tenga un apilamiento naval.
- La provincia elegida es evacuada por la nación objetivo (sus unidades se retiran). Si no hay otra opción, pueden ignorar los límites de apilamiento temporalmente. La nación que juega la carta redespiega entonces al menos una de sus unidades a la provincia.
- Una vez que ambas partes han completado sus activaciones militares, el pacto expira.

D. Matrimonio (*Matrimonium*) (2 cartas)

- La carta de **Matrimonio** fuerza a la nación objetivo a celebrar una boda real con una de tus princesas. 
- La nación que juega la carta paga **2**  a la nación objetivo (como dote).
- La nación objetivo gana **2 VP** si no ataca a la nación que juega la carta durante su próxima activación. Las dos naciones siguen siendo hostiles.
- La nación objetivo presta un **mercenario** de su elección a la nación que juega la carta para **su próxima activación**. La nación que juega la carta redespiega la unidad en una provincia que controle (→ XXX.H para restricciones sobre contra quién luchará la unidad).
- Al final de la activación de la nación que juega la carta, el mercenario—si ha sobrevivido—es redespigado por su nación a una provincia bajo su control.

E. Tributo (*Tributus*) (2 cartas)

- La carta de **Tributo** fuerza a la nación objetivo a aceptar un pacto de **no agresión** de un turno con la nación que juega la carta. 
- La nación que juega la carta paga **10**  a la nación objetivo.
- Las dos naciones se vuelven mutuamente neutrales.
- Una vez que ambas partes hayan completado sus activaciones militares, el pacto expira.

F. Foedus (2 cartas)

- La carta de **Foedus** fuerza a una nación Bárbara a aceptar un Foedus con la nación que juega la carta, convirtiéndose en su **federado**. 
- Para los prerequisites y consecuencias del Foedus, → XXVIII.
- Esta carta es la única forma de que un Imperio pueda obtener más de un federado por turno y también es la única forma en la que un Reino puede conseguir un federado.

G. Corrupción (3 cartas)

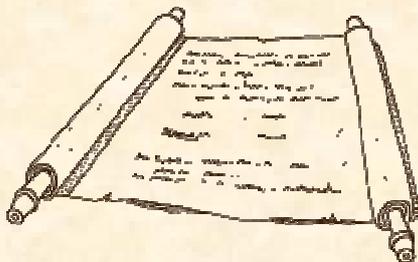
- La carta de **Corrupción** levanta un asedio. 
- La nación que juega la carta paga **1**  a la nación sitiadora.
- La nación que juega la carta no tiene que ser necesariamente la sitiada (la carta puede ser usada para levantar el asedio de la ciudad de una tercera nación).

H. Mercenario (4 cartas)

- La carta de **Mercenario** fuerza a una nación Bárbara a prestar **1 mercenario** a la nación que juega la carta durante la **próxima activación** de esta última. 
- La horda de la nación objetivo deberá estar adyacente o en una de las Áreas controladas por la nación que juega la carta.
- La nación que juega la carta paga **3**  a la nación objetivo.
- La nación que juega la carta redespiega la unidad a una provincia que controle.
- El mercenario no luchará contra su propia nación. Si se estableciera una batalla así, desertaría y cambiaría de bando al comienzo de la misma (es decir, se iría al bando contrario). Tampoco se puede contar con él cuando se resuelve un desbordamiento o un paso a la fuerza contra su propia nación.
- Mercenarios de la misma nación *lucharán* uno contra el otro, siempre que lo hagan a instancias de otras naciones que no sean la suya.

I. Nada (1 carta)

- La carta *Nihil* ("Nada") es un señuelo y no tiene ningún efecto. 



XXXI RELIGIÓN

A. Religión y Civilización

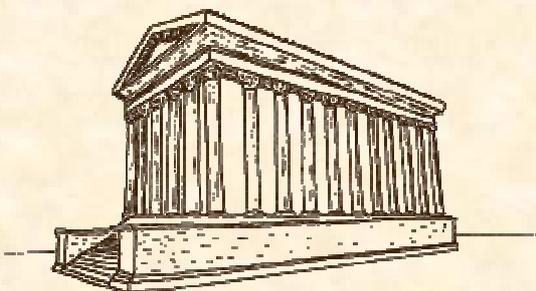
- Al comienzo del juego hay cinco **religiones**: Catolicismo (☩), Monofisismo (Ⲛ), Arrianismo (Ⲡ), Mazdeismo (𐬰) y Paganismo (☾). Cristiandad es sinónimo de Catolicismo.
 - Históricamente, el Monofisismo y el Arrianismo son herejías cristianas. En *Invasions*, se las trata como regiones distintas.
- Ambos Imperios romanos (Roma y Bizancio), los británicos, los armenios, los colquidianos, y los mauritanos son **Cristianos** (Católicos).
- Las Áreas de *Oriens* y de *Aegyptus* son **Monofisitas**.
- Los persas y los íberos son **Mazdaístas**.
- Los godos (ostrogodos y visigodos) son **Arrianos**.
- Todos los Bárbaros además de los godos son **Paganos**.

B. Conversión al Catolicismo

- Una nación Bárbara no Católica (Pagana o Arriana) puede decidir convertirse al Catolicismo al comienzo de su Fase de Administración, antes de que se resuelvan las cartas de Administración.
- En ese momento o en el mismo instante de un turno posterior, el jugador recibe un **bonificador único en VP** equivalente al total del valor del ingreso de todas las provincias Católicas no heréticas que controle en ese momento, siempre que esa bonificación de VP figure en la **carta de la nación** (p. ej. los alamanes o los anglos pero no los alanos o los ávaros).
- Cuando sucede, el jugador que controla Roma (incluso una vez arrasada) también recibe la mitad de esos VP. Esto representa el papel del Papa.

