

## CIVITATES

### Órdenes

#### **Concentración (3.3.1)** +Gobierno o Invitación?

**Propósito:** Aumentar tropas y refortificar Fortalezas.

**Localización:** Casillas con fichas Civitates.

**Coste:** 2 Recursos por casilla.

**Procedimiento:** Coloca 1 Milicia por Pueblo y Castro más –*si hay Control Britano*– 1 por Población, y/o paga 1 más de Riqueza en cada para colocar Comitatos en lugar de Milicia; ***o bien*** –*si hay Ubicación válida con más fichas amigas que bárbaras*– reemplaza 1 Milicia con 1 Castro, y/o paga 2 más de Riqueza para reemplazar 2 Milicias, o 1 Milicia y 1 Castro, con 1 Pueblo.

#### **Marcha (3.3.2)** +Gobierno, Invitación o Pillaje?

**Propósito:** Mover tropas Civitates y aliadas.

**Localización:** Casillas con Tropas Civitates (*incluidos Foederati*).

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

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

#### **Comercio (3.3.3)** +Gobierno o Invitación?

**Propósito:** Aumentar ingresos de los Civitates.

**Localización:** Cualquier número de casillas con Pueblo.

**Coste:** 0 Recursos; 1 Recurso para Prosperidad.

**Procedimiento:** Añade +1 Recurso Britano por Pueblo en las casillas objetivo. Después, en hasta 2 casillas seleccionadas con Control Britano, paga 1 Recurso para añadir tanta Prosperidad como Población.

#### **Batalla (3.3.4)** +Refuerzo o Pillaje?

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

**Localización:** Casillas con Tropas Civitates y enemigos.

**Coste:** 0 Recursos.

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

**Nota:** Los Civitates pueden gastar Riqueza como Recursos y deben hacerlo así si un Evento o la acción de una Facción reduce a 0 los Recursos Britanos (1.8.4).

### Hazañas

#### **Gobierno (4.3.1)**

**Propósito:** Amasar Riqueza, y promover el liderazgo civil.

**Órd. Adjunta:** Concentración, Marcha o Comercio.

**Localización:** Hasta 3 casillas con Control Britano.

**Procedimiento:** En cada casilla, transfiere todo el Saqueo de los Civitates a Riqueza; después, en cada casilla, convierte 2 Recursos Britanos en Riqueza, ***o bien***, *si no se usaron fichas del Dux*, gasta 1 de Riqueza para reducir el Prestigio del Dux en 1, ***o bien***, *si es Región con Fortaleza Civitates*, paga 5 Recursos y descarta 1 marcador de Refugiados para aumentar +1 la Población (*hasta un máximo de la Población impresa +1*).

#### **Invitación (4.3.2)** *No con Frag.* (máx. 1 casilla)

**Propósito:** Establecer auxiliares Foederati bajo las órdenes de los Civitates.

**Órd. Adjunta:** Concentración, Marcha o Comercio.

**Localización:** 1 casilla con 1 ficha Civitates y Control Britano.

**Coste:** 0 Recursos, o 1 Recurso 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 Castro, todos con marcadores de Foederati azules; ***o bien*** paga 1 Recurso por ficha para convertir todos los Foederati rojos de 1 Nación en la casilla en azules.

#### **Refuerzo (4.3.3)**

**Propósito:** Añadir tropas amigas a la Batalla.

**Órd. Adjunta:** Batalla.

**Localización:** Casillas de Batalla o con Control Britano adyacentes a las casillas de Batalla.

**Coste:** 2 Recursos por casilla.

**Procedimiento:** En cada casilla, mueve hasta 1D6-2 Tropas Britanas (*del Dux sólo si lo permite*) a Batallas adyacentes, ***o bien*** Concentra Milicia (3.3.1) en Batalla.

#### **Pillaje (4.3.4)**

**Propósito:** Robar prosperidad y dañar el Renombre o el Prestigio enemigos.

**Órd. Adjunta:** Marcha o Batalla.

**Localización:** Regiones con Control Britano.

**Procedimiento:** Obtén tanta Prosperidad como Población y conviértelo en Saqueo sobre tropas Civitates (*cada una sólo puede llevar 1 de Saqueo*); después, *si hay Fortaleza enemiga en la Región*, reduce el Renombre o el Prestigio de ese enemigo en la cantidad Saqueada.

#### **Victoria de los Civitates (7.0)**

El Control Britano:

>36 con Gobierno Romano o

>27 con Autonomía o

>16 con Fragmentación

y (*no con Fragmentación*)

**Dominio Civil**