

FEUDO (*FIEF* 2) – REGLAS OPCIONALES

COMPRAS

SOLDADOS:

- Puede comprarse **hasta 6 soldados** por turno a un coste de 100 ecus cada uno (milicia).
- Pueden comprarse **hasta 4 soldados más** por turno a un coste de 200 ecus cada uno (mercenarios).

No es posible comprar más de 10 soldados por turno (6 a coste de milicia y 4 a coste de mercenarios). A efectos de juego, los soldados de milicia o los mercenarios son iguales, sólo varía su precio.

GUARDIAS:

Pueden comprarse **hasta 6 guardias** del Rey y **hasta 4 guardias** de la Reina por turno, a un coste de 100 ecus cada uno.

CAMPESINOS:

Los campesinos sublevados pueden comprarse libremente a un coste de 100 ecus cada uno.

CATAPULTAS

Coste: Cada jugador puede comprar una catapulta por turno a un coste de 600 ecus. La catapulta representa las máquinas de guerra empleadas en los asedios medievales.

Movimiento: Una vez comprada, se coloca junto a un señor que vaya acompañado por un grupo de al menos 4 soldados. Para desplazarse, cada catapulta debe ir acompañada por al menos 4 soldados, y sólo puede realizar un desplazamiento por turno (2 con una Mujer De Arco).

Si por cualquier circunstancia una catapulta se queda sola, es destruida. El jugador puede por tanto destruirla voluntariamente simplemente “dejándola atrás” durante el movimiento. Las catapultas no pueden ser capturadas.

Combate: Durante un ataque a un castillo o ciudad, la presencia de una catapulta permite al jugador atacante multiplicar por dos el resultado de UN dado. Debe especificar el resultado de qué dado se verá afectado ANTES de hacer la tirada.

Pueden utilizarse un máximo de DOS catapultas en un asedio a un castillo o ciudad.

La catapulta en sí no cuenta como unidad de combate, y no puede ser utilizada en el asedio si la acompañan menos de 4 soldados de su propio bando. Es decir, para utilizar dos catapultas simultáneamente es necesario tener 8 soldados junto a ellas.

Los soldados de un jugador no pueden utilizar las catapultas de otro jugador aliado.

MORAL EN COMBATE

La presencia de un señor resulta indispensable para dar coraje a la tropa. Los soldados que combaten **sin un señor** a su lado sufren una **penalización de -1 a sus tiradas**. Da igual qué tipo de señor acompañe a las tropas, hombre o mujer, y aunque muera durante el combate, el penalizador no se aplica en esa batalla.

NOTA: La penalización NO se aplica a los dados destinados a intentar matar a un señor enemigo.

LEGADO PONTIFICIO

Si hay **3 cardenales** en juego, pueden reunirse y elegir un **Legado Pontificio** o Delegado del Papa. La elección se realiza durante la fase de Negociación, justo antes de la elección del Rey. Sólo los 3 cardenales votan, y para ser elegido se requieren dos votos favorables (el interesado puede votar por sí mismo).

Los poderes del Legado Pontificio son:

- Él **nombra a los obispos y cardenales**. Es decir, cada vez que un jugador quiera convertir un señor en obispo o un obispo en cardenal, debe obtener la autorización del jugador que controla el Legado Pontificio. Sin ese permiso, no puede utilizar la carta de obispo ni pagar por el cargo de cardenal. Una carta de obispo no utilizada por no obtenerse el permiso del Legado Pontificio se coloca en el mazo de descarte.
- Tiene preferencia a la hora de **coronar al Rey**. Si hay un Legado Pontificio en juego, sólo él puede coronar al Rey, y si se niega, no habrá coronación.
- Puede **cobrar la carta de “Diezmo”** en cualquier obispado, no sólo en el suyo.
- Puede **sofocar una revuelta campesina** de forma automática, sin necesidad de hacer una tirada (cumpliendo el resto de requisitos).
- **No se puede jugar la carta de “Justicia”** contra un Legado Pontificio.

Si el Legado Pontificio muere, podrá elegirse otro, cumpliendo las condiciones explicadas anteriormente (existencia de 3 cardenales, etc.).