C. Herejías

- Las Herejías ocurren como resultado de un evento o de una calamidad y afectan a un Área entera.
- Los Bárbaros Paganos y Arrianos son inmunes a ellas.
- El Área de una capital es inmune a una Herejía por calamidad pero no a una Herejía por evento.
- Las herejías tienen un efecto agravante en las calamidades de *Intolerancia* y *Usurpador*, y hacen las revueltas más difíciles de someter.
- Duran **2 turnos**. Cuando surge, se coloca un marcador de **Herejía +** (*Haeresis*) en el Área afectada. En el subpaso de Envejecimiento de Herejías de la próxima fase de Tiempo, el marcador es girado a su lado **Herejía –** luego, en el turno posterior a ese, se retira (→ VI.F).
- Un Área es, simultáneamente, de las religiones de cada nación presente en ella. Por lo tanto se debe tener cuidado al elegir y colocar los marcadores de Herejía de modo que la religión afectada esté claramente identificada. Para ayudar con esto, los marcadores de Herejía están codificados por colores de religión: amarillo para las herejías Mazdeístas, blanco para las herejías Monofisitas y negro para las otras herejías (Arius, Donatius y Pelagius).
- Las Áreas *Oriens* y *Aegyptus* están bajo una herejía permanente, Monofisismo. Está tan arraigada que el juego la trata como una religión distinta. Se puede entender que un Área Monofisita que sufra una herejía está siendo agitada por prosélitos celosos.
- Los visigodos y los ostrogodos (colectivamente, los godos) son Arrianos, una segunda herejía cristiana que también es tratada como una religión distinta por el juego. Son inmunes al evento y a la calamidad de *Herejía* (como los Paganos) pero solo mientras sean Bárbaros.
- La herejía es algo relativo: Una vez que una capital se vuelve herética (con respecto a las otras naciones de la misma religión), sus provincias ortodoxas se vuelven heréticas a sus ojos. Si la capital está en un Área herética y sus provincias en otro Área también son heréticas, entonces hay una armonía religiosa entre ellas. Esto explica la formulación de las reglas relativas a los gastos incurridos por una herejía (→ XIV.G) y el modificador al dado para someter revueltas (→ XVI.F).



A. Naciones Germánicas

Alamanes	Alamanni
Anglos (después anglo-sajones).....	Angli (Anglosaxones)
Bávaros	Baiovarii
Burgundios.....	Burgundi
Francos	Franci
Gépidos.....	Gepidae
Godos (ostro- y visi-) (𐌆)	Gothi (Ostro-, Visi-)
Hérulos.....	Heruli
Jutos	Iuti
Lombardos.....	Langobardi
Sajones (después anglo-sajones)	Saxones (Anglosaxones)
Suevos.....	Suebi
Vándalos.....	Vandali

B. Bárbaros Nómadas

Alanos	Alani
Ávaros.....	Avari
Heftalitas	Ephthalitae
Hunos.....	Hunni
Jázaros	Chazari
Kusitas.....	Cossani

C. Incursores

Árabes	Arabes
Blemios.....	Blemmyes
Hibernos (o Irlandeses)	Hiberni
Pictos.....	Picti
Vikingos	Viccingi

D. Romanos y Sucesores (𐌆)

Africano-romanos (<i>ex-Limites</i>)	Africani (Africano-Romani)
Brito-romanos (<i>ex-Limites</i>).....	Britani (Brito-Romani)
Bizantinos (o romanos orientales)	Orientali (Romani Orientalis)
Capadocios (𐌆) IMK ¹	Cappadocii
Galo-romanos (<i>ex-Limites</i>)	Galli (Gallo-Romani)
Hispano-romanos (<i>ex-Limites</i>).....	Hispani (Hispano-Romani)
Romanos (Occidentales, Orientales)	Romani (Occidentalis, Orientalis)

E. Naciones Eslavas

Aesti	Aestii
Esclavenos.....	Sclaveni
Vénetos	Venedae

F. Otras Naciones

Armenios (𐌆) RIM	Armenii
Bereberes.....	Barbari
Británicos (𐌆) RIM	Brittones
Colquidanos (𐌆) RIM.....	Colchi
Gasánidas (𐌆) RIM	Ghassanides
Köktürk (𐌆).....	Turcae
Guptas (𐌆)	Guptae
Íberos (𐌆) RIM.....	Hiberi
Kidaritas	Kidarae
Lájmidas (𐌆) RIM.....	Lakhmides
Mauritanos (𐌆) RIM	Mauritanii (Mauri)
Persas (𐌆).....	Persae
Escotos	Scoti
Sogdianos RIM.....	Sogdianae

¹ RIM : Reino Independiente Menor

Los nombres **en rojo** son de la extensión del mapa *Hacia el Este*.

A. Zonas Marítimas

Nombre	Valor de Monopolio	Nombre	Valor de Monopolio
Mare Adriaticum	1	Oceanus Atlanticus	0
Mare Aegeum	3	Oceanus Britannicus	1
Mare Aralis	0	Oceanus Caledonicus	0
Mare Caspium	0	Oceanus Germanicus	0
Mare Mauretanicum	1	Oceanus Hibernicus	0
Mare Nostrum Orientalis	3	Oceanus Indianicus	3
Mare Rubrum	1	Oceanus Occidentalis	0
Mare Siculum	2	Pontus Euxinus	2
Mare Suebicum	0	Propontis	0
Mare Tyrrheneum	2	Sinus Botnicus	0
		Sinus Gaditanus	1
		Sinus Gallicus	1
		Sinus Persicus	3

B. Áreas Bárbaras

Nombre	Terreno	Ingreso	Ciudad	Nivel	Notas
→ ARABIA Ingreso de Área 2 (2½)					
Arabia Deserta	Desierto	0	Bassora	0	⚓ S. Persicus
Hijaz	Desierto	1	Iatrippa	0	⚓ M. Rubrum
Lachmidaria	Desierto	0			
Litus Arabicus	Desierto	0			
Mazania	Desierto	½	Mazun	0	⚓ O. Indianicus
Nabatene	Desierto	½			
Palmyrene	Desierto	½			

→ ASIA CENTRALIS Caja de tránsito fuera del mapa

→ BALTICUM Ingreso de Área 3					
Albarussia	Bosque	½	Milniska	0	
Estia	Bosque	½			
Lethigallia	Bosque	1	Riga	0	⚓ S. Botnicus
Novogardia	Bosque	½	Nemogardas	0	⚓ S. Botnicus, 
Tueria	Bosque	½			

→ BARBARUM Ingreso de Área 4					
Galicia	Bosque	½	Cracovia	0	
Gothia	Bosque	½			
Lituania	Bosque	½			
Polonia	Bosque	½			
Pomerania	Pantano	0			
Prussia	Bosque	½			
Pripet	Pantano	0			
Silesia	Bosque	½			
Teutonia	Bosque	½			
Velete	Bosque	½			

