



**Serie COIN, Volumen VI**

# **MANUAL**

**por Andrew Ruhnke y Volko Ruhnke**

## **ÍNDICE DE CONTENIDOS**

|                                              |                                         |
|----------------------------------------------|-----------------------------------------|
| 1. Rol y Estrategias de los Germanos . . . 2 | 4. Créditos. . . . . 20                 |
| 2. Notas de los Diseñadores. . . . . 4       | 5. Listado de Nuevas Cartas. . . . . 20 |
| 3. Textos y Notas de los Eventos . . . . 6   |                                         |

## Rol y Estrategias de los Germanos

**Tu Nación.** Eres Ariovisto, rey de los suevos, y cuentas con el gran número y el espíritu belicoso de la mayor tribu de Germania. La vecina Galia está dividida, y los romanos no son más que recién llegados que acaban de cruzar los Alpes. Debes ganar nuevas tierras para establecer asentamientos germanos al otro lado del Rhenus y a la vez mantener el dominio de tus tierras natales.

**Relaciones.** Tus migraciones han hecho huir a los helvecios hacia el oeste, donde conspiran con los sécuos y con ciertos nobles heduos. Los galos te han invitado para que les ayudes contra otros galos, pero tu intención es quedarte y gobernarlos a todos. ¿Aplastas ahora a todas las tribus galas que encuentres en tu camino, o te esperas a que César lo haga por ti?

Antes o después, otros celtas se alzarán contra la brutalidad de César. Espera a que tenga lugar ese acontecimiento y cultiva su odio hacia los romanos, pues necesitarás distraer con ellos a las legiones para asegurarte el triunfo. Las tribus belgas son tu punto de apoyo. César y sus amigos heduos tendrán que ocuparse de los nervios de Boduognato incluso contigo amenazando la Galia. Así que tus parientes lejanos de Bélgica son tus cómplices naturales a medida que penetras cada vez más profundamente en Céltica. Pero también son una amenaza demasiado poderosa y una oportunidad si los asentamientos germanos empiezan a ser demasiado peligrosos en otros sitios. ¡Recuerda que sólo puede haber un rey de toda la Galia!

**Guerra.** Las legiones de César serán tu enemigo más peligroso, y cualquier golpe que puedas asestarles, especialmente mediante emboscadas, reforzará tu causa. No temas demasiado combatirles: tienes toda Germania tras de ti, y siempre dispondrás de nuevas bandas de guerreros que convocar.

**Talentos.** Al ser extranjero en la Galia, necesitarás esforzarte mucho más para encontrar aliados entre las tribus que viven allí. Pero en Germania y donde te hayas establecido tras cruzar el Rhenus o los Alpes, podrás reagrupar fácilmente los aliados y bandas de guerreros que necesites.

Ariovisto, tu comandante de los fieros suevos, te hace potente en batalla e incursión. La reputación de tus guerreros es tu mayor ventaja. Intimida a las tribus locales siempre que puedas, pues su miedo perdurará y obstaculizará la movilización en tu contra. Tus incursiones por sí solas pueden intimidar a tus víctimas. En batalla, puedes atacar con la potencia de *Caballo Germano* mientras no haya de por medio ningún fuerte o ciudadela. Si tienes oportunidad, usas tus Capacidades para desplegar una temible y sólida *Falange Germana* para confundir las tácticas de tus enemigos, o mantén tus carros y a las *Mujeres Sollozantes* detrás de tu línea de batalla para mantener a tus guerreros firmes e infundirles valor.

**Augurios.** Tu necesidad de mantener el control de las tribus germanas y la lentitud de tus columnas de colonos te mantendrá cerca del Rhenus. Pero considera una ofensiva más profunda en la Galia si es oportuno: ¡tus enemigos no se la esperarán!

## Notas de los Diseñadores

### ¿Por qué Ariovisto?

*Una versión anterior de estas notas escrita por Volko apareció en el blog Inside GMT Games en 2016. Examina el por qué consideramos que Falling Sky se merecía una expansión con Ariovisto y cómo decidimos qué incluir. Las citas de Comentarios sobre la guerra de las Galias de César han sido traducidas por Carolyn Hammond, de la Oxford University Press.*

Cuando Andrew y yo luchábamos por ambientar un volumen de la Serie COIN en la antigua Galia, decidimos de inmediato que sería en los últimos años de campaña de César allí. Mi propio punto de partida fue una sugerencia de David Dockter con la que probé un diseño de “contrainsurgencia estilo romano”, es decir, contrarrevuelta. Andrew sugirió la parte de los *Comentarios* de César que conciernen más a la revuelta que a la conquista. El período más tardío de las movilizaciones de las confederaciones de tribus –Ambiórrix de los eburones belgas (en el 53 a.C.) y Vercingétorix de los arvernos celtas (en el 52 a.C.)– en intentos separados de expulsar a los romanos de la Galia era perfecto para una serie de juegos sobre insurgencias.

*“Sería una gran ventaja [para César] simplemente desembarcar en la isla y observar el tipo de gente que vivía allí, y las localidades, puertos y accesos.” – César refiriéndose a su primera expedición a Britania, 55 a.C. [4.20].*

Además, la naturaleza exploratoria más que de urgencia de las incursiones de César en Britania en el 55 a.C. y de nuevo en el 54 a.C. –así como las dispersas y vulnerables legiones que pasarían el siguiente invierno en Bélgica (como solución a una mala cosecha), lo que Ambiórix aprovechó– marcaron un interludio en la Guerra de las Galias que pareció señalar una primera fase de conquista, antes de una fase posterior de consolidación por parte de los ocupantes y de luchas para imponer el gobierno romano. El escenario más largo de *Falling Sky*, “¿Pax Gallica?”, comienza justo cuando César concluye su segunda expedición a Britania y comienza el período previo a la segunda y seria crisis en la Galia que es el tema del juego.

No lo lamentamos. Las historias de la sublevación de Ambiórix y de la “Gran Revuelta” de Vercingétorix, así como su desenlace, encajan bien en la *Serie COIN*, y esperamos que estéis de acuerdo. Pero no queríamos que la “contrainsurgencia” encajara a la fuerza en la gama de aplicación del sistema que la Serie establece. Y no lo ha hecho, tal y como atestigua el octavo y reciente volumen de la Serie, *Pendragon*, que se centra en la incursión y en la contrainsurgencia, en el asentamiento y en la aculturación y en la transición de la época Imperial a la Época Oscura.

*“Los suevos son, con diferencia, el mayor y más agresivo de todos los pueblos germanos.” César [4.1]*

Así que un vistazo por medio de *Falling Sky* a la primera fase de la Guerra de las Galias parecía adecuado. Los primeros años de César en la Galia –la primera mitad de la Guerra– ofrece una historia y un reparto de personajes tan ricos como los de la segunda parte que cubre el juego. Al contrario que las más pequeñas incursiones germanas y la implicación periférica en la lucha entre romanos y galos en el período del juego base del 54 a.C., el primer año de César en la Galia

(58 a.C.) fue testigo de una amenaza germana digna de ser representada por una Facción de jugador. La gran e inquieta tribu sueva germana a las órdenes de Ariovisto representó una posibilidad realista de dominio germano dentro de la Galia oriental. Observamos, por ejemplo, que el divertido *Gallic War* de Daniel Berger (Worthington Games) escoge al cubrir toda la Guerra hacerlo entre dos jugadores, pero no romanos contra galos, sino romanos contra germanos –César contra Ariovisto–, estando las diversas tribus galas sujetas al reclutamiento de ambos jugadores y pudiendo aliarse con cualquiera de los dos bandos, siendo sólo con la llegada de Vercingétorix cuando encontramos a un personaje más enérgicamente antirromano.

La situación en la Galia desde el primer año en el que las legiones de César abandonaron Provincia era diferente –en lo que a “COIN” incumbe– de aquella de los últimos años con Ambiórix y Vercingétorix, pero no enteramente tal. En sus comunicadas a Roma, César pronto y después repetidamente confirmó su control de toda la Galia, tanto por derecho implícito como por la realidad militar, política y diplomática:

*“Todos los belgas... estaban tramando un complot contra el pueblo romano e intercambiando rehenes... Tenían miedo de que nuestro ejército marchara contra ellos ahora que el resto de la Galia había sido sometido.” – César, comienzos del 57 a.C. [2.1].*

*“Publio Craso, al que César había enviado con una legión contra los vénetos [y otras tribus costeras] le notificó que todos aquellos estados estaban sometidos al poder y al dominio del pueblo romano. Una vez terminó esta acción, la Galia quedó pacificada... Los pueblos que vivían al otro lado del Rhenus enviaron mensajeros a César: prometían proporcionarle rehenes y obedecer sus órdenes.” – César, finales del 57 a.C. [2.34 35]*

*“Pero aunque toda la Galia estaba ahora sometida, los mórinos y los menapios todavía permanecían preparados para la guerra.” – César, finales del 56 a.C. [3.28]*

Propaganda, sí, pero una historia que César debía esperar que sus audiencias allá en Roma se tragarán, o no la habría escrito. Con los gestos de aquiescencia de diversa tribus casi o totalmente sometidas a su autoridad llegando de todas las esquinas de la Galia, su reivindicación de un estado de gobierno romano no era nada ridícula. Las tribus que podían resistirse a los romanos estaban a efectos prácticos rebeldes (a menudo aisladas), y el objetivo de César era contener y suprimir sucesivamente a cada una que se moviera.

Así que Andrew y yo teníamos de la historia de César una perspectiva que invitaba a aplicar el mismo modelo básico “COIN” al principio de la Guerra de las Galias, tal y como lo habíamos usado para representar el período de “revuelta” que siguió tan sólo unos pocos años después. Nuestra expansión para el juego había nacido.

A partir de allí quisimos ver cómo podíamos ofrecer la saga completa de la Guerra de las Galias con un solo escenario extendido que comienza con la entrada en acción de César en la Galia, pasa por las campañas contra Ariovisto y contra los nervios, los efectos de su resultado tras el interludio de 55-54 a.C. en la situación de la revuelta de Ambiorix ese invierno, y finalmente llega hasta la sublevación de Vercingétorix y el veredicto final sobre el dominio de la Galia. Con el escenario resultante, “La Guerra de las Galias”, los aficionados a *Falling Sky* podrán competir para remodelar el escenario del 54 a.C. del juego básico y conseguir una historia incluso más variada.

