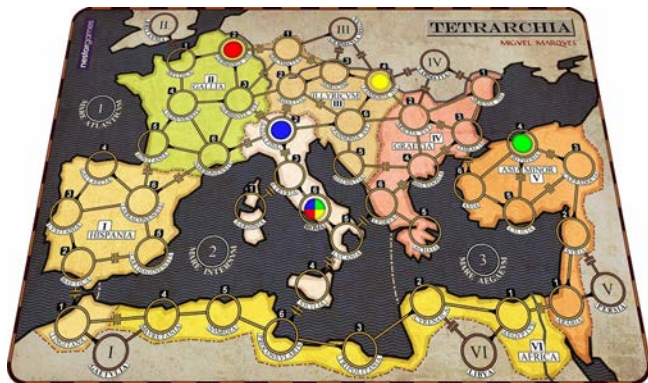


TETRARCHIA

DUX

¡Nuevos enemigos amenazan la Tetrarquía!



Los Emperadores se van a enfrentar a un nuevo y temible enemigo venido del este de Europa, mientras los Piratas añaden un obstáculo nuevo a sus desplazamientos navales. ¡Menos mal que el Dux viene en su ayuda!

MODULOS

Esta extensión contiene tres módulos independientes, **Dux**, **Piratas** y **Godos**, e incluye:

- 1 'Emperador' naranja (el Dux).
- 1 flota negra (los Piratas).
- 1 bárbaro negro (los Godos).

Los módulos se pueden añadir al juego para hacerlo más fácil (Dux) o más difícil (Piratas y Godos). Cuando calcules el marcador en la escala de 10 puntos, los Piratas o los Godos sobre el tablero cuentan un **-1** adicional cada uno.

1. DUX

Diocleciano limitó la concentración de poder en manos de posibles usurpadores. El Dux podía dirigir ejércitos, pero carecía del poder civil de los antiguos gobernadores.

Una sola vez en la partida, cualquier jugador puede gastar **2 PI** y destacar el Dux en una provincia romana conectada con su Emperador que esté libre de discos de Revuelta/Agitación. En adelante, cualquier jugador puede gastar sus PI en su Emperador y/o el Dux.

Se comporta como un Emperador, con dos excepciones:

- **No puede Proteger**, porque no tiene discos.
- Cuando se debe retirar del tablero, **muere** y abandona la partida definitivamente.

2. PIRATAS

Perder el control de una zona costera a menudo se traducía en un aumento de las incursiones piratas, que hacían necesario el sometimiento de las provincias costeras y la construcción de nuevas flotas.

Este módulo sólo puede usarse cuando juegues con menos de 3 flotas romanas. Al inicio, antes de colocarla(s), lanza el **6** hasta que obtengas **2 ó 3** (el Mediterráneo) y coloca los Piratas en esa zona marítima. Mientras estén en el tablero, bloquean la entrada de flotas en esa zona. Un Emperador en **esa costa** (una provincia costera de esa zona) puede atacar a los Piratas por **2 PI**.

El ataque es similar al terrestre, si se considera que todas las provincias de esa costa están conectadas. Lanza los **VI 6**: los Piratas suman al dado normal los discos de Revuelta en esa costa; el Emperador suma al dado romano **sus** discos en esa costa; y Emperadores o ejércitos en esa costa multiplican x2 los valores de combate respectivos.

En caso de victoria, retira los Piratas del tablero, la zona queda abierta a las flotas romanas. En caso de derrota, retira el Emperador y **todos** los discos de Emperador en esa costa. Si hay empate, no pasa nada. Los Piratas derrotados pueden **volver** a la partida: si hay un Alzamiento en la costa de cualquier zona en la que no haya flota romana, vuelven al tablero en esa zona.

3. GODOS

Durante el siglo III los Godos se convirtieron en la mayor amenaza para el Imperio Romano, cruzando el Danubio varias veces y devastando provincias enteras. Dos siglos más tarde se verían empujados al interior del Imperio por los Hunos de Atila.

Usa la misma reserva de 3 ejércitos bárbaros: coloca la figura de los Godos tumbada sobre el logotipo TETRARCHIA. Cada vez que un ejército bárbaro deba colocarse en las fronteras **nororientales** (III o IV), y los Godos estén disponibles, colócalos en su lugar. El número máximo de ejércitos sigue siendo 3, así que coloca por ahora sobre el logotipo el ejército que deberías haber usado.

Los Godos se comportan como un ejército bárbaro, pero dos excepciones los hacen más aterradores:

- ¡Llegan aunque la frontera esté **protegida** u ocupada! En ese caso, quita el disco o figura.
- Cuando participen en un combate, añade **+1 al 6**.

Una vez eliminados vuelven al logotipo TETRARCHIA, 'empujando' al ejército que allí se encuentra a la reserva.