→ CALEDONIA HIBERNIA Ingreso del Área 3					
Caledonia	Montaña	½	Scone	0	⚓ O. Germanicus
Conacia	Bosque	½			
Dal Riata	Montaña	½			
Gallovidia	Montaña	½			
Lagenia	Bosque	½	Eblana	0	⚓ O. Hibernicus
Momonía	Pantano	0			
Ultonia	Bosque	½			

Nombre	Terreno	Ingreso	Ciudad	Nivel	Notas
→ CAUCASUS					
Ingreso de Área 7					
Armenia	Montaña	2	Artaxata	1F	
Armenia Minor	Montaña	1			
Azeria	Llano	1			
Colchis	Bosque	1	Phasis	0	⚓ Pontus Euxinus
Iberia	Montaña	1	Ganzac	1F	
Lacyzia	Montaña	1			

→ DANUBIUS					
Ingreso de Área 4					
Bohemia	Bosque	½	Praga	0	
Carpathia	Montaña	½			
Dacia	Bosque	½			
Hunnia	Estepa	½	Buda	0	
Hypanis	Estepa	½			
Moravia	Estepa	½			
Tisia	Estepa	½			
Valachia	Estepa	½			

→ GERMANIA					
Ingreso de Área 4					
Agri Decumates	Bosque	½			
Albis	Bosque	½			
Bavaria	Bosque	½	Monacum	0	
Franconia	Bosque	½	Vadum Francorum	0	
Frisia	Pantano	0			
Holsatia	Pantano	0			
Oderus	Bosque	½	Berolinum	0	
Rhenus	Bosque	½			
Saxonia	Bosque	½			
Thuringia	Bosque	½			

→ MAURETANIA					
Ingreso de Área 2					
Anti Atlas	Montaña	½			
Atlas	Montaña	½			
Aures	Montaña	½			
Blemmyes	Desierto	0			
Libya	Desierto	½			
Sahara	Desierto	0			
Toaregia	Desierto	0			

→ OXIA					
Ingreso de Área 3					
Amyrgia	Estepa	0			
Chorasmia	Desierto	0			
Massagetæ	Estepa	½			
Tarim	Estepa	1	Tashkent	0	
Sogdiana	Llano	1	Marakanda	1	
Transoxania	Estepa	½			

→ SARMATIA					
Ingreso de Área 5					
Abascia	Estepa	½	Tanais	0	⚓ Pontus Euxinus
Bosporus	Montaña	1	Heraclea	1F	⚓ Pontus Euxinus
Danapris	Llano	1	Kiovia	0	
Donetus	Estepa	½			
Pereaslavia	Estepa	½			
Scythica	Estepa	½			
Ucraina	Estepa	1			

Nombre	Terreno	Ingreso	Ciudad	Nivel	Notas
→ SCANDINAVIA					
Ingreso de Área 3					
Finlandia	Bosque	½			
Gothlandia	Bosque	½			
Iutia	Pantano	0			
Norvegia	Montaña	½	Kaupang	0	⚓ O. Germanicus
Scania	Bosque	½			
Selandia	Pantano	½	Hedeby	0	⚓ M. Suebicum
Sueonia	Bosque	½	Birka	0	⚓ M. Suebicum

→ SCYTHIA					
Ingreso de Área 2					
Alania	Estepa	½			
Bolgar	Estepa	½			
Sarkil	Estepa	½	Itil	0	
Siraces	Estepa	0			
Terecia	Desierto	0			
Volga	Estepa	½			

C. Áreas Civilizadas

Nombre	Terreno	Ingreso	Ciudad	Nivel	Notas
→ AEGYPTUS					
Ingreso de Área: Reino 12, Imperio 9					
Aegyptus	Llano	3	Memphis	2	
Arcadia	Estepa	½			
Cyrenaica	Estepa	½	Cyrene	1	⚓ M. Siculum
Delta	Llano	3	Pelusium	0	⚓ M. Nostrum Orientalis, 
Nilus	Llano	3	Alexandria	3	⚓ M. Nostrum Orientalis, 
Sinai	Desierto	0			
Thebais	Llano	2	Thebae	1	

→ AFRICA					
Ingreso de Área: Reino 9, Imperio 6					
Africa	Llano	3	Carthago	3	⚓ M. Siculum, 
Caesarea	Montaña	½			
Mauritania	Montaña	½			
Numidia	Montaña	1			
Saldæ	Llano	1	Saldæ	1	⚓ M. Mauretanicum
Tingitania	Llano	½	Tingis	0	⚓ S. Gaditanus
Tripolitania	Estepa	½	Leptis Magna	0	⚓ M. Siculum, 
Utica	Llano	2	Hippo Regius	0	⚓ M. Mauretanicum

→ ASIA					
Ingreso de Área: Reino 8, Imperio 7					
Bythinia	Llano	1	Nicae	1	
Cyprus	Llano	1	Salamis	0	⚓ M. Nostrum Orientalis
Lycia	Montaña	1			
Lydia	Llano	3	Ephesos	2	⚓ M. Aegeum
Mysia	Llano	2	Pergamon	2	

Nombre	Terreno	Ingreso	Ciudad	Nivel	Notas
→ BRITANNIA Ingreso de Área: Reino 11, Imperio 4					
Bernicia	Llano	½	Din Guarie	0	
Cambria	Montaña	1			
Camulodunum	Llano	2	Londinium	1	⚓ O. Britannicus
Cantium	Llano	1	Venta	0	
Corinium Dobunorum	Bosque	1	Viroconium	0	
Cumbria	Llano	1			
Dumnonia	Montaña	½			
Durnovaria	Llano	1	Isca	0	
Flavia Caesariensis	Llano	1	Eboracum	1	
Lindum	Llano	1			
Maxima Caesariensis	Llano	1			

→ CAPPADOCIA Ingreso de Área: Reino 6, Imperio 6					
Anatolia	Estepa	½	Iconium	1	
Cappadocia	Estepa	1			
Cilicia	Montaña	2	Tarsus	1	⚓ M. Nostrum Orientalis
Paphlagonia	Montaña	1			
Pontus	Montaña	1	Trapezus	1F	⚓ Pontus Euxinus
Melitene	Montaña	½	Melitene	1F	

