

TABLA DE EVENTOS

11-12 Optimismo histórico. El jugador en fase saca inmediatamente tres marcadores de estratagema del recipiente.

13-14. Crisis histórica. Ambos jugadores deben devolver todos los marcadores de estratagema ya en su posesión al recipiente (excepción: los líderes permanecen en juego).

15-16. Desarrollo agrícola. Se dobla el número de unidades que el jugador en fase recibe a través de la leva este turno en cada región.

21-22. Florecimiento agrícola. Cada jugador lanza un dado y recibe un número de puntos de tesoro igual al resultado.

23. Avances de civilización. El jugador en fase recibe inmediatamente un marcador de civilización que puede colocar en cualquier hexágono amigo que ocupe.

24-25. Plaga.

(1) Cada jugador lanza un dado y pierde inmediatamente un número de puntos de tesoro igual al número obtenido (hasta un mínimo de 0).

(2) Se lanza un dado por cada región. Con un resultado de 1-3 no ocurre nada. Con 4-6 la plaga se produce en esa región. Ambos jugadores deben eliminar la mitad de sus unidades en esta región (se redondean las fracciones al alza, el jugador puede seleccionar las unidades a eliminar). También se eliminan la mitad de las unidades neutrales de la región, determinadas por el jugador tribal.

(3) Los efectos de la plaga duran sólo este turno de jugador.

26. Desastre natural. Se lanza un dado, el desastre afecta al jugador tribal con 1-2 y el jugador imperial con un 3-6. El jugador afectado debe eliminar un marcador de burgo o civilización (a elección del jugador) y devuelve un marcador de estratagema al recipiente.

31-32. Revuelta. Neustria, Borgoña, Gascuña, Aquitania, Séptima, Provenza, Turingia y Alemania.

33-36. Revuelta. Bretaña, Frisia, Sajonia y Baviera.

41-42. Revuelta. Anglo-sajones, Nórdicos y Eslavos.

43-46. Revuelta. Lombardía, República de San Pedro, Espoleto, Benevento y Bizancio.

51-56. Revuelta. Emirato de Córdoba, Asturias y Navarra.

61-66. Revuelta. Dinamarca, Wendos, Sorbos, Bohemia, Ávaros, Ostmark y serbios.

TABLA DE REVUELTA

Se lanza un dado por cada una de las regiones indicadas.

Dado	Resultado
1	Revuelta exitosa
2	Revuelta exitosa
3	Revuelta exitosa
4	Sin efecto
5	Sin efecto
6+	Sin efecto

Modificadores del dado:

- Si la región está controlada por el Imperio y las unidades del Imperio ocupan todos sus burgos: +1
- Si la región está controlada por el Imperio y es cristiana: +1

Resultados:

- Sin efecto: No pasa nada.
- Revuelta exitosa:
 - (1) Si la región es neutral, se convierte en controlada por el jugador tribal.
 - (2) Si la región está controlada por uno de los jugadores, se convierte en neutral.
 - (3) Si la región ya tiene un marcador de conversión religiosa, se retira el marcador y vuelve a su religión original.

TABLA DE OPERACIONES DE SAQUEO

Dado	Fuerza total de combate				
	1	2	3-4	5-6	7+
1	R	R	R	R	R
2	-	R	R	R	P+R
3	-	-	R	P+R	P+R
4	-	-	P	P+R	P+R
5	-	P	P	P	P+R
6	P	P	P	P	P

Resultados:

P: Saqueo.

- (1) Se coloca en el hexágono un marcador de saqueo y se aplican los efectos del saqueo.
- (2) Si el hexágono contiene un marcador de burgo o civilización, el jugador en fase gana inmediatamente un punto de tesoro (dos si hay tanto un marcador de burgo como de civilización)

R: Reacción. El jugador no en fase saca un marcador de estratagema al azar del recipiente.

-: Sin efecto.

