

La belleza de este gran juego es que es un poco piedra, papel o tijera por lo que por perfecta que te parezca una estrategia siempre hay alguna manera más o menos sencilla de contrarrestarla. El truco está en ser flexible y en estar atento para verlas venir e intentar ir siempre un paso por delante de tus enemigos.

## Probabilidades en Dominions

### Dominions Random Number (DRN).- Número aleatorio en Dominions

La mayoría de los mecanismos del juego usan algo llamado DRN. Es un número creado para Dominions y que consiste en una tirada de dos dados de 6 caras (2d6) pero con un bono adicional.

Consiste en lo siguiente: se tiran dos dados de 6, si uno de los resultados es 6, a la suma obtenida se le resta 1 y se vuelve a tirar el dado de 6 sumando el resultado obtenido. La cadena no se interrumpe hasta que el resultado del dado(s) repetido sea distinto de 6

Diferencia	Probabilidad	Diferencia	Probabilidad
-14	1 %	1	54 %
-13	1 %	2	62 %
-12	2 %	3	70 %
-11	3 %	4	76 %
-10	3 %	5	82 %
-9	5 %	6	86 %
-8	6 %	7	89 %
-7	8 %	8	92 %
-6	11 %	9	94 %
-5	14 %	10	95 %
-4	18 %	11	97 %
-3	24 %	12	97 %
-2	30 %	13	98 %
-1	38 %	14	99 %
0	46 %		

Ejemplo: En una fórmula del juego aparece DRN. Se tiran dos dados y se obtienen 3,6. El resultado es 9, pero como uno de los dados es un 6 se resta 1 (siendo ahora el resultado 8) y se tira otra vez el dado. Pero el dado ha sacado 6 otra vez. Se suma el resultado (siendo ahora 14), pero se resta 1 de nuevo (siendo ahora 13) y se vuelve a tirar. Ahora sale digamos 4. El resultado final es, por tanto, 17.

A esto se le llama "tirada de 2d6 abierta hasta su fin".

Esta tabla muestra en las columnas "Diferencia" la diferencia entre dos valores y en las columnas "Probabilidad" las probabilidades de *superar* ese valor utilizando el lanzamiento DRN.

Esto significa que si tú tienes un *moose rider* de Jotun con una habilidad de ataque de 9 y tú oponente tiene un Infante de Alysian con una habilidad de Defensa de 10, la probabilidad de superarle con el sistema DRN es un 38%. Si los valores fueran al revés la probabilidad de éxito sería un 54%. ¿Por qué es así? Esta aparente disfunción es debida a que la probabilidad se refiere a superar la diferencia. Es decir, al tirar los dados tienes que superar el lanzamiento de tu rival, no igualarlo.

Algunas veces el manual se referirá a que determinadas circunstancias requieran un **chequeo de moral** (o alguna otra habilidad) "contra" un número. Esto significa que la

moral de la unidad + DRN se compara con el número indicado + DRN. Así, si una unidad tiene que hacer un chequeo de moral contra 12, significa que la moral de la unidad + DRN se compara a 12 + DRN. Si la unidad tiene una moral de 10, la tabla anterior nos indica que la probabilidad de pasar el chequeo es 30% (10-12 = -2 → Prob.30%)

Un valor "medio" en Dominions es 10. Esto es más cierto para unos atributos que para otros, pero se aproxima mucho para las habilidades de Ataque y Defensa. Por eso, si ves una unidad con un valor mucho mayor que éste (10) podrás esperar que la unidad tenga éxito para impactar más a menudo y de ser impactada menos frecuentemente (o al revés si el valor es mucho menor). Puedes fácilmente medir la probabilidad de que ocurra algo comparando los números implicados. Por ejemplo, si ves un enemigo con una defensa de 19, puedes asumir que la probabilidad de que una unidad "media" (con el valor "medio" 10) le impacte es un 5% de las veces (10-19= -9 → 5%), o lo que es lo mismo 1 de cada 20 veces.

## Teclas

[8] Muestra las provincias vecinas

[w] Unidades con aflicciones

[e] Unidades con experiencia

[y] Coordinar ataques a una provincia

[Shift +m] hace que un ritual se repita cada turno

## 1. Economía

### Income

Modified Income = (Population/100)\* scale \* ( 1 + Fort Administration/200) \* Tasa/100

Final Income = Modified Income / (1+unrest/100)

P.ej. Unrest 100; dinero se divide 2

### Ressources

Sin fuerte solo recaudo el 50%

Ressource = Ressource \* 100/(100 + unrest)

El Fort Administration es el % que cojo a los vecinos sobre el total!!! Por lo que normalmente no se lo robo a los vecinos (<50%)

### Supply

Para los 10.000 primeros 4 puntos por 100 habitantes

Para los siguientes 4 puntos por cada 100 habitantes

Si estoy a 4 de distancia de un fuerte:  $(\text{Fort Administration} * 4) / (\text{Distance} + 1)$

Luego le aplico el Grow/Death y luego Heat/Cold

Cuando me asedian el supply se divide por el #turnos que dura el asedio

Una unidad consume su size -1.

Una provincia proporciona:

- Para los 10.000 primeros habitantes, 4 puntos de suministros por cada 100 habitantes
- Para los siguientes habitantes, 4 puntos por cada 200 habitantes

Este valor, luego es multiplicado por las escalas de Groth/Death y luego por las escalas de Cold/Fire al que hay que añadir los suministros que proporciona la presencia de una fortaleza situada a menos de 4 provincias de distancia (si hay más de una solo se tiene en cuenta la que proporcione mayores beneficios). Su contribución es igual a:

$$\text{Suministros de una fortaleza} = (\text{Fort Administration} * 4) / (\text{Distancia} + 1).$$

Además, hay objetos que proporcionan suministros (Cauldron of Broth, Endless Bags of Wine), los magos con Nature proporcionan 10 puntos por cada nivel de magia (i.e. un N3 da 30 puntos de supply) y hay unidades mágicas que dan un bonus de suministros (p.ej. los pretendientes Lord of Rebirth o el Lord of Fertility).

Por norma general, las unidades consumen su tamaño - 1 pero hay excepciones como los undead o los inanimate (?) que no necesitan comer (aparece un icono en forma de pata de pollo tachada; Need Not Eat) u otros que comen más que su tamaño como por ejemplo los demonios de Shinumaya que son glotones (aparece un icono en forma de cerdo ☺).

### Tasas

Cada 5 % encima de 100, aumenta unrest por 1 y mata al 0,1 % población

Cada 3 % debajo de 100 decrementa elunrest en 1

### PD (Defensas provinciales)

Coste Nivel n =  $n*(n+1)/2$ ; 1+2+3+4+5+6...

A partir nivel 10 detectan espías

A partir nivel 20 salen tropas algo + potentes

El coste de las defensas provinciales sigue la siguiente formula:

$$\text{Coste Nivel n} = n*(n+1)/2$$

Es importante destacar que:

- Las tropas que componen la defensa provincial, dependen de cada nación (ver manual)
- Las defensas provinciales no cuestan upkeep, ni consumen suministros
- Las defensas provinciales se regeneran entre batallas (i.e. si tienes perdidas, en el siguiente turno la DP esta al completo)
- Si una provincia sin ningún tipo de defensa es conquistada por un enemigo, no podemos ver su composición en el replay. Por ello siempre es aconsejable como mínimo tener una defensa provincial de 1 (te da un general).
- Necesitamos una defensa provincial como mínimo de 10 para poder detectar espías (salvo que tengamos tropas patrullando la provincia)
- A partir de 20, las unidades que componen la defensa provincial son mejores (ver manual)
- Salvo que tu nación sea acuática (Ryle'h, Oceania, Atlantis) no puedes contratar defensas provinciales en las provincias marítimas. En realidad, tampoco puedes construir edificios por lo que salvo que tengas suerte buscando sitios mágicos, no puedes tener ni laboratorios (no puedes lanzar rituales en el agua) ni tener fortalezas. Esto es importante, ya que hace que tu posición en el mar sea más difícil de mantener aunque hayas sido el primero en llegar.
- Si uno se fija el manual se puede ver que los números divisibles por 10, solo otorgan un general por lo que siempre es conveniente poner 1 en vez de 0, 11 en vez de 10, 21 en vez de 20 ...
- Salvo que uno juegue con la IA que es bastante idiota y tiene tendencia a dispersar sus tropas, contra un jugador humano defensas provinciales superiores a 31 no tiene demasiado sentido ya que por si solas no suelen ser capaces de parar a ningún ejército mediano (alguna nación que tiene una DP muy buena como Jotuheim puede ser una excepción). Nótese, que cada punto de

defensa provincial cuesta cada vez más Por ejemplo con Shinumaya por cada punto de defensa provincial por encima de 20 te dan un O-Bakemono que cuesta 40 monedas de oro. Si uno hace algo de matemáticas, pues se puede dar cuenta que a partir de una defensa provincial de 39, el coste en incrementar en 1 la defensa provincial es superior al precio de la unidad que te dan.

- Personalmente suelo poner 11 en las provincias interiores, 21 en alguna provincia sensible y solo 31 en algún punto fronterizo conflictivo. La única excepción es si mi enemigo usa unidades stealth para intentar conquistar provincias poco defendidas o magia para teletransportar unidades. Por ejemplo, poner 31 en todas las provincias de un imperio pequeño de 10 provincias cuesta la friolera de 4650 monedas de oro y con ese dinero uno puede construir 3 fortalezas o crear un ejército de talla considerable bastante más útil.
- La defensa provincial es muy útil cuando uno conquista provincias al enemigo que sabe que no va a poder mantener. Simplemente, uno pone los impuestos a 200 (da dinero y aumenta el unrest) y compra algo de defensa provincial para que el enemigo tenga que juntar una fuerza razonable para tener que reconquistarla.

#### Upkeep (Coste de mantenimiento del ejército)

Coste = Coste unidad / 15 + Coste Unidad Sacred / 30

El coste de mantenimiento de las unidades es igual a su Precio/15 si la unidad no es sagrada o a su Precio/30 si la unidad es sagrada. No obstante hay que tener en cuenta que las unidades invocadas no cuestan upkeep, ni tampoco las unidades que componen la defensa provincial.

#### Sitios mágicos

Maximo es 4 por tipo

## **2. Pretendiente y profeta**

Un pretendiente inmortal en una provincia con Dominio propio no le pasa nada.

Profeta tiene un nivel de holy: max (nivel actual +1,3). Si muere hay que esperar medio año para crear otro.

Aumentar niveles de magia cuesta  $8*n*(n+1)/2$ . Un path nuevo son 50 !!

Aumentar niveles de Dominion cuesta  $7*n*(n+1)/2$ .

Dominio con 9: Awe +1. Dominio con 10: Awe +3.

El blessing aparece a partir del nivel 4. Un nuevo efecto con 9.

Tocar las escalas son 40 puntos.

Dormir son + 150 pero espero 1 año; Emprisoned +250 pero espero 3 años

Recall un dios muerto necesita 40 puntos (1 punto por nivel de bless)& Pierdo un nivel de magia por path!!!

## **3. Unidades**

#### Características comunes de las unidades

Las unidades tienen unas características básicas pero si durante el combate sus valores cambian por cualquier razón (heridas, hechizos, ...) haciendo click sobre ella, (o la del enemigo) se detallan los efectos (puede ser útil para por ejemplo ver la efectividad de un hechizo). Además, es importante destacar que para las características normales (fuerza, ataque, defensa, ...) el valor medio es 10.

Las características comunes son:

- Puntos de vida: Cuando llegan a 0, la unidad muere ☺. Si uno hace click sobre la característica, se puede ver el tamaño de la unidad (Un hombre tiene un tamaño de 2). El tamaño de la unidad afecta los suministros que consume (tamaño -1), el número de unidades que caben en un cuadrado durante la batalla (6 puntos de tamaño por cuadrado), a la hora de calcular el daño por pisoteo (trample) y a la hora de calcular la efectividad de los proyectiles (cuando mayor es tu tamaño, más sencillo es que te alcance una flecha).
- Fuerza: En combates cuerpo a cuerpo, se suele sumar la fuerza de la unidad al daño del arma para calcular el daño real infligido, aunque hay excepciones (se puede ver mirando la descripción del arma). Por ejemplo, los caballeros de Avalon de Man van montados en unos unicornios que en cada turno golpean a sus enemigos con un cuerno mágico. Como es obvio, al daño producido por el cuerno no se le suma la fuerza del caballero.
- Ataque: Indica la habilidad de la unidad a la hora de golpear a un enemigo en un combate cuerpo a cuerpo. Es importante destacar que este valor muestra la habilidad "intrínseca" de la unidad pero que esta se ve modificada por las armas que lleva (esto es muy notable con objetos forjados) y que además, en el caso de que la unidad tenga varias armas/ataques el valor del ataque puede diferir. Por ejemplo si volvemos a los caballeros de Avalon, vemos que cuando usa su espada (attack nbr 1; los valores se deben interpretar en el orden en el que aparecen sus armas) tiene una fuerza de ataque de 12 pero cuando usa su lanza el valor de ataque es de 13.

- **Defensa:** Indica la habilidad de la unidad a la hora de evitar los golpes. En este caso, el valor de defensa se suele ver modificado grandemente por el equipo que lleva: las armaduras suelen restar puntos de defensa ya que hacen más pesada a la unidad y dificultan su movimiento pero las armas suelen ayudar. Aunque hay excepciones como por ejemplo la Chain Mail of Displacement que ofrece una protección de 18 (similar a una cota de mallas) pero es mágica y hace que la imagen del portador este desplazada por lo que al ser más difícil darle ofrece una defensa adicional de 3 (la cota de mallas normal la reduce en 3). Un Main Gauche of Parrying (es como una daga diseñada para parar golpes) aumenta tu defensa en 4 pero un Skull Standard la reduce en 3 (no es fácil esquivar los golpes cuando uno se pasea por el campo de batalla ondeando una bandera pirata ☺). Finalmente, es importante destacar que el parry de los escudos contribuye a la defensa (i.e. permite evitar el golpe) pero solo interviene en el valor de protección si el golpe es un golpe dado al escudo (ver más adelante). El caballero de Avalon es un buen ejemplo de todo esto y si uno pulsa sobre su valor de defensa se pueden ver los diferentes modificadores.
- **Protección:** Indica la protección a los golpes que ofrece el equipo de la unidad o la propia piel de la unidad (un dragón suele tener la piel dura y aunque no lleve armadura, su protección es de 18). En este caso es importante destacar que la protección en la cabeza es diferente de la del cuerpo. Ahora, no recuerdo si sale en el manual o lo leí en un foro, ni tampoco su valor exacto pero si no me equivoco la probabilidad es un 20% de que el golpe vaya a la cabeza aunque tampoco me haga mucho caso
- **Moral:** Determina la probabilidad de que la unidad continúe en el combate cuando recibe golpes o ignore el miedo que producen los seres demoníacos, .... (ver más adelante)
- **Resistencia mágica:** Algunos hechizos para hacer daño, necesitan hacer un chequeo contra la resistencia mágica de la unidad (son los que parecen como MR, MR+). Por ejemplo, los hechizos astrales que suelen intentar quemar la mente de la gente, controlarlos, ... suelen ser MR. Las unidades "normales" suelen tener una resistencia mágica de 10, los magos, seres sobrenaturales, sacerdotes la suelen tener mayor mientras que los animales o seres inanimados más baja.
- **Precisión:** Este valor se usa para determinar la precisión de una unidad a la hora de disparar proyectiles o lanzar hechizos (i.e. si se desvían o no).
- **Encumbrance:** Indica lo que la unidad se cansa al atacar (no al defenderse o lanzar proyectiles que es cero) o lanzar un hechizo (hay que sumarle en este caso la fatiga del hechizo). El encumbrance normal de una unidad suele ser 3 al que hay que sumarle la fatiga que provoca su equipo (armadura).
- **Fatiga:** Cuando una unidad combate o lanza hechizos, se va cansando lo que hace que sea más fácil darle, hacerle mas daño... (ver más adelante). Además, si uno hace click, aparece la edad de la unidad (entre paréntesis aparece la edad en la que se le considera mayor). Una unidad mayor ve sus atributos disminuidos (se van degradando cada vez mas), puede enfermar e incluso morir. El tema de la edad es complejo y se puede encontrar información en los foros del juego (es la típica "feature" que a los desarrolladores del juego les gusta no detallar para que la gente no juegue con calculadora ☺). No obstante, al final casi todo tiene su lógica y se basa en probabilidades. Por ejemplo un mago fuerte en naturaleza suele enfermar menos, uno de fuego se va consumiendo y envejece más rápido, los de muerte suelen no morir, ... O por ejemplo las escalas de frío y fuego pues no les sientan muy bien a la gente mayor pero el growth hace que enfermen menos, ...  
Comentarios sobre la edad:

Lo de la Edad en el Dominions la verdad es que es un tema bastante complejo y que no esta en el manual. En realidad parte de la gracia del juego es que no todo esta explicado pero siempre hay una lógica detrás. Básicamente, si le das al botón de la edad veras que para todas las unidades aparece un par de números en la forma X(Y) donde X es la edad actual e Y es la edad donde la unidad se considera vieja y parece el icono en su descripción También hay que tener en cuenta que un turno de juego es un mes. Cuando son viejos, estos tienen achaques y pueden sufrir aflicciones (los corazones que aparecen a veces junto a la descripción de tu unidad). Nadie conoce las formulas pero por lo que acabo de leer en los foros la probabilidad de enfermar es proporcional a su edad máxima (# entre paréntesis) y a cuanto tiempo lleva viviendo en el juego .Además, si es un mago en función de la magia que controla, las cosas varían:

- Si tu mago es poderoso en "Nature" su edad máxima es mayor (número entre paréntesis es mayor)
- Si tu mago es poderoso en "Fuego" su edad máxima es menor
- Si tu mago es poderoso en "Death" casi nunca enferman y por lo tanto no mueren
- A lo mejor los otros caminos también influyen de alguna manera
- Las escalas por ejemplo growth es beneficioso mientras que Death es malo. Creo haber leído que Cold/Hot también perjudicaba. Al final es echarle imaginación

Los muertos vivientes pueden envejecer pero nunca enferman aunque sus estadísticas pueden mermar ya que sus huesos se vuelven más frágiles

Sin embargo uno puede intentar escapar de la muerte con objetos, conjuros. Como muestra Gift of Health, boots of youth, twiceborn aunque vuelves a la vida como un muerto viviente ....

- **Liderazgo:** El número que aparece es el número de unidades "normales" que una unidad puede dirigir en la batalla. No obstante si uno hace click pues aparecen además de las normales, el número de "muertos vivientes (undead)" que un comandante puede dirigir (suele depender de su fuerza en Death o Blood) y el número de unidades mágicas (depende de lo poderoso que es un mago en los otros caminos ya que las unidades mágicas suelen ser "buenas" tipo hadas y cosas por el estilo)

### Habilidades especiales

**Berserker** (Enloquecido) Una unidad con esta habilidad se vuelve loca cuando es herida si pasa un chequeo de moral contra 12. Las unidades enloquecidas luchan hasta la muerte; no se retiran. Una unidad con la habilidad + Berserk consigue ese número como un bonus para sus atributos de berserk. Chequeo contra 12 (- el plus).

**Ethereal** (Etéreo): Solo 25 % de las veces le dan salvo que sea con un arma mágica

**Awe** (Pavor): Las unidades que tienen esta habilidad obligan al enemigo a pasar un chequeo de moral (10+Awe) para poder atacarla.

**Fear** (Temor): Las unidades dentro del área de Temor de un Monstruo deben pasar un chequeo de moral o huir. Tienen que pasar un chequeo de Moral contra 10. A diferencia del pavor, el bonus de Temor indica el área adicional de efecto, no la fuerza del Temor. Así, un monstruo con Fear + 4 produce el Temor normal y lo irradia a 4 cuadrículas. La fuerza del Temor se incrementa en 1 por cada +5 Fear completos. Así, a una unidad con Fear +10 lo irradia a 10 cuadrículas adicionales, y fuerza el chequeo de moral contra 12. El área básico de efecto de Fear (Fear + 0) es 6 cuadrículas. Chequeo de Moral contra 10 + Bonus/5. El radio es 6 + Bonus

**Heat** (Caliente, Irradia calor): Las unidades con esta habilidad irradian calor sobre las cuadrículas adyacentes. Lo verás en la batalla como un pequeño humo negro. 5 "armor negating" stun damage (fatiga). Se contrarresta con protección contra el fuego

**Chill** (Congelación): 5 "armor negating" stun damage (fatiga). Se contrarresta con protección contra el frío

**Poison cloud** (nube de veneno): 5 "armor negating" poison damage". Dura 2 turnos

Heat, Chill y Posion cloud: Estos 3 efectos se suman

**Petrification**: Si le ataco y fallo un chequeo de MR, muerdo

**Seduction**: Ver manual p57.

**Standard**: Aumenta moral en 1+Bonus/10. El radio es el Bonus. Disminuye en 1 cada turno

**Trample**: La unidad tiene que pasar un chequeo de Defensa – (fatiga/10) contra 10. Si falla recibo un daño de 8+2\*Size

**Horror Marked**: Me atacan horrores cada mes

**Starvation**: Si estoy dos turnos sin comer (unsupplied) puedo sufrir disease.

**Disease** (Enfermedad): Voy cogiendo aflicciones cada turno

### Habilidades especiales

El número de habilidades especiales es demasiado grande para detallarlas aquí pero algunas de ellas son:

- **Regeneration** (Nature Blessing): la unidad recupera puntos de vida durante la batalla
- **Recuperation**: La unidad puede recuperarse de las aflicciones de manera natural
- **Reinvigoration** (Earth Blessing): la fatiga de la unidad disminuye de manera automática durante la batalla
- **Awe** (intimidación, sobrecogimiento): Una unidad que quiera golpear a una unidad con awe tiene que pasar un chequeo de moral contra 10 + valor del Awe para simplemente atreverse a golpearle. Pocas unidades tienen Awe pero un Pretendiente con un Dominio inicial de 9 o 10 tiene un Awe +1 o Awe +2 respectivamente.
- **Fear** (Miedo): Esta es una de las habilidades más potentes del juego ya que obliga a las unidades cerca de esta unidad a pasar chequeos de moral para no huir del campo de batalla. El chequeo de moral es contra 10 + Valor del Fear/5 y afecta a un área igual a 6 + Fear. Por ejemplo, una unidad que ya tuviese como capacidad Fear, al que se le da un Horror Helmet pues se convierte en una unidad Fear + 5 con lo que todas las unidades en un área de 11 casillas de él, tienen que pasar cada ronda un chequeo de moral contra 11.
- **Heat** (Calor): Estas unidades radian calor y producen 5 AN puntos de stun damage en los cuadrados adyacentes a él, por lo que las unidades que están cerca de él se van cansando aunque no hagan nada. La protección (vulnerabilidad) contra el fuego se tienen en cuenta. Además, hay que destacar que se acumula por lo que si estas rodeado por 3 unidades de este tipo (p.ej. Abyssia), recibes 3 ataques de este tipo por ronda.
- **Chill** (Frío): Igual que el anterior pero con frío.
- **Poison Cloud** (Nube de veneno): Recibes 2 AN puntos de daño de veneno pero la nube dura 2 turnos por lo que puedes recibir múltiples ataques provocados por la misma unidad.
- **Petrificación**: Si atacas a una unidad con esta habilidad y fallas un MR mueres.
- **Inmortal**: Las unidades inmortales, cuando mueren en dominio amigo vuelven a aparecer en el siguiente turno. Hay gente que coge pretendientes inmortales (suelen ser caros) junto a un dominio alto, simplemente para lanzarlos a la bestia en la batalla con la tranquilidad de que volverán a aparecer en el turno siguiente.
- **Cursed** (maldita): Una unidad maldita (es irreversible) ve incrementada sensiblemente la posibilidad de recibir una aflicción que da vez que es dañada (aunque sea con 1 solo punto de daño). Hay un hechizo (Curse) muy barato(N1S1) que es un clásico para luchar contra los SC ya que simplemente coges a un mago que lo lance y se retire de la batalla, y el mago tiende a maldecir al Pretendiente enemigo. Una vez maldito, pues cada vez que alguien dañe al Pretendiente enemigo, pues este perderá un ojo, luego un brazo, ...
- **Ethereal** (etéreo): Una unidad etérea solo es realmente alcanzada en uno de cada 4 ataques, cuando los ataques no se realizan con armas mágicas (o hechizos que no sean Mundane).
- **Luck**: Una unidad con suerte solo será dañada uno de cada dos veces (aunque sea con armas mágicas). Normalmente, las unidades no tienen esta habilidad pero un simple Pendant Of Luck les da esta habilidad. Un combo clásico es darle a una unidad etérea un Pendant of luck por lo que para aquellos ataques que hayan superado su defensa, solo uno de cada dos ataques mágicos o uno de cada ocho normales le darán (para dañarle realmente luego hay que superar su protección ...).
- **Trample** (pisoteo): Cuando una unidad de este tipo entra en un cuadrado, intenta chafar a las unidades allí presentes siempre y cuando sean más pequeñas. Dichas unidades deben pasar un chequeo de Defensa –(Fatiga/10) contra 10. Si superan el chequeo, sufren 1 punto de daño y son desplazadas a la casilla adyacente .Si lo fallan, pues sufren 8 + 2 \* tamaño de daño AP, con un daño mínimo de 1 punto.

Un clásico es coger un comandante grandote que vuele y darle unas Boots of behemoth (le da trample) o a un comandante con trample unas Winged Shoes (le permite volar) y tenemos a un bicho que vuela con trample. Luego le damos algunos objetos más para que se recupere de la fatiga y tenga buena protección y le damos la orden Hold, Hold, Attack rear y al cabo de un par de rondas, tenemos a una masa de carne que se eleva por los aires y se dedica a chafar a esos estupidos arqueros y magos humanos 😊.

## 4. Combate (Pág.73)

En cada cuadrado caben unidades hasta llegar a un size de 6.

Mover horizontal cuesta 2AP. Mover diagonal cuesta 3 AP. Combatir todos por lo que si muevo y combato tengo puntos negativos que se acumulan en el siguiente turno

El orden del combate es Magia, arqueros, mover, combatir

Moral unidades +2 después recibir el blessing

Armor piercing (Penetración de armadura): Protección dividida por 2

Affliciones: La probabilidad depende del porcentaje de daño recibido sobre el valor inicial de HP

### 4.1 Combate

En el fondo, el combate cuerpo a cuerpo es muy simple. El atacante realiza una tirada de ataque y el defensor una de defensa. Si el resultado del atacante es mayor que el del defensor el atacante impacta. En el caso contrario falla en su ataque.

Tirada de Ataque = Valor del atributo Ataque del atacante+ DRN – Fatiga

Tirada de Defensa = Valor del atributo Defensa del defensor + DRN – Penalización por Múltiples Ataques

Si el defensor tiene un escudo, el impacto es un impacto contra el escudo, a menos que la Tirada de Ataque supere a la Tirada de Defensa en una cantidad superior al valor de Defensa Esquiva del Escudo (Parry). Algunas armas ignoran los escudos.

**Ejemplo:** Un Axeman de Jotun (habilidad de ataque 10 con un hacha de Jotun que disminuye la habilidad de ataque -1, para un total de 9) está atacando a un Centauro Negro de Pangea (Defensa 17). El Gigante Axeman obtiene en su tirada 6,3,6,5 (dos tiradas añadidas) para un total DRN de 18 y , por tanto, un Valor total de Ataque de 27 (9+18). El Centauro Negro saca en su tirada 4,5 para un valor final de Defensa de 26 (17+9). El Axeman supera el valor de defensa del Centauro en 1, que es menos que el valor de Esquiva del Escudo que es 4. El Gigante Axeman ha conseguido un Impacto contra el Escudo

Tirada de Defensa = Valor del atributo Defensa del defensor / (#veces anteriores atacado en el mismo turno) +DRN – Fatigue

Una vez que se anota un impacto, se determina el daño que se ha hecho de forma similar, solo que ahora se usa la Fuerza y la Protección.

Tirada de Daño = Valor de Fuerza del Atacante + Valor de Daño del Arma +DRN

Tirada de Protección = Valor de Protección en el lugar impacto + DRN + Valor de Protección del Escudo (sólo se aplica si la diferencia entre ataque y defensa en la tirada anterior es inferior o igual al shield parry)

Si la Tirada de Daño es mayor que la Tirada de Protección, el defensor sufre un daño en sus Hit Points (Puntos de Impacto o vida) igual a la diferencia.

**Ejemplo:** El Gigante del ejemplo anterior impactó al Centauro. Ahora debe calcularse la Tirada de Daño. La fuerza del Gigante es 20 y el daño del arma es 7. Su DRN es 4,6,3 (una tirada añadida) para un Valor final de Daño de 39 [20+7+ (4+(6-1)+3)]. El DRN del Centauro es 2,1. Su protección es 9 y la protección de su escudo es 15. Esto hace un valor total de Protección de 27. El Gigante inflige 12 puntos de daño al Centauro (39-27). El Centauro Negro tenía al principio 22 Hit Points; después de este combate le quedarán solo 10

Observa en el ejemplo de arriba que si el Gigante hubiera superado la Tirada de Defensa del Centauro por 5 o más, el valor de Esquiva del Escudo (Shield Parry) habría sido superado, y el golpe le habría hecho perder el escudo yendo directamente contra la armadura del Centauro. En ese caso, hubiera hecho 15 puntos adicionales del daño, y habría matado al Centauro de un solo golpe.

El Daño se muestra con números rojos sobre la unidad que sufre el daño. Esto te puede ser muy útil para determinar la efectividad de tus unidades y tácticas.

**Penalización por múltiples ataques.** Una unidad verá reducida su defensa por 2 por cada vez que sea atacada en un turno. Entonces si el Centauro del ejemplo anterior hubiera sido ya atacado dos veces en ese turno, su defensa se habría reducido por 4.

Por eso, saturar de ataques a unidades con altos valores de defensa es una buena manera de superar su ventaja.

Es importante observar que la probabilidad original del Axeman para impactar al Centauro era un 6% (8 puntos mayor la defensa del Centauro sin las tiradas de dados) y la de impactar perdiendo el escudo un 2% (12 puntos superior la del Centauro sin las tiradas de dados). Pero las consecuencias de un simple impacto de un gigante son severas para tropas con armaduras ligeras. Las tropas con Altos valores de Defensa y Bajos valores de Protección son muy frágiles. Y todo esto antes de aplicar los efectos de la fatiga.

- Las unidades que usan un par de armas (o más) sufren penalizaciones (siempre y cuando sean ellas las que las usan y las usen a la vez). Además no confundir con múltiples ataques; por ejemplo los seres que van montados en animales pues suelen tener varios

ataques ya que esta el ataque del jinete más el del animal y como son diferentes pues no sufren penalizaciones. La penalización es igual a la suma de la longitud de las armas y esta penalización se reduce si la unidad es ambidiestra. En realidad y para ver el valor de ataque real de una unidad, lo mejor es no fijarse en el valor medio y hacer click sobre el valor de ataque de la unidad para ver el ataque que tiene con cada arma. Este hecho en realidad no es muy relevante para las unidades normales pero si que lo puede ser si a uno por ejemplo le da por forjar un par de long spears (longitud 5) y se las da a un mismo comandante no ambidiestro (su fuerza de ataque se reduciría en 10!!!). Normalmente, a los comandantes y salvo que sean ambidiestros es mejor darles un arma y un escudo o un arma que se use a dos manos. Por curiosidad, hay un pretendiente que es la Nataraja (una divinidad hindú que tiene 4 brazos) y que tiene una habilidad ambidiestra de 10.

