

ESCOTOS

Órdenes

Incursión (3.5.1) +Sorpresa o Rescate? Máx. 3 casillas

Propósito: Atraer incursores y saquear enemigos.

Localización: Hasta **4 casillas** sin Control Escoto, y adyacentes al Oceanus *Septentrionalis* o *Hibernicus* o a *Caledonia*, o hasta a 1 casilla de un Asentamiento escoto con 1 Banda escota, o adyacente a un Mar que linde con dicho Asentamiento.

Coste: 0 o 1 de Renombre por casilla objetivo (*paga todo antes de resolver nada*).

Procedimiento: Selecciona casillas, paga, después resuelve cada una. Paga **0** de Renombre para colocar **ID4** Incursores o **1** de Renombre para colocar **2D4**, *si es desde Caledonia*, menos el número de Fuertes de *Carvetii* y *Textoverdi*; *si es desde Mar Patrullado*, menos el número de Fuertes que lindan con él. *Si es Región*, esos Incursores pueden coger tanta Prosperidad como lo que sea menor, la Población o el nº de Incursores (*cada unidad sólo puede llevar 1 de Saqueo*). Después, los Incursores que se acaban de colocar pueden ejecutar Batalla contra un enemigo en la casilla (3.6). *Si hay Control o Asentamiento saqueado sajones*, los sajones pierden ese Renombre.

Regreso (3.5.2) +Establecimiento o Presión?

Propósito: Llevar el botín saqueado a casa.

Localización: Casillas con Incursores o Bandas de Guerreros escotas, según se desee.

Coste: 0 de Renombre.

Procedimiento: Transfiere todo el Saqueo transportado los por escotos que haya allí al Renombre Escoto (*1 por 1*). Retira entonces todos los Incursores escotos que haya allí.

Marcha (3.5.3) +Establecimiento?

Propósito: Mover Bandas de Guerreros escotas.

Localización: Casillas adyacentes a Bandas de Guerreros escotas o el Mar.

Coste: 1 de Renombre por destino, 2 si es por Mar.

Procedimiento: Mueve cualquier nº de Bandas escotas al destino desde casillas adyacentes o *—una vez por Orden—* de 1 Región Costera a otra que linde con el mismo Mar y no tenga Fuerte.

Batalla (3.5.4) +Sorpresa, Rescate o Presión?

Propósito: Eliminar fuerzas enemigas y obtener Saqueo.

Localización: Casillas con Bandas de Guerreros escotas y enemigos.

Coste: 0 de Renombre.

Procedimiento: En cada Región seleccionada, *si no hay Control Escoto*, obtén tanta Prosperidad como lo que sea menor, la Población o el nº de Bandas escotas (*cada unidad sólo puede llevar 1 de Saqueo*). Después combate contra 1 Facción enemiga por Batalla usando el procedimiento para Batallas (3.6).

Hazañas

Establecimiento (4.5.1) Máx. 1 casilla

Propósito: Añadir Bandas o Asentamientos.

Órd. Adjunta: Regreso o Marcha.

Localización: 1 casilla donde las fichas escotas superen a los demás.

Coste: 0 de Renombre; 3 de Renombre por casilla para colocar Bandas de Guerreros extra.

Procedimiento: *Si es en o adyacente a donde hay Incursores que Regresan*, tira 1D6 por cada uno de estos: *si sale 5-6*, coloca una Banda escota en la casilla seleccionada. Después, *si lo deseas*, paga 3 de Renombre para colocar 1 Banda por Asentamiento más *—si hay Control Escoto—* 1 por Población, o *bien* reemplaza 2 Bandas escotas con 1 Asentamiento en una Ubicación vacía.

Sorpresa (4.5.2) (máx. 1 casilla)

Propósito: Coger al enemigo desprevenido con un asalto rápido o una incursión en profundidad.

Órd. Adjunta: Incursión o Batalla.

Localización: Casilla de Incursión o Batalla; puede ser un objetivo de Incursión en Profundidad,

Procedimiento: Los Asaltos usan allí el Coup de Main (3.6.6). Esa Incursión puede ser adyacente (en Profundidad) a una casilla objetivo de Incursión válida; el Dux o una Facción con Control allí (*el Dux tiene 1ª la opción*) puede forzar una Batalla con los escotos (3.6) antes de que los Incursores obtengan Saqueo.

Rescate (4.5.3)

Propósito: Obtener pagos del enemigo.

Órd. Adjunta: Incursión o Batalla.

Localización: Regiones de Incursión en las que se colocan Incursores o de Batalla.

Procedimiento: Selecciona todas las Regiones. Tras el Saqueo, tira 1D6: *si sale 4-6*, transfiere 1 Recurso o Renombre de 1 Facción que tenga Fortaleza en la Región objetivo al Renombre de los escotos

Presión (4.5.4)

Propósito: Convertir Civitates a escotos.

Órd. Adjunta: Regreso o Batalla.

Localización: 1 Región de Colina con Bandas escotas.

Procedimiento: Reemplaza hasta 1 Castro y 2 Milicias con una Asentamiento y Bandas escotas (*respectivamente*).

Victoria de los Escotos (7.0)

El Renombre Escoto **>45** y al menos **4** Asentamientos escotos en el mapa.