



Roles de Rey, Arzobispo y Duque

Empieza la partida como algo más que un humilde Conde



Los Condes son los verdaderos gobernantes de los anglosajones. Aun así, hay otros grandes personajes que, teóricamente, poseen mayores honores y deferencias.

¡Con mayores rangos llegarán mayores responsabilidades! Tus vastos recursos serán demandados constantemente por tus oficinas. ¿Podrás gestionar tus poderes para tomar ventaja de tu posición para derrotar a tus contrincantes?

Rey, Arzobispo y Duque

En esta variante, los jugadores tienen 2 roles únicos que podrán ser usados, el Rey y el Arzobispo, así como el rol de Duque que podrá ser elegido por todos los participantes. Solamente puede haber un Rey y un Arzobispo en la partida, y no necesariamente ambos.

Cada rol tiene sus propios poderes y habilidades, aunque también limitaciones, por lo que sus fortalezas no garantizarán la victoria sobre los Condes.

Los jugadores pueden usar alguno o ninguno de los roles.

Las reglas de Ortus Regni siguen vigentes, así como las condiciones de victoria, aunque los roles ofrecen nuevos poderes y limitaciones.

Seleccionando el rol

Cualquier método puede ser usado para la selección de roles.

El método más sencillo es ir eligiendo en sentido horario desde el jugador inicial, seleccionado al sacar su color de la bolsa. Así, el jugador inicial optará a elegir el Rey o Arzobispo, un Duque o un Conde. Si el Rey o el Arzobispo son elegidos, dejarán de estar disponibles para el resto de jugadores.

Un método más complejo sería, si usas Puntos de Legado, permitir gastar puntos (cubos) para intentar ser el Rey o el Arzobispo, a través de una subasta de los preciados puntos. No habrá competición por los roles de Duque y Conde, puesto que son ilimitados.

Rol de Rey - único



No te imagines como al propio Enrique VIII, quien trató como un trapo a antiguas tradiciones durante su reinado. Ser coronado Rey en la era anglosajona representaba ser el mejor de entre los lores.

Tus recursos estarán confrontados con tus responsabilidades, aunque, al ser el líder del reino, contarás con leales compañeros.

Solamente puede haber **un** jugador jugando como Rey en el juego.

- ♦ Tu mazo de Conde contendrá **22 cartas** en lugar de 24. Tu Mano inicial será de **3 cartas**, en lugar de las 5 habituales.
- ♦ Empezarás el juego con la **Carta del Rey** sobre la mesa. Las reglas para la Guardia Real siguen vigentes. El Rey contará con espacio en su guarnición por valor del número de jugadores menos uno (n-1).
- ♦ Tu corte incluye personajes fieles de cada una de las importantes casas del reino. Muchos de ellos **no** seguirán a sus líderes si desenfundan su espada en tu contra. La **primera vez** que un Duque o Conde que Ataque o use Política contra el Rey deberá inmediatamente **otorgarle la carta superior de su Mazo**, sin mirarla. Esa carta irá directamente a la mano del Rey, que podrá jugarla como una propia. El **Arzobispo** es inmune a esta penalización.

Atacar a la corona es una dura decisión, y debes esperar desertores entre tus rangos si te embarcas en esta peligrosa odisea.

Aun así, si el Rey decide ser **el primero** en Atacar o lanzar Políticas sobre un Duque o Conde, **eliminaremos la penalización** sobre ese jugador.

Si el Rey es el primero en lanzar hostilidades hacia otros, sus fieles seguidores no tendrán reparos en plantarle cara, ¡ya que habrán sido abusados por el mismísimo Rey!

Usando el tapete imprimible del Rey

El tapete tiene un espacio para colocar la Carta del Rey, con la que empezaremos la partida.

El tapete también contiene un Orbe (un globus cruciger), que formaba parte de la vestimenta de la realeza. Antes de empezar la partida, todos los Condes y Duques colocarán un Cubo de su color sobre la esfera.

Esto representa a los seguidores que son leales a la Corte Real, e indica que las hostilidades hacia el Rey no han comenzado aún. Cuando un Conde o Duque lance una ofensiva, deberá retirar su cubo para indicarlo, así como sufrir la penalización. Esto sucede cuando se cometa un Ataque o se use Política, ya sea por parte o hacia el Rey.

Rol de Arzobispo - único



Como representante del más alto cargo clerical, el Arzobispo, es un rol único en este mundo donde tu estatus se gana con espadas, sangre y sufrimiento. Aun así, la Iglesia es una fuerza a tener en cuenta. La lealtad y el miedo hacia la clerecía penetra en todos los estratos de esta sociedad.

Solamente puede haber **un** jugador con el rol de Arzobispo en la partida.

- ♦ Tu mazo de Conde contendrá **22 cartas**, en lugar de 24. Tu mano inicial contendrá **4 cartas**, en lugar de las 5 habituales.
- ♦ Posees la habilidad de **colocarte en Canterbury como líder de la Iglesia**. Cuando estés en Canterbury poseerás poderes, aunque también serás vulnerable.

Antes de robar la carta que finaliza tu turno, puedes usar **un Cubo** de tu color para indicar que estás en **Canterbury**. Se considera una **acción gratuita**, aunque eso no te garantiza esos poderes en este turno. Puedes elegir entrar a Canterbury al final de tu turno, lo que te hará avanzar en la mesa, aunque no en ese mismo turno. También puedes **retirarte** de Canterbury, retirando el Cubo en tu turno.