Aquí había pues una oportunidad para proporcionarnos a los jugadores de *Falling Sky* esa historia, una adición económica a los componentes y sistemas ya existentes en el juego base. Para enfrentar a César y a los galos con una amenaza de la escala que históricamente supuso la de Ariovisto y sus tribus germanas encabezadas por los suevos, necesitábamos añadir más fuerza germanas al juego: 15 bandas de guerreros adicionales para conformar una impresionante horda, 6 asentamientos para añadir la emigración y la colonización como una nueva e integral característica del juego, y –¡naturalmente!– una nueva ficha de líder para el gran suevo en

persona, Ariovisto. A eso tuvimos que añadir cilindros de Elegibilidad y Recursos para la nueva Facción de jugador, un total de 24 fichas de madera con relieve.

*“Diviciaco, el hermano de Dumnorix, era en aquella época magistrado jefe de los heduos y un gobernante muy popular.” – César al presentar a Diviciaco a sus lectores, principios del 58 a.C. [1.3]*

A eso, Andrew quiso añadir a un Líder para los heduos: Diviciaco. El apreciado amigo heduo de César fue particularmente influyente durante este primer período, si nos basamos en la frecuencia con la que César lo menciona. Así que añadimos una ficha azul de Diviciaco que proporciona la capacidad conjunta de Orden hedua-romana de la capacidad del evento *Diviciacus* con algunos añadidos.

Así pues, ¿deberíamos permitir cinco jugadores, o de nuevo sólo cuatro? La respuesta llega sola, especialmente para todo aquel que conozca el premiado *Sword of Rome* de Wary Ferrell y su expansión, que añadió un quinto jugador que asumía el rol de los cartagineses, antes sin jugador.

*Ariovistus* añade un jugador germano, pero relega a los arvernos a un “mini-bot”, similar al de los germanos en el juego base. Lo hicimos así sobre todo porque no veíamos una sola confederación de tribus celtas lo suficientemente importante como para poder justificar una quinta facción. Los arvernos y otras diversas tribus celtas supusieron una resistencia inconexa o apoyaron a las diversas facciones principales durante el 58-54 a.C., muy parecido a lo que hicieron las discolos y sólo ocasionalmente expansivas tribus germanas de finales de la década de los 50 que ya son familiares a los jugadores de *Falling Sky*. Así pues, una facción arverna dirigida por el juego tenía sentido.

Además, razones prácticas para que el juego siguiera siendo para 4 jugadores eran que todas las permutaciones para la iniciativa con 5 jugadores –120 en lugar de 24– son demasiadas para poder acomodarlas equitativamente en un mazo normal. Y por lo mismo no podíamos en ningún caso haber aprovechado las cartas existentes de *Falling Sky*

(creado para cuatro) para mantener el precio de la expansión bajo. Finalmente, estaríamos introduciendo un importante cambio sin probar en la Secuencia de Juego de la *Serie COIN*.

La facción arverna representa, pues, en la expansión del juego, no sólo a una tribu, sino a otras de Céltica, incluidos los helvecios, cuya emigración hacia los heduos proporcionó a César el pretexto para la guerra en primer lugar. El sistema de juego, durante la mayor parte, dirige a esta Facción “Arvernos y Otros Celtas” (yo le llamo el “Celtibot”), que ocasionalmente entra en acción por medio de los jugadores, sobre todo por los germanos, que están buscando amenazas con las que distraer a César y a Diviciaco.

Al contrario que los germanos en el juego base, que sólo tienen una activación en cada invierno, los arvernos/celtas se activan de manera impredecible durante la campaña... si es que están en guerra. Símbolos de carnix añadidos a las nuevas cartas provocan un chequeo, y si alguna facción está invadiendo los intereses arvernos/celtas, los celtas se movilizarán y responderán combatiendo.

Como el gran Mark Herman ha señalado, uno siempre puede mejorar lo que ha sido impreso. Una expansión para *Falling Sky* también nos proporcionaría a Andrew y a mí una oportunidad para proporcionar las mejoras de la Segunda Edición a los propietarios de la tirada original. Y así, GMT aprobó incluir en la caja, no sólo una expansión, sino también un par de mejoras para el juego base.

La primera son las reglas y hojas rediseñadas para las Facciones Sin Jugador. Con grandes y sangrientas batallas y la necesidad de mantener a sus líderes principales a salvo de la muerte o de la captura, la partida a *Falling Sky* también requiere cierto tipo de precaución circunspecta que no es necesaria en los primeros volúmenes de la *Serie COIN* ambientados en la guerra de guerrillas. Esta necesidad nos exigió confeccionar las estrategias para las Facciones Sin Jugador de manera que fueran más conservativas: tenderán a concentrarse durante algún tiempo antes de arriesgarse a grandes ataques al enemigo que pueden llevar al desastre.

Pero descubrimos con la experiencia que podíamos refinar el estilo actual de estrategia de las Facciones Sin Jugador y convertirlo en uno más agresivo pero normalmente menos temerario. Así que hicimos la versión para la Segunda Edición de las tablas de flujo de los romanos, arvernos, heduos y belgas para proporcionar un entorno todavía más amenazador al contendiente en solitario a la Galia. Además, queríamos que las tablas de flujo para las Facciones Sin Jugador de *Falling Sky* tuvieran la presentación actualizada establecida por VPJ Arponen. Hemos juntado todo eso en lo ofrecido aquí.

Un segundo grupo de componentes incluidos en esta expansión y que se pueden usar con el juego base son las tarjetas de Fuerzas Disponibles, físicamente mejoradas. ¿Por qué nuevas tarjetas? Las del juego base están impresas en la cartulina habitual de GMT. Todavía no hemos oído que haya habido problemas de desgaste: las tarjetas existentes parecen perfectamente utilizables. Sin embargo, el uso frecuente que esperamos que tengan hace que valga la pena ofrecer una alternativa más duradera. En cualquier caso, teníamos que incluir una nueva versión de la tarjeta para los germanos para acomodar las Fuerzas Germanas adicionales proporcionadas en la expansión: Asentamientos Germanos, más Bandas de Guerreros Germanas, y el propio Ariovisto.

También añadimos algún pequeño retoque a cartas de Evento del mazo original de *Falling Sky*. ¿Por qué? ¡Porque podíamos! Estas cartas actualizadas implican algún equilibrio menor de los efectos de los Eventos—ya sea para fortalecerlos o debilitarlos, tal y como se describe en las Notas para los Eventos de este libretto—basado en lo que hemos aprendido jugando al juego publicado, o la aclaración de algunos textos de Evento, un total de cinco Eventos. Finalmente, pusimos una versión opcional del Evento *Diviciacus* de *Falling Sky*, por si los jugadores querían usar la nueva ficha del Líder Heduo en los escenarios del juego base.

Finalmente, los jugadores podrán usar el nuevo “Germanobot” de *Ariovistus*, la Facción Sin Jugador para las nueva Facción de las Tribus Germanas, de manera que se

pueda jugar con César en solitario desde Bibracte hasta Alesia.

Andrew y yo estamos muy entusiasmados de que esta expansión llegue a vuestras manos. ¡Fijad los escudos y avanzad!

Volko Ruhnke

Vienna, Virginia, EE.UU., 2016-2017

## Textos y Notas de los Eventos

Esta sección reproduce los textos completos de todas las nuevas cartas de Evento (A+nº) o corregidas de Ariovistus (2nd Ed) y especifica su Orden de Facciones (2.3.2; **Ae**=Heduos, **Be**=Belgas, **Ge**=Germanos, **Ro**=Romanos), así como los símbolos de Instrucciones para Facciones Sin Jugador (8.2.1; C=Carnyx L=Laureles, S=Espadas), y añade notas de trasfondo histórico. Las cartas actualizadas para la Segunda Edición de Falling Sky y el Evento opcional Diviciacus vienen con un comentario explicando la razón para su diseño. Las referencias a los Comentarios sobre la guerra de las Galias de César tienen el formato [libro, capítulo]. Las traducciones son de Carolyn Hammond, de la Oxford University Press, 1996.

### A5. Gallia Togata **Ro Ge BeL AeL J**

**Strategic rear (Retaguardia estratégica):** Coloca el marcador de Galia Togata y 3 Auxiliares en Cisalpina. Sólo los Romanos pueden apilar fichas allí: las Facciones no Romanas mueven las fichas que tengan allí a sus Regiones Natales o las eliminan. El Reclutamiento allí permite colocar +1 Auxiliar. La Marcha ignora los Alpes (A3.2.2); salir cuesta 0.

**Cisalpinos require garrison (Los cisalpinos requieren guarnición):** A menos que el Senado esté en Adulación, los romanos eliminan 1 Legión y la ponen en el contador, y también 2 Auxiliares que pasan a Disponibles.

**Razón:** El efecto no sombreado ha sido actualizado para tener en cuenta Cisalpina como un área ya jugable; añade la activación de los Arvernos.

### 11. Numidians (Númidas) **RoL AeL BeL ArL** 2nd Ed

#### **Potent flankers (Potentes flanqueadores):**

Los romanos colocan 3 Auxiliares en una Región a 1 máximo de 1 de distancia de su Líder y ejecutan Batalla gratuita en ella con las Auxiliares, causando el doble de Bajas (antes de redondear).

**Africans called away (Los africanos se marchan):** Elimina 4 Auxiliares cualesquiera.

**Razón:** Se ha suavizado el efecto no sombreado para restringir el ataque a sólo Auxiliares con el fin de obstaculizar una cooperación potencialmente abrumadora entre Facciones.

### A17. Publius Licinius Crassus (Publio Licinio Craso) **RoL BeL AeL GeL J**

**Sent to quash rebellion (Enviado a aplastar rebelión):** Los Romanos pueden Marchar gratuitamente con un grupo de 1-4 Legiones y de 1-8 Auxiliares a una Región sin César y ejecutar allí Batalla, doblando las Bajas causadas por las Auxiliares.

**Assisting father in Parthia (Ayudando a su padre en Partia):** Elimina hasta 4 Auxiliares de 1 Región cualesquiera. Los Romanos quedan No Elegibles hasta la siguiente carta (inclusive).

**Trasfondo:** Publio Licinio Craso, hijo del triunvir Marco Licinio Craso, sirvió a las órdenes de César durante los primeros años de la Guerra de las Galias. En los Vosgos, donde César y Ariovisto se enfrentaron en una batalla decisiva, Publio Craso dirigió la caballería romana y lideró una carga esencial contra el ala izquierda germana, cambiando las tornas y haciendo huir a los germanos [1:52-53]. En el 57 a.C., Craso tomó el mando de la 7ª Legión y sometió a los vénetos y a otras tribus marítimas mientras César terminaba de suprimir la revuelta de los belgas [2:34].

