

# *Pax Romana*



*Un divertimento digno de emperadores*

*Carlos Bricio Martínez*  
*Edición I*



# *Pax Romana*

*A todos los miembros de La cueva de Smaug,  
por los buenos ratos pasados juntos*

*Carlos Bricio Martínez  
1ª Edición, 2003*



*¡Ah, querido hijo mio! ¡Cuánto tiempo ha pasado desde la última carta que te escribí!*

*¿Cómo estás? Espero que te llegasen las ánforas de vino que te envié por tu cumpleaños.*

*Aquí, en la vieja Caesaraugusta todo sigue como siempre: legionarios venidos de todas partes del Imperio con la intención de disfrutar de un bien merecido retiro, Mercaderes de aceite de oliva, vino y lana que van río abajo y vuelven con especias, joyas, ricas telas y noticias... La ciudad sigue creciendo al amparo de Roma y me complace mucho ver cómo se hace más próspera con el devenir de los años. Incluso hemos reconstruido el ágora, que como recordarás se inundó tras aquella tremenda crecida del Iber. ¡Tienes que verla, Publio! Un gran espacio que puede alojar a la mitad de la ciudad, rodeada por imponentes edificios de mármol, arcos y estatuas. Vamos allí a menudo a escuchar los discursos de los ciudadanos. Y al mercado, que está próximo a ella y siempre dispone de productos de excelente calidad y más de una sorpresa para el visitante atento.*

*Ya ves, hijo mio, que sigo amando la ciudad con tanta pasión como cuando te fuiste. Estoy seguro que aunque hayas pasado todos estos años en Roma, no la echarás de menos cuando te mudes aquí para continuar tu carrera.*

*Espero que vengas pronto, Publio, porque no sólo yo te echo de menos. No hay día que tu madre no te tenga en su mente, y tu hermana está deseando presentarte a su prometido, el joven Quinto Livio Bonosus, hijo del centurión Cayo Bonoso. Es un joven responsable, apasionado y ambicioso, respetuoso en el trato y fiel a las tradiciones. En cierto modo me recuerda a ti, aunque he de reconocer que no tiene la misma disposición que tú hacia las tareas de gobierno. Sin embargo, estoy seguro de que será un gran soldado y hará honor al nombre de su padre. Estoy seguro de que os llevaréis muy bien.*

*Te aviso de que es el deseo de tu madre recibirte en la villa con una gran celebración, como corresponde a un futuro gobernador. Habrá música y bailarinas y malabaristas y poetas. Y por supuesto, ¡un gran banquete! Pero bien sabes que el que tu madre esté tan empeñada significa que hasta que no esté todo listo y preparado no habrá descanso en esta casa para nadie... Robaré unos minutos de tiempo, sin embargo, para explicarte ciertas sutilezas sobre tu próximo puesto que tal vez no te hayan enseñado en Roma.*

## Cuestiones generales

Tu papel es el de gobernador de una provincia romana, o rey de una tribu bárbara o de un antiguo imperio, como los griegos o los egipcios. Te encargarás de organizar los recursos, habitantes y tropas de la provincia durante cada estación a fin de asegurar la supervivencia de tu gente, y en la medida de lo posible, la expansión de tus fronteras, bien de forma comercial o militar.

Todas las provincias están subdivididas en varios territorios que se denominan con un número único, a fin de poder referirse a ellos con claridad y rapidez. Cada territorio es independiente entre sí, aunque todos te darán algo de su riqueza en forma de impuestos. Es tu tarea el utilizar los recursos de cada territorio para hacerlo próspero y autosuficiente.

## Cuestiones sociales

Cada uno de tus territorios es una entidad independiente de las demás, con sus propios recursos, población, desarrollo, tropas e índice de tu popularidad. En un determinado territorio solamente puedes emplear los recursos propios de ese territorio y los recursos pertenecientes al erario público (ahorros gubernamentales). La población máxima de un territorio son 500000 personas, además de las tropas.

### De la producción:

La producción de un territorio son básicamente 5 materias primas:

Productos:

- Grano: Incluye todo tipo de alimentos (Cereales, frutas, carne, pescado, aceite...) La producción de grano se dobla en otoño y se reduce a la mitad de la normal en invierno.
- Madera: Recursos vegetales (bosques, madera en bruto y elaborada)
- Piedra: Recursos minerales (mármol, caliza...)
- Hierro: Metales (Hierro, bronce, cobre...)
- Oro: Dinero en monedas de oro, plata o bronce