→ GALLIA MERIDIONALIS Ingreso de Área: Reino 12, Imperio 7					
Alpes	Montaña	½			
Aquitania	Llano	2	Burdigala	0	⚓ O. Atlanticus, 🏹
Arvernia	Montaña	½			
Garumnum	Llano	1	Tolosa	1	
Helvetia	Montaña	½			
Liger	Bosque	1	Avaricum	1	
Provincia	Montaña	1	Arelate	1	⚓ S. Gallicus
Rhodanus	Llano	2	Lugdunum	1	
Septimania	Llano	1	Narbo	1	
Vasconia	Llano	1			
Vendeum	Pantano	½			
Vienna	Llano	1			

→ GALLIA SEPTENTRIONALIS Ingreso de Área: Reino 11, Imperio 5					
Armoricum	Llano	½	Darioritum	0	⚓ O. Atlanticus
Austrasia	Bosque	1	Aquae Granni	0	
Belgae	Llano	1			
Burgundia	Llano	1	Divio	0	
Flandria	Pantano	½			
Lotharingia	Bosque	1	Argentoratum	0	
Neustria	Llano	2	Parisius	1	🏹
Lugdunum	Bosque	½	Rotomagus	0	⚓ O. Britannicus
Saliens	Llano	1	Tornacum	0	
Sequana	Llano	1	Remorum	0	
Treveria	Bosque	1	Treverum	2F	
Venetum	Llano	½			

Nombre	Terreno	Ingreso	Ciudad	Nivel	Notas
→ GRAECIA Ingreso de Área: Reino 9, Imperio 9					
Achaia	Montaña	2	Athenae	2	⚓ M. Aegeum
Macedonia	Llano	2	Thessalonika	2	⚓ M. Aegeum
Creta	Montaña	1	Kydonia	0	⚓ M. Aegeum
Cyclades †	Llano	1			
Thessalia	Montaña	1			
Thracia	Llano	2	Constantinopolis	3F	⚓ Propontis, 🏹

→ HISPANIA Ingreso de Área: Reino 13, Imperio 5					
Asturica	Llano	½	Abula	0	
Baetica	Montaña	1	Illiberis	0	
Balearica †	Llano	½			
Cantabria	Montaña	½			
Carpetania	Llano	1	Toletum	1	
Cartaginensis	Llano	1	Carthago Nova	1	⚓ M. Mauretanicum
Castulum	Estepa	½			
Celtiberia	Montaña	½	Caesaraugusta	0	
Cuneus	Llano	½			
Emeritensis	Estepa	½			
Gallaecia	Montaña	½	Bracara	0	
Hispalensis	Llano	2	Hispalis	1	🏹
Lusitania	Montaña	½	Scalabis	0	
Osca	Llano	1			
Piranaei	Montaña	½			
Saguntum	Montaña	½			
Salmantica	Montaña	½			
Tarraconensis	Llano	1	Barcino	0	⚓ S. Gallicus

→ ILLYRIA Ingreso de Área: Reino 6, Imperio 5					
Carnuntum	Bosque	1	Aquincum	1F	
Dalmatia	Montaña	1			
Illyricum	Montaña	1	Salonae	1	⚓ M. Adriaticum
Istria	Montaña	1			
Noricum	Montaña	½	Virunum	0	
Pannonia	Estepa	1	Sirmium	1F	
Rhaetia	Montaña	½	Castra Regina	0	

→ INDIA Ingreso de Área: Reino 7, Imperio 6					
Gandaria	Montaña	1	Taxila	1	
Indus	Llano	2	Demetrias	1	⚓ O. Indianicus, 🏹, 🐪
Paradene	Llano	1			
Panjab	Llano	2	Sagala	2F	
Sattagydia	Llano	1	Pattala	0	
Thar	Desierto	0			

→ INDIA MERIDIONALIS Fuera del mapa, bonificación de Reino e Imperio

India Meridionalis n/a 2

→ INDIA SEPTENTRIONALIS Fuera del mapa, bonificación de Reino e Imperio

India Sept. n/a 2

† Para propósitos del juego, esas dos provincias no tiene aguas interiores (zonas marítimas).

Nombre	Terreno	Ingreso	Ciudad	Nivel	Notas
→ ITALIA Ingreso de Área: Reino 12, Imperio 12					
Apulia	Llano	½	Brundisium	0	⚓ M. Siculum
Beneventum	Montaña	1			
Campania	Llano	1	Neapolis	1	⚓ M. Tyrrheneum
Cisalpina	Llano	2	Mediolanum	2	🐉
Corsica	Montaña	½			
Latium	Llano	1	Roma	3F	
Liguria	Montaña	½			
Sardinia	Llano	½			
Sicilia	Montaña	1	Syracusae	1	⚓ M. Siculum
Spoletum	Llano	1	Ancona	0	⚓ M. Adriaticum
Taurinorum	Llano	1	Pavia	0	
Tuscia	Llano	1	Pisae	0	⚓ M. Tyrrheneum
Umbria	Pantano	½	Ravenna	2F	⚓ M. Adriaticum
Venetia	Llano	½	Aquilea	1	

→ MESOPOTAMIA Ingreso de Área: Reino 12, Imperio 9					
Adiabene	Estepa	1	Arbela	1	
Akkad	Estepa	2	Hatra	0	
Artemita	Llano	1	Dastgerd	1	
Assyria	Estepa	2	Nisibis	1F	
Atropatene	Montaña	1			
Babylonia	Estepa	2	Perisabor	1F	
Chaldea	Llano	2	Ctesiphon	3F	🐉
Euphrates	Estepa	1	Dura Europos	0	

→ MOESIA Ingreso de Área: Reino 6, Imperio 4					
Epirus	Montaña	1	Dyrrachium	1	⚓ M. Adriaticum
Dardania	Montaña	1			
Moesia Inferior	Montaña	1	Triaditsa	0	
Moesia Superior	Llano	1	Singidunum	1F	
Naissus	Montaña	1			
Savus	Estepa	½			
Tyras	Pantano	½			