Efectos de los marcadores de saqueo:

- Se retiran todos los marcadores de burgo y civilización del hexágono.
- Cualquier marcador de burgo impreso en el hexágono se ignora durante el tiempo que dure este marcador de saqueo en el hexágono (se trata como el otro terreno del hexágono para todos los propósitos del juego).
- Se reduce el valor de forrajeo del hexágono a 0.
- Todos los puertos del hexágono se ignoran (se tratan como costa).
- No pueden colocarse marcadores de burgo o civilización en el hexágono hasta que se retire el marcador de saqueo.

PUNTOS DE OPERACIONES.

- Para el número de puntos de operaciones, total:
Una tirada de dado (x2 por líder, x3 por Carlomagno) +
valor de operaciones de la unidad con el valor más bajo
- Gasto de puntos de operaciones:
Entrar en un hexágono: ver Tabla de Efectos del Terreno
Batalla: 3
Saqueo: 2*
Conversión: 4*
Jugar un marcador de estrategia: 0

Notas:

* No pueden realizarse si está en una zona de control enemiga.

TABLA DE OPERACIONES DE CONVERSIÓN

El jugador que realiza el intento debe tener al menos una unidad en la región. Se suman todos los marcadores de estrategia de misioneros del atacante. Se restan todos los marcadores de estrategia de misioneros del defensor.

Dado	Diferencial de conversión					
	0 (-)	1	2	3	4	5 (+)
1	R	R	R	R	R	R
2	-	-	-	R	R	R
3	-	-	-	R	R	C+R
4	-	-	-	C	C	C
5	-	C	C	C	C	C
6	C	C	C	C	C	C

Modificadores:

(Se añaden al diferencial final; si se aplica más de uno, se usa el total acumulado)

+1 el jugador conversor ocupa todos los burgos de la región.

-1 el jugador del Imperio realiza un intento de conversión contra un región musulmana.

-1 el jugador tribal realiza un intento de conversión contra una región cristiana.

Resultados:

C: Conversión

(1) Si el jugador del Imperio está realizando el intento de conversión, la región se convierte en cristiana.

(2) Si el jugador tribal está realizando el intento de conversión, puede convertir la región a cualquier religión que quiera.

R: Reacción. El jugador no en fase saca inmediatamente un marcador de estrategia del recipiente.

-: Sin efecto.

TABLA DE PUNTOS DE TESORO

Se ganan puntos de tesoro por:

- Cada burgo amigo ocupado: 1
- Control de Bizancio: 5
- Control del Califato de Córdoba: 3

Reclutar	Mercenario*	Provisión**
Ejército de campo	4	3
Formaciones de guerreros	3	2
Hordas nómadas	3	2
Milicia	2	1
Flota	5	4
Líder	***	0
Marcadores		
Estratagema	2	-
Burgo	5	-
Civilización	5	-
Retirar el marcador de saqueo de un hexágono de burgo impreso en el mapa	5	-
Retirar el marcador de saqueo de otros hexágonos	3	-

* Puntos de tesoro por las unidades de leva = 0

** Para las unidades en exceso del valor de forrajeo del hexágono.

*** Se recibe sólo a través de la extracción de marcadores de stratagema.

TABLA DE VASALLAJE

Se suman todos los marcadores de vasallaje del atacante.

Se restan todos los marcadores de vasallaje del defensor.

Dado	Diferencial de vasallaje					
	0(-)	1	2	3	4	5+
1	R	R	R	R	R	R
2	R	R	-	-	-	-
3	-	-	-	-	C	C
4	-	-	C	C	C	V
5	-	C	C	V	V	V
6	C	V	V	V	V	V

Modificadores:

(se suman al diferencial de vasallaje; si se aplican más de uno, se usa el total acumulado)

+1 el jugador que intenta el vasallaje ocupa todos los burgos de la región.

+1 el jugador del Imperio hace un intento de vasallaje contra una región cristiana.

-1 el jugador del Imperio hace un intento de vasallaje contra una región musulmana.

+/-? por determinadas stratagemas (ver Tabla de Stratagemas).

Resultados:

-: Sin efecto

C: Éxito condicional del vasallaje

(1) Si la región es neutral, el jugador obtiene su control.

(2) Si la región está controlada por el jugador enemigo, se convierte en neutral.

R: Reacción. El jugador no en fase saca inmediatamente un marcador de stratagema del recipiente.

