



Miscelánea

Pequeños o grandes cambios para Ortus Regni.



Aquí encontrarás seis pequeñas modificaciones de las reglas para incorporar a cualquier partida de Ortus Regni.

Puntos de Legado

Ofrece a los jugadores un número de Puntos de Legado antes de empezar. Estos Puntos de Legado son idénticos a los usados en la variante de la *Campaña de Wessex*.

Elige el número de Puntos que vais a usar: 1, 2 o 3 funcionan mejor. Entrega a cada jugador ese número de Cubos de su color. Empieza eligiendo el jugador inicial de la forma habitual. Entonces, cada Conde empezando por el inicial irá gastando 1 Punto de Legado. Usa los Cubos para llevar la cuenta de cómo se gastan los puntos. Avanzamos en sentido horario hasta que se hayan agotado.

Los Condes pasarán a construir su mazo de 24 cartas, *conociendo como han gastado los Puntos sus oponentes*.

Los Puntos de Legado pueden gastarse así:

1 punto - 2 Torres

1 punto - un Estandarte para proclamarte Rey (en la mesa)

1 punto - un Castillo o Propiedad sobre la mesa (**excluyendo** la Catedral)

1 punto - nombrar un Lord (o Abad) sobre un Castillo o Palacio.

Nótese que estas cartas son **adicionales** a las 24 cartas que forman tu mazo, y serán robadas de la Bandeja de Madera. Recuerda, también, que nadie puede empezar con la **Catedral**.

Por otra parte, sí es posible **empezar** siendo Rey, ya que si tras gastar los Puntos de Legado algún Conde tiene 2 Estandartes más que el resto podrá ser coronado inmediatamente. Todos los Estandartes que hayan sido usados para proclamar el título irán a la pila de descartes de su propietario.

Iglesia y Estado

Se añade una nueva condición de victoria. Si un Conde posee tanto el **Rey** como la **Catedral** al inicio de su turno, ganará automáticamente la partida.

Esta regla se usa tanto en la variante de la *Campaña de Wessex* como en la del *Gran Ejército Bárbaro*, pero también añade una gran dosis de tensión a las partidas básicas de Ortus Regni

Capitanes Mercenarios

Aquí proponemos aumentar el número de Guarniciones que puede tener un Mercenario. Con esta variante cada Mercenario podrá tener un número ilimitado de Guarniciones a su lado.

Recuerda que aunque los Capitanes Mercenarios sean poderosos, siguen siendo tan vulnerables a Traición o Intriga como antes, aunque con un mayor número de Guarniciones.

Condes con recursos

Como Acción, un Conde podrá descartar 2 cartas de su Mano para coger 1 carta de su Bandeja de Madera y ponerla en su Mano. De este modo, cualquier carta que no esté en su mazo de 24 cartas podrá ser robada con esta acción.

En Condes con recursos no podremos modificar nuestro mazo en profundidad, pero sí podremos coger una preciada carta en el momento necesario, como un Estandarte o unos Aliados. Nótese que, además, usando esta acción haremos crecer el número total de cartas que tendremos en juego, aunque disminuya en 1 las cartas de nuestra Mano.

Clerecía

Edificios religiosos como Feudos

- Las Iglesias y Catedrales **pueden** colocarse en un Condado como Feudos, como si fueran Castillos o Palacios. Desde ese mismo instante podremos anexar **Campos** y **Mercados**, pero no más Iglesias o Catedrales.

- **Iglesias o Catedrales siguen teniendo aguante 1.** Son un anclaje más débil para un Feudo que un Castillo (2) o Palacio (3), pero son **Feudos** y nos mantendrán en la partida si hemos perdido el resto de Castillos o Palacios.

- Si una Iglesia o Catedral forma un Feudo solo aceptará un **Monje** como Lord (Abad en este caso) pero en cuanto tengan un Abad nos permitirán usar la acción de **Monasterio**: forzar a un Conde a mostrar su Mano al resto.

- De todos modos, **podemos** seguir añadiendo Iglesias o Catedrales a Feudos **normales**, anexándolas a Castillos o Palacios. En esta situación **no podrán** aceptar un Monje como Lord y se rigen por las reglas originales.

Clerecía puede afectar el juego de formas diversas. Puede ser un cambio sutil o dramático dependiendo de las estrategias en juego. Ante todo nos permite crear un mayor número de Feudos, ya que aunque solo podamos tener 6 Castillos en el Mazo, podremos añadir Iglesias o Catedrales. Por otro lado, un Asedio a estos edificios casi siempre saldrá victorioso y son muy vulnerables, pero a cambio te permiten realizar la habilidad de Monasterio de forma rápida.

Rey deshonrado

Ahora hay una manera de perder la corona en el caso de la Batalla.

Si el **Rey** está presente en la Batalla y la Carta de Batalla va **en contra** del propietario del Rey, habrá una oportunidad de poder destronar al Rey. El otro Conde de la Batalla puede jugar inmediatamente una **Traición** sobre el Rey. No habrá manera de **contrarrestarlo** en el caos de la Batalla, *ningún Aliado podrá ayudarte a salvar al Rey allí.*

Si la Carta de Batalla va en contra del poseedor del Rey y se usa una Traición en Combate, la Batalla se **resuelve** del modo habitual. Inmediatamente **después** de finalizar la Batalla, la Carta de Rey será despojada de su propietario y su Guardia Real será descartada. La Carta de Rey vuelve a estar disponible para ser reclamada mediante Estandartes, como siempre.

Imaginemos que el Rey no ha muerto, pero ha sido tan humillado y avergonzado en el campo de batalla que no puede mantener con orgullo la corona tras esa terrible derrota.

