

## DUX

### Órdenes

#### Entrenamiento (3.2.1) +Construcción, Invitación o Requisa?

**Propósito:** Aumentar las tropas y apoyar la recuperación local.

**Localización:** Casillas con Fuerte o Cont. Amigo.

**Coste:** 3 Recursos por casilla para Tropas, 2 para Prosperidad.

**Procedimiento:** En cada casilla, paga 3 Recursos para colocar 1 Caballería por Fuerte y/o *—si es Pueblo o Castro—* hasta 2 Milicias. *Entonces*, paga Recursos en hasta 2 Regiones *con Control Amigo y Fuerte o Caballería* para añadir allí tanta Prosperidad como la Población.

#### Marcha (3.2.2) +Construcción, Invitación o Requisa?

**Propósito:** Mover tropas del Dux y aliadas.

**Localización:** Casillas con Tropas del Dux (*Caballería o Foederati rojos*).

**Coste:** 2 Recursos por casilla de origen del movimiento (*incl. de recogida*).

**Procedimiento:** Mueve Caballería y/o Foederati rojos. *Si los Civitates acceden y no hay Fragmentación*, puedes recoger Comitatus, Foederati azules y/o Milicia. La Milicia mueve 1 casilla; otros pueden mover varias casillas (*o separarse*) a lo largo de Carreteras Mantenidas donde haya Control Amigo (*al comienzo*), deteniéndose una vez se abandonen.

#### Intercepción (3.2.3) +Invitación o Represalias?

**Propósito:** Mover hasta Incursores y combatirlos.

**Localización:** Regiones con Cont. amigo e Incurs.

**Coste:** 2 Recursos por casilla de origen del mov.

**Procedimiento:** Mueve Caballería y/o Foederati rojos de casillas adyacentes o a lo largo de Carreteras Mantenidas con Control Amigo (*al comienzo*) hasta donde haya Incursores y Control Amigo. Ejecuta Batalla contra la Facción de los Incursores.

#### Batalla (3.2.4) +Requisa o Represalias?

**Propósito:** Eliminar fuerzas enemigas y ganar Prestigio.

**Localización:** Casillas con Tropas del Dux y enemigos.

**Coste:** 0 Recursos.

**Procedimiento:** En cada casilla seleccionada, combate contra 1 Facción enemiga usando el procedimiento para Batallas (3.6).

**Nota:** Antes de la Fragmentación, “Control Amigo” significa Control Britano; tras la Fragmentación, Control del Dux (1.6.1). Antes de la Fragmentación, el Dux puede gastar Recursos Britanos; los Civitates deben consentirlo si hay Autonomía con Dominio Civil (1.5.2, 6.8.1.-2).

### Hazañas

#### Construcción (4.2.1)

**Propósito:** Reconstruir fortificaciones romanas.

**Órd. Adjunta:** Entrenamiento o Marcha.

**Localización:** Casillas con Caballería y más fichas amigas que Bárbaras (*incl. Incursores*).

**Coste:** 3 Recursos por casilla.

**Procedimiento:** En cada casilla, paga 3 Recursos para colocar un Fuerte en Ubicación vacía *o bien* reemplazar 2 Milicias, o 1 Castro y 1 Milicia, con un Pueblo en una Ubicación para Pueblo (ahora) vacía y ganar +2 de Prestigio.

#### Invitación (4.2.2) No con Frag. (máx. 1 casilla)

**Propósito:** Establecer auxiliares Foederati bajo las órdenes del Dux.

**Órd. Adjunta:** Entrenam., Marcha o Intercep.

**Localización:** 1 casilla con 1 ficha del Dux y Control Amigo.

**Coste:** 0 Recursos, o 1 Rec. por ficha convertida.

**Procedimiento:** *Si es Región*, coloca hasta 3 Bandas sajonas o 2 escotas y 1 Asentamiento de la misma Facción en Ubicación vacía o reemplazando un Fuerte, todos con marcadores de Foederati rojos; *o bien* paga 1 Recurso por ficha para convertir todos los Foederati azules de 1 Nación en la casilla en rojos.

#### Requisa (4.2.3) (máx. 6 casillas)

**Propósito:** Apropiarse de fondos para uso militar.

**Órd. Adjunta:** Entrenam., Marcha o Intercep.

**Localización:** Casillas con fichas del Dux.

**Procedimiento:** En hasta 6 casillas con Fortalezas Civitates, transfiere 1 Recurso Britano (*o 1 de Riqueza si los Rec. están a 0*) más todo el Saqueo que transporte el Dux donde sea a Rec. del Dux.

#### Represalias (4.2.4) (máx. 1 casilla)

**Propósito:** Reducir el Renombre o la Riqueza enemigos y ganar Prestigio.

**Órd. Adjunta:** Intercepción o Batalla.

**Localización:** 1 casilla de Batalla con Fortaleza enemiga (*no contra Civitates si no hay Fragm.*).

**Procedimiento:** La Caballería puede coger Saqueo de la Fortaleza destruida. *Si la Batalla elimina todas las Fortalezas de ese enemigo*, suma +3 Prestigio y reduce el Renombre o Riqueza del enemigo en -5.

#### Victoria del Dux (7.0)

Prosperidad más Prestigio:

>75 *con Gobierno Romano o*

>60 *con Autonomía*

y Dominio Militar;

o Cont. del Dux más Prestigio >17 *bajo Fragmen.*