→ ORIENS Ingreso de Área: Reino 8, Imperio 8					
Amida	Estepa	½	Dara	1F	
Coele Syria	Estepa	1	Beroia	0	
Osroene	Estepa	½	Edessa	1F	
Palestina	Llano	2	Hierosolyma	1	
Phoenicia	Llano	2	Antiocheia	2	⚓ M. Nostrum Orientalis
Syria	Llano	2	Damascus	1	

→ PARTHIA Ingreso de Área: Reino 4, Imperio 3					
Arachosia	Montaña	½			
Areia	Montaña	½	Aria	0	
Bactriana	Llano	1	Bactra	1	
Kushania‡	Estepa	0			
Margiana	Llano	1	Merv	0	
Parthia Sept.	Montaña	1	Tus	0	

Nombre	Terreno	Ingreso	Ciudad	Nivel	Notas
→ PERSIA ORIENTALIS Ingreso de Área: Reino 5, Imperio 3					
Carmania	Montaña	1	Hormuz	0	⚓ S. Persicus
Drangiana	Montaña	1			
Gedrosia	Montaña	½			
Persia	Montaña	2	Pasargadae	1	
Sagartia	Estepa	½			
→ PERSIS Ingreso de Área: Reino 9, Empire 5					
Cadusia	Montaña	½			
Elymais	Montaña	2	Persepolis	1	
Hyrkania	Montaña	½	Rei	0	
Media	Montaña	2	Ecbatana	1	
Phraaspa	Montaña	1			
[Rhgae	Montaña	1	Qom	0	🐪🐪†]
Susiana	Llano	1	Susa	1	
Zagros	Montaña	1			

→ PERSIS Fuera del mapa, bonificación de Reino e Imperio (retirado por *Hacia el Este*)

Persia Orientalis n/a 2

‡ En el mapa principal, la provincia no pertenece a ningún Área.

† La caravana se retira por *Hacia el Este*.

D. Ríos

Nombre	Drena
Albis	Germania
Baetis	Hispania
Bagradas	Africa
Cyrus	Caucasus, Persis
Danapris	Barbarum, Sarmatia
Danuvius	Germania, Illyria, Danubius, Moesia
Donetus	Sarmatia, Scythia
Durius	Hispania
Dvina	Balticum
Euphrates	Cappadocia, Oriens, Arabia, Mesopotamia
Garumna	Gallia Meridionalis
Halys	Cappadocia
Hypanis	Danubius, Sarmatia
Iaxartes	Oxia
Iberus	Hispania
Indus	India, Persia Orientalis
Liger	Gallia Meridionalis, Gallia Septentrionalis
Marisus	Graecia
Manus	Germania
Mosella	Gallia Septentrionalis
Nemunas	Balticum, Barbarum
Nilus	Aegyptus
Oderus	Barbarum, Germania
Oxus	Oxia, Parthia
Padus	Italia
Pathissus	Danubius
Rha	Scythia
Rhenus	Gallia Meridionalis, Germania, Gallia Septentrionalis
Rhodanus	Gallia Meridionalis
Senora	Gallia Septentrionalis
Sabrina	Britannia
Strymon	Moesia, Graecia
Tagus	Hispania
Tamesa	Britannia
Tesis	Britannia
Tigris	Persis, Mesopotamia
Vistula	Barbarum

XXXIV GLOSARIO

- Activación** – Dentro de la fase Militar de cada turno, cada nación es activada una vez durante el paso de Activación de Naciones.
- Alianza** – Sucede como resultado de una carta de diplomacia o de un Evento. Las naciones aliadas se activan juntas, en la activación de la más tardía. El ingreso y los VPs de las provincias compartidas se dividen equitativamente entre ellas. Tratan el territorio del otro como amistoso para el movimiento y la retirada. Se apilan y combaten como una sola nación.
- Alpinas** () – Unidad que gana una ventaja en terreno de montaña: cuenta doble durante la ronda de disparo de una emboscada de montaña. Los líderes alpinos no pueden ser emboscados.
- Amistoso** – Los aliados y sus federados son mutuamente amistosos. Una provincia es amistosa (para las unidades de una nación) si está controlada por la nación activa (o una nación amistosa) o si está ocupada por la nación activa (o por una nación amistosa) sin oposición (es decir, no hay unidades neutrales o enemigas en la provincia). Las provincias con asedios o batallas sin resolver permanecen hostiles. Una ciudad es amistosa si es controlada o si ha sido asediada con éxito.
- Anfibios** () – Atributo de las unidades que ignoran la penalización por río durante el combate y la tirada de riesgo marítimo durante los desembarcos anfibios.
- Apilamiento** – Agrupación de unidades de ubicación conjunta, limitada en tamaño por el terreno de la provincia. Durante el paso de Activación de la Nación de la Fase Militar, los apilamientos se mueven de uno en uno y luego combaten.
- Área** – Grupo geográfico de provincias. Un Área es Bárbara o Civilizada.
- Arquero** ( o ) – Dispara primero al comienzo de una batalla (ronda de disparo), luchando normalmente después.
- Arquero a caballo** ( o ) – Unidad que es a la vez caballería y arquero. Usada principalmente por los nómadas.
- Auxiliar** – Unidad romana reclutada de una nación Bárbara, como opuesta a los mercenarios. Los Auxiliares pertenecen a alamanes, alanos, burgundios, gópidos, godos, hérulos, hunos, mauritanos o vándalos.
- Bárbaro(s)** – Estado inicial de una nación. Eventualmente, las naciones Bárbaras se convierten en Reinos (excepción: Los Hunos pueden convertirse en un Imperio directamente).
- Caballería** () – Puede ganar una ventaja táctica.
- Caballería Noble** – La caballería pesada de élite de un Reino.
- Caballería Palatina** – Unidad de caballería pesada de élite doble ().
- Campaña** – Serie de activaciones de movimiento y combate de un apilamiento dirigido por un Líder con un atributo de campaña mayor a cero.
- Capital** – La ciudad designada como el asiento del gobierno de una nación Civilizada. Genera un ingreso extra. Perder la capital ante otra nación tiene nefastas consecuencias.
- Cataphractae** (singular *Cataphracta*) – Arqueros a caballo pesados de élite del Imperio bizantino tardío (turno 8 en adelante).
- Ciudad** – Asentamientos urbanos, fuentes de ingresos para las naciones Civilizadas. El control de un Imperio depende de sus ciudades. Algunas ciudades están fortificadas.
- Clibanarii** – Caballería pesada de élite persa. La palabra latina primero designó a la tripulación acorazada de carros pesados que luchaba con arcos y picas, usadas contra elefantes.