En el 56 a.C., César envió a Publio Craso con 12 cohortes y un gran número de *auxilia* a Aquitania mientras él se hacía cargo de las resurgentes tribus marítimas de Britania. La tribu de los sociates de Aquitania emboscó a Craso, pero resultó victorioso. Fue entonces a tender asedio a la capital de ésta, obligándoles finalmente a rendirse [3:20-3:21].

Craso fue entonces a combatir a las tribus de los vocates y de los tarusates. A pesar de que Aquitania estaba bien fortificada y era muy numerosa, Craso fue capaz de rodearles y derrotarles [3:23-3:26]. Casi todas las demás tribus aquitanas pronto le entregaron rehenes [3:27].

Al final de la campaña del 56 a.C. y de sus éxitos en Galia, Publio Craso volvió a Roma, donde ayudó a su padre en las preparaciones para una campaña en Partia que salió mal. Publio Craso murió a manos de los partas en la Batalla de Carras, seguido poco después por su padre.

#### **A18. Rhénus Bridge (Puente del Rhénus)** **Ro Be Ae Ge J**

**Punitive expedition (Expedición de castigo):** Los Romanos pueden eliminar a todos los Germanos de 1 Región de Germania sin Ariovisto y bajo Control romano o adyacente a este.

**Bogged Down (Atascados):** Si hay una Legión hasta a 1 Región de distancia de Germania, los romanos -6 Recursos y No Elegibles hasta la siguiente carta (inclusive).

**Razón:** El efecto no sombreado queda ahora bloqueado por la presencia del Líder Ariovisto, para impedir un uso poco realista del Evento e instantáneamente eliminar una horda germana bien liderada; añade activación de los arvernos.

#### **A19. Gaius Valerius Procillus (Gayo Valerio Procilo)** **GeL Ro AeS Be J**

**Caesar's translator (Intérprete de César):** Entre Regiones hasta a 1 de César, reemplaza un total de hasta 3 Aliados cualesquiera con Aliados Romanos.

**Captured (Capturado):** Marcha con todos los Romanos de 1 Región a una adyacente en la que haya Germanos. Los Romanos quedan No Elegibles hasta la siguiente carta (inclusive).

**Trasfondo.** Gayo Valerio Procilo fue un ciudadano romano de etnia celta que sirvió como intérprete a César durante toda la Guerra de las Galias. César le tenía en gran estima por su valentía y lealtad. Tras un parlamento con Ariovisto que fracasó, César rehusó un segundo, enviando a Procilo como

mensajero en su lugar. Sin embargo, Ariovisto pensó que Procilo era un espía y lo hizo prisionero [1:47]. Varios días después, César se enfrentó a Ariovisto en combate y Ariovisto fue definitivamente derrotado. Procilo fue rescatado y contó como, por tres veces, los germanos habían echado a suerte si lo quemaban vivo o no, pero que las tres veces habían decidido que sería mejor esperar a una ocasión posterior para hacerlo [1:53].

#### **A20. Morbihan** **Ge Ro AeL Be J**

**Veneti crushed (Los vénetos aplastados):** Si los Romanos están hasta a 1 Región de Veneti, pueden eliminar a todos los Arvernos que haya allí y ejecutar Captura como si hubiera Control Romano y sin tiradas para el Reagrupamiento Arverno.

**Superior Celtic ship (Navíos celtas superiores):** Si Veneti es Aliada Arverna, las Bandas de Guerreros Arvernas hasta a 1 Región Emboscan a los Romanos hasta a 1 Región como si estuvieran en ella.

**Trasfondo.** Después de que Publio Craso hubiese sometido a los vénetos en el 57 a.C., su guarnición se quedó sin comida e intentó procurársela de las tribus marítimas. Los vénetos se negaron, se rebelaron e hicieron prisioneros a los embajadores que los romanos habían enviado [3:7-3:8]. César ordenó en el 56 a.C. la construcción de una flota de guerra, puesto que los vénetos y sus aliados habían logrado evadir a sus fuerzas terrestres haciéndose a la mar [3:9, 3:12].

Finalmente, tras tomar muchas de sus ciudades, César obligó a los vénetos a luchar en una batalla naval decisiva en el Golfo de Morbihan. Los navíos vénetos eran inmunes a los arietes, y sus costados eran lo suficientemente altos como para que los proyectiles romanos resultaran ineficaces. Al final, los marineros romanos, a las órdenes de Décimo Bruto, lograron triunfar mediante el abordaje mientras César y su ejército observaban desde la costa [3:14-15]. Tras la batalla, los vénetos se rindieron a César, que los castigó severamente por la forma en que habían tratado a los embajadores romanos, exterminando a sus líderes y vendiendo al pueblo como esclavos [3:16].

**A21. Vosegus (Vosego)** **GeL Ro Ae BeL J**  
**Decisive battle (Batalla decisiva):** Ejecuta Batalla gratuitamente en hasta 1 Región de Sequani. No hay Retirada. Entonces, si lo deseas, ejecuta Batalla allí de nuevo gratuitamente (la Retirada está permitida).

**Trasfondo.** El área de los montes Vosgos fue el escenario del decisivo duelo entre César y Ariovisto en el 58 a.C. Tras un fallido parlamento entre los dos líderes, los ejércitos romano y germano se encontraron a unos ocho kilómetros del Rhenus, cerca de Ventsio. Las formaciones se acercaron tanto que los legionarios no tuvieron tiempo de arrojar las *pila*. Aunque los romanos tuvieron éxito en el flanco izquierdo, la falange y el número superior de germanos rechazaron a los romanos en el derecho. Después de que Publio Craso tuviera éxito allí con una carga, la batalla se tornó a favor de los romanos y los germanos huyeron. Pocos de ellos escaparon a la caballería romana en la desbandada, aunque Ariovisto lo logró. Con su ejército perdido, cruzó el río en bote y su destino se perdió para la historia [1:52-53].

**A22. Dread (Terror)** **Ge Ro BeS AeL**  
**Caesar quells fears (César calma los miedos):** La Intimidación y los efectos de Intimidación no tienen efecto en los Romanos.  
**CAPACIDAD**  
**“Terrible panic” (“Pánico terrible”):** La Intimidación puede Revelar 1 Banda de Guerreros adicional para eliminar 1 ficha extra.

**Trasfondo.** Conforme César y Ariovisto se disponían a enfrentarse, César describió un “gran pánico” que se apoderó de su ejército [1:39]. La serie de victorias de los germanos contra los galos y sus salvajes actos tras ellas les habían labrado una temible reputación a través de toda Céltica. Esta reputación se extendió entre los soldados y los líderes romanos hasta el punto de que los tribunos intentaron marcharse. César consiguió al final calmar el miedo con un largo discurso en el que afirmó que la 10ª Legión sola sería todo lo que iba a necesitar para enfrentarse a los germanos [1:40 – 1:41].

**A23. Parley (Parlamento)** **GeL RoL Be Ae**  
**Ariovistus meets Caesar (Ariovisto se encuentra con César):** Si están adyacentes,

mueve a César y a todas las Legiones/Auxiliares que haya con él o a Ariovisto y a todas las Bandas de Guerreros Germanas que haya con él a la Región del otro. Si están separados 2 Regiones, selecciona 1 Región adyacente a ambos y mueve los dos grupos a ella. Los Romanos y los Germanos quedan No Elegibles hasta la siguiente carta (inclusive).

**Trasfondo.** Días antes de que sus ejércitos se enfrentaran en combate, César y Ariovisto se encontraron para parlamentar. Antes de la guerra en las Galias de César, el Senado de Roma había declarado a Ariovisto “Rey y amigo”. Sin embargo, los romanos encontraron su más reciente y duro tratamiento de los heduos (que estaban bajo la protección de Roma) inaceptable. César exigió que Ariovisto hiciera las paces con los heduos y sus aliados, devolviera a los rehenes, y detuviera a todos los germanos que cruzaban el Rhenus si Ariovisto deseaba permanecer siendo amigo de Roma [1:43]. Ariovisto se negó, afirmando que los galos le habían atacado primero, que es el derecho del conquistador tratar al conquistado como quiera, que los germanos que cruzaban el río eran para protegerle a él y (muy congénitamente) que la amistad de los romanos con los heduos era simplemente un pretexto para librar una guerra. Alardeando de su propio progreso y de las recompensas que recibiría si derrotaba a César, Ariovisto provocó a César para que le atacara [1:44]. Durante el parlamento, la caballería germana hostigó a los soldados romanos, lo que llevó a César a negarse a un segundo parlamento [1:46-47]. Sobra decir que las negociaciones de paz fracasaron y que siguió una batalla, la cual proporcionó a César una gran victoria.

**A24. Seduni Uprising! (¡Revuelta de los Sedunos!)** **Ge Ro BeS AeL**  
**Alpine tribes to war (Las tribus alpinas van a la guerra):** Elimina todos los Aliados de Sequani, Helvetii, Nori y Helvii. Coloca Aliados Arvernos en cada una y 2 Bandas de Guerreros Arvernas en Sequani, Cisalpina y Provincia. Lleva a cabo una Fase de los Arvernos como si estuviesen En Guerra.

**Trasfondo.** En el invierno del 57-56 a.C., César envió a Servio Galba con la 12ª Legión y las auxiliares que la acompañaban a asegu-

rar el paso de los Alpes que atravesaba el territorio de los sedunos y de otras tribus alpinas [3:1]. Presintiendo que las legiones romanas eran superadas en número y que podrían quedar asiladas, y resentidos por la captura de rehenes de los romanos, los galos alpinos decidieron lanzar un ataque contra los cuarteles de invierno de los romanos [3:2 - 3:4]. Según César, el asalto duró unas seis horas, y las incompletas fortificaciones romanas y el número superior de los celtas llevaron a una casi completa derrota de la legión. Sin embargo, una salida en el último minuto hizo huir a los sedunos y a sus aliados y obtuvo una apurada victoria de Roma [3:5-3:6].

#### **A25. Ariovistus's Wife (La Esposa de Ariovisto) Ge AeL Ro BeS**

**Killed in battle (Muerta en combate):** Elimina a todas las fichas Germanas que no sean de Líder de Cisalpia. Los Recursos Germanos -6.

**King Voccio's sister (Hermana del Rey Voccio):** Los Germanos eliminan cualquier Aliado que haya en Nori, colocan un aliado suyo y 6 Bandas de Guerreros allí, y ganan +6 Recursos.

