

1. LOS RECURSOS

1.1. LOS DUCADOS

Representa las riquezas que la facción puede dedicar a la milicia, y se emplea en pagar las soldadas, reagrupar unidades, mejorarlas y reclutar nuevas. El Ducados es producido por los asentamientos, según la siguiente relación:

- Capitales: 17 Ducados
- Urbes: 13 Ducados
- Ciudades: 9 Ducados

Asimismo, existe una bonificación al Ducados producido si se controlan todos los asentamientos de una provincia: +3 por cada Capital, +2 por cada Urbe y +1 por cada Ciudad

1.2. LA FAMA

La fama representa el prestigio, el crédito y la opinión que se tiene sobre el General de un Ejército. La fama se obtiene a partir de las batallas libradas y los asentamientos tomados:

- Victoria decisiva: +17 Fama
- Victoria clara: +15 Fama
- Victoria justa: +13 Fama
- Victoria pírrica: +11 Fama
- Empate: +10 Fama
- Derrota pírrica: +9 Fama
- Derrota justa: +7 Fama
- Derrota clara: +5 Fama
- Derrota decisiva: +3 Fama
- Por cada 100 puntos o fracción de diferencia en contra/a favor: +/- 1 Fama
- Capitales: +21 Fama
- Urbes: +15 Fama
- Ciudades: +9 Fama

Cuanta mayor fama, más tropas querrán unirse al ejército del General, así como mayor nivel y experiencia tendrán sus mandos y unidades.

Las flotas también ganan Fama librando batallas. La cantidad de Fama ganada es la siguiente:

- Victoria: +8 Fama
- Empate: +5 Fama
- Derrota: +2 Fama
- Por cada 50 puntos o fracción de diferencia en contra/a favor: +/- 1 Fama
- Por cada 10 puntos de moral o fracción de moral a la flota enemiga: +1 Fama

2. EL EJÉRCITO

2.1. EJÉRCITO INICIAL

Las facciones mayores comenzarán con dos ejércitos de 1000 puntos cada uno. Las facciones menores, sólo con uno, aunque tienen ciertas bonificaciones compensatorias. Las facciones menores son: Ducado de Saboya, República de Florencia, República de Siena y Ducado de Ferrara.

El Ejército inicial estará al mando de un general de nivel 3 sin coste en puntos. Los mandos no podrán superar el nivel 2. El límite de tropas veteranas es 2, y la Fama inicial, cero.

2.2. TROPAS VETERANAS

Existe un número limitado de tropas veteranas en cada Ejército. Para poder tener la opción de reclutar tropas veteranas o mejorar las ya existentes, es necesario invertir puntos de fama para ampliar el límite de tropas veteranas, según la siguiente fórmula:

Coste veteranos = $2*N+1$, donde N es el número actual de tropas veteranas en el ejército. Por ejemplo, subir el límite para poder tener una tercera tropa veterana costaría $2*2+1 = 5$ de fama.

Las tropas Mercenarias no cuentan para el límite de tropas Veteranas.

2.3. MANTENIMIENTO

La soldadesca necesita su salario mensualmente. Es por ello se ha de pagar un mantenimiento por las tropas levadas, según la siguiente relación de coste en Ducados:

- Coste básico = Aguante.
- +2 si es Élite
- +1 si es Veterano
- +1 si es Numeroso
- +1 si es Caballería
- +2 si es Mercenario
- -2 si es Bisoño
- +1 por cada peana de Artillería ligera
- +2 por cada peana de Artillería media
- +3 por cada peana de Artillería pesada

El mínimo coste de mantenimiento es 1 de Ducados por unidad.

Si una facción no puede mantener a todas las unidades de sus ejércitos, habrá de licenciar a aquellas que desee para poder costear al resto. Las unidades licenciadas no causan baja en el ejército, pero no estarán disponibles en batalla hasta que no se reagrupen.

Cualquier unidad con **Disciplina 5** se considera Veterana.

2.4. REAGRUPAR

Las unidades eliminadas en batalla habrán perdido su cohesión, además de las bajas, desapariciones y desertiones que esta situación provoca. Las unidades eliminadas en batalla no causan baja del ejército, aunque no se pueden utilizar en batalla hasta que se reagrupen. Para ello, habrá que gastar una cantidad de Ducados igual a su mantenimiento como coste de reagrupamiento.

Asimismo, aquellas unidades licenciadas por falta de dinero, pueden volver a estar disponibles si se paga su coste de reagrupamiento.

Los mandos sufrirán un destino u otro dependiendo de cómo causen baja en el campo de batalla:

- Innecesario: el mando no se considera baja y vive para luchar otro día.
- En el lugar equivocado: el mando es capturado por el enemigo, que decidirá su destino.
- Como los héroes: el mando muere, pero le sustituye otro idéntico, salido de entre las filas de tus enardecidas tropas e inspirado por el póstumo ejemplo de tan noble guerrero. Deberás cambiar sólo el nombre del mando.
- Como los cobardes: el mando vive, pero sólo para soportar la vergüenza de su cobardía. Baja un nivel y ha de eliminar una cualidad o virtud para resultar acorde a su nuevo nivel.

Si no hubiere mandos suficientes en el ejército para cumplir con el organigrama, se generará un mando nivel 0 gratuito.

Rescate: Dadas las reglas de caballería imperantes en la época, siempre se devolverán a los mandos y generales cautivos a su propietario, si éste abona al captor una cantidad en Ducados equivalente a un quinto de su coste en puntos.