### Combate

El orden de combate es:

- Los magos lanzan sus hechizos por lo que por ejemplo pueden lanzar como mínimo un hechizo de protección antes de que tus tropas empiecen a pegarse
- Los arqueros (u otros unidades) disparan sus flechas, jabalinas, ...
- Las unidades se mueven
- Las unidades combaten

Para entender las formulas hay que tener en cuenta que un DRN es la suma de dos dados abiertos. Es decir es la suma de dos dados salvo que si saco un 6, pues sumo 5 y vuelvo a tirar un dado. O en otras palabras, cuando comparo dos cantidades si hay una diferencia de 10 entre ellas hay que tener bastante suerte para superar el chequeo y con 20 es extremadamente difícil pero no imposible (en la página 5 hay una simpática tabla para calcular probabilidades).

Algunas de las formulas/hechizos no aplican a una unidad individual sino a un squad (pelotón). Un squad son todas aquellas unidades que en la pantalla en la que asignas las unidades a un comandante están en la misma fila.

### Combate cuerpo a cuerpo

En un combate cuerpo a cuerpo, el orden es el siguiente:

- Un chequeo para ver si el ataque es repelido
- Un chequeo en el que se comparan los valores de ataque y de defensa para ver si el atacante es capaz de golpear a su adversario. Si el atacante tiene varias armas se realiza un ataque por arma (salvo que se indique lo contrario; por ejemplo las lanzas de los caballeros solo se usan una vez) y además hay armas con varios ataques (por ejemplo una hidra tiene varias cabezas y cada cabeza realiza varios ataques)
- Si el atacante alcanza al defensor, se calcula el daño producido

### Chequeo de golpe

$Ataque = Valor\ Ataque + DRN - Factor\ de\ Fatiga\ (1\ por\ cada\ 20\ puntos\ de\ fatiga)$

$Defensa = Defensa/Penalización\ por\ múltiples\ ataques + DRN - Factor\ de\ Fatiga\ (1\ por\ cada\ 10\ puntos\ de\ fatiga)$

donde la penalización por múltiples ataques es la siguiente: la defensa se reduce a la mitad por cada ataque previo (i.e. la defensa se divide por dos si es el segundo ataque en el mismo turno, por 4 si es el tercer ataque en el mismo turno, ...). Cuidado que se divide por ataque y no por combate por lo que si la unidad combate contra unidades con múltiples ataques (por ejemplo las hidras con 5 cabezas y si no me equivoco dos ataques por cabeza, suman 10 ataques por ronda -> necesitas protección ya que te van a dar seguro).

$La\ unidad\ es\ alcanzada\ si\ Ataque > Defensa$

### Daño producido

$Daño = Valor\ daño\ arma + Fuerza\ de\ la\ unidad\ (salvo\ que\ la\ descripción\ del\ arma\ diga\ lo\ contrario) + DRN$

$Protección = Protección\ en\ el\ lugar\ alcanzado\ (cabeza\ o\ cuerpo)/Factor\ criticidad + DRN + Protección\ de\ escudo\ (si\ es\ un\ golpe\ al\ escudo;\ sino\ 0)$

Un golpe es un golpe al escudo si la diferencia entre los valores de ataque y defensa (chequeo anterior) es inferior o igual al "parry" del escudo.

El factor de criticidad es 2 solo si el golpe es crítico (sino vale 1). Un golpe es crítico si  $DRN < (2 + Fatiga/15)$ . Es decir una unidad muy cansada empieza a sufrir ataques críticos.

$Daño\ producido = Daño - protección$

## Varios

- Cuando una unidad sufre un golpe muy fuerte sus probabilidades de coger una aflicción aumentan (i.e. la probabilidad es igual al porcentaje de puntos de daño recibidos sobre el total de puntos de vida). Las aflicciones pueden ser de muchos tipos (perder un ojo, quedarse mudo, perder un brazo, quedarse cojo, enfermar, ...). Además, hay conjuros (p.ej Bone grinding), el bless de muerte u objetos (Flesh Eater) que pueden causar aflicciones o aumentar las probabilidades de tenerlas. Una unidad que ha sufrido una aflicción no se recupera de ella salvo que tenga capacidades de recuperación (ver más adelante), se halla lanzado algún hechizo (p.ej. Gifts of Health) o se dispongan de unidades que curan (p.ej. las hadas de Faerie Court)
- Los comandantes que tienen mucha experiencia pues pasan a formar parte del Hall of Fame y al entrar en el, ganan una habilidad heroica (salvo que sean pretendientes). Además, a medida de que permanecen en el, pues el bonus proporcionado por esa habilidad aumenta. Puede ser una tontería pero si hay suerte con la habilidad y un comandante permanece bastante tiempo, pues puede convertirse en una unidad temible que equipada con algunos objetos, la podemos lanzar a enfrentarse a ejércitos ella sola junto a un puñado de valientes. O si por ejemplo un comandante ve su precisión aumentar mucho pues a lo mejor no es mala idea forjarle un arco para que se dedique a matar tropas enemigas durante la batalla

## 4.2 Fatiga

Fatiga es igual al encumbrance después de cada ataque

Se pierde un punto de Defensa por cada 10 de fatiga

Se pierde un punto de Ataque por cada 20 de fatiga

Critical hit debido a Fatiga =  $DRN - Fatiga / 15 < 2$ ; entonces Protección / 2. Cada vez que se produce un impacto, se realiza un DRN y se le resta la Fatiga / 15 para chequear si es un impacto crítico. Si este valor es menor que 2 se produce una reducción del valor de protección a la mitad.

Una unidad con + de 100 fatiga se queda inconsciente. Recupera 5 cada turno hasta que recupera la consciencia otra vez, cuando el valor de Fatiga cae por debajo de 100. Una unidad que alcanza 200 de fatiga empieza a recibir puntos de daño en vez de fatiga.

**Ejemplo:** Si el Centauro de antes hubiese tenido un nivel de fatiga de 30, su defensa se habría reducido por 3. Por cada impacto que reciba, se efectúa un Critical Hit =  $DRN - 2 (Fatiga/15=2)$ . Si el resultado final es menor que 2, el valor de protección del centauro será reducido a la mitad. Si esta circunstancia se hubiera producido, el valor de Protección del Centauro se habría reducido a 12 ( $27 - 3$  puntos por Fatiga Acumulada =  $24 / 2$  por Critical Hit  $DRN = 12$ ). Con la misma tirada del ejemplo anterior el valor de la Tirada de Protección del Centauro hubiera sido  $15 = 12 + (2,1)$  y el daño inflingido por el Gigante hubiera sido de 24 puntos, matando al Centauro.

Observa como es imposible obtener un Critical Hit con una unidad que no sufra Fatiga (ya que es imposible sacar un valor menor que 2 lanzando 2D6) mientras que una unidad que tenga una fatiga de 60 sufrirá un Critical Hit una de cada cuatro veces que reciba un impacto.

## Fatiga

Cada vez que una unidad, realiza un ataque recibe una fatiga igual a su encumbrance (si tiene varias armas o tiene múltiples ataques el encumbrance se suma una sola vez; i.e. el encumbrance es global y se añade en cada ronda en que la unidad ataca).

Una unidad no se fatiga al moverse (hay excepciones debido a la magia), defenderse o al lanzar proyectiles. No obstante un mago si que se fatiga al lanzar hechizos.

Si una unidad supera los 100 puntos de fatiga cae inconsciente por lo que no puede moverse, realizar ataques, repeler ataques y falla siempre el chequeo de golpe (aunque su protección sigue activa).

Una unidad inconsciente, recupera 5 puntos de fatiga por ronda. Si su nivel de fatiga baja de 100 la unidad vuelve a estar consciente.

Una unidad que tiene más de 200 puntos de fatiga, recibe daño en vez de fatiga cada vez que algo le fatiga (aunque es imposible superar 200 puntos de fatiga combatiendo ya que la unidad cae inconsciente al llegar a 100, existen hechizos que aumentan la fatiga de la unidad esté esta inconsciente o no)

De lo anterior se puede deducir lo siguiente:

- Las unidades con mayor protección son las que tienen mayores posibilidades de sobrevivir ya que si bien una unidad con buena defensa puede evitar que le den, al final por fatiga o porque acaba rodeada, sus valores de defensa se acaban reduciendo considerablemente
- Las unidades con escudos son excelentes ya que protegen de las flechas (ver más adelante) y protegen mucho al defensor. Para ilustrar lo siguiente supongamos que una unidad lambda con un ataque de 10, una fuerza de 10 y una espada corta (daño 5) ataca a otra unidad Gamma con una defensa de 10, una armadura normal de anillas (protección 11) pero con un super Tower Shield que tiene un parry de 7 y una protección de 15 (son los que llevan por ejemplo los legionarios de Pythium pero encima sus unidades tienen mejor defensa que el soldado Gamma<sup>⊗</sup>):

- La probabilidad de alcanzarle es un 46 % (en caso de empate no se le alcanza) pero de que el golpe esquive el escudo es de solo un 8%
- Si el ataque esquiva el escudo el daño producido es 1 punto (70%), 2 puntos (62%), 3 puntos (54%), 4 puntos (46%) ... pero si el ataque golpea el escudo el daño recibido es 1 punto (2%), 2 puntos (1%). En otras palabras, solo son efectivos los golpes que no son parados por su escudo y estos son solo el 8% de ellos con una unidad normal (asumiendo que la unidad no estaba cansada o rodeada).
- De lo anterior, para intentar dañar a unidades con escudos buenos (sin usar la magia):
  - Se pueden usar unidades con valores de ataque excepcionales (superiores a 20) para evitar sus escudos al goppearles
  - Se usan unidades con una fuerza descomunal o con armas poderosas para que aunque el golpe sea parado por el escudo se produzca daño igualmente
  - Unidades que usen armas mágicas que confieran Armor Piercing (Penetran, Perforan las Armaduras) o Armor Negating (ver más adelante)
  - Rodeándolas con un enjambre de unidades (si se dejan ☺ ) para que sus valores de defensa se reduzcan de manera considerable y los golpes no sean parados por su escudo.
  - Hay armas que ignoran los escudos como las mazas (??) o los manguales (mace, morningstar o flails). Abyssia por ejemplo tiene este tipo de unidades.
- Las unidades pesadas (son las que suelen llevar los escudos grandes) suelen tener un valor de encumbrance muy alto por lo que al combatir va perdiendo efectividad a medida que el combate transcurre (sobre todo en defensa) por lo que una táctica puede ser enviarles “hordas” de unidades baratas para que se cansen y luego las unidades poderosas que vienen detrás lo tengan más sencillo (cuidado con la moral y el número de bajas; ver más adelante). Otra posibilidad, es poner alguna unidad mágica con una protección brutal (como si fuese un “tanque”) o una defensa alta de tal manera de que se agoten intentando dañarle. Finalmente, hay que tener en cuenta que si uno controla este tipo de unidades hay hechizos (sobre todo en Earth y Water) que pueden dañar las armaduras o incluso destruirlas directamente (p.ej. Acid xxx, Destruction, Armor of Achilles, Rust Mist) o bastantes hechizos que pueden aumentar la fatiga en el campo de batalla. Por ejemplo, un legionario de Pythium tiene en general un encumbrance de 7 y un ataque de 10 pero si ha sido afectado por Curse of Stones al cabo de una decena de ataques ve su capacidad de ataque reducida a 5 y su defensa a 0. Al cabo de 20, su valor de ataque pasa a valer 0 y cae inconsciente!! (fatiga= encumbrance + 1d6 por lo que cada vez que ataca; en media sufre 10 puntos de fatiga).
- Si uno diseña un pretendiente como Super Combatiente o crea lo que los anglosajones llaman un “thug” (matón), es decir un monstruo o unidad potente al que se equipa con objetos forjados hay que tener muy en cuenta el tema de la fatiga si uno quiere que se enfrente a ejércitos incluso de tamaño medio. Existen, infinidad de maneras de luchar contra la fatiga pero algunas de ellas son:
  - Que tu unidad sea un Undead o algún bicho lifeless (no tienen encumbrance)
  - Que tu unidad bien por Earth blessing, de manera natural, por magia (p.ej. Reinvigoration en Blood) o por algún objeto (p.ej. Boots of the Messenger) tenga reinvigoration (ver más adelante)
  - Que lance algún tipo de ataque drain (ver más adelante)
  - Que cause miedo (las unidades huyen solo al verle) o esté rodeado por algún efecto perjudicial como veneno, fuego,... de tal manera de que las unidades mueren al acercarse a él sin que tenga por ello que combatir. La idea es que tenga que realizar pocos ataques para acabar con los enemigos
- Aunque una unidad tenga valores de protección altos y unos buenos valores de defensa es importante que vaya rodeada de tropas aunque sean malas ya que si se ve rodeada, recibirá un montón de golpes ya que su defensa será baja (múltiples ataques en un turno) y por pura estadística acabará sucumbiendo.
- Las unidades con lanzas aunque sean baratas son las más eficaces para parar animales (que suelen tener armas cortas tipo garras, mordedura), y una moral muy baja (tipo elefantes por ejemplo).
- Si uno, no dispone de unidades con armas igual de largas para zafarse de los típicos muros de lanzas uno puede evitarlos (aunque parezca de perogrullo la gente tiene tendencia a ponerlos en medio del campo de batalla y no en los lados), usar unidades que vuelan scriptadas con attack rear ☺, unidades con buena defensa para evitar que las lanzas les golpeen o tropas con buena moral y protección para que, aunque las lanzas les golpeen, pues no se desmoralicen ni sean dañados por las lanzas y prosigan con el ataque. Por experiencia propia, es bastante frustrante ser incapaz de traspasar un muro de Longspearmans de Man mientras sus arqueros van machacando a tus tropas atacadas.

### 4.3 Repel (Repeler)

Este concepto trata de recoger el efecto que en combate supone llevar armas de gran longitud, como alabardas, picas y similares.

Si el defensor tiene un arma mas larga, entonces antes que le ataquen él hace un ataque. Si el resultado es un impacto entonces el atacante tiene que pasar un chequeo de moral. Si no lo pasa se aborta el ataque. Si lo pasa pero el defensor le daña (Hit vs. Protection) entonces el atacante recibe 1 punto de daño y aborta su ataque.

Esto implica que las unidades con baja moral son más fáciles de repeler al igual que las unidades con armas de longitud cero como garras, y colmillos.

La unidad que repele un ataque le resta -2 a su tirada por cada vez que es atacada en ese turno. Por eso es más fácil repeler el primer ataque que el segundo, etc.

Poner un muro de picas contra unidades con poca moral o bichos que muerden, arañan, ...

Si el defensor tiene un arma más larga que el atacante puede repeler el ataque:

- 1) El defensor realiza un chequeo de golpe sobre el atacante. Si falla, el atacante entonces realiza su ataque normalmente. Si le da, ir a 2)
- 2) El atacante tiene que hacer un chequeo de moral. Si falla el chequeo, el atacante se asusta y aborta su ataque. Si lo pasa, el atacante puede sufrir daño (ver 3)
- 3) Se realiza un chequeo de daño y si el atacante es dañado entonces recibe un único punto de daño y aborta su ataque. Sino continúa con su ataque.

En otras palabras para poder realizar un ataque si el defensor tiene un arma más larga, el atacante debe esquivar el arma del defensor o si es alcanzado, pasar un chequeo de moral y no recibir daño por parte del defensor.

No obstante, una unidad ve su capacidad de repeler un ataque disminuir en 2 cada vez que intenta repeler a un ataque en el mismo turno (i.e. el segundo ataque es -2, el tercer es -4, ...) por lo que no hay esperar que un solo lancero solitario repela el ataque de por ejemplo varios tigres.

## 4.4 Múltiples armas

Si tengo varias armas entonces hago varios ataques pero mi capacidad de ataque se ve reducida por el tamaño de las armas – capacidad de ser ambidiestro.

## 4.5 Arqueros

Si la distancia es superior a  $(\text{Precision}/2) - 2$  entonces el tiro se desvía con una desviación máxima igual a  $\text{distancia} * 1,25 / \text{Precision}$ . La desviación es una gaussiana.