**Trasfondo.** Ariovisto tuvo dos esposas. Una era una mujer sueva que cruzó con él el Rhenus, mientras que la otra era de la tribu de los nóricos de los galos alpinos. Ariovisto se había casado recientemente con esta última para asegurar una alianza con el rey de estos, Voccio, puesto que era su hermana. Ambas esposas murieron en la desbandada que hubo tras la batalla de los Vosgos, cuando César derrotó decisivamente a Ariovisto [1:53].

#### **A26. Divico (Divicón) GeL AeL Ro Be**

**Peace accord (Acuerdo de Paz):** Elimina cualquier Aliado Arverno que haya en la Tribu Helvetii y todas las Bandas de Guerreros Arvernas de las Regiones Sequani y Aedui.

**Rejects Caesar's peace terms (Rechaza los términos para la paz de César):** Coloca hasta 12 Bandas de Guerreros Arvernas en total entre las Regiones Aedui y Sequani.

**Trasfondo.** Divicón fue un rey de la tribu helvecia de los tigurinos. En el 107 a.C., durante la guerra cimbria, Divicón dirigió un

ejército de tigurinos en la batalla de Burdigala, obteniendo la victoria contra los romanos y matando al cónsul Lucio Casio y a un bisabuelo político de César, Lucio Pisón [1:12]. Después de que César sorprendiera a los tigurinos desprevenidos intentando cruzar el río Saona, Divicón se reunió con César para ofrecerle las condiciones para la paz. Si los romanos acordaban la paz con los helvecios, estos aceptarían ir a donde César deseara y se quedarían allí. Pero, advirtió Divicón, si César se negaba, repetiría con los helvecios lo ocurrido en Burdigala [1:13]. César, a su vez, respondió que no podía aceptar esos términos por sí solos debido a los anteriores y actuales desacuerdos de los helvecios con el pueblo de Roma y sus aliados, pero que aceptaría la paz si además se le entregaban rehenes. Divicón respondió que serían los helvecios los que recibirían rehenes en lugar de darlos, y que los romanos pronto sabrían esto. Entonces abandonó las conversaciones de paz [1:14]. Poco después, César derrotó a Divicón y a los helvecios en la batalla de Bibracte.

#### **A27. Sotiates Uprising! (¡Revuelta de los Sociates!) Ge AeS RoS Be**

**Aquitania tribes to war (Las tribus aquitanas van a la Guerra):** Retira todos los Aliados de Pictones, Santones, Volcae y Cadurci. Coloca Aliados Arvernos en cada una y 3 Bandas de Guerreros Arvernas en las Regiones Pictones y Arvernii. Lleva a cabo una Fase de los Arvernos como si estuviesen En Guerra.

**Trasfondo.** Mientras César combatía con los vénetos y otras tribus marítimas en el 56 a.C., envió a Publio Craso al mando de 12 cohortes para someter a las tribus aquitanas. Craso libró primero combate con la tribu de los sociates cuando emboscaron a su fuerza mientras atravesaba un valle, pero pudo rechazarla [3:20]. Después, tras asediar la capital de los sociates y obligarlos a rendirse, Craso penetró aún más en Aquitania, en las tierras de los vocates y de los tarusates, quienes en respuesta enviaron mensajeros por toda Aquitania y a Iberia para reunir una fuerza que resistiera a los romanos [3:21-3:23].

Craso libró batalla contra la coalición aquitana en su campamento. Inicialmente, los romanos tuvieron problemas con los celtas, superiores en número, y con las fortificaciones del campamento aquitano. Pero entonces la caballería romana cabalgó hasta la parte trasera del campamento enemigo y, al descubrir que estaba pobremente defendido, se abrieron paso por detrás del grueso de las fuerzas celtas y las hicieron huir [3:24-3:26]. Tras esta batalla, a Craso, para deleite de César, le ofrecieron la rendición y rehenes de muchas tribus de Aquitania [3:27].

#### **A28. Admagetobriga (Amagetobria) GeL Ae BeL Ro**

**Combined resistance (Resistencia combinada):** Ejecuta Batalla gratuita en y adyacente a Sequani, tratando a las Bandas de Guerreros Arvernas y –si lo aceptan– a las de otras Facciones y a las Auxiliares como si fueran tuyas. No hay Retirada.

**Trasfondo.** Los heduos y los arvernos, las dos mayores facciones de toda la Galia, eran encarnizados rivales mucho antes de que César llegara a la Galia. Fu su conflicto lo que llevó a Ariovisto a entrar en la Galia, puesto que para conseguir ventaja sobre su enemigo, los arvernos (y sus aliados los sécuanos) invitaron al país a los suevos de Ariovisto para que les ayudaran en la batalla. Justo antes de que César llegara a la Galia, estas fuerzas se encontraron en la batalla de Amagetobria, donde las fuerzas combinadas de Ariovisto, los arvernos y los sécuanos infligieron una desastrosa derrota a los heduos, que no sólo perdieron su posición como tribu preeminente en la Galia, sino que se vieron obligados a someterse como vasallos de los sécuanos y a entregar a buena parte de su aristocracia como rehenes.

Sin embargo, las cosas no siguieron así por mucho tiempo. Los heduos enviaron a Diviciaco a Roma para que rogara al Senado que les ayudara contra los sécuanos y los germanos. Aunque inicialmente la súplica no fue escuchada, la ayuda llegó finalmente en la forma de César. Mientras tanto, Ariovisto se volvió contra los aliados sécuanos de los germanos, negándose a regresar al otro lado del Rhenus y ocupando en su lugar sus tierras y gobernándolos cruelmente [1:31].

#### **A29. Harudes Ge Ae BeS RoL**

**Reaction (Reacción):** Un Galo o Romano coloca hasta 2 Aliados y 5 Bandas de Guerreros o 3 Auxiliares en Regiones que tengan Asentamientos.

**New arrivals in Gaul (Recién llegados a la Galia):** Coloca hasta 4 Bandas de Guerreros Germanas y 1 Asentamiento en Regiones adyacentes a Germania. Después ejecuta Incurción gratuita.

**Trasfondo.** Los harudes fueron una tribu de germanos que siguieron a Ariovisto cuando cruzó el Rhenus para entrar en la Galia [1:31]. Se establecieron en las tierras de los sécuanos, lo que provocó que los heduos pidieran a César que actuara, puesto que estaban causando estragos en las tierras, y los heduos no podían aplacarles ni siquiera entregándoles rehenes [1:37]. Los harudes estaban entre las fuerzas germanas en la batalla de los Vosgos entre César y Ariovisto [1:51]. Tras la derrota de los germanos en ella, muchos harudes fueron muertos en la desbandada, y aquellos que sobrevivieron huyeron y cruzaron el Rhenus.

#### **A30. Orgetorix (Orgétorix) GeL AeL Be Ro**

**Arrested (Arrestado):** Elimina a todos los Arvernos de 1 Región hasta a 1 de distancia de Sequani.

**Pact to seize Gaul (Pacto para apoderarse de la Galia):** En las Regiones Aedui y Sequani, elimina cualquier Aliado y Ciudadela y coloca un total de 9 fichas Arvernas cualesquiera en ellas (a pesar del apilamiento exclusivo para heduos).

**Trasfondo.** Orgétorix fue un aristócrata helvecio, el más rico de su tribu. Fue el catalizador y organizador de la migración helvecia para abandonar los Alpes, habiendo convencido a su pueblo de que estaban arrinconados por el terreno circundante (el río Rhenus y el macizo del Jura) para poderse mover o combatir con libertad [2:2-3].

Orgétorix ideó entonces un complot con Dumnorix de los heduos (el hermano de Diviciaco) y con Cástico de los sécuanos para compartir el control de todas sus tribus para formar un triunvirato que gobernara la mayor parte de las Galias [2:3]. Sin embargo, cuando se descubrió este complot, se fijó un

día para juzgar a Orgétorix, que fue encontrado culpable y castigado a ser quemado vivo. El día de su juicio, se reunió con sus partidarios y escapó. Se reunieron fuerzas para rastrearle y apresarle pero, sin embargo, se descubrió que había muerto poco después de escapar. Se desconoce la causa de la muerte, aunque se sospechó que fuera suicidio [1:4]. A pesar de su muerte, los planes que puso en marcha para la migración de los helvecios continuaron, lo que acabó llevando a un conflicto entre los helvecios y César y a los posteriores asuntos de César en la Galia [11:5].

### 30. Vercingetorix's Elite (La Élite de Vercingetorix) **ArC Ae BeL Ro** 2nd Ed

**Harsh punishments unpopular (Duros castigos impopulares):** El Reagrupamiento arverno coloca Bandas de Guerreros hasta Aliados+Ciudadelas (no Líder+1)  
CAPACIDAD

**Roman-style discipline (Disciplina al estilo romano):** En cualquier Batalla en la que esté su Líder, los Arvernos escogen 4 Bandas de Guerreros Arvernas: estas sufren y causan Bajos como si fueran Legiones.

**Razón:** Se ha aumentado el efecto sombreado para que el impacto de esta Capacidad Arverna sea más comparable al de Arqueros Galos Concentrados (carta 27).

### A31. German Phalanx (Falange Germana) **Ge BeS Ro Ae**

**Inflexible (Inflexibles):** Los efectos de Eventos que benefician a los germanos en Batalla quedan cancelados, y Ariovisto no dobla las Bajos.

CAPACIDAD

**Stalwart (Robustos):** Los efectos de Eventos que dañan a los Germanos en Batalla quedan cancelados, y los Líderes enemigos con nombre no doblan las Bajos contra los Germanos.

**Trasfondo.** La descripción de César de la decisiva batalla de los Vosgos entre los romanos y los germanos de Ariovisto menciona a los germanos formando una falange tras una carga rápida, una táctica de batalla germana habitual en la época. No queda claro hasta dónde esta formación funcionó a favor de los germanos. Por otro lado, parece que inicialmente les permitió aprovechar su

ventaja numérica contra los romanos y hacer retroceder a las legiones. Sin embargo, los legionarios romanos consiguieron herir a los guerreros germanos desde arriba; una vez rota la formación, siguió una desbandada masiva, en la que los germanos sufrieron bajas extremadamente numerosas [1:52-53].

### A32. Veneti Uprising! (¡Revuelta de los Vénetos!) **Ge Be RoS AeS**

**Maritime tribes to war (Las tribus marítimas van a la Guerra):** Retira todos los Aliados de Veneti, Namnetes, Morini y Menapii. Coloca Aliados Arvernos en cada una y 4 Bandas de Guerreros Arvernas en Pictones y 2 en Morini. Lleva a cabo una Fase de los Arvernos como si estuviesen En Guerra.