2.5. RECLUTAR NUEVAS TROPAS

Se pueden reclutar nuevas tropas para engrosar las filas de un ejército existente. Para ello, el coste de reclutamiento será el siguiente:

- Ducados: La quinta parte del coste en puntos, redondeando hacia arriba.
- Fama: La décima parte del coste en puntos, redondeando hacia arriba.

Asimismo, se pueden reclutar nuevos mandos, por el mismo coste indicado para las tropas. Las tropas se pueden reasignar con la incorporación de nuevos mandos, pero no puede quedar nunca ningún mando sin tropa al cargo. El máximo nivel de los mandos que se pueden reclutar será el nivel del General menos 1.

En cualquier caso, se ha de respetar siempre el organigrama del Ejército al reclutar Mandos y Tropas.

2.6. MEJORAR GENERAL, MANDOS Y TROPAS

Se puede mejorar al general y los mandos, invirtiendo Fama. Para subir al siguiente nivel, se habrá de pagar la décima parte de la Fama del coste en puntos de un mando de dicho nivel.

También se pueden añadir opciones de mejora en las tropas, gastando Fama por la décima parte del coste en puntos de la mejora y la quinta parte del mismo en Ducados.

2.7. RECLUTAR UN NUEVO EJÉRCITO

Cualquier mando de un ejército de nivel 2 o superior puede fundar un nuevo ejército, siendo éste su general. El nuevo ejército comenzará con Fama cero y límite de veteranos cero, aunque pueda incrementarse este límite gastando Fama del ejército de origen del mando.

El ejército se aparecerá en cualquier capital controlada por la facción. En caso de controlar ninguna capital, aparecerá en una urbe, y en su defecto, en una ciudad. En caso de no controlar asentamientos, no es posible reclutar un ejército nuevo.

Las unidades enroladas en este nuevo ejército se costearán con el Ducados de la facción y la Fama del ejército origen del mando. El nuevo Ejército tendrá que cumplir con la estructura del Ejército elegido. Por ejemplo, si es un Ejército Estándar, habrá de tener al menos un mando de Infantería con dos formaciones bajo dicho mando.

3. EL MAPA



Dividido en celdas hexagonales. Los asentamientos y ejércitos se ubican en una celda. Las celdas pueden ser:

- Tierra: los ejércitos pueden moverse libremente por ellas.
- Mar: las flotas pueden moverse libremente por ellas. Los ejércitos tendrán que embarcar para poder moverse por ellas.
- Costa: incluye parte de mar y parte de tierra. Tanto los ejércitos como las flotas pueden moverse por ellas.

Asimismo, existen celdas ocupadas por asentamientos. La bandera indica la facción que la controla. Un ejército/flota sólo puede entrar en celdas de asentamientos propios, a no ser que el propietario del asentamiento lo permita.

Provincia: delimitada por línea discontinua. Existen bonificaciones al Ducados producido por cada asentamiento si se controlan todos los asentamientos de una provincia.

3.1. MOVIMIENTO DE LOS EJÉRCITOS

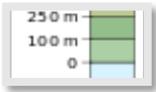
Los ejércitos pueden moverse de una celda a otra adyacente invirtiendo un punto de movimiento. Un ejército puede gastar hasta **24 puntos de movimiento** en un turno. A esta cantidad por defecto se le aplican los siguientes modificadores:

- Ejército de caballería: +4 puntos
- Ejército de compañías: +2 puntos
- Por cada peana de artillería ligera: -0,5 puntos
- Por cada peana de artillería media: -1 punto
- Por cada peana de artillería pesada: -1,5 puntos
- Adoptar la actitud "Marchar": +12 puntos

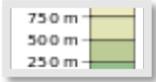
No es posible que dos ejércitos/flotas que no sean de la misma facción ocupen la misma celda, a no ser en caso de batalla.

3.2. EFECTOS DEL TERRENO

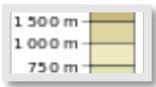
El terreno proporciona los siguientes modificadores a los puntos de movimiento de un ejército:



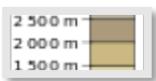
- Llanuras: Entre 0 y 250 metros. Otorgan +1 punto de movimiento por cada 3 llanuras consecutivas que se recorran.



- Colinas: 250 a 750 metros. Desplazarse a través de celdas de colinas cuesta 1,5 puntos de movimiento



- Montañas: 750 a 1500 metros. Desplazarse a través de celdas de montaña cuesta 2 puntos de movimiento.



- Alta montaña: 1500+ metros. Desplazarse a través de celdas de Alta montaña cuesta 4 puntos de movimiento.



- Ríos: Cruzar un río cuesta 1 punto de movimiento adicionales al tipo de terreno de la celda.



- Pantanos: Cruzar un pantano cuesta 2 puntos de movimiento

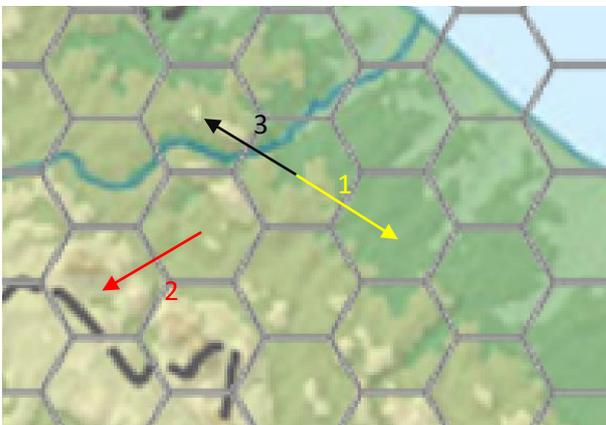


- Costa: Tanto un ejército como una flota pueden transitar por celdas de costa.