Ataque = DRN + size in the square +2 if magic

Defence = 2 + DRN + shield parry\*2 – Fatigue/20

No tiene en cuenta la defensa de la unidad !!!

Precision por encima de 10 se dobla ¡!! (e.g 13 es 16)

El daño es parecido al ataque con melee pero en la mayoría de los casos no se suma la strength del atacante. Sin embargo hay flechas con armor peircing (arbalette) o armor negating (e.g. lightning)

### Combate con misiles

En esta sección se detallan las formulas que rigen el lanzamiento de proyectiles (aunque son las mismas que con los hechizos).

En primer lugar es importante destacar que las unidades tienen un número limitado de proyectiles (aparece en la descripción del arma) y que a la hora de realizar los cálculos cada punto de precisión por encima de 10, cuenta doble (i.e. un arquero con una precisión de 13 es como si tuviese una precisión de 16). Aunque, no es el objetivo de este resumen, por completitud, cuando un mago lanza un hechizo se suma la precisión del hechizo a la del mago y se multiplica por 2 cada punto por encima de 10 (por ejemplo el hechizo astral Mind Burn tiene una precisión de 100 por lo que el mago siempre acertará a su víctima). Finalmente, hay que destacar que una flecha (o hechizo) no puede ser lanzado más lejos que su Range (alcance)

En el combate con proyectiles, el orden es el siguiente:

- Se determina donde cae el proyectil
- Un chequeo en el que se comprueba si la unidad es alcanzada
- Si el proyectil alcanza al defensor, se calcula el daño producido

### Determinación lugar del impacto

- 1) Se calcula la distancia del objetivo d (en número de cuadrados)
- 2) Si  $d \leq (\text{Precision del "arquero"}/2) - 2$ , el objetivo es alcanzado por la flecha. Sino la flecha se desvía
- 3) Si la flecha se desvía. La "desviación" sigue una distribución normal (o gaussiana o campana de Gauss), centrada en  $d * 1,25 / \text{precisión}$ . Es decir la mayoría de las flechas se desviarán la cantidad anterior pero algunas alcanzaran a su objetivo (cuando mayor es la desviación, menos probable es).

### Chequeo para comprobar si la unidad es alcanzada

Ataque = DRN + (tamaño de las unidades en el cuadrado) + 2 si se usa un arma mágica

Defensa = 2 + DRN + (parry del escudo x2) - Factor de Fatiga (1 por cada 20 puntos de fatiga)

La unidad es alcanzada si  $\text{Ataque} > \text{Defensa}$ . Si hay más de una unidad en el cuadrado, se determina de manera aleatoria que unidad ha sido alcanzada.

#### Daño producido

$\text{Daño} = \text{Valor daño arma (no se le suma la fuerza del atacante)} + \text{DRN}$

$\text{Protección} = \text{Protección en el lugar alcanzado (cabeza o cuerpo)} / \text{Factor criticidad} + \text{DRN}$  (si no me equivoco el escudo no interviene i.e. o para el proyectil o no lo para)

$\text{Daño producido} = \text{Daño} - \text{Protección}$

De lo anterior se puede deducir:

- Si uno tiene arqueros potentes los dos hechizos claves son Wind Guide (precisión +5) y Flaming Arrows (las flechas son encantadas y producen un daño adicional de 8 puntos Armor Piercing de fuego, la unidad que es alcanzada puede prenderse y las flechas son consideradas mágicas por lo que alcanzan a los bichos etéreos de manera normal; ver más adelante). Por ejemplo, si uno lanza estos dos hechizos con los arqueros de Man pues tiene unos arqueros con una precisión de 12+5 (o 24 en cuanto a cálculos se refiere) por lo que alcanzan siempre a cualquier unidad a 10 o menos cuadrados de ellos cuando normalmente solo lo hacen a 5 cuadrados de ellos. Además, aparte del daño normal que producen sus flechas (13) hay que sumarle otros 8 puntos de daño de fuego AP (ver más adelante)
- Aparte del fuego, hay proyectiles (por ejemplo las ballestas) que son también Armor Piercing.
- Un factor super importante es que la probabilidad de alcanzar a alguien, no depende de su defensa por lo que es la manera de dañar a esas unidades mágicas (o no) que suelen ser muy habilidosas y que además suelen llevar poca protección por lo que las flechas les hacen daño
- Si uno se enfrenta a grandes concentraciones de arqueros y quiere combatirlos normalmente, pues lo importante es poner en primera línea a tropas pesadas (las flechas tampoco suelen ser mortíferas) y sobretodo con escudos con mucho "parry". Por ejemplo, si en un cuadrado hay 3 humanos (tamaño 2) pero con Tower shields (parry 7), el factor de ataque es 6 (tamaño de las unidades en el cuadrado) pero la defensa es 16 por lo que la probabilidad de alcanzarlos (no hablo ni de dañarlos) es de un 3%.
- Para luchar mágicamente pues desgraciadamente casi todos los hechizos están en Air. Tenemos, los que proporcionan un escudo contra las flechas (Air Shield o Arrow Fend) o los que afectan a la precisión. Storm es super potente ya que: reduce la precisión a la mitad por lo que sus disparos se desviarán y alcanzarán a sus tropas, la mitad de sus flechas se perderán y lanzar los hechizos de fuego cuestan el doble de fatiga (Flaming Arrows es F3, 100 de fatiga, 1 gema de fuego por lo que solo lo podrían lanzar magos con F4 como mínimo). Hay un objeto muy simpático llamado Staff of Storms que hace que haya automáticamente una tormenta en la batalla. En Death, Darkness también es excelente aunque es un hechizo difícil de lanzar y afecta a todo el mundo: 50% de reducción en ataque y defensa, 75% reducción en la precisión salvo que la unidad tenga Darkvision (visión en la oscuridad), sea undead o blind (ciega). En water, esta Rain para hacer más difícil lanzar Flaming Arrows y Fire Ward para hacerlos resistentes al fuego. Luego en las otras escuelas pues hay hechizos que le hacen uno inmune al fuego o que aumentan la protección por lo que siempre puede ser útil para luchar contra Flaming Arrows.
- Aunque tampoco es muy importante ya que no vale la pena gastar puntos de diseño en ello (aunque si por otras razones uno ha escogido un mago potente en Air, siempre es bueno saberlo), el Bless de Air ofrece protección contra los proyectiles.
- Como normalmente uno no sabe que hacer con sus comandantes en la batalla, una posibilidad es forjarles un arco y que se dediquen a disparar desde la retaguardia. Los hay bastante simpáticos baratos (Longbow of Accuracy o Black Bow of Botulf).
- Como los magos no suelen tener escudos ni armaduras pues una flecha perdida les puede hacer daño. Para reducir este efecto, un pequeño truco es poner a alguna unidad(es) junto a ellos y que tengan escudos con la orden Guard Commander y que estén en los mismos cuadrados que ellos. Por ejemplo, un mago humano en un mismo cuadrado que otros dos humanos por el simple hecho de haber más de una unidad en el cuadrado, pues se reduce la probabilidad de que le alcance una flecha (en nuestro caso al 33%).
- Aunque puede ser un poco "gamey" todo el mundo lo hace: si pones un pequeño número de unidades más adelantadas al resto de tu ejército, pues estas atraerán el fuego de los arqueros (con orden fire closest). Estas morirán, pero la mayoría de tus tropas avanzarán al contacto del enemigo sin que reciban flechas. Si te hacen esto, lo mejor es no dar ordenes a tus arqueros y dejar que la máquina escoja sus objetivos.

## 4.6 Special Damage

Los porcentajes de resistencia se aplican antes de la protección normal

Fire es normalmente armor piercing. Además puede pillar fuego (1/2 HP por turno). La probabilidad de que se apague el fuego es  $25\% + \text{fire resistance} + (\text{cold scale} * 5) + 100\%$  si llueve (heat scale restaría)

Cold además del daño fatiga en 2d6 por turno. Probabilidad de recuperación es  $25\% + \text{cold resistance} + (\text{heath scale} * 5)$ . (cold scale la reduciría).

Con Poison el daño se reparte entre el número de turnos que dura el envenenamiento. Sería 10 % del dano (redondeado hacia arriba), 10 % del daño restante ... La protección solo sirve para calcular el daño inicial.

Drain el atacante aumenta sus hit points en Daño/2 y reduce su fatiga en Daño \*2. Solo los 5 primeros puntos son Drain damage por lo que gana como máximo 3 Hp y reduce la fatiga en 10 puntos.

Duración Paralisis = (Daño – tamaño victima )/2. Una vez paralizado si me dan el daño es maximo (0,5\*minimo (duración antigua, nueva duración),5) pero la duración de la paralisis es la mayor de las dos.

### Daño especial

Aparte de el daño directo provocado por las armas o los hechizos, hay daños que son especiales (fuego, rayos, frío, ...).

En primer lugar es importante destacar que algunas unidades son resistentes (o vulnerables) a este tipo de daño pero que la protección o vulnerabilidad a ese elemento, se aplican antes de realizar el calculo de daño (i.e. aplicar la protección) y no después.

Es decir, un ataque 8 de fuego se considera de 12 si la unidad tiene una susceptibilidad del 50% al fuego o de 4 si la unidad tiene una resistencia del 50% a este. Además, existen gran cantidad de objetos u hechizos que hacen a las unidades más resistentes o vulnerables a estos tipos de daño. Por ejemplo, Stoneskin aumenta la protección de las unidades pero las hace más susceptibles a los rayos mientras que Fire Resistance te hace inmune al fuego...

Los tipos de daño son:

- Fuego: Aparte del daño normal una unidad puede prenderse. Si una unidad se esta quemando pierde entre 1 y 2 puntos de vida por ronda pero puede dejar de quemarse con una probabilidad igual a: 25% + resistencia al fuego + (cold scale\*5) + 100 % si llueve (una heat scale restaría).  
  
Además, el fuego es normalmente Armor Piercing (AP) es decir que la protección de la unidad se reduce a la mitad cuando se calcula el daño (no tengo muy claro si es la protección total o solo la que proporciona la armadura)
- Rayos (Lightning o shock): Aquí no hay efectos raros pero los ataques con rayos son Armor Negating (AN) por lo que la protección no se tiene en cuenta a la hora de calcular el daño (aquí tampoco tengo muy claro si es la protección total o solo la que proporciona la armadura)
- Frío: Aparte del daño una unidad que sufre este tipo de daño puede congelarse. Si se congela sufre una fatiga adicional cada turno igual a 2d6 pero puede librarse con una probabilidad: 25% + resistencia al frío + (heath scale\*5). (cold scale la reduciría).
- Veneno: Este es un poco más complicado pero voy a intentar explicarlo. Si una unidad es envenenada con N puntos de daño, en cada turno sufrirá un 10 % (redondeado hacia arriba) del daño restante. Por ejemplo si una unidad sufre 20 puntos de daño en el primer turno pierde 2, en el segundo otros 2 (18\*0,1=1,8), luego otros 2 (1,6), otros 2 (1,4), 2 mas (1,2), 1 (1), 1 (0,8), ... Hay que destacar que la resistencia al veneno solo sirve para reducir el daño inicial pero una vez que la unidad ha sido envenenada no sirve de nada.
- Drain Damage: En este caso, el daño es el mismo para el defensor pero el atacante obtiene un número de puntos de vida igual al daño/2 y reduce su fatiga en daño \*2. Es importante destacar que cuando se usan armas solo se consideran daño drain, los primeros 5 puntos de daño (puede recuperar como máximo 2 o 3 puntos de vida y 10 de fatiga). Si bien puede parecer poco este efecto puede ser decisivo para un SC o thug ya que si causa daño cada vez que golpea pues irá recuperándose en cada ronda y puede mantenerse en pie durante todo el combate sin sucumbir a la fatiga.
- Parálisis: Una unidad que sufre este tipo de daño quedará paralizada N turnos donde N = (daño – tamaño victima)/2. Si cuando esta paralizada, sufre una nueva parálisis, la unidad quedará paralizada el máximo de (parálisis restante, nueva parálisis); es decir que no se acumula y nos quedamos con el máximo pero además sufrirá un daño igual a mínimo de (parálisis restante, nueva parálisis)/2 con un máximo de 5 puntos de daño.
- Aturdimiento (Stun damage): En vez de restar puntos de vida, la fatiga de la unidad se incrementa.

## **4.7 Moral**

Se calcula como valor medio del Squad !! +2 para unidades sagradas si blessed, +1 si combate en mi dominio, +1 si combate en mi provincia natal.

Hago un chequeo de moral por squad si:

- Tengo un 20% de bajas en el squad y ha sufrido daño :1 de cada dos unidades ha sido herida (por cada hit cuando tengo menos del 80% de HP). Protección es importante.
- Ha sufrido daño y solo quedan 4 o menos unidades. Evitar micro squads
- Sufro ataque de fear
- El ejercito entero ha sufrido un 50 % de bajas. Evitar que la mitad de mis tropas sea morralla.

El chequeo de moral es squad morale + DRN + bonus (depende de cuantos queden en pie) >13 + DRN

## Unidades que se retiran tiene Defensa -4

Si he sufrido 75% de bajas o me quedo sin comandantes automáticamente me retiro. El atacante se retira automáticamente después de 50 turnos. Si no pueden retirarse, estarán 25 turnos más y después morirán.

### Moral

Este es un concepto clave de los combates ya que estos se parecen a los combates de la Antigüedad y el objetivo real de los combates es conseguir que el ejército enemigo huya.

En primer lugar es importante destacar que los chequeos de moral se calculan por squad y que la moral del squad es el promedio de las unidades que lo componen. Sin embargo existen, ciertos modificadores que pueden afectar a la moral de las unidades:

- Las unidades sagradas obtienen un valor de moral +2 si son bendecidas.
- Si luchan en Dominio amigo la moral de las unidades es +1 (-1 si luchan en Dominio enemigo)
- Si luchan en su provincia natal (i.e. donde fueron reclutadas), las unidades tienen +1 de moral (en la descripción de las unidades aparece como "home garrison XXX").
- Hechizos que pueden lanzar los sacerdotes como son Sermon of Courage (H2, afecta a una zona), Fanaticism (H4, todo el campo de batalla) aumentan la moral en 2. Es importante destacar que no se acumulan y que solo aumenta la moral una vez durante el transcurso de la batalla.
- Man tiene un super hechizo llamado Song of Bravery que aumenta la moral de un cierto número de unidades en 1 pero puede aumentarlo hasta 5 veces durante una batalla
- Hay hechizos que disminuyen la moral como por ejemplo Blood Rain (me imagino que ver como llueve sangre no aumenta la moral ☹).
- Algunas unidades llevan estandartes a la batalla (es una característica propia de la unidad como por ejemplo los bardos de Man) o se pueden forjar (p.ej. Banner of the Northern Star). Con cada bandera aparece un número entre paréntesis que debe ser interpretado de la siguiente manera:
  - Cada punto es el radio en cuadrados al que afecta la bandera.
  - Cada bandera aumenta en 1 la moral + 1 punto de moral por cada diez puntos del estandarte (p.ej. una bandera con 15 da 2 puntos de moral a todas las unidades a 15 cuadrados de distancia).
  - Los efectos por la bandera solo pueden aumentar la moral como máximo en 5 (i.e. no sirve de nada poner a 15 banderas).
  - Los efectos de las banderas se reducen en 1 cada ronda (no sé si pueden pasar a 0 pero si es así, pues las banderas no sirven de gran cosa ya que en la primera ronda no suelen pasar grandes cosas salvo los hechizos)

Un squad sufrirá un chequeo de moral (uno y solo uno por ronda) cada vez que:

- Alguna unidad del squad ha sido herida durante el turno y el squad esta formado por 4 o menos unidades (no aplica a los comandantes que pueden ir por libre).
- El squad esta "cerca" de un ser abominable que causa miedo (suelen ser bichos ligados a la magia de Muerte, Sangre o Nature); ver más adelante
- Te han lanzado algún hechizo que te obliga a pasar un chequeo de moral (p.ej. Panic en Nature, Terror o Frighten en Death, ...)
- El ejército ha sufrido un 50% de bajas. En este caso, las tropas supervivientes tienen que pasar un chequeo de moral cada turno hasta el final de la batalla.
- Un squad ha sufrido un 20% de bajas y ha sufrido unas "perdidas considerables" desde le ultimo chequeo. Se considera que un squad ha sufrido "perdidas considerables" si al menos una de cada dos de sus unidades ha sido herida. Se considera que una unidad ha sufrido una herida, si el daño que recibe deja sus puntos de vida en menos del 81% de sus puntos de vida normales (i.e. si una unidad tiene 25 puntos de vida cualquier daño que le deje con 20 puntos de vida o menos, se considera una herida. Es importante destacar que la unidad anterior si por las circunstancias que fueran se queda en 20 puntos de vida o menos, cualquier daño que reciba se considerará una herida ya que sus puntos de vida siempre serán inferiores al 80%)

Las unidades se retiraran si:

- el squad falla su chequeo de moral, entonces todo el squad se retirará
- Todo el ejército se retirará si sufre un 75 % de bajas
- Después de 50 rondas (que ya son rondas) el atacante se retirará. Si algunas unidades no pudiesen retirarse por la razón que sea (las unidades están rodeadas, paralizadas, estan inconscientes, ...) el combate se prolongará 25 turnos más y si las unidades no consiguen retirarse morirán.
- Hay unidades que aunque sus squad se estén retirando pues pueden permanecer en el campo de batalla si han sido heridas ya que han enloquecido y sufren una ira homicida (Berserk). Este efecto puede ser natural (i.e. los guerreros galos de Marveni) o por algún hechizo (p.ej. Growing Fury). Una unidad debe hacer un chequeo de Moral contra 12 – el valor de "berserking", para enloquecer. Personalmente, no me acaba de convencer ya que si vas ganando tampoco sirve de gran cosa y si pierdes, pues lo único que conseguirás es que te aniquilen a tus unidades. Aunque como por ejemplo Growing Fury no afecta a las unidades sin mente "Mindless" pero si al resto (amigas y enemigas) pues lo puedes lanzar si llevas unidades Mindless para ver si el enemigo enloquece y

te aseguras su aniquilación (también puede ser útil si tu ejército es muy superior y quieres asegurarte la destrucción del enemigo a cualquier precio)

- Si te quedas sin comandantes, tus unidades huirán.
- Las unidades mágicas o undead necesitan comandantes especiales para dirigirlos. Si estas unidades se quedan sin comandantes válidos (no hace falta que sea el que tenían asignado si hay otros con esa capacidad y están vivos), se retirarán del campo de batalla.
- Las unidades Mindless están bajo el control de un comandante y si el comandante muere o se retira entonces hay una probabilidad del 33% de que se disuelvan y que desaparezcan del campo de batalla. Si hay algún otro comandante con la capacidad de dirigirlos pues este toma su control pero si por lo que fuera, no hay ningún candidato pues las unidades Mindless se quedan inmóviles (aunque pueden atacar a las unidades adyacentes) y cada ronda hay una probabilidad del 33% de que se disuelvan.

Las unidades que se retiran:

- Gastan todos sus puntos de movimiento en huir por lo que no combatirán (salvo que no puedan retroceder porque su camino está bloqueado)
- Las unidades que se retiran tienen un malus en su valor de defensa de menos 4
- Las unidades que se han retirado (aunque el ejército sea victorioso) se dispersarán a las provincias adyacentes. Si esto no es posible, las unidades son destruidas..
- Si un espía (o asesino) es detectado por los enemigos (o durante su tentativa de asesinato) y se retira entonces la unidad es destruida. Lo mismo ocurre en los Death Match que se celebran en la arena.

Chequeo de moral

*Tirada de moral = DRN + moral del squad + bonus de supervivencia*

*Tirada de miedo = 13 + DRN*

*donde el bonus de supervivencia no está claro como se calcula y es un valor entre 0 y 5 y su valor disminuye a medida que el número de unidades que formaban el squad van siendo eliminadas*

*Si Tirada de miedo > Tirada de moral, las tropas huyen*

De lo anterior podemos deducir lo siguiente:

- Nunca está de más llevar un sacerdote H2 (si uno lo tiene) y que se dedique a lanzar Sermon of Courage o si uno tiene un buen número de tropas sagradas y el sacerdote es H3 Divine Blessing. La gente suele usar a su profeta lanzando Smite lo cual está bien al principio pero si uno no tiene sacerdotes H2 y va a combatir en una batalla grande pues puede ser mejor usarlo para que lance Sermon of Courage sobretodo si uno se enfrenta a gente con unidades Fear y tus tropas no tienen una moral a prueba de bombas. No sirve de nada en una batalla de cientos de unidades cargarse a una decena de unidades, si tus tropas van a huir del campo de batalla.
- Es conveniente tener squads de más de 4 unidades si no se quiere que hayan chequeos de moral contra el squad (salvo que sean unidades potentes con buena moral)
- No es conveniente crear ejércitos con un montón de unidades baratas (más del 50% o 75 %) con morales de estar por casa (p.ej. milicia) si uno no quiere que se le quede cara de tonto al ver que tus unidades potentes se retiran del campo de batalla porque han eliminado a la carne de cañón.
- Si uno tiene unidades con moral baja un truco es juntarlas con unidades con mayor moral en el mismo squad para que la moral del squad aumente (i.e. el chequeo se hace contra la media del squad y no contra las unidades individuales)
- Los animales (p.ej. elefantes aunque no siempre es así como por ejemplo los Behemoths) suelen tener una moral baja por lo que suele ser conveniente añadir en los squads alguna unidad con mayor moral si uno no quiere ver como huyen. Obviamente, si el enemigo no usa este truco pues uno puede parar una carga de elefantes si tiene arqueros (fire largest monsters) y consigue herir al suficiente número.
- Salvo que el enemigo tenga enormes cantidades de caballería normalmente suele usar squads pequeños por lo que si uno consigue pararlos (p.ej. un muro de lanzas) y se dedica a lanzar hechizos de terror pues a lo mejor consigue que huyan, aunque suelen tener una moral grande ya que suelen ser tropas de élite ☺
- Cuidado con la caballería (u otro tipo de unidades especiales) que tienen un primer ataque fuerte (p.ej. la lanza de los caballeros) ya que si uno los intenta parar con squads pequeños pues lo más seguro es que el squad sufra "perdidas considerables" y tenga que pasar un chequeo de moral. Por regla general, el squad que los intenta parar debería tener como mínimo una talla el doble que el número de caballeros que cargan o ser tropas con buena moral.
- Un squad intacto (bonus supervivencia igual a 5), con unidades normales (moral 10) y que pase un chequeo de moral pues tiene un 30% de posibilidades de retirarse pero si el mismo squad ha sido bendecido con un Sermon of Courage la probabilidad se reduce al 18%.
- La habilidad Fear es excelente y los ataques de tipo Fear son muy potentes contra tropas con una moral normal. Cuidado si uno se enfrenta a naciones fuertes en Death, Nature o Blood.

- Naciones tipo Ermor o Pangea que suelen juntar ejércitos de muertos super tochos o Agarthas con sus estatuas Mindless tienen un punto débil si uno consigue golpear a sus magos en batalla (tropas que vuelan, hechizos tipo Mind Burn, uso de asesinos antes de la batalla, ...) ya que si estos mueren sus ejércitos se disuelven o huyen. Por ello, si uno juega con estas naciones siempre es útil llevar comandantes con habilidades mágicas de sobra no sea que el único que llevamos, muera por una flecha perdida.
- Nunca y salvo que luchemos en escaramuzas o contra los independientes, llevemos un solo comandante ya que si este muere pues las tropas se retiran. Obviamente, no sirve de nada llevar más de un comandante si los exponemos tontamente al peligro.

## 4.8 Asedios

Reducción defensas = fuerza atacante \* fuerza atacante / 100. Las unidades voladoras tienen +1

Reparación defensas = fuerza defensora \* fuerza defensora / 100. Las unidades voladoras tienen +1. Las unidades sin cerebro solo suman el 10%

No obstante les puedo dejar sin comida y que mueran por disease.

### Asedios

Las unidades que están en una provincia con un castillo por defecto residen en el por lo que si la provincia es atacada, las unidades se refugiarán en el pero no lucharán por defender la provincia. Si uno quiere que defiendan la provincia entonces las unidades deben estar patrullando la provincia (solo la defenderán las unidades que patrullan + la defensa provincial)

Cuando uno está siendo asediado, no puede reclutar unidades aunque si que es posible invocar bichos. Además, es importante destacar que uno puede intentar romper el asedio con las tropas situadas en el interior aunque no tengo muy claro que pasa con las unidades que se retiran de la batalla cuando intentan romper el asedio (tampoco lo sé con las unidades que se retiran cuando asaltan el castillo).

Para que el atacante pueda asaltar un castillo, debe abrir una brecha en el castillo reduciendo su valor de defensa a 0 (ver pg. 40). Para ello, se aplican las siguientes formulas:

*Factor destrucción = Suma (fuerza cada unidad\*fuerza cada unidad/100 + 1 si la unidad vuela)*

*Factor reparación = Suma ((fuerza cada unidad\*fuerza cada unidad/100 + 1 si la unidad vuela)\*0,1 si la unidad es Mindless)*

*Reducción del valor de la defensa (puede ser negativo o positivo pero nunca ser superior al valor inicial) = Factor destrucción - Factor reparación*

No obstante, hay que tener en cuenta que hay unidades con bonus de destrucción o reparación (se añade directamente a la formula), hay hechizos que destruyen la muralla (p.ej. Crumble) y objetos que dan un bonus (p.ej. Gate Cleaver)

Finalmente, hay que destacar que:

- El defensor puede ver el valor de destrucción de las murallas pero no el atacante.
- El juego te indica con mensajes que te avisan si el enemigo está dañando tus murallas o no.
- Si el asedio se rompe, las murallas no se reparan automáticamente sino que hay que dejar una fuerza que las vaya reparando (se incrementa en un valor igual al factor de reparación).

No obstante, también hay que tener en cuenta el tema de los suministros ya que una fortaleza proporciona un número de suministros a sus defensores igual a:

*Suministros proporcionados en el turno n = Suministros iniciales que proporciona la fortaleza/n*

LOs *Suministros iniciales que proporciona la fortaleza* son una característica de cada fortaleza y está en el manual en la página 40

Además, hay que tener en cuenta que unidades que están dos turnos sin comer pueden enfermar y que la enfermedad se propagará rápidamente en el interior de la fortaleza (manual dixit).

De lo anterior se puede deducir que:

- Si uno piensa que la fortaleza va a caer lo mejor es sacar a las unidades valiosas (sobre todo los magos que no aportan casi capacidad de reparación) y rellenar la fortaleza de unidades baratas que si enferman y acaban muriendo que más da. El objetivo es que el ejército que asedia pierda el máximo de tiempo posible.
- Si uno quiere asaltar una fortaleza fuertemente defendida por la vía rápida no queda más remedio que juntar una fuerza importante pero cuidado ya que las fuerzas que asedian pueden tener problemas de suministros.
- En los asedios tener unidades u objetos que proporcionan suministros o unidades que vuelan puede marcar las diferencias

- Si uno piensa que las unidades que están en el interior de la fortaleza pueden ser útiles para coordinar un ataque con las fuerzas que vienen desde el exterior, cuidado con los suministros porque una vez que una unidad enferma es difícil curarla. Por lo tanto, no siempre es fácil calcularlo pero es mejor que el atacante dañe las murallas o sacrificar algunas unidades en una salida suicida antes que los valiosos magos empiecen a enfermar.
- Cuidado con las fortalezas defendidas (o asediadas) por unidades que no comen ya que es posible juntarlas en grandes números sin preocuparse por los suministros.
- El hecho de que una fortaleza asediada no puede producir unidades es un hecho a tener en cuenta ya que simplemente con asediar una fortaleza durante unos cuantos turnos (sobretudo si es la capital), los efectos pueden ser tremendamente molestos para el enemigo.

## 5. Patrol

Glamour: Stealth + 25, invisibles en una provincia amiga + Mirror image en combate  
Mejor patrullar con unidades con muchos Action Point (e.g. caballería)

Stealth = 40 + valor Leader – Numero de unidades (0 si tienen un stealth >10)

Destealth = Suma Unidades – unrest/2 (limitado el unrest a 100) + PD -9 (siempre que PuntosDefensa>10)

Donde cada unidad = (precision + (AP o 30 si vuela))/20

El chequeo es con dos dados de 25 -> bastante aleatorio aunque si nadie patrulla un espía con + 25 aunque haya una PD de 30 es bastante probable que pase desapercibido.

## 6. Blood Hunt

Primer chequeo.

Éxito (%) = 10 + (blood level \*40). Con 3 de sangre cazo siempre

Éxito (%) = (Población/50). Con población > 5000 cazo siempre

Fracaso (%) = Unrest /4

Si éxito capturo d6 + blood level pero unrest sube a d(capturadas\*3 +4). Si fallo el unrest sube d6-1

## 7. Pillage

Aumenta unrest, mata población y decrece el supply pero en el turno cojo + oro y comida. Cuanto + grande el ejercito invasor mejor. Buenas unidades son rápidas o unidades grandes. Las mejores son los Barbaros o los que producen Fear.

## 8. Reanimate and capture slaves

Ver manual p 70

## 9. Heal (Curar)

El porcentaje de éxito de curar 1 aflicción depende del número entre parentesis. Si la aflicción es chungu (tipo perder brazos) el porcentaje es menor.

## 10. Magia (pág.83)

Cada nivel de magia me aumenta otros valores (parecido al bless). Ver pagina 85.

La mayoría de los spells siguen reglas parecidas a lo de los misiles pero la precisión es la del mago + la del spell. Además cuando tiro una flecha afecta a uno de los que estan en el squad pero un spell depende del AoE (Area of effect).

Algunos hacen un chequeo de proteccion de magia (Magic resistance negates) :10 + DRN + (additional skill path)/2 > Magic resistance + DRN + (additional skill path)/2 .Si es magic resistance negates easily hay que restarle 4 al ataque.

Fatiga = Encumbrance + Fatiga spell / (1+ additional skill path)

Dispel global enchantment: se compara drn + #extra de gemas + 5 \* additional skill path.

Gemas: Solo puedo usar un número de gemas igual al nivel inicial. Al consumir una gema aumento en 1 mi nivel durante 1 turno (no puedo si no tengo conocimientos en el path) o reducir la fatiga (similar al additional skill path; 1 gema 50%, 2 gemas (33%) ...)

### 1) General

La magia funciona en el Dominions como una matriz en la que por un lado uno tiene los caminos (fuego, aire, ...) y por otro lado las escuelas (conjuración, alteración, ...).

En el juego hay 3 tipos de hechizos:

- Los de combate que obviamente se lanzan durante las batallas
- Los rituales que necesitan 1 turno para ser lanzados (pero el efecto puede ser perdurable: invocar a alguien, lanzar una maldición sobre una provincia, ... estos vienen indicados como *local enchantments*)
- Los globales que afectan a todo el mundo y durante el resto de la partida (salvo que alguien los elimine; ver más adelante).

Requisitos para lanzar un hechizo:

- Haber alcanzado el nivel requerido en la escuela a la que pertenece el hechizo. Por ejemplo para lanzar Armor of Achilles, el jugador tiene que haber alcanzado el nivel 2 en Alteration. Para alcanzar un nivel de magia, el jugador tiene que poner a sus magos a investigar y seleccionar la escuela a la que destinar los puntos de investigación (tecla F5)
- Que el mago disponga de los caminos necesarios para lanzar el hechizo. Por ejemplo para lanzar Acid Spray (Evocation 1) el mago tiene que tener un nivel 2 en Agua y 1 en Fuego
- Que el mago disponga de las gemas suficientes (no todos los hechizos las necesitan). Por ejemplo para invocar un Enliven Sentinel (Enchantment 4) se necesitan 4 gemas de Tierra.