**Trasfondo.** Hacia finales de la campaña del 57 a.C., mientras César estaba combatiendo contra los belgas, Publio Craso y la 7ª Legión sometieron a los vénetos y a otras tribus marítimas [2:34]. Sin embargo, esta situación no duró mucho. Durante el invierno posterior a la campaña (con César lejos en Ilírico) Craso y su guarnición, faltos de suministros, enviaron embajadores para procurarse comida de las tribus locales. Los vénetos se negaron, haciendo prisioneros a los embajadores romanos y exigiendo los rehenes que les habían dado a los romanos anteriormente para hacer un intercambio [3:7-8].

César, al volver a la Galia, ordenó la construcción de una flota de guerra en respuesta a la afrenta de los vénetos y zarpó hacia Britania. La presencia de César incitó a las tribus marítimas a rebelarse tras los vénetos, fortificar sus ciudades y consolidar sus flotas [3:9]. Las tribus marítimas demostraron ser inicialmente difíciles de combatir para César, puesto que podían retirarse a fortalezas costeras y depender de su dominio de los mares. Sin embargo, una vez la flota romana estuvo lista y quedó atrás una serie de tormentas, los romanos fueron capaces de provocar a los celtas para que se enfrentaran a ellos en el mar, en el golfo de Morbihan. Allí, la flota gala dirigida por los vénetos sufrió una derrota decisiva [3:12-3:15]. Como castigo por haber hecho prisioneros a sus embajadores, César hizo matar a la mayoría de líderes vénetos y dispersó al populacho, vendiendo a la mayoría como esclavos [3:16].

**A33. Wailing Women (Mujeres Sollozantes)** **Ge BeS Ro Ae**

**Trapped by wagons (Atrapados entre carretas):** Los Germanos nunca se Retiran y, a menos que Ariovisto esté en el mapa, eliminan a sus Bandas de Guerreros superadas en número después de Contraatacar.

**CAPACIDAD**

**Motivation (Motivación):** Los Germanos, al defender, sufren ½ Bajas tanto si se Retiran como si no, e infligen +1 Baja en Contraataque.

**Trasfondo.** César describió la siguiente táctica usada por los germanos durante su decisivo enfrentamiento con Ariovisto en los Vosgos. Los germanos rodearon sus formaciones con carros y carretas para impedir su propia retirada y obligar así a los guerreros a quedarse y luchar. Además, colocaban a sus mujeres y sus niños —que sollozaban y rogaban a sus guerreros que no perdieran la batalla— entre esos carros, para que los guerreros germanos no tuvieran más opción que la victoria [1:51]. No queda claro qué efecto tuvo esto en las fuerzas de Ariovisto. Los romanos, de todas formas, obtuvieron una victoria decisiva, tras la cual muchas mujeres germanas probablemente fueron muertas en la desbandada.

**A34. Divination (Adivinación)** **Ge Be AeS RoS**

**Heaven's will unfavorable (La voluntad del cielo no es favorable):** Un jugador no Germano puede usar las fichas Germanas para una Marcha o Batalla gratuitas en (o desde) hasta 3 Regiones.

**Heaven's will favorable (La voluntad del cielo es favorable):** Los Germanos o los Belgas pueden ejecutar una Orden gratuita y permanecer Elegibles.

**Trasfondo.** César veía a los germanos, al igual que a los galos, como un pueblo enormemente espiritual. Parecía ser una práctica relativamente común para ellos dejar las grandes decisiones relativas al liderazgo, como las tácticas militares o los juicios, a los augures (que, en el caso de los germanos, solían ser las mujeres más viejas de la tribu). En los días que precedieron a la batalla de los Vosgos, Ariovisto había rodeado al ejército de César, pero retuvo el ataque durante varios días porque los germanos creían que

no debía atacar hasta la siguiente luna nueva [1:50]. Similarmente, cuando capturaron al intérprete de César Gayo Valerio Procilo, echaron a suerte tres veces la decisión de si debía ser quemado vivo, y las tres veces los resultados determinaron que debían esperar [1:53].

**A35. Nasua & Cimberius (Nasua y Cimberio)** **Ge BeS Ae RoL**

**Treveri counter-mobilize (Los tréveros se contramovilizan):** Coloca 1 Aliado Galo o Romano en Treveri (reemplazando a lo que estuviera allí) y hasta 8 Bandas de Guerreros o 4 Auxiliares.

**Brothers mobilize Suebi (Hermanos movilizan a los suevos):** Coloca un total de hasta 8 Bandas de Guerreros Germanos y 1 Asentamiento hasta a 1 Región de Germania.

**Trasfondo.** Nasua y Cimberio eran hermanos y comandantes de los suevos. Mientras César y Ariovisto se reunían para parlamentar, un centenar de comunidades de los suevos al mando de Nasua y Cimberio estaban cruzando el Rhenus y entrando en las tierras de los tréveros. Esto llevó a los tréveros a enviar mensajeros a César solicitando que actuará por su parte. César respondió acelerando su progreso de cara a enfrentarse a Ariovisto para evitar que el mando se los hermanos se uniera al del propio Ariovisto [1:37].

**A36. Usipetes & Tencteri (Usípetes y Téncteros)** **Ge BeS Ae Ro**

**Slaughter on the Rhenus (Matanza en el Rhenus):** Elimina 2 Asentamientos y 6 Bandas de Guerreros Germanas en total de las Regiones de Morini, Nervii y Treveri.

**Cross Rhenus (Cruce del Rhenus):** Los Germanos colocan 2 Asentamientos y 4 Bandas de Guerreros y eliminan 2 Aliados entre Regiones hasta a 1 de Sugambri.

**Trasfondo.** Los usípetes y los téncteros eran dos tribus germanas que llegaron a Bélgica a través del Rhenus, huyendo de las agresiones de los suevos [4:1]. Al principio, los menapios impidieron su migración, pero tras un ataque de caballería nocturno con éxito, los usípetes y los téncteros pudieron robar las provisiones de los menapios y pasar el invierno en sus tierras [4:4]. A pesar de la oferta de un tributo para que volvieran al otro

lado del Rhenus, las dos tribus penetraron aún más en Bélgica y, preocupadas por la inestabilidad causada por las migraciones germanas en Bélgica y por la proximidad de las guarniciones romanas, reunieron una fuerza de caballería para enfrentarse a la amenaza [4:5-6]. Los usípetes y los téncteros –según su opinión, obligados contra su voluntad a cruzar desde Germania– ofrecieron amistad a César, pero este la rechazó mientras estuvo en la Galia [4:7-8]. En respuesta, los germanos lanzaron un ataque contra la fuerza de caballería romana, poniéndola en desbandada a pesar de tener menor número [4:12]. César arrestó entonces a los líderes y a los ancianos de los usípetes y los téncteros y lideró un ataque total contra el resto, obligando a las tribus a huir de nuevo hacia Germania, y matando a muchos de ellos en la desbandada [4:13-14].

**A37. All Gaul Gathers (Toda la Galia Se Une)** AeL RoS Ge Be J

**Tribes unite (Las tribus se unen):** Si eres Heduo o Romano, coloca Aliados en 1 Región de Céltica hasta a 1 de donde haya Control Germano, después mueve tu Líder y tus Bandas de Guerreros o Auxiliares allí como desees.

**Tribes cowed (Tribus acobardadas):** Elimina hasta 3 Aliados Heduos y/o Romanos (no Ciudades) de Regiones de Céltica hasta a 1 de donde haya Control Germano.

**Trasfondo.** Si hay un tema que surge en los *Comentarios* de César sobre la Guerra de las Galias, es el de que la Galia es un lugar difícil. Cuando se les dejaba decidir su propia suerte, parece que las tribus de la Galia estaban perpetuamente en conflicto entre ellas, siendo las incursiones y las batallas totalmente corrientes. Sin embargo, también eran capaces de unirse, siendo el caso más famoso el de la gran revuelta de Vercingétorix contra César en el 52 a.C. Un fenómeno similar tuvo lugar en el 58 a.C. Mientras que la amenaza y el cruel gobierno de la ocupación germana intimidaron a algunas tribus locales hasta hacerlas callar, muchas otras tribus –incluso aquellas que previamente guerreaban entre ellas– se unieron contra la amenaza germana y buscaron al unísono la ayuda de César [1:30-32].

**A38. Vergobret (Vergobreto)** Ae RoL Ge Be J

**“Dispenser of judgment” (“El que administra justicia”):** Se puede pagar con Soborno para colocar/eliminar 1 ficha más por Región (puede ser un Aliado) y coloca Auxiliares por coste 0.

CAPACIDAD

**Dumnorix subverts magistracy (Dúmnorix subvierte la magistratura):** El Soborno sólo está permitido donde esté Diviciaco. Si no está Diviciaco, el Soborno y el Comercio sólo puede ser hasta 1 Región de distancia de Bibracte.

**Trasfondo.** “Vergobret” es una Antigua palabra gala que significa “el que administra justicia”. Era el título del magistrado supremo de los heduos, elegido anualmente por los druidas. Aunque el poder de este cargo no era total, el Vergobret podía decidir la vida o la muerte de los ciudadanos heduos y tenía el mando de los ejércitos heduos [1:16]

En la época de la incursión de Ariovisto en la Galia, el Vergobret era un noble heduo llamado Lisco, que era amigo de Diviciaco y de César. Aunque Diviciaco tenía una gran influencia sobre el Vergobret y Lisco se esforzó desde su cargo por apoyar al Ejército Romano, la rebelión del hermano de Diviciaco, Dúmnorix, demostró que se podía subvertir la autoridad del Vergobret. Dúmnorix se había hecho rico gracias a los peajes fluviales y contaba con el apoyo del pueblo llano y de los mercaderes por igual, y usó esta influencia para interrumpir el flujo de grano heduo a los ejércitos de César, a pesar de los mejores esfuerzos de Lisco y de Diviciaco [1:17-18].

**O38. Diviciacus (Diviciaco)** Ae Ro Ar Be  
**Caesar’s druid (El druida de César):** Coloca la ficha de Diviciaco en cualquier Región. Se aplican las reglas para el Líder Diviciaco de Ariovistus.

CAPACIDAD

**Pro-Roman sidelined (Los prorromanos, marginados):** Los Romanos y los Heduos no pueden transferirse Recursos entre ellos.

**Razón:** Se ha actualizado el efecto sin sombrear para poder añadirse adicionalmente a

los escenarios de *Falling Sky* las reglas y la ficha de Diviciaco de la expansión.