- Lenguas de mar: Cruzar lenguas de mar que separan dos zonas de tierra cuesta 3 puntos de movimiento para un ejército sin la actitud "Embarcar". Un ejército no embarcado no puede nunca terminar su movimiento sobre una celda de mar.

3.3. EJECUCIÓN DEL MOVIMIENTO



Se mueve de centro a centro, y se aplica el coste del peor terreno atravesado por la línea que une ambos centros.

Ejemplo 1: Este movimiento costaría 1,5 puntos, dado que el peor terreno atravesado por la línea que une ambos centros es Colina.

Ejemplo 2: Este movimiento costaría 2 puntos, dado que el peor terreno atravesado por la línea que une ambos centros es Montaña.

Ejemplo 3: Este movimiento costaría 4 puntos, dado que el peor terreno atravesado por la línea que une ambos centros es Montaña, a lo que se suma el cruce de un río.

En las celdas de Costa, se considera que existe tierra/mar hasta el centro de la misma, en el caso de un ejército/flota.

3.4. ACTITUDES DE LOS EJÉRCITOS

Los ejércitos pueden tomar las siguientes actitudes.

- Normal: Se permite entrar en la celda de un ejército enemigo con intención de atacarlo.
-  • Marchar: +12 puntos de movimiento. No se permite atacar en esta actitud. Si es atacado, el jugador atacante obtiene las ventajas de la actitud Ofensiva. Una vez adoptada, no se puede cambiar de Actitud hasta el siguiente turno.
-  • Acampar: Reduce a la mitad el mantenimiento del ejército. No se permite atacar en esta actitud. Cuesta 6 puntos de movimiento adoptarla.
-  • Saquear: Se puede saquear una provincia o un asentamiento concreta Cuesta 6 puntos de movimiento adoptar esta actitud. No se permite atacar en esta actitud. Si es atacado, el jugador atacante obtiene las ventajas de la actitud Ofensiva.
 - Saquear asentamiento: Se ha de estar en una celda adyacente al asentamiento. Los ingresos generados por el asentamiento son robados por el ejército y dados a su facción.
 - Saquear provincia: Se ha de estar en una celda de la provincia. Se detrae 1 Ducado de cada asentamiento y se añaden a la facción del ejército saqueador.
-  • Asediar: Sólo se puede adoptar esta actitud en una celda adyacente a un asentamiento enemigo. Cuesta 6 puntos de movimiento adoptarla. Un ejército que asedia dobla su coste de mantenimiento.
-  • Ofensiva: elimina la ventaja del ejército en actitud Defender de conocer de antemano el escenario. Si ataca a un ejército sin actitud Defender, permite conocer de antemano el escenario, antes de colocar escenografía (el escenario sigue siendo aleatorio). Permite elegir el efecto del clima. Cuesta 6 puntos de movimiento adoptarla.
-  • Defender: permite conocer de antemano el escenario, antes de colocar escenografía (el escenario sigue siendo aleatorio). Además, puede desplegar muros delante de sus unidades en el propio despliegue. La artillería se considera fortificada. Cuesta 6 puntos de movimiento adoptarla. No permite mover una vez adoptada. Si el ejército se mueve, cambiará por defecto a tener actitud Normal.



- Guarnicionar: Ha de acabar el turno en la celda de un asentamiento para adoptar esta actitud. El mantenimiento del ejército se reduce a la mitad. No se puede atacar a un ejército con esta actitud, a no ser en el marco de un Asedio (ver Asaltar Guarnición).



- Embarcar: Un ejército sólo puede embarcar en un asentamiento controlado por su facción y que esté situado en una celda de Costa. Cuesta 6 puntos de movimiento adoptarla, y una vez adoptada, el ejército se considera embarcado. Un ejército embarcado puede mover por las celdas de mar como si de una flota se tratase, aunque tendrá que desembarcar para poder moverse de nuevo por tierra.
- Desembarcar: El ejército desembarca en una celda de costa. Cuesta 6 puntos de movimiento adoptarla

3.5. LA ZONA DE CONTROL

Cualquier ejército o flota tiene una zona de control conformada por todas las celdas adyacentes a la que éste ocupa. Si un ejército/flota entra en la zona de control, el ejército/flota pueden salir a su encuentro en batalla, interrumpiendo el turno ajeno para “salir al encuentro”. El ejército cambiará su actitud a Normal.

No se puede salir al encuentro de un ejército si la actitud de partida no permite atacar o moverse.

4. EL TURNO

Cada turno comprende un mes natural. La campaña comienza en Marzo del año de nuestro Señor 1505. Habrá un turno de campaña cada 3 domingos.

4.1. ORDEN DEL TURNO

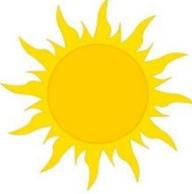
En el primer turno, el orden de actuación será el siguiente:

1. Ducado de Ferrara
2. República de Siena
3. República de Florencia
4. Ducado de Saboya
5. Ducado de Milán
6. Ducado de Venecia
7. Estados Pontificios
8. Monarquía Hispánica
9. Reino de Francia
10. Sacro Imperio Romano-Germánico
11. Imperio Otomano

A partir del segundo turno, se establecerá el nuevo orden según el resultado de una puja. La puja comenzará por la primera facción del orden del turno anterior. Cada facción declarará en dicho orden la cantidad de Ducados y Fama que quiere gastar para actuar en primer lugar. Los puntos de Fama así gastados valen el quíntuple que los Ducados.