Si estás en Canterbury posees los siguientes poderes:

- 1) Canterbury funciona como una Catedral, pero es **la mayor Catedral del reino**. Mientras estés en Canterbury **controlarás las cartas de la Iglesia Decide**; incluso si otro jugador posee la Catedral.
- 2) Cuando te encuentres en Canterbury habrá una **Catedral** en juego, por lo que los jugadores que no posean una Iglesia (o la Catedral) **no podrán Legar**.
- 3) Mientras estés en Canterbury también posees la habilidad de **Monasterio**. Como **Acción de turno** podrás forzar a un rival a **enseñar su Mano** sobre la mesa. Nótese que debes empezar el turno estando en Canterbury para tener disponible esta habilidad (debes avanzar a Canterbury el turno anterior).

Si estás en Canterbury también serás vulnerable:

Mientras estés en Canterbury los otros jugadores pueden tomar ventaja sobre tu localización. ¡**Tu Cubo en Canterbury podrá ser Atacado**, y estás muy **lejos de tu línea de Torres!** Tus rivales pueden elegirte como objetivo cuando estés en Canterbury.

Si recibes algún punto de daño... ¡serás capturado! Deberás ofrecer 1 Palacio, Castillo o Propiedad como **Rescate** para sobrevivir. Cuando eso suceda, **tu Cubo será sacado de Canterbury**, por lo que pierdes los poderes hasta que vuelvas a viajar.

- ♦ Solamente puedes instalar **Monjes** o **Príncipes** como Lores en tus Castillos y Palacios. Los Vasallos y los Campeones **no** pueden nombrarse Lores si eres el Arzobispo, *ya que buscamos la pureza nobiliaria*.

Piensa en tu Lord Príncipe como tu pupilo, al que tu familia y tú estáis educando para que continúe con vuestra altísima posición dentro de la clerecía.

- ♦ Todos tus **Lord Monjes** (Abades) son **inmunes** a la **Traición**. No podrán ser asesinados mediante Traición. Tu Lord Príncipe, en cambio, **sí** será **vulnerable** a Traición.

Usando el tapete imprimible del Arzobispo

El tapete ilustra el claustro de la Catedral del monasterio de Canterbury. Encontramos un círculo para colocar un Cubo de nuestro color, a la espalda del Arzobispo. Cuando decidas viajar e instalarte en Canterbury, simplemente coloca el Cubo ahí, y retíralo al marchar.

Rol de Duque



Los Grandes Duques poseen vastas tierras y eran considerados Pares del Reino, un título muy cercano al del propio Rey. Desafortunadamente, muchos de los bienes de estos Duques estaban repartidos por todo el Reino. La posición de Duque tiene unos costes y responsabilidades muy superiores a la de los Condes, aunque su red de amistades también les concede un profundo poder.

Cualquier número de jugadores puede elegir el rol de Duque, en lugar de Conde. Este rol concede una situación inicial alternativa.

- ♦ Tu mazo de Conde contendrá **22 cartas**, en lugar de 24. Tu mano inicial contendrá **4 cartas**, en lugar de las 5 habituales.
- ♦ Comenzarás con una **Torre permanente** sobre la mesa. Esta Torre **no podrá ser destruida**, aunque siempre **será la última** en recibir el daño cuando éstas sean Atacadas, por lo que el resto de Torres deberán ser derrumbadas antes de asignarle daño a la especial.

Tus posesiones ancestrales no solo se componen de indestructibles defensas, sino que también están distribuidas por el reino y serán difíciles de conquistar.

- ♦ **Comenzarás** la partida con **2 recursos** que podrán ser usados durante el transcurso; unos **Aliados** y una **Iglesia**. Cada uno de estos bienes podrá ser **usado una única vez**. Cada una de estas “cartas” se podrá usar cuando nos sea necesario. El tapete del Duque ya incluye estas cartas. Estos dos bienes funcionan exactamente igual que los bienes de la variante de Herencia.

Podrás usar tus **Aliados** para defenderte contra ofensivas políticas.

Si decides usar tu **Iglesia**, ésta jugará como una propiedad en tu Condado, aunque de forma temporal. Aun así, esta Iglesia temporal **no puede** usarse en la resolución de una Batalla (no podremos asignarle daño en una Incursión) ni en Intrigas (ofrecerla como una propiedad robada).

Puedes usar tu Iglesia para poder **Legar**, incluso si hay una Catedral en juego. También podrás usarla para poder dirigir una Batalla donde **La Iglesia Decide**. En el extraño caso de que poseas un Lord Monje (Abad) en un Feudo, también puedes usarla para habilitar la acción de Monasterio y forzar a otro jugador a mostrar su Mano.

Usando el tapete imprimible de Duque

El tapete de Duque incluye un espacio donde colocar tu Torre permanente. Antes de comenzar la partida elige qué carta de tu bandeja quieres colocar allí. Nótese que esta carta nunca será descartada.

Este tapete también contiene una carta de Aliados y otra de Iglesia, con un círculo para indicar si los bienes han sido usados. Antes de comenzar la partida, coloca un Cubo de tu color en esos círculos.