### 39. River Commerce (Comercio Fluvial)

Ae RoS Ar BeS 2nd Ed

**Goods arteries (Buenas arterias):** El Comercio Heduo proporciona Recursos aunque no haya Líneas de Abastecimiento.

CAPACIDAD

**War interferes (La guerra interfiere):** El Comercio se hace como máximo en 1 Región.

**Razón:** Se ha aumentado el efecto sin sombrear para que este Evento sea comparable en atractivo a otras Capacidades heduas.

### A40. Alpine Tribes (Tribus Alpinas) Ae Ro BeL Ge J

**Join Gallic campaign (Se unen a la campaña de las Galias):** Coloca hasta 3 Bandas de Guerreros cualesquiera, 2 Auxiliares o 1 Aliado en cada una de las 3 Regiones adyacentes a Cisalpina.

**Threaten communications (Amenazan las comunicaciones):** -5 Recursos romanos por cada una de hasta 3 Regiones a 1 casilla de Cisalpina que no esté bajo Control romano. Permanece Elegible.

**Razón:** Se ha actualizado para el escenario *Ariovisto*, que usa Cisalpina; el efecto sin sombrear se ha atenuado para que no proporcione recursos con el fin de equilibrar la posibilidad creciente de recibir Aliados y una importancia general más alta de esta esquina del mapa; añade activación de los arvernos.

### A43. Dumnorix (Dúmnorix) Ae Ge Ro Be J

**Discovered (Descubierto):** Reemplaza 2 Aliados Arvernos y 2 Bandas de Guerreros Arvernos en o hasta a 1 Región de distancia de Bibracte con sus equivalentes Romanos o Heduos (las Bandas de Guerreros con Auxiliares).

**Diviciacus's rebel brother (El hermano rebelde de Diviciaco):** Elimina las Ciudades/Aliados de Bituriges, Bibracte, and Helvetii. Los Arvernos colocan un Aliado (ignorando el apilamiento exclusivo para los heduos) y 2 Bandas de Guerreros en cada.

**Trasfondo.** Es conocido que César describe la Galia como fundamentalmente dividida en

facciones, “no sólo en cada estado y en cada pueblo y distrito, sino prácticamente en cada casa individual” [6:11]. Quizá no hay mejor ejemplo de esto que el de los heduos, cuya nobleza y populacho eran parte prorromanos y parte antirromanos desde el primer año hasta el último de la Guerra de las Galias.

Diviciaco y Dúmnorix personificaron este conflicto entre facciones. Mientras que Diviciaco fue uno de los más cercanos aliados y ayudantes de César durante la Guerra de las Galias, Dúmnorix fue un constante agitador antirromano y gran molestia para César. Dúmnorix se había enriquecido con los peajes fluviales; inmensamente popular entre los heduos debido a su generosidad y su propensión a la caridad, influyente entre los helvecios, sécuos y bituriges y ambicioso y estridentemente antirromano [1:18]. Como César necesitaba llevarse bien con los heduos y con el hermano de Dúmnorix, Diviciaco, había poco que pudiera hacer contra él aparte de ponerlo bajo vigilancia [1:20]. Mientras Diviciaco rogaba apoyo militar a los romanos contra los enemigos de los heduos, Dúmnorix hizo un pacto con Cástico de los sécuos y con Orgétorix de los helvecios para que le ayudaran a hacerse con el control de la Galia [1:3]. Mientras algunos heduos le pedían a César que interviniera contra los helvecios, que estaban haciendo estragos en las tierras heduas, Dúmnorix actuó para cimentar la alianza entre los helvecios y los sécuos, para otorgar a los helvecios libertad de movimiento en territorio heduo y romano [1:9-11]. Mientras Diviciaco y los magistrados heduos estaban intentando asegurar la alimentación de las tropas de César, Dúmnorix estaba provocando al pueblo con un fervor antirromano para detener la recolección y distribución del maíz heduo a los romanos [1:16-18]. Mientras Diviciaco estaba supervisando las contribuciones de los heduos a las fuerzas romanas, Dúmnorix estaba causando intencionadamente desbandadas y desertiones entre las fuerzas que le habían sido confiadas [1:18].

### 44. Dumnorix Loyalists (Leales a Dúmnorix) AeL ArL Ro Be 2nd Ed

**Betrayed by Caesar's informants (Traicionado por los informadores de César):** Reemplaza 4 Bandas de Guerreros cualesquiera con Auxiliares o Bandas de Guerreros

heduas. Exploran gratuitamente (como si fueran Auxiliares).

**“Dumnorix’s madness” lingers (La “locura de Dumnórix” persiste):** Reemplaza un total de 3 Auxiliares o Bandas de Guerreros heduas cualesquiera con cualquier tipo de Bandas de Guerreros. Todas ejecutan una Orden gratuita en las Regiones en que son colocadas.

**Razón:** se ha aumentado el efecto sombreado para que sea comparable en atractivo a las alternativas de Orden y Capacidad Especial.

#### A45. Savage Dictates (Dictados Salvajes)

Ae Ge Ro BeL J

**Tribes seek protection after atrocities against Sequani (Las tribus buscan protección tras las atrocidades contra los sécuanos):** Coloca hasta 3 Aliados no Germanos en Céltica hasta a 1 Región de distancia de marcadores de Intimidada.

**“Arrogant and cruel commands” (“Órdenes crueles y arrogantes”):** Los Germanos pueden ahora Intimidar gratuitamente indistintamente de si está Ariovisto o tienen Control.

**Trasfondo.** Los arvernos y los sécuanos habían invitado originalmente a Ariovisto y a su hueste germana a la Galia como aliados en su lucha contra los heduos. Los germanos jugaron un papel crucial en la decisiva batalla de Amagetobria, causando a los heduos una desastrosa derrota justo antes de que César entrara en la Galia. Sin embargo, como César escribió, “un peor destino habían sufrido los victoriosos sécuanos.” Los germanos no dejaron la Galia tras cumplir su contrato con los sécuanos; en lugar de eso, siguieron viniendo en mayores cantidades, estableciéndose en las tierras de los sécuanos y gobernándolos muy cruelmente. Diviciaco relató a César que Ariovisto exigía como rehenes a los hijos de todos los ciudadanos dirigentes, y que entonces los torturaba como advertencia en caso de que algo se hiciera contra su voluntad [1:31].

No sabemos hasta dónde esto funcionó a su favor. Aunque ciertamente parece que intimidó a los propios sécuanos (de los que César escribe que no le respondían por miedo a ser castigados por los suevos), arrojó a los

brazos de César a muchas otras tribus y fomentó la resistencia contra Ariovisto [1:32].

#### A51. Siege Of Bibrax (Asedio de Bibrax)

Ae Be Ro Ge J

**Caesar and Diviciacus aid Remi (César y Diviciaco ayudan a los remos):** Si Remi es Aliada Romana o Hedua o está Sometida, coloca 4 Auxiliares o 4 Bandas de Guerreros Heduas y un Fuerte y elimina hasta 6 Bandas de Guerreros allí.

**Walls undermined (Muros socavados):** Elimina hasta 5 fichas que no sean Legiones ni Líderes Romanos y/o Heduos de la Región Atrebatas.

**Trasfondo.** César tenía pocos amigos en Bélgica. Hacia el 57 a.C., casi todas las tribus predominantes habían unido sus fuerzas con la coalición belga; sólo los remos eran abierto amigos de los romanos [2:3-4]. Parecía lógico que el primer gran conflicto de la revuelta belga del 57 a.C. ocurriera en las tierras de los remos. César estaba acampado en el río Aisne y el ejército belga liderado por el Rey Galba de los suesones, en lugar de enfrentarse a él directamente, dirigió un asalto rápido contra la ciudad rema de Bibrax [2:5-6]. Los belgas dispararon proyectiles contra los defensores de la ciudad hasta que las murallas quedaron despejadas, después formaron un testudo y avanzaron hacia ellas y las socavaron. Debido al abrumador número de atacantes y a la velocidad del asalto, la ciudad estuvo a punto de caer [2:6].

Sin embargo, refuerzos de Roma, en forma de arqueros cretenses, honderos baleares y caballería númida, ayudaron a cambiar las tornas, obligando a abandonar el asedio al ejército belga, que decidió entonces saquear y quemar la campiña antes de enfrentarse al ejército principal de César en el campo [2:7]. Finalmente, el ejército de Galba fue derrotado en la batalla de Axona, y César avanzó para encontrarse con el resto del ejército belga, ahora dispuesto contra él y liderado por los nervios.

#### A53. Frumentum (Maíz heduo)

AeL Be Ge RoL J

**Aeduan corn (Maíz heduo):** Los heduos especifican una cantidad de sus Recursos. Los romanos pueden gastarla según deseen para Reclutar + Marchar + 1 Capacidad Especial

(en cualquier orden, no afecta a la Elegibilidad).

**Promises not kept (Promesas incumplidas):** Los Recurso Heduos y Romanos -4 cada uno. Ambos quedan No Elegibles hasta la siguiente carta. La Facción ejecutora permanece Elegible.

**Trasfondo.** De todas las formas en que los heduos ayudaron a sus aliados romanos –información, fuerzas, hospedaje– quizás la más importante fue un constante suministro de grano heduo que mantuvo a las legiones de César bien alimentadas en territorio hostil. Sin embargo, incluso en el momento más álgido de su alianza, los heduos no siempre mantuvieron sus promesas en lo tocante a la distribución de maíz.

César describe uno de estos incidentes durante su conflicto con los helvecios. Mientras que buena parte de la aristocracia hedua estaba a favor de Roma, también había muchos otros que apreciaban la carga de la presencia constante de César y su ejército. A pesar de los intentos de Diviciaco y del magistrado jefe de los heduos, Lisco, de apaciguar a César, el rebelde y estridentemente antirromano hermano de Diviciaco, Dúmnorix, subvirtió el maíz deliberadamente a todos los niveles [1:16-18]. Finalmente, se le puso vigilancia a Dúmnorix. Sin embargo, sus actividades marcaron un momento particularmente tenso en las relaciones heduo-romanas, y presagiaron la posterior traición a César por parte de los heduos.

#### 54. Joined Ranks (Alineados) AeS BeS ArS RoS 2nd Ed

**Relief force (Fuerza de socorro):** La Facción ejecutora puede Marchar gratuitamente con un grupo de hasta 8 fichas a una Región que ya tenga al menos otras 2 Facciones. La Facción ejecutora, después una 2ª Facción de jugador, pueden cada una ejecutar Batalla gratuita allí contra una 3ª Facción. En la Batalla de la 1ª Facción, no está permitida la Retirada.