Se harán sucesivas rondas de puja hasta que haya un ganador. Las nuevas pujas tendrán que igualar o superar el mayor valor pujado. Finalmente, el nuevo orden del turno se hará según las cantidades invertidas en la puja.

4.2. LAS ESTACIONES

	Marzo	Sin modificadores
	Abril	
	Mayo	
	Junio	Calor: Las llanuras no ofrecen bonificación al movimiento
	Julio	
	Agosto	
	Septiembre	Cosecha: +1 ducados producidos por todos los asentamientos
	Octubre	
	Noviembre	
	Diciembre	El General Invierno: Las Alta montaña es impasable. Todos los movimientos tienen un coste adicional de un 50%. Los ejércitos en celdas de montaña cuestan el doble de mantener.
	Enero	
	Febrero	

4.3. FASES DEL TURNO

1. Determinar el orden del turno

Cada 3 domingos se inicia un nuevo turno, comenzando por esta fase. Aquellos que tengan batallas pendientes se resuelven de manera automática. La fase mantenimiento se resuelve también de manera automática en caso de que el jugador no haya hecho nada.

2. Fase de movimiento

Cada jugador mueve los ejércitos y las flotas siguiendo el orden del turno.

3. Fase de enfrentamiento

Se juegan las batallas que resulten de la fase de movimiento. Después de las batallas, se resuelven los asedios.

4. Fase de mantenimiento

Aquellos que ya hayan jugado todas sus batallas, pasarán a esta fase. En esta fase se siguen los siguientes pasos:

- Se actualizan los asedios.
- Se actualiza la Fama de cada ejército.
- Se hacen efectivos los ingresos.
- Se procede a reagrupar, licenciar, reclutar y promocionar tropas.

- e. Se realizan y se reciben las transferencias
- f. Se detraen los costes de mantenimiento, dando lugar al nuevo tesoro.

4.4. TRANSFERENCIAS Y EL BANQUERO SUIZO

Se pueden realizar **transferencias públicas** a cualquier facción y por cualquier cantidad de ducados. El coste adicional asociado a la transferencia es el siguiente:

- Hasta 10 ducados: sin coste
- De 11 a 20: 5%
- De 21 a 30: 10%
- De 31 a 40: 15%
- De 41 a 50: 20%
- (...) Intervalos de 10: 5% adicional.

Esto es así dado que, a mayor cantidad a transferir, mayor será el coste asociado a la operación para asegurar y proteger el envío.

Por otro lado, existe la alternativa de recurrir a un profesional en la materia: el **Banquero Suizo**. Si se opta por sus servicios, se le han de comunicar a éste las cantidades a transferir y a qué facciones. El Banquero Suizo guardará secreto bancario... por un módico precio: 10% del valor de la transferencia, sea cual sea el montante. No obstante, la infraestructura bancaria tiene un límite en esta época, no pudiéndose realizar, en un mismo turno, una transferencia mediante el Banquero Suizo superior a 50 ducados.

5. LA BATALLA

Se puede entablar batalla cuando un ejército se desplaza a la celda donde el ejército atacado se encuentre. De esta forma, el primer ejército será el Atacante, y el segundo, el Defensor

También se puede entablar batalla si un ejército sale al encuentro de otro que se entre en su zona de control. El Atacante será quien sale al encuentro del otro ejército.

En cuanto un ejército esté involucrado en una batalla, éste no podrá realizar ninguna acción ni movimiento en ese turno de campaña.

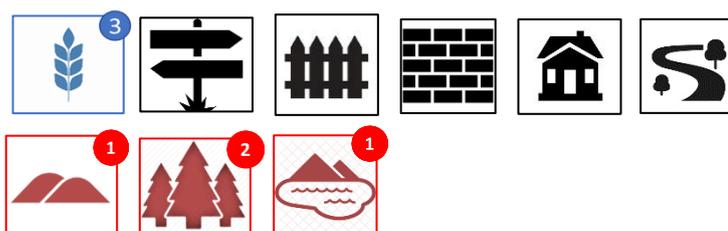
Más ejércitos pueden unirse a la batalla moviendo hasta la celda donde se libra la misma.

5.1. EL TERRENO

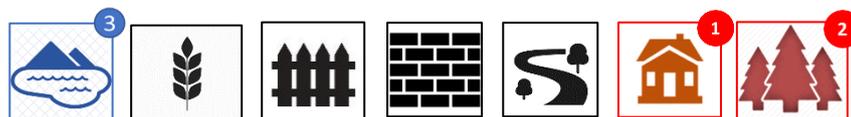
El terreno determinará la escenografía que se puede desplegar en mesa El defensor siempre elige el terreno donde se libra la batalla de entre los que conforman la celda.

En las batallas de encuentro, se determinará el terreno de la celda del ejército interceptado en la zona de control.

- **Llanuras:**

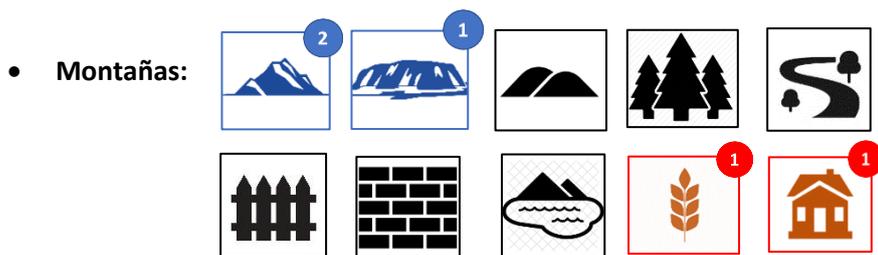


- **Pantanos:**



- **Colinas:**





Celdas con río: si se juega la batalla en una celda con río, el defensor puede elegir poner un río impasable sin coste. Ha de ser el primer elemento que se coloca en el campo de batalla. El puente gratuito que indica el reglamento será colocado por el jugador atacante.