- Cliente** – Reino independiente menor (RIM) que tiene un patrón. Los estados cliente suelen pagar un tributo a su patrón y prestarle mercenarios.. Son neutrales y, a menudo, inactivos.
- Colapso** – El destino último de los Imperios.
- Control** – Las Provincias y las Áreas pueden ser controladas, lo que determina en gran medida que sean amistosas o no en cualquier momento durante la fase Militar. La nación que las controla obtiene los ingresos y los VPs.
- Custodes** ('Guardias' en latín, singular *Custos*) – Unidad de infantería pesada de élite doble (👊👊) (Guardias Imperiales).
- Estado, Estado de la Nación** – Bárbaro, Reino o Imperio. Como resultado del envejecimiento y del tamaño, el estado puede cambiar de uno al siguiente.
- Fase** – Cada turno se divide en cuatro fases (Tiempo, Administración, Militar, Puntuación) completadas en orden, cada una de las cuales consiste en una secuencia de pasos.
- Federado** – (*Foederatus* en latín) Una nación que ha culminado un *Foedus* con su federador.
- Federador** – Una nación que ha culminado un *Foedus* con su federado.
- Flota** (🚢) – El equivalente naval a la unidad terrestre. Las flotas permanecen en las zonas marítimas y pueden participar en combates navales, incluyendo bloqueo de estrechos e intercepción de desembarcos anfibios. También pueden realizar transporte naval.
- Foedus** ("contrato" en latín—también significa "degradante, sumiso"—, plural *foedera*, pronunciación en latín "foe-ay-doos", plural "foe-ay-day-rah", pronunciación en inglés "fee-duss", plural "fee-duh-rah") – Contrato entre un Imperio o Reino (el federador) y una nación Bárbara en el que el último (el federado) se reconoce a sí mismo como un "sujeto" de su federador. El federado mantiene provincias para su federador y le presta un mercenario recibiendo tributo en compensación.
- Frontera** – Separación entre provincias terrestres o zonas marítimas, mostradas discontinuas en el mapa. Algunas fronteras terrestres corren paralelas a ríos o cordilleras, dando una ventaja estratégica a los defensores.
- Guardias Imperiales** – Ver *Custodes*.
- Herejía** – Doctrina mantenida por un miembro de una religión en desacuerdo con las creencias religiosas establecidas, especialmente disensión del dogma Católico Romano. En *Invasions*, las herejías son la "misma religión" pero causan disputas internas.
- Horda** – Una especie de "capital móvil" específica de las naciones Bárbaras.
- Hostil** – Una nación que no es ni amistosa ni neutral, es hostil. Una provincia es hostil (para las unidades de una nación) si está controlada por una nación hostil (excepto si está vacía) o si hay un asedio o una batalla sin resolver. Una ciudad es hostil a menos que esté controlada.
- Imperio** (👑) – El estado final de una nación. Los Imperios, eventualmente, colapsan.
- Incursores** – Unidades que saquean una provincia rural Civilizada para conseguir un botín.
- Infantería** (👊) – Unidad básica terrestre de casi todas las naciones.
- Invasión** – Súbita aparición de una nación Bárbara en el mundo del juego. Durante su invasión, la nación se activa dos veces y se beneficia de alguna bonificación más.
- Líder** – La autoridad final de una nación o de su ejército. Además de líderes históricos (con nombre), también los hay intrínsecos (sin nombre). Los líderes intrínsecos Bárbaros son conocidos como Rex (👑). Los líderes de los Reinos también llevan una 👑, mientras que los líderes de los Imperios están marcados con una 🏰. Los Imperios también pueden tener líderes de ejército (👑) además de su emperador.
- Limes** ("límite" en latín, plural *limites*, pronunciación en latín "lee-mess", plural "lee-mee-tess", pronunciación en inglés "lie-meez", plural "limit-ease") – unidad fortificada inamovible que detiene las invasiones en la frontera.
- Mar, Zona Marítima** – La más pequeña subdivisión marítima, como opuesta a la provincia. Las flotas se despliegan en zonas marítimas.
- Mercenario** – Unidad que pertenece a una nación pero que lucha bajo el control de otra, ya sea por dinero (tributo ganado por su nación) o como forma de pago. Un mercenario es una unidad cliente prestada a su patrón, una unidad federada prestada a su federador o una unidad vasalla prestada a su soberano.
- Nación** – Cada uno de los varios pueblos asignados a los jugadores por el juego. El juego se realiza principalmente de nación en nación.
- Nación Civilizada** – un Reino o un Imperio.
- Nación Inactiva** – Nación que no se activa durante un turno (p. ej. armenios, sardos o esclavos). Tienen unidades en el mapa pero no atacan, envejecen o acumulan Tesoro. No ganan VPs para el jugador que las controla por sí mismas, pero pueden ganar VPs para su patrón, federador o soberano.
- Neutral** – Vasallos y clientes de una nación son neutrales entre sí y con su soberano o patrón o con los aliados de estos últimos y sus vasallos y clientes. Una provincia es neutral (para las unidades de una nación) si está vacía o controlada por una nación neutral.
- Nómada** – Una clase especial de Bárbaro.
- Paso** – Subdivisión de una fase. Cada paso debe ser completado antes de avanzar al siguiente. Algunos pasos se dividen en subpasos.
- Patrón** – Nación que tiene uno o más clientes.
- Provincia** – La más pequeña subdivisión terrestre, como opuesta a la zona marítima. Las unidades terrestres se despliegan en provincias. Se dice que las provincias sin ciudad son **rurales**.
- Reino** (👑) – Estado intermedio de una nación. Eventualmente, los Reinos se convierten en Imperios.
- Reino Independiente Menor (RIM)** – Un Reino menor, a menudo inactivo (p. ej. armenios, íberos y mauritanos). Usualmente es cliente de un Imperio o de un Reino, pagando tributo y prestando mercenarios a su patrón.
- Religión** – En *Invasions*, hay cinco religiones: Catolicismo (✝), Monofisismo (✝), Arrianismo (✝), Mazdeísmo (♁), y Paganismo (☪). Las religiones dan lugar a herejías y pueden dificultar el sometimiento de revueltas.
- Sátrapas** – Guarniciones de infantería persas, que no pueden operar fuera de las Áreas de *Mesopotamia*, *Persis* y *Persia Orientalis*.
- Soberano** – Nación que sometió a otra, su vasallo.
- Sumisión** – Una nación puede ser sometida por la fuerza, convirtiéndose en vasallo de su soberano.