**Razón:** Se ha clarificado el texto para negar el efecto de “sin Retirada” a la 2ª Facción incluso si la 1ª decide no atacar, con el fin de impedir una cooperación potencialmente poco realista entre Facciones.

#### A56. Galba Be Ro GeS AeL J

**Surrenders hostages to Caesar (Entrega rehenes a César):** Elimina a todos los Belgas menos al Líder de la Región Atrebatas. Recursos Belgas -4.

**King of the Belgae (Rey de los belgas):** Coloca 4 Bandas de Guerreros belgas y 2 Aliados Belgas (que pueden reemplazar a otros Aliados) en Bélgica. Recursos Belgas +4.

**Trasfondo.** Galba fue el rey de la tribu de los siones durante la Guerra de las Galias, y fue elegido para que liderara la resistencia belga contra César en el 57 a.C. [2:4]. Galba dirigió inicialmente a los belgas en un asedio contra Bibrax, ciudad de los remos aliada de Roma. Sus asedios no tuvieron éxito frente a la gran variedad de *auxilia* ligera del Ejército Romano que César había suministrado a sus aliados remos [2:6-7]. Tras hacer estragos en las tierras de los remos, Galba enfrentó a su ejército contra el de César, encontrándose en la batalla de Axona tras numerosas escaramuzas con la caballería. César obtuvo una victoria decisiva, haciendo que los siones se retiraran a su ciudad de Noviodunum [2:8-12]. Allí, las operaciones de asedio romanas consiguieron la rápida rendición de Galba y la entrega de las armas de la ciudad y de varios rehenes a César, entre ellos dos de los hijos de Galba. César se marchó después a someter a los belóvacos y, finalmente, a los nervios [2:12-13].

#### A57. Sabis BeL Ro GeL Ae J

**Decisive battle (Batalla decisiva):** Ejecuta Batalla gratuita en una Región de Bélgica. No hay Retirada. Después, si lo deseas, ejecuta de nuevo Batalla gratuita allí (permitida la Retirada).

**Trasfondo.** La batalla del Río Sabis en el 57 a.C. fue la batalla climática entre César y lo que quedaba de la Confederación Belga, liderada por Boduognato, comandante supremo de los nervios. Habiéndose enfrentado al Rey Galba de los siones, así como a los belóvacos, César entró en el territorio de los nervios y acampó en las accidentadas orillas del río Sabis [2:18]. Mientras sus hombres estaban construyendo el campamento, César ordenó avanzar a su caballería y a sus hostigadores a través del río para hostigar a los nervios y a sus aliados, los atrebatas y los viromandos, acampados más allá

en la orilla opuesta. Usando los bosques como cobertura, sin embargo, los belgas habían formado en orden de batalla y lanzado una emboscada a escala total contra sus presuntos hostigadores, dispersando a la caballería romana y cargando entonces a través del río para hacer frente a la fuerza principal de César, que todavía trabajaba en las defensas del campamento [2:19]. La velocidad del ataque y la ferocidad de los guerreros nervios casi bastó para superar a los romanos, momento en el que César avanzó hacia las primeras líneas para animar a sus dubitativas tropas a resistir [2:25].

Pronto llegaron refuerzos al campamento – la 13ª y la 14ª Legiones– los cuales, junto a los progresos de la 10ª Legión, consiguieron cambiar el curso de la batalla. Los atrebatas y los viromanduos acabaron por desbandarse, pero parecía que los nervios se iban a quedar y a luchar hasta el último, una hazaña que impresionó a César [2:27]. César informó que la batalla “casi aniquiló” el nombre y la fuerza combativa de los nervios (una afirmación cuestionable, puesto que volvieron a combatir contra los romanos en el 53 a.C. y de nuevo en el 52) y casi concluyó la rebelión belga del 57 a.C.

**A58. Aduatuci (Aduáticos) Be Ro Ae Ge J Treachery punished (Traición castigada):** Los Romanos pueden ejecutar Batalla gratuitamente en cualquier sitio de Bélgica, después Capturar en Bélgica como si hubiese Control Romano, sin Hostigamiento ni Reagrupamiento del enemigo.  
**False peace (Falsa paz):** En 1 Región de Bélgica, reemplaza 1 Aliado y 3 Auxiliares Romanos con los tuyos (Bandas de Guerreros para las Auxiliares), Embosca gratuitamente a los Romanos.

**Trasfondo.** Los aduáticos eran una tribu belga de origen germano. Estaban entre las tribus que fueron a la guerra contra César en la rebelión del 57 a.C., aportando primero fuerzas al ejército del Rey Galba [2:4]. También planeaban ayudar a los nervios contra César en el río Sabis; sin embargo, llegaron tarde [2:16]. Cuando llegaron las noticias de la derrota de Boduognato, se dieron la vuelta, abandonando todas sus ciudades menos una (que era la más defendible), concentrando todo su suministro y su gente en ella

[2:29]. Habiendo derrotado a todas las demás tribus belgas que se habían alzado contra él, a César sólo le quedaban los aduáticos, y pronto comenzó un asedio.

César describió cómo, al principio, los aduáticos se burlaron de la corta estatura de los romanos mientras estos construían sus torres de asedio. Pero, una vez las torres estuvieron completas y comenzó a lograrse progreso hacia las murallas, los aduáticos pidieron la paz [2:30-31]. César accedió, exigiendo que entregaran todas sus armas a cambio de la protección del pueblo de Roma, cosa a la que accedieron los aduáticos. Sin embargo, una vez cayó la noche, los aduáticos lanzaron un ataque sorpresa contra los romanos, habiendo conservado en secreto un tercio de sus armas. Combatieron valientemente, pero los romanos frustraron su intento de emboscada. Al día siguiente, los romanos atravesaron las murallas y, como castigo por la traición de los aduáticos, vendieron como esclavos a la mayoría de la tribu [2:32]. Así acabó la primera revuelta belga y la campaña del 57 a.C.

**A60. Iccius & Andecomborius (Iccio y Andecomborio) Be Ro AeL GeS J**

**Remi refuse to rebel (Los remos se niegan a rebelarse):** Coloca un Aliado (reemplazando cualquier Aliado allí) y hasta 4 Auxiliares en Remi. Por cada ficha que no coloques, Recursos Romanos +2.

**Remi submit (Los remos se someten):** En Atrebatas, reemplaza hasta 5 fichas Romanas con Belgas, Aliados con Aliados y/o Auxiliares con Bandas de Guerreros.

**Trasfondo.** Iccio y Andecomborio fueron ciudadanos destacados de la tribu de los remos belgas. Cuando César llegó a Bélgica en el 57 a.C. con el claro intento de combatir a las tribus belgas, Iccio y Andecomborio se reunieron con él y le dijeron que los remos sólo combatirían junto a Roma. Prometieron a César grano, hospedaje e información sobre las fuerzas bélicas de las otras tribus belgas [2:3-4]. Divulgar estos datos sin duda les ganó la ira de la coalición belga, que escogió como primer objetivo de la guerra la ciudad rema de Bibrax. Iccio dirigió la defensa de la ciudad. Al principio, los belgas casi desbordaron a los defensores remos con su veloz ataque y su abrumador número. Pero Iccio,

tras caer la noche, consiguió que un mensajero saliera de la ciudad y este llegó a César a tiempo para que enviara a sus *auxilia* mediterráneos a reforzar a Iccio [2:6-7]. La defensa combinada permitió a Iccio repeler al ejército belga enemigo, que volvió a los campos, donde César se enfrentó con todo su ejército y les derrotó en la batalla de Axona.

**A63. Winter Campaign (Campaña de Invierno)** **Be Ge Ro AeL J**

**Corn storage (Almacenamiento de grano):** Los romanos pagan el coste de los Cuarteles solamente en Regiones Devastadas.

**CAPACIDAD**

**Cold War (Guerra Fría):** A menos que seas el Romano, coge esta carta. Tras cada Cosecha, puedes efectuar 2 Órdenes y/o Capacidades Especiales cualesquiera (pagando los costes).

**Razón.** Actualizada para permitir a los Germanos usar el efecto sombreado; añade activación de los Arvernos.

**A64. Abatis (Abatís)** **Be Ge Ae RoS J**

**Felled tres (Árboles talados):** Coloca el marcador Abatis de tu Facción en una Región en la que tengas una Banda de Guerreros. Cuando defiendes, Abatis actúa como un Fuerte para ti y anula todas las Bajas causadas por las Auxiliares. La Marcha Romana considera Abatis como Devastación.

**Trasfondo.** Era una práctica común entre los galos usar el terreno natural como ventaja defensiva. Esta se hacía sobre todo en Céltica en la forma de *oppida*, o asentamientos fortificados colocados en la cima de grandes colinas. Las *oppida*, sin embargo, eran menos comunes en la más salvaje Bélgica, donde los galos a menudo recurrían a otras maneras de impedir el avance de los romanos, como retirarse a densos terrenos pantanosos donde las pesadas legiones de César no podían perseguirles.

Otra práctica común fue el uso de *abatis*, o árboles talados como fortificaciones de campaña o para impedir la marcha al enemigo a través de senderos en el bosque. César describe el uso de esta táctica contra él por los nervios, quienes debido a su falta de caballos sufrían a menudo incursiones de la caballería de la tribu vecina y adaptaron por ello

el uso de abatís como práctica habitual. Cuando César se enfrentó a los nervios en el 57 a.C., sus ejércitos se vieron seriamente obstaculizados por los abatís nervios en el camino hacia el río Sabis [2:17]. El lento acercamiento de los romanos le dio a Boduognato más tiempo para reunir guerreros y probablemente para preparar la emboscada que sería la batalla del Sabis, de la que César se salvó por los pelos.

**A65. Kinship (Parentesco)** **BeL GeL Ae Ro J**

**Family feud (Feudo familiar):** En cualquier cantidad de Regiones, o los Belgas sin Líder ejecutan Batalla contra los Germanos, o los Germanos sin Líder ejecutan Batalla contra los Belgas.

**Intermarried (Matrimonio entre parientes):** Reemplaza 4 Bandas de Guerreros y 2 Aliados de los Belgas o de los Germanos con los del otro.

**Trasfondo.** Las sociedades belgas y germanas, durante la época de César, estaban tan entrelazadas que se desconoce a ciencia cierta hasta qué grado los galos belgas eran culturalmente más celtas o germanos. No tiene pues nada de sorprendente que los comentarios de César estén repletos de ejemplos en los que belgas y germanos recurren los unos a los otros en busca de ayuda, incluso a pesar de que el conflicto entre las dos etnias parecía tan común.