5.2. EL CLIMA



Si se sacan dobles (ambos jugadores el mismo resultado) en la tirada de escenografía, se aplica el siguiente efecto durante toda la batalla:

Lluvia y terreno embarrado – Todos los movimientos sufren una reducción.



Si se sacan dobles (ambos jugadores el mismo resultado) en la tirada de escenografía, se aplica el siguiente efecto durante toda la batalla:

Calor asfixiante – Todas las unidades tienen -1 a la disciplina.



Si se sacan dobles (ambos jugadores el mismo resultado) en la tirada de escenografía, se aplica el siguiente efecto durante toda la batalla:

Densas nieblas – Para poder ver a una unidad enemiga a más de 4UM, es necesario superar un chequeo de disciplina.



Si NO se sacan dobles (ambos jugadores el mismo resultado) en la tirada de escenografía, se aplica el efecto que determine el resultado obtenido en la tirada durante toda la batalla:

3-5 Nieve y terreno embarrado – Todos los movimientos sufren una reducción.

6-8 Frío intenso – Todas las unidades tienen -1 a la disciplina.

9-11 Densas nieblas – Para poder ver a una unidad enemiga a más de 4UM, es necesario superar un chequeo de disciplina.

5.3. EL ESCENARIO

El escenario se determinará aleatoriamente tras desplegar la escenografía. Si algún ejército puede conocer el escenario de antemano, el jugador de ese ejército tira el dado y mantiene el resultado en secreto. El dado se revelará a los demás jugadores cuando se haya finalizado de colocar la escenografía.

Dependiendo de la escala, el tamaño de la mesa será el siguiente:

- Escala 15mm: 180cm x 120cm
- Escala 28mm: 240cm x 180cm

5.4. LA AUDACIA

Así como el hambre aviva el ingenio, la desventaja aviva la audacia. Es por ello que por cada 100 puntos de desventaja, o fracción, que tenga un ejército respecto de otro, otorgarán la capacidad de repetir una tirada durante la batalla. La fracción mínima considerable es de 25 puntos.

No obstante, la audacia limita con la locura a partir de cierto momento. Un general siempre puede retirarse sin jugar la batalla, siempre que se vea superado al menos en proporción 2:1 en puntos. Se considera que los oponentes han obtenido una victoria justa, sin necesidad de jugar la batalla.

5.5. EL RESULTADO

El ejército perdedor tendrá que retroceder en la dirección opuesta al ejército enemigo, saliendo de su zona de control. El ejército vencedor permanecerá en la celda donde se libró la batalla. El número de celdas que se aleja el ejército vencido será el siguiente:

- Derrota pírrica o justa: 1 celda
- Derrota clara: 2 celdas
- Derrota decisiva: 3 celdas

En caso de empate, será el atacante quien se retire.

El ejército que se retira se considera en actitud Marchar.

5.6. BATALLAS MULTIJUGADOR Y MULTIEJÉRCITO

Una vez establecida una batalla, se pueden unir más ejércitos a ella, siempre y cuando su movimiento les permita avanzar hasta la casilla del primer ejército defensor.

Un ejército que se une a una batalla ha de declarar en qué bando se une: atacante o defensor. Todos los jugadores del bando al que pretende unirse dicho jugador han de aceptarlo. En caso contrario, no puede unirse a dicho bando.

Sólo las actitudes del atacante y defensor originales cuentan para determinar las ventajas y desventajas de cada bando.

Un jugador puede cambiar de bando en cualquier momento antes de la batalla, e incluso durante ella hasta un determinado momento: el último momento en que se puede cambiar de bando es al inicio del turno 2. Una vez superado ese momento, cada ejército permanecerá en el bando en el que estuviera. Los cambios de bando han de aceptarse siempre por todos los jugadores del bando al que se quiere cambiar.

Las repeticiones de tiradas por audacia podrán pasar de uno a otro bando según cambien los ejércitos. No obstante, se ha de llevar la cuenta de las repeticiones que ha hecho cada bando, pues se descontarán de aquellas que se puedan otorgar por los cambios de bando.

Cada ejército se llevará la Fama que le corresponda, teniendo en cuenta el bonus o malus que le otorga la diferencia de puntos de su bando.

Cuando haya implicados 4 o más ejércitos en una batalla, las medidas de la mesa han de ampliarse de la siguiente manera:

- Escala 15mm: 240cm x 180cm
- Escala 28mm: 360cm x 180cm

6. EL ASEDIO

Un asentamiento asediado no genera Ducados.

Un ejército que asedia dobla su coste de mantenimiento.

Un ejército asediado no puede reagrupar tropas ni reclutar nuevas.

Sólo se puede asediar si algún ejército que asedia posee alguna batería de artillería. Los turnos que resiste un asentamiento asediado son:

- Capitales: 7 turnos. No pueden ser asediadas por ejércitos de menos de 1000 puntos
- Urbes: 6 turnos. No pueden ser asediadas por ejércitos de menos de 500 puntos
- Ciudades: 5 turnos

Este número de turnos se ve modificado por:

- -1 turno por cada peana de artillería media.
- -2 turnos por cada peana de artillería pesada.
- -1 turno por cada 500 puntos en exceso del límite de puntos para asediar. Por ejemplo, un ejército de 1000 puntos que asedie una Urbe, aplicará un modificador de -1 turno, al ser el exceso que sobrepasa el límite de 500 puntos. Un ejército de 2000 puntos asediando una Capital modificará en -2 (exceso de 1000) el número de turnos que resiste ésta antes de caer. A estos efectos, se suman los puntos de todos los ejércitos asediando.
- +1 turno por cada ejército de Caballería asediando.
- +1 turno por cada 500 puntos o fracción que sumen los ejércitos que guarnicionen la plaza.
- - 1 turno por cada 10 de artillería o fracción que sumen las flotas que apoyan el asedio. A este respecto, se considerará una reducción de -10 de artillería si el asentamiento es una Urbe, y -20 de artillería si es una Capital.

