

EFECTOS DE CLIMATOLOGÍA

La climatología es fundamental para el desarrollo táctico de las batallas. Este sistema permite implementar los efectos climatológicos al juego de una manera simple y divertida. Si decides incorporar la climatología a tus batallas, deberás tener en cuenta que existen dos Fases importantes donde se determinarán los efectos del clima: la Fase A y Fase B.

FASE A –

Al inicio del Turno 2 de Juego, ambos jugadores deberán lanzar un dado. El jugador que controle una banda del libro la Era de los vikingos deberá sumar 1 a su tirada, mientras que el resto de bandas no suman nada.

Se suman ambos resultados y se busca en la Tabla de Climatología el efecto obtenido:

Tabla de Climatología

Resultado de la suma	EFEECTO
12 o más	TORMENTA DEL NORTE Al final de cada activación, lanza un dado. Con un resultado de 4+, esa unidad no podrá volver a activarse este turno.
10 - 11	TORMENTA Las unidades ven reducido su movimiento y su rango de disparo un punto (de L a M, de M a C, de C a MC).
8 - 9	LLUVIA LIGERA Al final de cada turno de juego, todas las unidades retiran un marcador de fatiga.
7	DÍA PERFECTO Cada bando genera un Dado SAGA más en su fase de Órdenes
5 - 6	SOLEADO La buena visión permite realizar las habilidades de Disparo con un incremento de MC a su distancia. Si la unidad está sobre una colina, aumenta C el rango de disparo.
3 - 4	SOL ABRASADOR Al final Al final de cada turno de juego, cada unidad que no esté parcialmente en un bosque, campo o Matorral, adquiere un marcador de fatiga.
2 o menos	VIENTO DESÉRTICO Las habilidades de Activación requieren un dado SAGA extra para poder realizarse. Cualquier dado dispuesto en la Tabla de Batalla con cualquier símbolo valdría.

El efecto climatológico obtenido se aplica tras realizar la tirada, al inicio del turno 2 de juego, y permanece activo hasta el inicio del turno 4 de juego.

FASE B –

En esta fase pueden pasar varias cosas: que se mantenga el efecto que hasta ahora estaba activo o que cambie a un efecto inmediatamente superior o inferior en la tabla.

Al inicio del Turno 4 de juego, ambos jugadores deberán volver a lanzar un dado y suman los resultados.

- Si el resultado obtenido es **inferior a 7**, el efecto que estaba activo cambiará al inmediato inferior de la Tabla de Climatología.
- Si el resultado es **justamente 7**, el efecto que estaba activo se mantendrá.
- Si el resultado es **superior a 7**, el efecto que estaba activo, cambiará al inmediato superior de la Tabla de Climatología.

Ejemplo:

Pepe y Luis van a jugar una batalla con sus bandas de Anglodaneses y Vikingos. Deciden que quieren probar la Climatología y comienzan la batalla.

Al inicio del turno 2 de juego comienza la Fase A de Climatología y ambos lanzan un dado. Pepe obtiene un 3 y Luis obtiene un 5, como están jugando con Anglodaneses y Vikingos, ambos suman 1 a su resultado, quedando un valor final de 4 y 6; suman estos valores y buscan el valor 10 en la Tabla de Climatología, obteniendo **TORMENTA**.

Durante el turno 2 y el turno 3, ambos jugadores se ven afectados por una tormenta que les limita el disparo y el movimiento.

Al inicio del turno 4, comienza la Fase B. Vuelven a lanzar un dado cada uno y lo suman. En este caso han obtenido un 4 y un 2; al sumarlos, este resultado es **inferior a 7**, por lo que vamos a la tabla y observamos el efecto **inferior**: **LLUVIA LIGERA**.

Durante el turno 4 y hasta la final de la batalla (normalmente hasta el turno 6), una reconfortante lluvia regará el campo, ayudando a las tropas a refrescarse y sufrir menos fatiga.