Para forjar un objeto el jugador tiene que haber alcanzado:

- El nivel en Construction adecuado (2 para los lesser, 4 para los Greater, ...)
- Tener los caminos adecuados (por ejemplo para forjar un DuskDager se necesita 1 en Muerte y 1 en Astral)
- Gemas ya que se necesitan gemas para cada Camino usado (p.ej. para construir el DuskDager anterior se necesitaran gemas astrales y de muerte)

Como aumentar los caminos de un mago permanentemente:

- Forjar un objeto: En la pagina 283 hay una tabla que indica que objetos forjar para aumentar el nivel en un camino(s) de un mago. Es importante destacar que los objetos solo aumentan el nivel si ya tiene algún conocimiento en ese camino (i.e. se puede pasar de 2 a 3 pero no de 0 a 1). Por ejemplo, si se quiere que un Oráculo de Agartha pase de 3 a 4 en Tierra, el Oráculo (u otro oráculo o un golem crafter ya que se requiere únicamente E2) puede forjar unas Earth Boots una vez hayas investigado Construction 4 y pague 10 gemas de Tierra.
- Empowerment: Gastando gemas se puede aumentar el nivel de un camino (incluso darle acceso a un camino que desconoce). Es un procedimiento muy caro y en mi opinión solo tiene sentido para poder alcanzar un nivel adecuado para poder forjar un objeto en particular o querer tener un mago que lance algún hechizo en concreto (p.ej encantamiento global). Por ejemplo, para que un oráculo de Agartha pasase de nivel 3 a 4 en Tierra se necesitarían en este caso 60 gemas de tierra (6 veces más que las 10 necesarias para las Earth boots).

Como aumentar los caminos de un mago durante la batalla:

- Se pueden gastar gemas: Si un mago lleva gemas con él durante el combate, puede usarlas para aumentar el nivel en el camino deseado (no puede pasar de 0 a 1). Concretamente puede aumentar en 1 (y solo uno) si gasta una gema. Por ejemplo, un Oráculo (E3,D1) puede lanzar Hand of Death (D2, Alteration nivel 1) gastando 1 gema de muerte pero no puede lanzar Terror (D3, Taumathurgy nivel 4) ya que gastando 1 gema de muerte solo puede alcanzar D2. Es importante destacar que se necesita gastar 1 gema cada vez que se lance el hechizo. Además un mago solo puede gastar un número de gemas de un tipo igual a su nivel inicial en el camino correspondiente. Por ejemplo, el Oráculo anterior puede gastar 3 gemas de tierra y una de muerte (ver fatiga más adelante)
- Mediante hechizos: Para cada camino hay un hechizo que hace que el mago que lo lance aumente en uno su nivel en ese camino. Por ejemplo para Tierra, esta Summon EarthPower (E2, Conjuración 3). A diferencia de las gemas el efecto del hechizo dura durante toda la batalla. Hechizos como Communion Salve también aumentan los niveles del mago.

Como conseguir gemas:

- Mediante edificios/sitios mágicos: Por ejemplo, Agartha tiene en su capital el Hall of The Oracles que le da 5 gemas de tierra cada turno. Existen sitios mágicos para cada camino y su nivel va del 1 al 4. Se pueden encontrar sitios mágicos:
  - Diciéndole a un comandante que busque un sitio en la provincia donde esta. El comandante buscara en la provincia sitios mágicos de acuerdo a sus niveles. Por ejemplo, un mago con D3 puede encontrar sitios mágicos de muerte hasta nivel 3 pero si en la provincia hay un sitio de muerte de nivel 4 no lo encontrará. En la descripción de la provincia o dándole al F1 se puede ver que búsquedas se han hecho en cada provincia.

- Usando un hechizo. Por ejemplo, Gnome Lore (Thaumaturgy 2, E2) que permite hacer una búsqueda de nivel 9 de los sitios mágicos de Tierra en una provincia. La gracia es que no hace falta desplazarse a la provincia (más rápido) pero cuesta gemas (2 gemas de tierra)
- Como máximo hay 4 sitios mágicos por provincia
- El terreno afecta a la probabilidad de que haya un sitio mágico:
  - Special magic place +25%
  - Waste (tierra baldía) +20%
  - Cave +10%
  - Mountain +10%
  - Swamp +10%
  - Forest +10%
  - Farm -10%
  - Deep sea +10-15%
- El tipo de terreno afecta a los tipos de sitio que se suelen encontrar. Por ejemplo en las montañas es más probable encontrar sitios de tierra, en los desiertos sitios de fuego o muerte, en los bosques de naturaleza, ....
- Alquimia: Se puede transformar gemas de un tipo a otro
- Mediante eventos: Los hay buenos pero también malos
- Mediante objetos: Hay objetos que generan gemas cada turno como por ejemplo Fever Fetish que otorga una gema de Fuego por turno.
- Mediante un hechizo como por ejemplo Raven Feast que transforma los cadáveres de una provincia en gemas de muerte
- Hay pretendientes (unidades ???) que generan gemas cada turno como por ejemplo la Great Enchantress que genera 1 gema Astral por turno.

Para la escuela de sangre, se necesitan esclavos a los que sacrificar. Para obtener esclavos, se tiene que dar la orden "Blood Hunt" a un comandante en una provincia amiga. Los aspectos a tener en cuenta son:

- Para conseguir esclavos el comandante debe pasar los siguientes chequeos:
  - % Éxito =  $10 + (\text{blod level} * 40)$ . Un comandante con nivel 3 en sangre caza siempre
  - % Éxito =  $(\text{Población}/50)$ . En una provincia con población superior a 5000 (suelen ser farms) se caza siempre
  - % fracaso =  $\text{Unrest}/4$ . En una provincia con un 100 de unrest, la caza puede fracasar una vez de cada 4. Hay que tener en cuenta que el unrest también afecta a los ingresos y recursos que proporciona una provincia además de facilitar la infiltración de unidades stealth en la provincia. Para disminuir, el unrest se pueden bajar los impuestos o patrullar.
- Si se pasan los chequeos anteriores:
  - número de esclavos capturados es igual a 1 un dado de 6 más el nivel en sangre del comandante: # esclavos =  $(d6 + \text{nivel de sangre})$ .
  - El unrest es igual a la tirada de 1 dado con un número de caras igual a 3 veces el numero de esclavos capturados mas 4:  
Unrest =  $d(3 \times \text{\#esclavos} + 4)$
- Si se fracasa alguno de los chequeos, el unrest aumenta en un dado de seis menos uno: Unrest =  $d6 - 1$
- Hay objetos que simplifican la captura de esclavos (p.ej. Jade Knife, Sanguine Dousing Rod)

Magia divina:

- Aparte de la magia tradicional, existen hechizos que solo pueden lanzar los sacerdotes (pg 222). Estos hechizos no hace falta investigarlos pero se necesita tener el nivel adecuado (candelabros). La única manera de aumentar el nivel es que hacer a un comandante profeta. El nivel alcanzado es igual a:

Nivel sagrado profeta = Máximo (3, nivel anterior +1)

Encantamientos globales:

- La lista de los encantamientos se puede ver en el manual (pg. 216)
- Como este tipo de hechizos son muy potentes, solo pueden haber 5 a la vez (pulsando [F6] se pueden ver que encantamientos globales están activos en este momento)
- Cuando se lanza el encantamiento, se pueden usar más gemas de las requeridas para hacer más fuerte el encantamiento y que este sea más difícil de disipar.
- Si el mago que lo lanzó muere (por causas naturales o porque alguien lo mata), el encantamiento se desvanece.
- Cuando se lanza un encantamiento:
  - Si el encantamiento ya existe, el encantamiento intenta reemplazar al existente
  - Si hay menos de 5, entonces los efectos del encantamiento entra en efecto
  - Si ya hay 5, el encantamiento intenta reemplazar a un encantamiento ya existente. El encantamiento que se intenta reemplazar es escogido de forma completamente aleatoria.
- En un mismo turno, el orden en que se lanzan los encantamientos es aleatorio
- Un mago puede disipar un encantamiento sin tener que lanzar otro encantamiento usando Dispel (S3, Enchantment 5). El mínimo de gemas es 30 aunque se pueden usar más para hacer más fuerte al hechizo.

- Los mecanismos de disipación son:
  - Para cada bando se calcula la fuerza del encantamiento (o hechizo):

$\text{Fuerza encantamiento} = \text{drn (ver pg.5)} + \# \text{ gemas extras} + 5 \times \text{nivel del mago por encima del requerido}$
---

- El bando con mayor fuerza gana

Finalmente, indicar que el nivel en magia de los comandantes aumenta las características de estos (ver tabla pg .85)

## 2) Hechizos de combate

Todos los hechizos de combate se caracterizan por los siguientes requisitos/atributos:

- Path: camino(s) requerido(s)
- Fatiga: ver más adelante
- Range: máximo alcance del hechizo
- Area of Effect: indica la distancia en número de casillas en las que el hechizo causa efecto, tomado como origen la casilla en la que impacta el hechizo. Por ejemplo, un hechizo con AoE de 0 solo afecta a la casilla donde impacta el hechizo. Un hechizo con AoE de 2 afecta a la casilla donde impacta más 2 casillas por cada lado (i.e. un cuadrado de 5 casillas de lado). Además el AoE puede ser también de tipo:
  - BF: Afecta a todo el campo de batalla
  - BE: Afecta a todo el campo de batalla pero si el mago que lo lanzó muere, el hechizo se desvanece
- Precision: Precisión adicional del hechizo (ver más adelante)
- Damage: Daño causado por el hechizo (ver más adelante). Puede ser normal (mágico), AN (Armor negating), AP (Armor piercing), Mundane (el daño se considera no mágico por lo que las criaturas etéreas siguen conservando su ventaja; es decir, solo un 25% de posibilidades de ser alcanzados)
- Number of Effects (NoE): Número de veces que se lanza el hechizo por turno
- Resistencia mágica: ver más adelante

Fatiga:

- Cuando la fatiga de un hechizo es 100 o más significa que hay que gastar un #gemas = Fatiga/100 (i.e. 1 gema para 100, 2 gemas para 200,...) para poder lanzarlo. Hay que tener en cuenta que un mago solo puede gastar un número de gemas igual a su nivel inicial en el camino.
- La fatiga del mago al lanzar un hechizo es igual a

$\text{Fatiga} = \text{Encumbrance} + \text{Fatiga del hechizo} / (1 + \text{numero de gemas adicionales gastadas} + \text{número de niveles por encima del requerido})$
--

- En función de las escalas de tipo Magic/Drain la fatiga de los hechizos puede aumentar/disminuir ( $\pm 10\%$  por escala)
- Con una fatiga igual a 100 el mago queda inconsciente, con una fatiga superior a 200 el mago empieza a sufrir daño y puede morir.
- De manera natural, la fatiga se reduce en 5 puntos por cada turno de combate, aunque existen otras maneras de reducir la fatiga:
  - Vigorización: Por hechizos como por ejemplo Reinvigoration, objetos como Boots of the Messenger, Earth bless para las unidades sagradas (los magos lo suelen ser), ...
  - Realizando ataques de tipo drain: Conjuros como Drain Life o Soul Vortex o con armas como Wraith Sword se apoderan de la energía de los enemigos para dársela a los comandantes. Concretamente, por cada punto de daño provocado en cada ataque (limitado a 5 para las armas, limitado para los hechizos??) se reduce la fatiga en dos veces el daño y aumentan los puntos de vida en la mitad del daño.
- Es posible distribuir la fatiga de un hechizo entre varios magos con hechizos como Comunión/Sabbath Master/Slave

Precision:

- La precisión en el campo de batalla de un hechizo es igual a la precisión nominal del hechizo más la precisión del mago, teniendo en cuenta que para cada punto superior a 10 este vale el doble. Por ejemplo, una precisión de 10 tiene una precisión efectiva de 10 pero una precisión de 14 tiene una precisión efectiva de 18.
- La precisión del mago puede aumentarse mediante hechizos (p.ej. Aim), mediante objetos (p.ej. Eye of Aiming) o aumentando su nivel en el camino de Aire (+1 por nivel)
- Al lanzar un hechizo, este se desvía un número de casillas igual a:
 

<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 0 si la distancia al objetivo <math>\leq (\text{Precisión}/2) - 2</math></li> <li>◦ Desviación máxima = distancia * 1,25 / Precisión.</li> </ul>
---
- La desviación sigue una gaussiana centrada en la desviación media. Por ejemplo para una desviación máxima de 4, si se lanzase el hechizo repetidas veces la mayoría de los hechizos caería a 2 casillas de la casilla apuntada.

Daño:

- El daño potencial provocado por un hechizo es igual al daño del hechizo + DRN
- La protección efectiva es igual a la protección de la unidad (dividida por 2 si el hechizo es AP, igual a 0 si el hechizo es AN) + DRN
- El daño causado es igual al daño potencial – protección efectiva.

- Daño potencial = Daño hechizo + DRN
- Protección efectiva = Protección unidad (AP, AN)+ DRN
- Daño causado = Daño potencial- Protección efectiva

- En realidad para estos cálculos y al igual que pasa en los combates normales, también hay que tener en cuenta las resistencias de las unidades a los elementos (p.ej. fire resistance) o el tipo de daño (p.ej. poison damage, fear), .... Los detalles se pueden encontrar en la página .77 del manual.

Resistencia mágica:

- Los efectos de algunos hechizos pueden ser resistidos, si el defensor pasa un chequeo de resistencia mágica (hechizo tipo MR o MR+).
- La formulas usadas es:

- Fuerza del conjuro =  $10 + DRN + \text{nivel adicional en el camino}/2$
- Nivel de resistencia = resistencia mágica de la unidad + DRN + nivel en el camino/2 + 4 si el chequeo es de tipo "negates easily" (MR +)
- El hechizo tiene éxito si Fuerza del conjuro  $\geq$  Nivel de resistencia

- La resistencia mágica de una unidad puede modificarse mediante objetos mágicos (p.ej. Spell focus o Amulet of Antimagic), hechizos (p.ej Resist Magic), las escalas de tipo Magic/Drain ( $\pm 0,5$  puntos por nivel de escala) o el Astral bless para las unidades sagradas

## 11. Dominion (pág.92)

- El Dominio se mide por provincias.
- El Dominio se representa con velas. (Blancas representa tu dominio; cuantas más velas mayor es tu Dominio
- Todas las provincias tienen alguna vela. El que las veas o no dependerá de si tienes alguna información de esas provincias. Puedes tener información militar, pero sobre las creencias no tendrás información a menos que mandes a alguien capaz de recabarla.
- Hay que tener una cosa clara. Conquistar provincias no extiende tu Dominio. Tus ejércitos pueden marchar a través de continentes enteros sin cambiar el Dominio de ninguna de las provincias que conquisten.
- El Dominio es una representación de la dominación religiosa de tu pretendiente a dios.
- Por eso mientras el control militar incide en unos aspectos, el Dominio lo hace en otros.

Esta sección está dedicada al concepto de Dominio, a como extenderlo y que es lo que significa para ti como aspirante a dios del Universo. Los puntos con los que debes quedarte son:

- El Dominio no está relacionado con el control militar
- Tu Dominio se muestra en blanco; otros dominios en negro
- La fuerza inicial del Dominio de tu pretendiente (definida en la elección del dios) es muy importante
- Una vez que la fuerza está definida, puedes incrementarla construyendo templos.
- Puedes nombrar un profeta (y solo uno). Te ayudará a extender tu Dominio
- Los templos extienden tu Dominio y construirlos es importante.
- Los sacerdotes pueden aumentar tu Dominio poniéndolos a rezar, pero es diferente de los otras maneras de expansión
- Algunas naciones pueden hacer sacrificios de sangre para extender el Dominio
- El nivel en la escala de dominación de una provincia está relacionado con tu Dominio

El nivel de Dominio en una provincia es muy importante y tiene muchos efectos. Está limitado por ciertos factores.