6.1. ASALTAR A LA GUARNICIÓN

Sólo un ejército por turno de campaña puede asaltar a los ejércitos de guarnición. No se pueden unir más ejércitos adicionales a la batalla por ningún otro bando. Se jugará una batalla donde el defensor tendrá las ventajas de la actitud Defender.

Si el defensor pierde, no se retira sus ejércitos: seguirá guarnicionado.

Si el sitiador vence la batalla de asalto, añadirá un modificador de -1 a los turnos que puede soportar asedio el asentamiento

6.2. REALIZAR UNA SALIDA

Sólo un ejército por turno de campaña puede atacar a uno de los ejércitos que asedian. No se pueden unir más ejércitos adicionales a la batalla por ningún otro bando.

Si el defensor pierde, no se retiran sus ejércitos: seguirá guarnicionado.

Si el sitiado vence la batalla de salida, añadirá un modificador de +1 a los turnos que puede soportar asedio el asentamiento.

6.3. RESOLUCIÓN DE UN ASEDIO

Un asedio se resuelve por capitulación o levantamiento.

La capitulación puede ser pactada o por rendición. En caso de pacto, las consecuencias serán las que pacten las partes.

La rendición se produce cuando, al principio de la fase de mantenimiento, el número de turnos que puede resistir la plaza ha sido reducido a cero. De ser mayor que cero, al inicio de la fase de mantenimiento se resta uno a los turnos que puede aguantar la plaza.

Las consecuencias son que el asentamiento pasará a ser controlado por el sitiador, que los ejércitos que guarnicionaban la plaza se considerarán baja, y que todos los mandos se considerarán prisioneros del jugador que asedia.

Un asentamiento que capitula no producirá ducados ese turno, aunque se considera bajo control del sitiador a todos los demás efectos. Los ejércitos que asedian un asentamiento que capitula, seguirán en actitud 'Asediar' hasta el inicio del siguiente turno.

Un asedio se considerará levantado si ningún ejército está en actitud de asediar al final de un turno de campaña.

7. LA FLOTA

7.1. FLOTA INICIAL

Las flotas iniciales serán de 300 puntos cada uno. En el apartado de facciones se indica qué facciones tienen inicialmente flotas, así como su número.

7.2. MANTENIMIENTO

La marinería necesita su salario mensualmente y los barcos necesitan su mantenimiento. Es por ello que se ha de pagar un mantenimiento de flota según la siguiente relación de coste en Ducados:

- Coste básico = Puntos de Casco.
- +2 si es la nave del Capitana
- +1 por cada Arquetipo

El mínimo coste de mantenimiento es 1 de Ducados por nave.

El coste de mantenimiento de una flota se dobla si ésta se encuentra, al final del turno, en una casilla de mar abierto; es decir, si no está en una casilla de costa.

7.3. RETIRADA DEL SERVICIO

Se pueden retirar del servicio a aquellas naves que desee, licenciando a la tripulación. Sólo se pueden retirar naves si la flota está en una casilla de asentamiento costero propio o aliado. Las naves retiradas del servicio no causan baja en la flota, pero no estarán disponibles en batalla hasta que no se reorganice la flota.

Si una flota no está en una casilla de asentamiento costero propio o aliado, no es posible retirar naves del servicio.

7.4. REORGANIZAR LA FLOTA

Una flota puede reorganizarse en una casilla de asentamiento costero propio o aliado, reponiendo bajas sufridas, surtiéndose de suministros y reparando las naves dañadas.

Aquellos barcos que hayan sido hundidos podrán recuperarse pagando una cantidad igual a su coste de mantenimiento.

Los barcos capturados por el enemigo podrán rescatarse pagando al enemigo que los capturó, el valor de su coste de mantenimiento.

7.5. AMPLIAR LA FLOTA

Se pueden reclutar nuevas naves para engrosar las filas de una flota existente. Para ello, el coste de reclutamiento será el siguiente:

- Ducados: La quinta parte del coste en puntos, redondeando hacia arriba.
- Fama: La décima parte del coste en puntos, redondeando hacia arriba.

7.6. MEJORAR LA FLOTA

Se pueden mejorar las naves de la flota, gastando Fama por la décima parte del coste en puntos de la mejora y la quinta parte del mismo en Ducados.

7.7. RECLUTAR UNA NUEVA FLOTA

Se puede reclutar una nueva flota, pagando el coste de la nave Capitana: un quinto de los puntos en Ducados y un décimo de los mismos en Fama; redondeando hacia arriba.

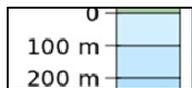
La nueva flota aparecerá en cualquier capital costera controlada por la facción. En caso de controlar ninguna capital costera, aparecerá en una urbe costera, y en su defecto, en una ciudad costera. En caso de no controlar asentamientos, no es posible reclutar una flota nueva.

Las naves botadas en esta nueva flota se costearán con Ducados de la facción y la Fama de una flota existente. De no existir flotas, se costearán con la Fama de algún ejército existente.