Themata (singular *Thema*) – Unidades de combate móviles bizantinas que reemplazan los *Limites* en el turno 8 (525 dC). La palabra actualmente designa las divisiones militares y administrativas del Imperio bizantino medio; las unidades serían sus guarniciones.

Tributo – Pago en Oro de una nación a otra, ya sea a cambio de un mercenario o como obligación (de un cliente o vasallo a su patrón o soberano).

Turno – El juego se juega en 11 o 12 turnos en el escenario básico.

Unidad, Unidad Militar – Hay unidades estándar y de élite. Pueden ser dirigidas por líderes y sirven para combatir en batallas y establecer el control.

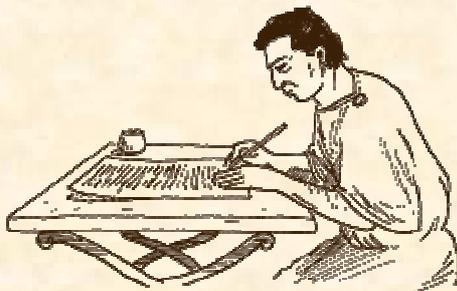
Unidad de Élite (♣) – Una unidad más dura, capaz de absorber dos impactos antes de ser eliminada. Una unidad de élite dañada (♦) es tratada como una normal hasta que se restablezca a plena capacidad. Usada casi exclusivamente por las naciones Civilizadas.

Unidad Pesada (♠) – Pueden ganar una ventaja táctica.

Vasallo – Una nación que ha sido sometida a su soberano.

Ventaja – Bonificación de combate disfrutada por un bando u otro. Puede ser estratégica (estrechos, ríos y cordilleras; de tipo de terreno bosque, pantano o estepa) o táctica (teniendo un número mayor de caballería y/o unidades pesadas que el adversario).

Zona – Ver Mar, Zona Marítima.



XXXV CRÉDITOS

Diseño del Juego – Philippe Thibaut

Desarrollo – Philippe Thibaut, Daniel U. Thibault

Arte – Philippe Thibaut, Jose Cabrera (portada) y Massi Del Bono (la mayoría de las fichas)

Edición – Ralph H. Anderson y Daniel U. Thibault

Diseño Gráfico – Philippe Thibaut

Diseño – Philippe Thibaut, Daniel U. Thibault, y Ralph H. Anderson

Marketing – Philippe Thibaut y James Eisert

Pruebas del juego – Philippe Thibaut y muchos, muchos compañeros y amigos

Producción – Philippe Thibaut

Muchas gracias a Daniel U. Thibault y a Ralph H. Anderson, quienes hicieron un asombroso trabajo corrigiendo y reformando las reglas y las ayudas al jugador, y a Michel Ouimet, quien ayudó a afinar las reglas (además de traducirlas de nuevo al francés). Sin su valiosa ayuda, este juego nunca habría llegado a este nivel de calidad.

Philippe Thibaut
Agosto 2019



Invasions

Volume 1 - 350-650 AD

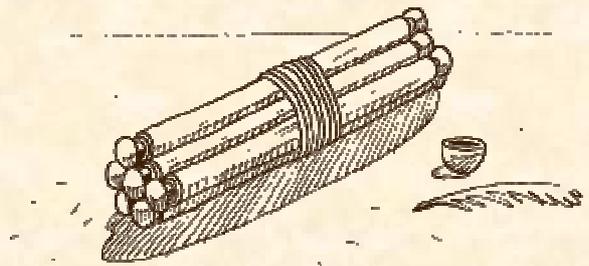
© 2019 Wisdom Owl

CONTACTO

E-mail : contact@wisdom-owl.com

O escribir a esta dirección:

WISDOM OWL
C/O PHT CONSEIL
3, Allée des Frênes
38240 Meylan
Francia



- Secuencia de Juego Detallada
- **Orden de Activación de las Naciones:** Se comienza con las naciones Bárbaras, en orden decreciente de edad (rompiendo los empates en orden creciente de la iniciativa en sus **Cartas de Nación**), después con los Reinos de manera similar y, finalmente, con los Imperios.

1. Fase de Tiempo

A. Estado de las Naciones (VI)

- a. Envejecimiento de las naciones Bárbaras – Según secuencia del **Registro de Envejecimiento**. Pueden ocurrir transiciones a Reino, voluntarias o forzosas.
- b. Envejecimiento de Reinos y luego de Imperios – Como arriba. Los Reinos pueden convertirse en Imperios.
- c. Envejecimiento de Herejías.

B. Refuerzos (IX) – En el orden de Activación de las Naciones †.

- Pueden ocurrir desplazamientos. • Los refuerzos de los vasallos Bárbaros son limitados. • Se red despliegan los líderes intrínsecos salvo que sean reemplazados por líderes históricos (excepto Imperios). • Se retiran los líderes históricos del turno anterior salvo que sean longevos. • Se reemplazan los mercenarios federados y de vasallos nómadas eliminados. • Se retira, de cada poseedor, un auxiliar o mercenario de cada nación desaparecida. • Los Reinos independientes menores (RIMs) inactivos reconstruyen o reparan una unidad.

C. Eventos (X)

- a. **Cartas de Evento** – Una por jugador (Romanos > Hunos > Persas > Godos). Los eventos públicos se resuelven inmediatamente.
- b. **Incursiones** – Según secuencia de la **Tabla Temporal**.
- c. **Caravanas †** – Simultáneo. Tirar por caravana excepcional. Se recibe 1  por caravana controlada (5  por la caravana excepcional). Los poseedores Bárbaros pueden saquear sus caravanas.