**A66. Winter Uprising! (¡Revuelta de Invierno!)** **BeL GeL AeS RoS J**

**Girding for war (Preparación para la Guerra):** Coge esta carta. Coloca el marcador de Revuelta (*Uprising*) en una Región.

Tras cualquier Fase de Cuarteles, elimina el marcador. Si es de Bélgica, los Belgas colocan 2 Aliados y 4 Bandas de Guerreros y ejecutan una Orden + Capacidad Especial gratuita hasta a 1 Región del marcador. Si es de Germania, los Germanos hacen lo mismo. Si no lo hace nadie, coloca 4 Aliados Arvernos y 8 Bandas de Guerreros Arvernos hasta a 1 Región del marcador y lleva a cabo una Fase de los Arvernos como si estuvieran En Guerra.

**Trasfondo.** Repetidamente durante la Guerra de las Galias, los diversos oponentes de

Roma lanzaron sus campañas contra el ocupante durante los meses de invierno. Durante el invierno, las legiones acampaban, y presuntamente las fuerzas romanas eran por ello menos capaces de explorar y de seguir de cerca a las tribus circundantes. Además, las exigencias de los legionarios en lo relativo a abastecimiento local de las tribus sometidas aumentaron durante los duros inviernos, lo que llevó al amotinamiento por parte de los jefes locales. Finalmente, César, durante el invierno, se dirigió a Cisalpina para cumplir allí sus labores gubernamentales, posiblemente ayudando a invitar a movimientos contra la ocupación romana de toda la Galia más allá de los Alpes.

**A67. Arduenna (Arduina)** **Be Ae Ro GeL J**

**Gaul's great forest (El gran bosque de la Galia):** Una Facción que no sea la Arverna puede Marchar gratuitamente a una o a las dos Regiones de Nervii y Treveri, después ejecutar una Orden gratuita excepto Marcha en una o las dos, después Ocultar todas las fichas amigas que haya allí.

**Razón:** actualizada para permitir a los germanos usar el efecto; añade activación de los Arvernos.

**A69. Bellovaci (Belóvacos)** **Be Ae Ro GeS J**

**Plead with Caesar and Diviciacus (Súplica a César y Diviciaco):** En Bellovaci, elimina el Aliado si es Belga y 4 Bandas de Guerreros Belgas. Coloca un Aliado Romano o Heduo y 4 Bandas de Guerreros o Auxiliares allí.

**"Strongest among the Belgae" ("Los más fuertes entre los belgas"):** Si Bellovaci tiene Aliado Belga, coloca allí 6 Bandas de Guerreros Belgas. Emboscan causando 1 Baja cada una.

**Trasfondo.** Los belóvacos fueron una tribu de galos belgas que César reconoció (según la información proporcionada por sus aliados romanos) como la más fuerte, valiente, influyente y numerosa de entre todas las belgas. Participaron en la revuelta contra César del 57 a.C., en la que sus fuerzas fueron las más numerosas entre aquellas dispuestas contra los romanos [2:4].

Sin embargo, una vez César derrotó a Galba y a sus suesones y avanzó hacia la ciudad belóvaca de Bratuspancio, los ancianos belóvacos, mujeres y niños rogaron a César la amistad y la protección de Roma [2:13]. Diviciaco informó a César de que los belóvacos habían sido amigos de los heduos durante mucho tiempo y que sólo recientemente se habían resentido sus relaciones debido a un grupo de nobles belóvacos que objetaron contra la amistad heduo-romana (antes de huir a Britania) [2:14]. César accedió a la petición de los belóvacos, aunque exigió 600 rehenes a cambio, y se marchó para continuar la campaña contra la coalición belga antiromana ahora liderada por Boduognato, de los nervios [2:14]. Los belóvacos continuaron sometidos hasta el 52 a.C., cuando se unieron a los heduos contra Roma, participando en la Batalla de Alesia como parte de las fuerzas galas de socorro, y en la suerte final de la resistencia gala [7:59, 7:75].

**A70. Nervii (Nervios)** **Be Ae GeS Ro J**  
**Fight to the death (Lucha a muerte):** Los Belgas nunca se Retiran.  
**CAPACIDAD**

**"Send no envoys... accept no peace terms" ("No envíes mensajeros... ni aceptes términos de paz"):** Si Nervii está Sometida al final de la acción de cualquier Facción, coloca allí un Aliado Belga. El Reagrupamiento Belga allí coloca +2 Bandas de Guerreros.

**Trasfondo.** César caracterizó a las tribus belgas del norte como las más temibles de toda la Galia [1:1]. Pero, incluso entre los belgas, la tribu de los nervios de Boduognato fue considerada "particularmente feroz" [2:4]. No permitían mercaderes en sus tierras, ni artículos de lujo o vino entre su gente, pues los consideraban influencias debilitadoras. Condenaban a todas las demás tribus galas que se sometían al gobierno de Roma, y se enorgullecían de haber rechazado repetidamente la paz con Roma [2:15].

Ciertamente César parece que tuvo un particular dificultad a la hora de someter a los nervios. Estuvieron muy cerca de asestar a César su primera derrota en la Galia en el Sabis, en donde César destaca especialmente el valor de los nervios y su voluntad de resistir y no retirarse [2:27]. Además de encabezar la coalición belga contra César en el 57 a.C.,

se alzaron de nuevo contra él como parte de la revuelta de Ambiórix en el 54-53 a.C., en la que ayudaron a destruir a toda una legión romana y a cinco cohortes, y de nuevo como parte de la revuelta de Vercingétorix en el 52 a.C.

Todo esto a pesar de que los nervios estuvieron a punto de ser destruidos en varias ocasiones. En su relato sobre la batalla del Sabis, César afirma que el “nombre y la fuerza combativa de los nervios casi fueron aniquilados” [2:28]. En el 53 a.C., César dispersó a los nervios como castigo por alzarse contra él, capturando a gran cantidad de la población como rehenes y esclavos, quemando sus campos, y robando su ganado [6:3]. Sin embargo, apenas un año después, los guerreros belgas estaban de nuevo combatiendo contra los romanos, esta vez bajo la bandera de Vercingétorix [7:75].

### CRÉDITOS

**Diseño del Juego:** Andrew Ruhnke y Volko Ruhnke

**Módulo Vassal:** Joel Toppen y Art Bennett  
**Pruebas de Juego:** Ron Artigues, Paul Dussault, Chawn Harlow, Kirk y Evan Harris, Alan Hildebrandt, Peter Manger, Daniel Ruhnke, Mark Smith, Simon Spinetti, Mike Urbanski, Michael Weinstein, John Wood, and the College of William & Mary Boardgame Design Club; Agradecimiento especial a VPJ Arponen por ayudar con las Facciones Sin Jugador.

**Director Artístico y Diseño de la Caja:** Rodger MacGowan

**Cartas, Fichas, y Tarjetas:** Mark Simonitch y Chechu Nieto Sánchez

**Manuales y Tablas:** Charlie Kibler

**Productores:** Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley y Mark Simonitch

**Coordinador de Producción:** Tony Curtis

**Traducción al castellano:** Luis H. Agüe

### Listado de Nuevas Cartas

**Orden de Facciones (2.3.2):** **Ae**=Heduos, **Be**=Belgas, **Ge**=Germanos, **Ro**=Romanos  
**Activación de Arvernos En Guerra (A2.3.9, A6.2):** **J**

**Falling Sky Segunda Edición (A2.1, A5.0):** 2nd Ed

### Instrucciones para Facciones Sin Jugador (8.2.1): C=Carnyx L=Laureles S=Espadas

A5. Gallia Togata **Ro Ge BeL AeL J**

11. Numidians **RoL AeL BeL ArL** 2nd Ed

A17. Publius Licinius Crassus **RoL BeL AeL GeL J**

A18. Rhenus Bridge **Ro Be Ae Ge J**

A19. Gaius Valerius Procillus **GeL Ro AeS Be J**

A20. Morbihan **Ge Ro AeL Be J**

A21. Vosegus **GeL Ro Ae BeL J**

A22. Dread **Ge Ro BeS AeL**

A23. Parley **GeL RoL Be Ae**

A24. Seduni Uprising! **Ge Ro BeS AeL**

A25. Ariovistus's Wife **Ge AeL Ro BeS**

A26. Divico **GeL AeL Ro Be**

A27. Sotiates Uprising! **Ge AeS RoS Be**

A28. Admagetobriga **GeL Ae BeL Ro**

A29. Harudes **Ge Ae BeS RoL**

A30. Orgetorix **GeL AeL Be Ro**

30. Vercingetorix's Elite **ArC Ae BeL Ro** 2nd Ed

A31. German Phalanx **Ge BeS Ro Ae**

A32. Veneti Uprising! **Ge Be RoS AeS**

A33. Wailing Women **Ge BeS Ro Ae**

A34. Divination **Ge Be AeS RoS**

A35. Nasua & Cimberius **Ge BeS Ae RoL**

A36. Usipetes & Tencteri **Ge BeS Ae Ro J**

A37. All Gaul Gathers **AeL RoS Ge Be**

A38. Vergobret **Ae RoL Ge Be J**

O38. Diviciacus **Ae Ro Ar Be**

39. River Commerce **Ae RoS Ar BeS** 2nd Ed

A40. Alpine Tribes **Ae Ro BeL Ge J**

A43. Dumnorix **Ae Ge Ro Be J**

44. Dumnorix Loyalists **AeL ArL Ro Be** 2nd Ed

A45. Savage Dictates **Ae Ge Ro BeL J**

A51. Siege Of Bibrax **Ae Be Ro Ge J**

A53. Frumentum **AeL Be Ge RoL J**

54. Joined Ranks **AeS BeS ArS RoS** 2nd Ed

A56. Galba **Be Ro GeS AeL J**

A57. Sabis **BeL Ro GeL Ae J**

A58. Aduatuci **Be Ro Ae Ge J**

A60. Iccius & Andecombarius **Be Ro AeL GeS J**

A63. Winter Campaign **Be Ge Ro AeL J**

A64. Abatis **Be Ge Ae RoS J**

A65. Kinship **BeL GeL Ae Ro J**

A66. Winter Uprising! **BeL GeL Ae RoS J**

A67. Arduenna **Be Ae Ro GeL J**

A69. Bellovaci **Be Ae Ro GeS J**

A70. Nervii **Be Ae GeS Ro J**