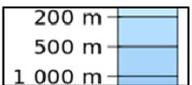
7.8. MOVIMIENTO EN EL MAPA DE CAMPAÑA

Una flota sólo puede moverse por casillas de mar y de costa. El movimiento básico de una flota es de **24 puntos de movimiento**. A este movimiento básico hay que restar la décima parte del total de los puntos de casco de la flota, redondeando hacia abajo. En cualquier caso, el mínimo movimiento de una flota es de 18 puntos de movimiento.

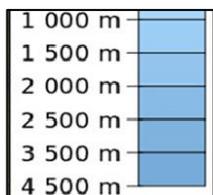
Cada casilla tiene un coste en puntos de movimiento:



- Aguas poco profundas (0-200m): cuesta 0,5 puntos de movimiento atravesar una casilla de aguas poco profundas.



- Mar abierto (200 – 1000m): cuesta 1 punto de movimiento atravesarlo



- Alta mar (1000+m): cuesta 1,5 puntos de movimiento atravesarlo

7.9. ACTITUD DE LA FLOTA

Las flotas pueden tomar las siguientes actitudes.

- Normal: Se permite entrar en la celda de una flota enemiga con intención de atacarlo.



- A toda vela: +12 puntos de movimiento. No se permite atacar en esta actitud. Si es atacado, el jugador atacante obtiene las ventajas de la actitud Ofensiva.



- Corso: Se puede practicar el corso en una región de mar o en un asentamiento costero concreto. Cuesta 6 puntos de movimiento adoptar esta actitud. No se permite atacar en esta actitud. Si es atacado, el jugador atacante obtiene las ventajas de la actitud Ofensiva.

- Corso contra un asentamiento: Se ha de estar en una celda adyacente al asentamiento. Los ingresos generados por el asentamiento son robados por la flota y dados a su facción. **Existe un mínimo de puntos para realizar corso contra un asentamiento mayor que una Ciudad: 100 puntos mínimo para realizar corso contra una Urbe, y 200 puntos mínimo para realizarlo contra una Capital**

- Corso contra una región marítima: Se ha de estar en una celda de la región marítima donde practicar el corso. Se detrae 1 Ducado de cada asentamiento costero y se añaden a la facción del ejército saqueador.



- Apoyar asedio: Sólo se puede adoptar esta actitud en una celda adyacente a un asentamiento costero enemigo bajo asedio. Por cada 10 puntos de artillería, reduce 1 turno la duración del asedio, redondeando hacia arriba. Si el asentamiento es una Urbe, se resta 10 a la artillería total. En el caso de las Capitales, se resta 20. Cuesta 6 puntos de movimiento adoptarla.



- Atracar: Ha de acabar el turno en la celda de un asentamiento propio o aliado para adoptar esta actitud. El mantenimiento de la flota se reduce a la mitad. No se puede atacar con esta actitud, y la flota atracada tampoco puede ser atacada si no desea combatir.



- Ofensiva: Elimina la ventaja de la flota defensora de elegir el escenario PERSECUCIÓN Y EVASIÓN. Cuesta 6 puntos de movimiento adoptarla.

7.10. EJÉRCITOS EMBARCADOS

Los ejércitos embarcados se mueven como flotas cuyo valor de casco es la suma de sus puntos de aguante.

En el turno en el que embarca, se han de detraer al movimiento por mar todos los puntos de movimiento gastados en mover por tierra y embarcar.

Al desembarcar, la flota tendrá que detraer a sus puntos de movimiento los gastados en mover por el mar y desembarcar.

Si un ejército embarcado entabla combate marítimo, se considera que cada unidad tiene asignada una nave de transporte con los siguientes atributos

NAVEGACIÓN	DISCIPLINA	ABORDAJE	ARTILLERÍA	CASCO
2	Disciplina de la unidad	Combate de la unidad	0	Aguante de la Unidad

El valor en puntos del ejército embarcado, de cara a batallas navales, de el de la suma de sus puntos de aguante, multiplicados por 5.

8. LA BATALLA NAVAL

Se puede entablar batalla naval cuando una flota puede se desplaza a la celda donde la flota atacado se encuentre. De esta forma, la primera flota será la Atacante, y la segunda, la Defensora.

También se puede entablar batalla si una flota sale al encuentro de otra que se entre en su zona de control. El Atacante será quien intercepta.

En cuanto una flota esté involucrada en una batalla, no podrá realizar ninguna acción ni movimiento en ese turno de campaña.

Más flotas pueden unirse a la batalla moviendo hasta la celda donde se libra la misma.

8.1. EL CLIMA



Tabla de clima normal

Se utiliza la siguiente tabla de clima:

- **1-3:** Calma
- **4:** El viento cambia 1 punto en sentido de las agujas del reloj.
- **5:** El viento cambia 1 punto en sentido contrario a las agujas del reloj.
- **6:** El viento se convierte en una galerna.



Tabla de clima normal

Se utiliza la siguiente tabla de clima:

- **1:** Calma
- **2:** El viento cambia 1 punto en sentido de las agujas del reloj.
- **3:** El viento cambia 1 punto en sentido contrario a las agujas del reloj.
- **4-6:** El viento se convierte en una galerna.



8.2. EL ESCENARIO

Si la celda donde se libra la batalla es una zona de costa, habrá que poner 1D3+2 elementos de costa, a no ser que el escenario indique que se ponga otro número de elementos de escenografía de costa.

El escenario a jugar se determinará aleatoriamente, teniendo en cuenta que los roles de atacante y defensor están prefijados, y observando las siguientes restricciones:

ATACAR EL PUERTO

Este escenario será el único posible que se puede jugar si se ataca a una flota atracada en un asentamiento. Además, sólo se puede jugar en este caso, no siendo posible jugarlo en ningún otro.