- a. **Diplomacia (XXX)** – Las naciones Civilizadas en orden *creciente* de edad, empezando con los Reinos y después los Imperios. Se roban tantas cartas como el bonificador de diplomacia del líder (+1 para Imperios). • Cartas de Diplomacia (excepto *Mercenario*, *Corrupción* y *Nada*) pueden ser jugadas no más tarde del comienzo de la activación de la Fase Militar de la primera de las dos naciones involucradas.

2. Fase de Administración (Solo Reinos e Imperios) (XIII) †

- A. Cartas de Administración (XIII.B)** – En el orden de Activación de las Naciones, solo naciones Civilizadas. Se roban [2 + bonificación de administración del líder] cartas, boca abajo. Si son todas del mismo tipo, robar hasta que haya dos tipos. Elegir el conjunto de un tipo y pagar por él (Se puede desencadenar una bancarrota). Examinar las cartas y jugar una. Barajar para la próxima nación.
- B. Ingreso (XIV)** – En el orden de Activación de las Naciones †. Las ciudades ganan 1 🍀 por nivel o un fijo de ½ 🍀 si han sido saqueadas. **Reinos:** ingresos de las provincias controladas y sus ciudades salvo que estén en revuelta, 5 🍀 por la capital. **Imperios:** 1 🍀 por Área controlada (2 🍀 si el control es total), ingresos por las ciudades controladas si no están en revuelta, 10 🍀 por la capital. **Comercio:** Se añade 1 🍀 por zona marítima con ciudad costera controlada que no sea rebelde (se añade el Valor de Monopolio si se controlan todas las ciudades costeras y ninguna está en revuelta). **Tributos:** Se gana 1 🍀 por vasallo, hasta 2 🍀 de cada cliente. **Gastos:** Se paga 1 🍀 al soberano, 3 🍀 a cada federado, 1 🍀 por provincia rebelde (3 🍀 si Revuelta +) y 1 🍀 por Área herética. Se pagan 5 🍀 si *En Declive* (10 🍀 si *En Declive* +). **Reinos:** Pagan 1 🍀 de mantenimiento por cada unidad. **Recuperación (también Bárbaros):** Retirar cualquier marcador de pillaje de todas las ciudades de la nación. Redesplegar capitales conquistadas. Retirar, en cada Área controlada, hasta 2 marcadores de pillaje de emplazamientos de ciudad vacíos (*nunca más de una vez por Área*). **Bancarrota:** Envejece la nación 2 espacios. Aumenta el nivel de su *En Declive*. Se roba 1 Carta de Administración y se aplica la calamidad indicada. **Reinos:** Pierden todas las unidades que no puedan mantener o la mitad de sus unidades, lo que sea menos. **Imperio:** Chequeo por colapso.
- C. Compras (XV)** – En el orden de Activación de las Naciones †. **Imperios** pueden reparar (unflip) hasta 2 de sus unidades de élite dañadas a la *mitad* del precio de compra. Se descarta el Tesoro por encima de 40 🍀. Si están *En Declive*, Roma y Bizancio deben hacer un chequeo por una calamidad de *Usurpador*.
- D. Sometimiento de Revueltas (XVI.F)** – En el orden de Activación de las Naciones.

3. Fase Militar

- A. Activación de las Naciones** – En el orden de Activación de las Naciones.
- Una nación Bárbara puede elegir lanzar una incursión en vez de la activación normal.
- Para migrar, una horda debe moverse junto a todas las unidades de la nación. No se permite el combate.
- a. Apilamientos de Unidades (dos veces durante una invasión)
- i. Movimiento (XVIII, XIX, XXV) – Un **apilamiento** cada vez, en el orden que elija el jugador. Cada vez que se entre en una provincia o zona marítima hostil, el enemigo puede reaccionar (huida o interceptación con múltiples apilamientos—solo uno de los cuales puede ser sin líder). • Desbordamiento si 6:1. • Paso a la fuerza si 2:1. • El cruce de estrechos consume todo el movimiento, puede ser bloqueado. • Transporte naval. • Desembarcos anfibios. • Las ciudades deben ser sitiadas exitosamente para completar la conquista de la provincia. • Terror del líder Bárbaro vs. Ciudades no fortificadas.
- ii. Combate (XX) – En el orden que elija el jugador. • Emboscadas de montaña. • Retirada. • Asedios. • Saqueo de ciudades conquistadas.
- b. Campañas (XXII) – En la secuencia de **líderes** que elija el jugador
- i. Movimiento
- ii. Combate
- B. Fin de la Diplomacia** – Se descartan las cartas de Diplomacia sin usar (se gana 1 🍀 por cada descarte).

4. Fase de Puntuación (V) – Según el Registro de Turnos (cada 3 Turnos)

Algunas naciones pueden puntuar también durante su activación.

Patrones: la mitad de los VPs por el territorio de sus clientes.

Federadores: VPs por el territorio de su Foedus. **Federados:** VPs por sus otros territorios. **Soberanos:** VPs por el territorio del vasallo.

Vasallos: la mitad de los VPs.

† Se puede hacer simultáneamente si el orden no importa.

‡ En el turno 1, Caravanas (1.C.c) y Administración (2) se ignoran.

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, inflige 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 Barbaras = ½—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 un bonificador de combate ≥ 2
 - +1 si *En Declive* (nivel simple; +2 por 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 por cada cliente → **Ayuda al Jugador persa: B**
- Resultado ≥ 8 : la nación se convierte en un Imperio *inmediatamente*.

Selección Aleatoria del Jugador para la 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 X):	[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 Ciivilizada** 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 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 la/s 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

- Se tira un **D10**:
 - [1–2] Aegyptus
 - [3–7] Rhagae
 - [8–9] Siraces
 - [0] Tripolitania

Colapso de un Imperio (Erreur ! Source du renvoi introuvable.)

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 si 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 (Erreur ! Source du renvoi introuvable.)

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 cruzados
 - 2 si se cruza el Bósforo (→ **Ayuda al jugador bizantino: P**)
- Resultado ≥ 6 : la intercepción tiene éxito.

Resolución de Huidas (Erreur ! Source du renvoi introuvable.)

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 un río, una cordillera 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)
 - ±? 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 o sitiado *En Declive* (+2 nivel doble)
 - 1 sitiador Nómada (hasta el turno 9)
 - ? 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).