V: Éxito del vasallaje. El jugador obtiene el control de la región. Se mueve el marcador de control al espacio del jugador en la Tabla de Control de Regiones.

Restricción:

El jugador tribal nunca puede realizar un intento de vasallaje contra Austrasia.

TABLA DE MARCADORES DE ESTRATAGEMA

Augusto (Augustus). Jugado en cualquier momento durante el turno del jugador amigo. Puede ser jugado sólo si el jugador tiene un líder que en ese momento ocupe Roma. Se coloca el marcador sobre el líder; permanece con el líder mientras éste se encuentre en juego. El Augusto tiene los siguientes efectos:

- (1) El jugador gana un marcador de estratagema adicional por fase de estratagema amiga mientras este líder se encuentre en juego (independientemente de su ubicación); si el líder es Carlomagno, el jugador recibe dos marcadores de estratagema por fase de estratagema amiga.
- (2) Se resta uno de los diferenciales de vasallaje del jugador contra Bizancio (ya que el jugador está opositándose a sí mismo como rival del emperador romano).
- (3) Si el líder fuera eliminado, entonces el marcador de Augusto se devuelve al recipiente y el jugador pierde todos los marcadores de estratagema en su posesión. Puede sacar marcadores de estratagema normalmente a partir de este momento.

Corona de Pavía (Crown of Pavia). Se juega durante la fase de vasallaje. Cuenta como dos marcadores de vasallaje para un intento de vasallaje que tenga como objetivo o se defienda contra uno de las siguientes regiones: Lombardía, Espoleto y Benevento.

Donación de Constantino (Donation of Constantine). Puede jugarse sólo si el jugador ocupa Roma. Cuenta como dos marcadores de vasallaje para cualquier intento de vasallaje o defensa.

Espionaje (Espionage). Se juega en cualquier momento. El jugador puede examinar todos los marcadores de estratagema y los puntos de tesoro del enemigo.

Asamblea general franca (Frankish General Assembly). Se juega durante la fase de vasallaje. Cuenta como dos marcadores de vasallaje para un intento de vasallaje contra o en una defensa en cualquiera de las siguientes regiones: Neustria, Borgoña, Gascuña, Aquitania, Séptima, Provenza, Turingia y Alemania.

Heerbann. Se juega durante la fase de leva amiga. El jugador lanza un dado. El jugador recibe este número de unidades además de su leva normal (las unidades deben ser del tipo que pueden recibirse a través de la leva). Pueden ser de cualquier región(es) que controle. Las unidades se colocan según las reglas normales de leva.

Acuña honesta (Honest Coinage). Se juega durante la Fase de Tesoro amiga. Da al jugador un punto de tesoro extra por burgo amigo ocupado.

Líder (Leader). El jugador obtiene el control de este líder. Coloca inmediatamente la ficha sobre cualquier fuerza amiga del mapa. Ver reglas de líderes.

Avance militar (Military Advance). Se juega durante cualquier batalla (como atacante o defensor). Se dobla la fuerza de todas las unidades de una fuerza amiga para esta batalla.

Misionero (Missionary). Se juega durante la Fase de Conversión. Añade uno al diferencial del jugador para un intento de conversión. Ver la regla de conversión.

Ragnarok (Ragnarok). Jugable sólo por el jugador tribal. Puede usarse para doblar el valor de una fuerza de unidades paganas o para modificar un intento de conversión contra una provincia pagana con un -1.

Anillo de los ávaros (Ring of the Avars). Se juega durante la Fase de Vasallaje. Cuenta como dos marcadores de vasallaje para un intento de vasallaje en defensa o para defenderse de alguno de los siguientes pueblos: Ávaros, Sorbos, Wendos, Bohemia, Ostmark, Serbos y Eslavos.

Lanza de Longinos (Spear of Longinus). Esta permite al jugador volver a hacer una tirada de dado, amiga o enemiga (ambos dados para eventos). Se juega después de la tirada; se lanza el dado de nuevo. Se ignora la tirada original y se usa la segunda.