En lugar de lo indicado para baterías costeras, el defensor obtendrá los siguientes puntos para gastar en baterías costeras:

- 201 puntos si es una Capital
- 151 puntos si es una Urbe
- 99 puntos si es una Ciudad

El atacante podrá incluir en su flota a un barco incendiario o con mortero por cada 100 puntos de flota o fracción.

LA NIEBLA SE DISIPA

Este escenario sólo se puede jugar si la batalla naval tiene lugar en una celda de costa.

ENCUENTRO EN ALTA MAR

No se puede jugar en casillas de costa.

PERSECUCIÓN Y EVASIÓN

Una flota que es atacada siempre puede elegir sustituir el escenario que ha resultado de la tirada por éste.

8.3. LA AUDACIA

Así como el hambre aviva el ingenio, la desventaja aviva la audacia. Es por ello que por cada 50 puntos de desventaja, o fracción, que tenga una flota respecto de otra, otorgarán la capacidad de repetir una tirada durante la batalla.

8.4. EL RESULTADO

La flota perdedora tendrá que retroceder en la dirección opuesta la enemiga, saliendo de su zona de control. La flota vencedora permanecerá en la celda donde se libró la batalla.

En caso de empate, será el atacante quien se retire.

La flota que se retira se considera en actitud "A toda vela".

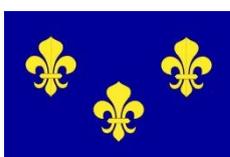
9. LAS FACCIÓNES

Monarquía Hispánica



EJÉRCITOS	FLOTA
1. Nápoles	1. Bari
2. Pescara	2. Palermo

Reino de Francia



EJÉRCITOS	FLOTA	ESPECIAL
1. Cannes	1. Tolón	Fondos del Rey: +50 Ducados por turno
2. Ginebra		

Sacro Imperio Romano-Germánico



EJÉRCITOS	FLOTA
1. Trento	1. Trieste
2. Zagreb	

Estados Pontificios



EJÉRCITOS	FLOTA	ESPECIAL
1. Trento	1. Trieste	Estado Italiano: Los ejércitos a 3 o menos casillas de un asentamiento propio, cuestan la mita de mantenimiento
2. Zagreb		

Imperio Otomano



EJÉRCITOS	FLOTA
1. Sarajevo	1. Ragusa
	2. Corfú
	3. Túnez

Ducado de Venecia



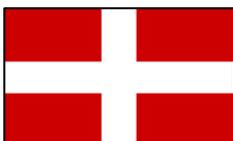
EJÉRCITOS	FLOTA	ESPECIAL
1. Venecia	1. Split	<i>Estado Italiano: Los ejércitos a 3 o menos casillas de un asentamiento propio, cuestan la mita de mantenimiento</i>
2. Verona		
		<i>Imperio Comercial: Las Capitales costeras dan +9 Ducados, las Urbes +7 y las Ciudades +5</i>

Ducado de Milán



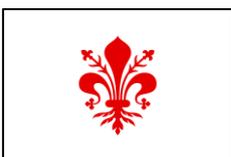
EJÉRCITOS	FLOTA	ESPECIAL
1. Milán	1. Apaccio	<i>Estado Italiano: Los ejércitos a 3 o menos casillas de un asentamiento propio, cuestan la mita de mantenimiento</i>
2. Génova		

Ducado de Sabona



EJÉRCITOS	FLOTA	ESPECIAL
1. Turín		<i>Estado Italiano: Los ejércitos a 3 o menos casillas de un asentamiento propio, cuestan la mita de mantenimiento</i>

República de Florencia



EJÉRCITOS	FLOTA	ESPECIAL
1. Florencia		<i>Estado Italiano: Los ejércitos a 3 o menos casillas de un asentamiento propio, cuestan la mita de mantenimiento</i> <i>Florencia: Mientras Florencia siga bajo su control, todos los asentamientos de esta Provincia cuentan como si controlara la provincia entera a efectos de producción de Ducados</i>

República de Siena



EJÉRCITOS	FLOTA	ESPECIAL
1. Siena		<i>Estado Italiano: Los gércitos a 3 o menos casillas de un asentamiento propio, cuestan la mita de mantenimiento Siena: Mientras Siena siga bajo su control, todos los asentamientos de esta Provincia cuentan como si controlara la provincia entera a efectos de producción de Ducados</i>

Ducado de Ferrara



EJÉRCITOS	FLOTA	ESPECIAL
1. Siena		<i>Estado Italiano: Los gércitos a 3 o menos casillas de un asentamiento propio, cuestan la mita de mantenimiento Ferrara: Mientras Ferrara siga bajo su control, todos los asentamientos de esta Provincia cuentan como si controlara la provincia entera a efectos de producción de Ducados</i>

10. CLASIFICACIÓN Y VICTORIA

10.1. VICTORIA INDIVIDUAL

El jugador que más haya ampliado sus dominios respecto de los iniciales, será aquél que se alce con la victoria individual. La puntuación que otorgará tener más asentamientos que los iniciales será;

- +5 puntos por cada Capital en exceso
- +3 puntos por cada Urbe en exceso
- +1 puntos por cada Ciudad en exceso.

La puntuación de cada asentamiento se incrementará en 1 por cada provincia en exceso que se controle respecto de las iniciales.

10.2. VICTORIA DE ALIANZA

Si un grupo de jugadores conforma una Alianza, podrán ganar en esta categoría. La puntuación de su Alianza será la suma de las suyas individuales.