### Dominio Máximo

El máximo Dominio que puedes alcanzar en una de tus provincias es igual al valor que hayas definido inicialmente para tu pretendiente, incrementado en uno por cada cinco templos que tengas, redondeando hacia abajo.

*Máximo = Dom inicial + n° templos / 5 (redondeado hacia abajo)*

Por ejemplo, una nación con 7 templos y un pretendiente con un valor inicial de dominio de 3 nunca puede tener un Dominio superior a 4 en una provincia

### Dominio Enemigo

Cualquier Dominio que no es tuyo es un Dominio enemigo, y se muestra en el mapa como una vela negra. Solo puede ejercerse el Dominio por una única nación a la vez en una provincia, por eso si una provincia tiene un -3 de Dominio para ti, es -3 para todos excepto para la nación que ejerce el +3 sobre la provincia.

### Incrementar tu Dominio

El Dominio no se corresponde con el control militar de una provincia. En su lugar, el Dominio se puede difundir a través de cuatro fuentes: tu pretendiente, tu capital, tus templos, y tu profeta (si lo tienes).

La oportunidad de que tu Dominio se incremente en una provincia o se extienda a una adyacente en parte depende del dominio inicial de tu dios, el cual especificaste cuando lo creaste. La oportunidad es 10% multiplicado por el dominio máximo de tu dios.

*El porcentaje de éxito para que se expanda es = Máximo Dominio (concepto anterior) \*10% (sumando una vela blanca por cada chequeo superado)*

Por ejemplo, una nación tiene 7 templos y un pretendiente con un valor de dominio inicial de 3. Cada turno, cada templo tiene un 40% de probabilidades de incrementar el dominio del dios. Si la nación construye tres templos más (para un total de 10), la oportunidad de incrementar el dominio por turno para cada templo será del 50%

Este "tipo de chequeos de expansión de Dominio (que llamaremos "Chequeos de Templo)" es la manera fundamental de incremento del dominio en el juego. Considerado en estos términos, los chequeos que se efectuará en tu turno serán los siguientes:

Puntos de Incremento de Dominio por *Pretender: 1 incremento automático + 2\*chequeos de templo*

Puntos de Incremento de Dominio por *Provincia inicial: 1 chequeo de templo*

Puntos de Incremento de Dominio por *Profeta: 1 chequeo de templo*

Puntos de Incremento de Dominio por *Cada Templo: 1 chequeo de templo*

De esta manera, tener un pretendiente en una provincia automáticamente resulta en un incremento o expansión del Dominio en uno, y podría resultar en dos más. El resto de opciones tienen la probabilidad de uno de incrementar el dominio, de acuerdo con las fórmulas anteriores.

### Puntos de Victoria

Provincia con puntos de Victoria: 1 chequeo de templo pero al 50% independientemente de mi máximo

### Mictlan

La nación de Mictlan es una excepción a las reglas comentadas

### Sacrificios de sangre

Para realizar un sacrificio de sangre, un sacerdote de la nación apropiada puede sacrificar un número de esclavos hasta su nivel de sacerdote incluido. La provincia que el ocupa debe tener un templo. Por cada esclavo sacrificado, se generará un chequeo (como se describe arriba). Así los sacrificios de sangre pueden ser un poderoso método para extender el dominio.

*Blood sacrifice: por cada sacrificio: 1 chequeo de expansión de Dominio*

### Expansión del Dominio

Si un chequeo de templo tiene éxito ocurre lo siguiente:

- Si el Dominio de la provincia es neutral, El Dominio se incrementa en +1 automáticamente (una vela blanca)

- Si la provincia contiene un Dominio amigo, la oportunidad para incrementarlo en uno es:

*Provincia donde tengo dominio: 30% - 3% \* nivel de dominio que ya tengo en esa provincia.*

Así cuanto mayor sea tu nivel de Dominio en una provincia, la probabilidad de que este aumente es menor. Si el dominio no se incrementa en la provincia, entonces intentará extenderse, de una manera aleatoria, a otra provincia contigua, sea tuya o no.

- Si la provincia contiene un Dominio enemigo, la oportunidad de reducirlo en uno es:

*Provincia donde no tengo dominio: 50% + (máximo dominio - dominio provincia) \* 5%.*

Por tanto, un alto valor de Dominio enemigo es bastante más difícil de reducir mediante la expansión aleatoria que niveles bajos, obviamente. Una serie de provincias con alto valor de Dominio puede actuar como una "muralla de fe" que te guardará del Dominio enemigo.

Por ejemplo: Tu dios tiene un Dominio base de 4 y hay 6 templos construidos. Esto hace que el nivel máximo de Dominio sea 5. Imagina que tienes un Dominio de 5 en una provincia en la que hay un templo. Supongamos que superamos el chequeo de templo. La provincia con el templo no puede aumentar su dominio pues ya tiene el máximo. Imagina que hay una provincia colindante bajo dominio enemigo de -2. La probabilidad de reducir en 1 el dominio enemigo sería de 65%. = 50% + (5-2) \* 5%

Cada punto de dominio de la provincia es +-1 fuerza, +- 0,5 punto de resistencia mágica, +- 10% HP. Aplica al pretendiente y al profeta

Si un sacerdote "reza" entonces la probabilidad de aumentarlo es: 30%\*(nivel sacerdote+1 si hay templo)- 5%\* nivel dominio enemigo.

Los inquisidores de Marignon tienen un nivel de +1 cuando rezan en dominio enemigo.

Un sacerdote solo puede aumentarlo a un nivel igual al doble de su nivel +1 si hay templo.

Probabilidad de que las escalas se ajusten es = 5% \* Dominio + 10 % diferencia en escalas.

### Efectos de la magia, dominio, bless o escalas sobre las características de las unidades

Aparte de la magia en combate o los objetos, otros elementos del juego influyen sobre las características de las unidades:

- Magia: Cada nivel que tiene un mago en un camino proporciona ciertos beneficios (siguen la lógica del juego; fuego da ataque, muerte da miedo, aire da precisión, ...) Los efectos se listan en la página 85. Si bien estos números pueden parecer pequeños, para magos potentes estos números pueden ser significativos. Por ejemplo, un mago N6 puede dar de comer a 120 unidades normales (size 2) gratis, un SC con fuego 6 ve su fuerza aumentar en 6 por lo que con una buena arma puede atravesar cualquier armadura o un mago con Death 5 hace que las unidades con baja moral huyan del campo de batalla.
- Dominio: Luchar en dominio amigo te da 1 de moral y en dominio enemigo te quita 1 (no es muy significativo). No obstante el nivel de dominio si que afecta mucho a tu pretendiente y profeta. Cada punto de dominio amigo/adverso te da/quita por cada punto de dominio uno de fuerza, 0,5 puntos de resistencia mágica y un 20% de vida (y no 10% como pone en el manual). En otras palabras, si por ejemplo tu pretendiente es un Supercombatiente lanzarlo a la lucha en una provincia con dominio enemigo de 10 no es muy buena idea, pero si lo usas para defender una provincia con dominio amigo de 10 puede ser temible. Si cogemos como ejemplo a un Kraken (230 Pv, fuerza 23, MR 18) y lo usamos en una provincia con un dominio amigo de 10 este se convierte en una fuerza de la

naturaleza y tiene 690 PV, una fuerza colosal de 33 y una resistencia mágica de 28. El mismo Kraken en una provincia con dominio enemigo de 10 sería un piltrafilla con 1 PV, una fuerza de 13 y una resistencia mágica de 8.

- Escalas: Algunas escalas afectan el supply (Cold/Heath/Growth/Detah) y Magic/Drain afecta a la resistencia mágica y al cansancio que se incurre al lanzar hechizos. Tampoco es que sea muy importante salvo a lo mejor para algunas naciones sobretodo en Early Era (la magia es preponderante). Por ejemplo, los ejércitos de Ermor se basan en muertos vivos que pueden ser enviados de nuevo a su tumba mediante sacerdotes que lanzan banishment (es MR). Por ello, si juegas por ejemplo con Ermor puede ser una buena idea poner Drain 2 para aumentar en 1 la resistencia mágica de los muertos vivos. Los sagrados de Shinumaya son demonios que también pueden ser "Banished" pero Shinumaya es muy dependiente de la magia por lo que puede no ser una muy buena idea.
- Bless: Este es un aspecto muy importante y uno puede basar el diseño del pretendiente en esto. Básicamente, por cada nivel de magia superior a 4 las tropas sagradas (las que tienen un candelabro en su descripción como por ejemplo los Pale Ones o Ancient Ones de Agatha; no confundir con los sacerdotes aunque estos son siempre sagrados) obtienen un bonus en combate (ver pagina 48). Ojo que este bonus solo se obtiene cuando han sido bendecidas (hechizos Blessing o Divine Blessing lanzados por los sacerdotes durante el combate) y que solo aplica el nivel al crear al pretendiente (i.e. no sirve el empowerment o darle objetos para aumentar su nivel). Por ejemplo, con F9 tus tropas sagradas ven su valor de ataque aumentado en 4 y sus armas son de fuego (alcanzan a los seres etéreos, penetran las armaduras enemigas; ver más adelante). La idea es que con el blessing, tus tropas son de salida más potentes que las del resto por lo que te es más sencillo merendarte a algún vecino con un desarrollo más lento (no siempre es posible ☺) y luego cuando la partida avanza y si eres capaz de amasar grandes cantidades de ellas, pues que estas hagan la diferencia. No obstante, no todas las naciones pueden basar su estrategia en el blessing y también tiene sus desventajas:
  - En primer lugar necesitas tener tropas sagradas decentes (no comandantes) y que sean buenas de salida. Por ejemplo, Shinumaya (myself) no tiene tropas sagradas de salida y las tiene que invocar (cuestan un montón de gemas) por lo que es imposible amasarlas en grandes cantidades. Otro ejemplo, puede ser Pythium que tiene unas tropas sagradas de base lamentables (Battle Vestal) y aunque puede invocar Ángeles sagrados, es imposible juntar grandes cantidades de estos (cuestan un número enorme de gemas y tienes que haber alcanzado como mínimo Conjunction 6) además que ya están bien por si solos.
  - Luego es preferible tener sacerdotes como mínimo de nivel 3 para lanzar Divine Blessing ya que con Blessing solo bendices a una unidad cada vez por lo que se puede haber acabado la batalla cuando hayas conseguido bendecir a una treintena de tus unidades. Tener un ejercito de sacerdotes que apoye a tus tropas sagradas es lento de construir y bastante caro y usar a tu profeta puede ser una opción aunque es arriesgado ya que si muere tienes que esperar medio año o lo que es lo mismo 6 turnos para crear otro y solo podrías tener un ejército "sagrado" a la vez.
  - Las unidades sagradas suelen ser "capital only", es decir que para reclutarlas necesitas un sitio mágico que solo esta en tu capital y que además es único (no aparecerá aunque tus magos lo busquen). Ojo que lo de las tropas "Capital Only" no solo aplica a las tropas sagradas sino a otro tipo de tropas. Por ejemplo, en el caso de Agatha, tus Ancient son "capital only" por lo que si pierdes tu capital vas a pasar un mal rato. Además, puede ser lento reponerte de las perdidas si sufres un revés lejos de tu capital y tienes que trasladar a tus tropas hasta allí. Otras naciones como las tropas de Shinumaya pueden reclutarse en cualquier castillo por lo que me es más fácil reclutar tropas decentes en gran número y si construyes (conquistas) un castillo cerca de las fronteras enemigas, pues puedes empezar a escupir Samurais y Bakemonos (unos super magos de batalla) cerca de la línea del frente.
  - Solo puedes reclutar un número de tropas sagradas igual al nivel de tu Dominio inicial o lo que es lo mismo solo puedes reclutar como máximo 10 por turno (siempre y cuando escogieses un valor inicial de 10).
  - Como a la hora de crear tu pretendiente, al final tienes que escoger un nivel inicial de Dominio igual a 10 y gastar un montón de puntos de diseño en aumentarle sus niveles de magia en los caminos escogidos (para que la estrategia de bless sea viable en mi opinión tienes que escoger como mínimo 9 en un camino y 6 en otro) aunque lo encarceles de inicio (el bless se aplica aunque tu Dios no este presente), pues es imposible tener un mago que diversifique tu magia (i.e. que tengas 3 o 4 en otros caminos) y sueles tener unas escalas como mínimo regulares.
  - En resumen puede ser una estrategia muy potente pero es un poco jugárselo todo a una carta y si luchas contra una nación al que tu bless es "indiferente" o que puede anular tu bless mediante hechizos pues puedes pasar un mal rato.

## Dominions 3 FAQ

This document is a FAQ or Frequently asked Questions list for Dominions 3: The Awakening. It contains a slew of questions that are commonly asked by new players and endeavours to give (relatively) short, coherent and clear answers to them. It is divided into sections, each section dealing with questions related to a particular aspect of the game. This is something I threw up without really consulting anyone, so if there are more questions worthy of being included in the FAQ, those can be added later. Like the Bug Shortlist, this thread is going to stay locked to avoid clutter and mods will add the new FAQ questions later. Any new submissions should be made in the [FAQ commentary thread](#).

----

**USER INTERFACE DISAPPEARING & MANUAL**

**Q: My Dominions screen goes blank when I play, all I can see is the map, but none of the user interface components. How can I get it to work?**

This means either one of two things:

- Your Dominions installation has been corrupted. Reinstall the game, enter the product key that came with your manual and see what happens. If the problem persists, contact Shrapnel technical support. Do NOT ask around the forums.
- If you do not have a manual with the product key and you have this problem, you are using a pirated version of Dominions and what you have just encountered is the copy protection. Contact Shrapnel to purchase a legal copy of Dominions 3. Reinstalling the game is not going to solve your problem.

**Q: Where can I download the manual?**

Nowhere. It is not available for download nor will it become so. You must buy the game to get the manual.

**Q: My manual was lost/destroyed/damaged how do I get a new one?**

Contact Shrapnel technical support. Replacement of a lost/damaged/destroyed manual is possible for a small fee to cover production and shipping costs, BUT your original purchase of Dominions 3 must be verified first. If the purchase cannot be verified, no manual will be provided.

## BLESSINGS

**Q: What are blessings?**

Blessings are special combat abilities and bonuses granted to sacred units when they are blessed in combat by a priest. They are dependent on the magic paths and levels of the nation's god.

**Q: What is the difference between a strong bless and a weak bless?**

A strong bless is reserved for occasions when the player suffers from a strong sneeze. (You can all thank Wish for this one... \*grin\*)

The actual answer is that a weak blessing is a level 4 to level 8 bless and is granted if the god has level 4 or greater in a magic path. Most weak blessings increase the benefit at every other level, meaning additional bonuses at levels 6 and 8. Some weak blessings increase the benefits at every level, but the increase is not as great in effect. A strong blessing is a level 9 or 10 bless, meaning that the pretender god has 9 or 10 levels in that particular kind of magic. A strong blessing has all the benefits of the weak blessing and also adds a more powerful special ability unique to that path of magic.

**Q: Can I increase blessings during the game?**

No. Blessings are set during pretender god creation and the effects cannot be increased by empowering your god to higher levels in magic paths. Conversely, if your god dies and loses magic levels, blessing effects are not decreased.