Traición (Treachery). Se juega en cualquier momento. Anula el juego de cualquier otro marcador de estrategia. Se juega después de que el enemigo revele la estrategia pero antes de que entre en efecto; la estrategia enemiga se devuelve al recipiente sin entrar en efecto. El juego de un marcador de Traición puede anular el juego de otro marcador de Traición (en cuyo caso se juega la estrategia inicial). La Traición no puede jugarse contra líderes.

Vasallaje (Vassalage). Se juega durante la Fase de Vasallaje. Permite al jugador realizar vasallaje (o defenderse contra él). Cada marcador de vasallaje vale un punto para la Tabla de Vasallaje. Ver la regla de vasallaje.

TABLA DE OPERACIONES DE BATALLA

Dado	Relaciones de combate						
	1/3-	1/2	1/1	1.5/1	2/1	3/1	4/1+
1	AZ	AZ	AZ	AA	BB	BB	BB
2	AZ	AZ	AA	BB	BB	DD	DD
3	AZ	AA	BB	BB	DD	DD	DD
4	AA	AA	DD	DD	DD	DD	DZ
5	AA	BB	DD	DD	DZ	DZ	DZ
6	BB	DD	DZ	DZ	DZ	DZ	DZ

Modificadores de la fuerza de combate:

- Líder
- Terreno (sólo defensor)
- Estratagema de avance táctico
- Un modificador = fuerza x2; dos modificadores = fuerza x3; tres modificadores = fuerza x4; Carlomagno = x3

Resultados:

AZ: Atacante aniquilado.

- (1) Se eliminan todas las unidades atacantes.
- (2) El defensor saca dos marcadores de estratagema del recipiente.

AA: Atacante derrotado.

- (1) Se eliminan al menos la mitad de los puntos de fuerza del atacante.
- (2) La fuerza atacante se retira dos hexágonos.
- (3) El defensor saca un marcador de estratagema del recipiente.

BB: Baño de sangre.

- (1) El bando con menos puntos de fuerza impresos queda completamente eliminado.
- (2) El otro bando debe eliminar un número de puntos de fuerza al menos igual a la fuerza impresa del enemigo.
- (3) Si ambos bandos tienen los mismos puntos de fuerza impresos, ambos bandos quedan totalmente eliminados.
- (4) No hay retiradas ni ningún bando saca marcadores de estratagema.

DD: Defensor derrotado.

- (1) Se eliminan al menos la mitad de los puntos de fuerza del defensor.
- (2) La fuerza defensora se retira dos hexágonos.
- (3) El atacante saca un marcador de estratagema del recipiente.

DZ: Defensor aniquilado.

- (1) Se eliminan todas las unidades defensoras.
- (2) El atacante saca dos marcadores de estratagema del recipiente.

Notas:

1. Los resultados se aplican en el orden dado.
2. **Unidades a eliminar.** El jugador propietario elige qué unidades se pierden si hay que hacer una elección. Cuando se restan las pérdidas, siempre se usa la fuerza impresa de las unidades (no doblada, triplicada o cuadruplicada). Un jugador siempre puede eliminar una unidad (o unidades) con un valor de puntos de fuerza más alto que el solicitado en lugar de otra unidad (o unidades).
3. **Retiradas.** Una fuerza que se retira se mueve dos hexágonos elegidos por su propietario.
 - (1) Todas las unidades de la fuerza deben retirarse juntas. Un jugador no puede dividir una fuerza en retirada.
 - (2) Las unidades no pueden entrar en uno de los siguientes hexágonos:
 - (a) Un hexágono ocupado por una unidad enemiga o neutral.
 - (b) Una zona de control enemiga.
 - (c) En un hexágono en el que se supere el límite del apilamiento.
 - (d) A través de un río, a terreno agreste (a no ser que sea a través de un paso) o a terreno al que normalmente la unidad no pueda entrar.
 - (e) Las unidades tribales no pueden retirarse a un hexágono que contenga unidades de una región diferente.
 - (3) Si no hay otra elección que retirarse a uno de estos, entonces la fuerza queda eliminada. Las unidades pueden retirarse a regiones neutrales sin violar su neutralidad.
 - (4) Las unidades en burgos pueden ignorar los resultados de retirada a elección del jugador propietario (tanto en ataque como en defensa).