**Q: What are the bless effects? (Effects by Jazzeppi)**

- **Fire 4:** +2 Attack
- **Fire 6:** +3 Attack
- **Fire 8:** +4 Attack
- **Fire 9:** +4 Attack, Flaming Weapons (dmg 8 AP fire)
- **Fire 10:** +5 Attack, Flaming Weapons (dmg 8 AP fire)
- **Air 4:** Airshield 20% (+10% per level)
- **Air 9:** Airshield 70%, Shock Resistance 70%
- **Air 10:** Airshield 80%, Shock Resistance 75%
- **Water 4:** +2 Defense
- **Water 6:** +3 Defense
- **Water 8:** +4 Defense
- **Water 9:** +4 Defense, Quickness (extra action every other turn in combat)
- **Water 10:** +5 Defense, Quickness
- **Earth 4:** +2 Reinvigoration
- **Earth 6:** +3 Reinvigoration
- **Earth 8:** +4 Reinvigoration
- **Earth 9:** +4 Reinvigoration, +4 Prot from armor
- **Earth 10:** +5 Reinvigoration, +4 Prot from armor
- **Astral 4:** +1 MR
- **Astral 6:** +2 MR
- **Astral 8:** +3 MR
- **Astral 9:** +3 MR, Twist Fate
- **Astral 10:** +4 MR, Twist Fate
- **Death 4:** +100% Affliction Chance (+50% per level)
- **Death 9:** +350% Affliction Chance, Death Weapons (dmg 2 AN, MR negates)
- **Death 10:** +400% Affliction Chance, Death Weapons (dmg 2 AN, MR negates)
- **Nature 4:** Regeneration 5%
- **Nature 6:** Regeneration 10%
- **Nature 8:** Regeneration 15%
- **Nature 9:** Regeneration 15%, +2 Berserk
- **Nature 10:** Regeneration 20%, +2 Berserk
- **Blood 4:** +2 Strength

- **Blood 6:** +3 Strength
- **Blood 8:** +4 Strength
- **Blood 9:** +4 Strength, Death Curse
- **Blood 10:** +5 Strength, Death Curse

**Q: Which bless is the strongest?**

That depends on several things. Mostly it depends on the intrinsic abilities of the available sacred units. For example, sacred units with high defense will benefit proportionally far more from a high Water blessing because it can increase their defense to levels where they become almost impossible to hit. A sacred unit with very low defense to begin with will not become substantially harder to hit, so it might benefit more from a bless that allows it to do more damage and hit easier (Fire). A sacred unit with a lot of hit points will benefit more from a Nature bless (regeneration) than a weakening with few hit points and so on.

Generally, Fire, Water, Earth and Nature are considered the most powerful blessings while Death and Blood are considered the weakest. The usefulness of Air and Astral blessings is more dependent on the specifics of your sacred units than the FWEN blessings. A strong Astral bless can be powerful, especially if combined with a strong Water or Fire bless. A weak Astral bless is generally considered to be very weak. A weak Air bless can be sometimes be useful but it is considered rather weak. The most effective bless differs from nation to nation and according to your particular play style, but the above categorization is generally the accepted view of the majority of Dom3 veterans active on the Shrapnel Games forums.

**UNIT STATS, OTHER STATS & THE DOM3 DB**

**Q: Is there a list of unit stats?**

Yes. See the Dom3 DB.

**Q: What is the Dom3 DB?**

The Dom3 DB is a spreadsheet file that contains the stats for all units, weapons, armor, magic sites, poptypes and forts in the game. It was made by Edi and originally appeared only in Open Office format (.ods), but the latest version also appears in Excel format. Some of the display functions do not necessarily work in the Excel version. The magic site worksheet is known to have this problem for the terrain columns. [You can find a discussion thread for the latest version here.](#) Older discussion threads are buried somewhere in the forum.

**Q: Where can I find the Dom3 DB?**

[Go here.](#) The latest version of the Dom3 DB will be contained there and will be named Dom3\_DB\_<patchVersion>.zip or similar. That place also contains the public versions of Edi's other projects.

**CURSES & HORRORMARKS**

**Q: My unit has been cursed. What does that mean?**

It means that the unit will be twice as likely to get battle afflictions if it's hit in combat and suffers damage. See the manual for details on how afflictions are accumulated and what the normal chance of getting an affliction is.

**Q: How do I remove the Curse?**

You don't. Curse is permanent and will stay with the unit for the rest of the game. There is NO way to remove it. At all. Removing curses will NOT be added in a patch.

**Q: How do I avoid getting cursed? If I can't, how do I avoid getting my god cursed?**

Don't attack provinces with lizards as the independent defenders with your god. Especially if the god is a titan, wyrm or other large monster. Mages capable of casting curse will generally always target the biggest monsters first, so your pretender will get hit first. Generally, you need to be careful and pay attention to what you're doing. That way you can stave it off for some time at least. Unless of course you get hit by a random event that curses your units. In multiplayer games with other people, your god WILL get cursed sooner or later if it's a super combatant (SC) and your opponent has access to nature and astral magic on the same mage.

**Q: My unit has been horrormarked. What does that mean?**

It means that the unit is now a magnet for astral creatures called horrors. Horrors summoned into battles will attack the horrormarked units before they consider any other targets. Horrormarked units also have a chance of being attacked by horrors every turn. Such attacks are treated as assassination attempts.

**Q: I heard that horrormarks are different in strength. What does that mean?**

It means that horrormarks are not binary attributes (i.e. on/off). Horrormarks have varying strength. Generally when a unit gets its first horror mark, the horror mark will be weak and will only attract weak horrors, most often lesser horrors. Note that 'weak' is a relative term. Lesser horrors are perfectly capable of having most recruitable human-sized commanders for lunch unless the commander is a powerful mage or is properly equipped with magic items. If a unit is hit by a horror in combat, the strength of the horrormark increases. Some items also increases the strength of a horrormark. A stronger horrormark will attract stronger horrors, which typically results in either the unit dying or having its horrormark strengthened if it survives, trapping it in a vicious circle of an increasingly strengthening horrormark that results in attacks by increasingly stronger horrors.

**Q: My commanders are getting attacked by <insert description of ridiculously powerful horror here>. How do I get them to survive?**

These monsters are collectively known as Doom Horrors and they are unique. The answer to your question is that generally your unit will not survive, period. If it's a strong unit such as one of the unique summoned creatures, a SC and/or a powerful mage, is properly equipped, with proper bodyguards, properly scripted and gets very lucky, it may survive one of the weaker Doom Horrors. Most of the time getting attacked by a Doom Horror means that the target might as well bend over and kiss its backside goodbye. Unless there is a spell like Returning scripted or the unit is immortal and in friendly dominion. If the unit in question is your god, too bad. Bringing him back will just get him attacked again and again.

**Q: How do I remove a Horrormark?**

You don't. A Horrormark is just as permanent as Curse.

**Q: How do I avoid getting my units horrormarked?**

The same way you avoid getting them cursed. Pay attention and be careful. Mages with level 2 in Astral magic can cast a spell that horrormarks units and they tend to prioritize targets the same way mages casting Curse do. So avoid tangling with them. In multiplayer games, your SC is going to get horrormarked sooner or later when you run up against an opponent with access to Astral magic. That's a fact of

life in Dom3.

## AFFLICTIONS

### **Q: My units have one or more red hearts in their display screens. What does that mean?**

Your units have accumulated afflictions. Afflictions are permanent wounds that hamper the unit in some way and there is a wide variety of them, some more severe than others. Each heart indicates one affliction.

### **Q: How do units get afflictions?**

They may get afflictions if they are hit and suffer damage in battle. They may also get afflictions from old age. Accumulation of old age afflictions is checked at the end of each game year (i.e. every 12 turns). Any unit with the affliction 'Diseased' has a high chance of getting one or more additional afflictions every turn until it dies. Undead and demons are not affected by disease. Being cursed will double your chances of getting a battle affliction. Having regeneration will reduce your chance of getting a battle affliction by 75%.

### **Q: How do I tell what afflictions my units have and what the afflictions do?**

Right-click on the heart icon. It will tell you what penalty that affliction gives to the unit (e.g. Chest Wound: -1 str, +5 enc)

### **Q: I want to place all of my units with afflictions in a separate stack. How do I do that quickly?**

Click to select any unit in a stack. Press 'w' and all afflicted units will be selected. Put them in a separate squad. Remember to check whether the unit you first selected had an affliction or not and put it back if it didn't.

### **Q: Can I get rid of afflictions? How?**

Yes, but it depends on whether the affliction is a battle affliction or caused by old age. The source of the affliction is not indicated when you look at the affliction. A short summary of how afflictions can be removed.

- Units with the special ability 'Recuperation' heal afflictions on their own over time. So do creatures with immortality.
- Battle afflictions can be healed by units that have the 'Heal troops' ability. Units with this ability are Priestess, a national unit of Arcoscephale (all ages), the Faery Queen (a summonable unit that requires level 4 Nature magic and Conjuraton researched to level 8), Bishop of the Sacred Shroud and Arch Bishop of the Sacred Shroud (national units of EA Earmor), the Mother of Serpents (a pretender goddess available to certain nations), Ho-Hsien Ku the Immortal, a special hero of T'ien Ch'i (all eras) and Kirke the Pharmakeia, a national hero of Sauromatia.
- The chance to heal a battle affliction differs for each of these units and some afflictions are more difficult to heal than others (Never Healing Wound being the most difficult). Units with 'Heal troops' CANNOT heal afflictions on undead units or old age afflictions.
- Old age afflictions and afflictions on undead units can ONLY be healed if you have cast the global enchantment Gift of Health or have built the artefact The Chalice and equipped it on a commander in the same province as the afflicted units. Without Gift of Health or The Chalice, you're out of luck. You can prevent old age afflictions by forging the magic items Boots of Youth or Elixir of Life, which freeze the aging process on the owner.
- There are also two magic sites that heal afflictions: Healing Spring and Lyfjaberg. It is unknown if they heal old age afflictions as well as battle afflictions, but they probably only affect battle afflictions. It is also unknown if undead are healed of afflictions, but probably not.
- Finally, afflictions caused by items such as Black Heart or Eye of Aiming cannot be healed in any way. They can be healed only if the item is removed, which is very difficult in most cases and involves powerful magic when possible at all.

### **Q: My units in <province> are getting diseased. How?**

- If your troops are starving due to lack of supplies, they will get diseased
- Troops can get disease if you're getting random events indicating that somebody is hammering the province with disease causing spells or there is a sneaking enemy commander equipped with Bane Venom Charm or possessing the equivalent intrinsic ability in the province.
- You may have a magic site in the province that spreads disease. Disease causing sites will cause them even if they are not discovered. There are four sites that spread disease: Inkpot End (always visible), Chillsick Swamp, Leper Fens and Crown of Darkness. Only undead and demonic troops will be safe in that province.

### **Q: My units in <province> are getting cursed/horrormarked. The whaa-at?**

Congratulations. You seem to be the proud owner of a province that contains a site which gives out curses/horrormarks. Curse/horrormark is checked separately for each unit in the province every turn. Consult the magic site section of the Dom3 DB by Edi for a list of probable culprits and the chance of curse/horrormark for each. It's best to keep units out of those provinces or they will eventually get curse/horrormarked.

## COMBAT ACTIONS

### **Q: I have a mage scripted to cast <script>, but he ignores my orders and casts <spell> instead. WTF and where's the money?**

The Dominions 3 spellcasting AI does not blindly follow orders in all cases. If the mage scripted to cast a spell targeting enemies but none are in range, the mage will cast some other spell available to him instead. Sometimes the spellcasting AI will evaluate the threat as too minor to warrant casting scripted spells that cost gems and will opt for something else instead. When the mage runs out of script, the AI will decide what spells to cast, depending on a number of factors. Some spells are considered higher priority if available, so the AI tends to focus on those.

### **Q: My <commander> is supposed to be attacking the enemy and pounding them to a pulp but just stands with his thumb up his backside and keeps casting <spells>. What's going on?**

You probably forgot to script him properly. Mages will always cast spells unless scripted otherwise. So what you should do is give the commander a script to cast any possible self-enhancing spells (buffs) such as quickness, mirror image, fire shield etc that are available to him and then set his last order as 'Attack <designated enemy>'. Then he will put the fear of <insert pretender name here> into the heathens.

## CASTLES

### Q: Can I choose what types of forts to build?

No. Each nation has a set of predetermined fort types for different sorts of terrain, so you can only build the specific type of fort for any given terrain. In provinces with multiple terrain types (e.g. forest and mountain), it will be one or the other, probably the fort for the terrain that has a lower terrain type number in the map file.

### Q: There is a command for 'Continue fort construction'. I was building a fort and the commander was killed by an invading enemy (nation or independents from an event). I took the province back, why can't I use that command?

You are out of luck. The money's gone, your enemy tore the half-built fort down to rubble. You must start over and pay the full cost for the fort again.

### Q: Why can't I build enemy national units from castles I've conquered from him?

Because the developers did not want that in the game and to keep all nations unique. You can only recruit your own troops and the native population type independent units in castles. This is not going to be changed.

## SITES

### Q: I'm getting these messages about my undead and demonic units in <province> being hit by holy fire. What's going on?

Certain sites have an effect that smites undead and demons with holy fire (a magical, dmg 10 armor negating attack) and each undead unit has a chance of being hit for every turn they stay in that province. Consult the magic site section of the Dom3 DB to see what those sites are if you wish to know. The sites will hit your units even if they are not yet discovered.

### Q: I'm getting these messages about my undead units in <province> being killed by a holy force native to the province. What's going on?

See previous answer, except demons are unaffected and the sites with the Holy Power attribute are different.

### Q: I found a magic site which gives <bonus> to <school of magic>. Does that mean that I get a <bonus> discount to spells of that school if I cast them there?

Yes, but it only applies to ritual spells, not spells cast in combat. Unfortunately, any gems used that fall between the discounted and normal prices do not count toward making a global enchantment more difficult to dispel. This is a known bug and has been reported.

## ODDS & ENDS

### Q: Can I disband my old and/or wounded units? (wording by Caduceus)

No, there is no disband command. At this time, if these units are a hindrance to you, you must put them on the front lines of your army or drown them to be rid of them.

### Q: How is time counted? (by Jazzepi)

The basic unit of time in Dominions 3 is the turn. A turn is equivalent to one month of the Gregorian solar calendar. There are 12 turns in a year, and 3 in a season.

While there are no smaller units of time in Dominions 3 besides the turn, there are larger units like years and seasons. Each of these years is divided up into four seasons: Spring, Summer, Fall, and Winter. Each season is divided up into three sections: Early, Normal, Late.

All games begin by default in Normal Spring of the first year (the 2nd season of Spring). Once 11 turns have been taken a regular game enters into Early Spring of the second year. From that point on it takes 12 turns to reach year 3, then another 12 to reach year 4, etc.

### Q: I like Dom3, but sometimes I wish X or Y was a little different. Is there any way I can alter the game? (by Sombre)

There sure is. Check the docs subfolder in your Dom3 install - there's a pretty handy modding manual in there that explains step by step how to make game altering mods. You could also drop by the modding forum for more info and mods made by other fans. More specific questions about modding will be addressed in a separate modding FAQ if/when one becomes available. In the meanwhile, welcome to the modding forum.

### Q: How do I install maps and mods?

Copy the map graphic file and the .map file into the Dom3\maps folder. For mods, copy the .dm file and any graphics files/directories into the Dom3\mods folder. To use a mod, enable it from the preferences. Enabled mods that have a banner graphic will display the banner graphic in the upper right-hand corner of the Dom3 main menu screen.

### Q: If I buy mercenaries in a province and the enemy conquers that province on the turn the mercs were supposed to come there, do I get my money back? Do I get the mercs somewhere else?

No and no. Since mercenary recruitment is the very last action in turn resolution, what happens is that the mercenaries took your coin, went to the province to report to whoever was in charge and take orders from him. In other words, you just paid gold for the mercenaries to work for your enemy for the next three months.

## MAGIC RESEARCH COSTS

### Q: How much does magic research cost for the different difficulties?

Here is a breakdown by difficulty. Note that the aggregate total is for one school of magic. To research all levels of all schools, you need to multiply the aggregate total by 8. Research costs appear in the Fibonacci series pattern, meaning that each level of magic requires research points equal to a sum of the two previous levels.

- **Easy:**  
20, 40, 60, 100, 160, 260, 420, 680, 1100, **aggregate total 2840**
- **Normal:**  
40, 60, 100, 160, 260, 420, 680, 1100, 1780, **aggregate total 4600**
- **Hard:**  
60, 100, 160, 260, 420, 680, 1100, 1780, 2880, **aggregate total 7440**
- **Very Hard:**  
100, 160, 260, 420, 680, 1100, 1780, 2880, 4660, **aggregate total 12040**