Un territorio produce una cantidad desigual de estos recursos cada estación, dependiendo del potencial del terreno (hay terrenos más fértiles, otros tienen más minerales...), la cantidad de población disponible en el territorio (cuanta más gente trabaje, mayor será la producción), tu popularidad (si la población está contenta contigo, trabajarán más y

mejor) y el desarrollo del territorio (un territorio con un sistema de cultivo bien organizado producirá más que uno que no lo tenga). De todos estos parámetros, los más importantes son el potencial del territorio y el grado de desarrollo del área adecuada. Los recursos producidos en una estación son consumidos de forma automática si el territorio así lo requiere (la población consume grano para mantenerse, los ejércitos necesitan oro...), y el producto restante queda a tu disposición para que lo organices como creas oportuno (comprar más ejército, mejorar tu popularidad, construir vías y graneros...). Además, no todos los recursos son igual de abundantes. Por ejemplo, es habitual en una provincia grande que se produzcan más de 300000 medidas de grano por estación, pero tal vez sólo produzca 5000 medidas de oro.

### **De los mantenimientos:**

No toda la producción de un territorio queda automáticamente a tu disposición. Cada habitante del territorio necesita una medida de grano por estación para mantenerse, de modo que al principio de la estación esta cantidad se resta automáticamente de las reservas del territorio. Además de esto, los ejércitos tienen también un mantenimiento: cada una de tus tropas, no importa su tipo, requiere una medida de oro y 10 medidas de grano por estación para mantenerse. Y por último, tus espías e informadores también requieren mantenimiento: 100 medidas de oro para pagar los costes de una única red de espías (los espías se pagan siempre del dinero del erario público). Si la provincia no tuviese suficientes recursos como para mantener su población o sus ejércitos, se emplearán automáticamente recursos del erario público. Si agotado el erario público aun quedasen demandas por satisfacer, se desmantelarán redes de espionaje, las tropas perderán moral y tu popularidad en el territorio descenderá, aunque es muy raro llegar a este extremo.

Mantenimientos:

- 1 persona: 1 medida de grano
- 1 tropa: 10 medidas de grano y 1 medida de oro
- 1 red de informadores: 100 medidas de oro, del erario público

### **De los impuestos:**

Para llenar el erario público, tienes a tu disposición los impuestos, que son el porcentaje de producción de cada territorio que por decreto pasa directamente al erario público. Las leyes decretan que la cantidad normal de impuestos es del 15%. Es uno de tus poderes el modificar esta cantidad, pero nunca por debajo del 0% o por encima del 40%.

Unos impuestos bajos aumentarán tu índice de lealtad, mientras que unos impuestos bajos lo reducirán. Tienes además el derecho como gobernador de tomar parte de la producción no utilizada al final de la estación para engrosar el erario público. Esta parte es inicialmente  $\frac{1}{3}$  de la producción no utilizada. Por ejemplo, si un territorio produce 100000 medidas de grano y 75000 se usan para mantener a la población y al ejército, quedarán 25000 para tu disposición. Si de éstas empleas 13000 medidas para aumentar tu popularidad entre la gente regalando comida y haciendo fiestas, quedarán 12000 sin usar al final de la estación. De estas 12000, 8000 permanecerán como ahorros del territorio y 4000 pasarán al erario público.

Finalmente, tienes la posibilidad de reclamar en cualquier momento un impuesto especial. Este impuesto te garantiza una recaudación para tu erario del 50% de la producción del territorio, pero daña enormemente tu popularidad ya que obligas a la gente a trabajar sin descanso para poder pagarlo.

Todas estas recaudaciones se pueden mejorar invirtiendo en el área económica de un territorio, de modo que por ejemplo una ciudad con el 15% de impuestos y un 20% de desarrollo económico recaudará menos que otra con un 10% de impuestos y un 80% de desarrollo económico.

Recaudación:

- Impuesto normal: 15% (varía de 0 a 40%) Cada estación
- Impuesto especial: 50% instantáneo
- Excedentes: Tomas el 30% de los excedentes al final de la estación

### **Del desarrollo:**

Los factores que influyen en la producción de un territorio son tu popularidad, el potencial del terreno, la cantidad de población y el desarrollo del área adecuada. Para desarrollar un área tendrás que invertir cierta cantidad de recursos (bien de los producidos en el territorio o bien del erario público) para construir infraestructuras, eliminar la corrupción y mejorar las comunicaciones. Cada área puede tener un valor de desarrollo entre 0 y 100%. Las áreas y los recursos necesarios son:

- Social: Teatros, vivienda, calzadas, educación... Mejora el índice de crecimiento de la población, la eficacia de tus campañas de propaganda para mejorar tu popularidad y el contraespionaje. Requiere madera, oro y piedra.
- Agrícola: Tierras de cultivo, graneros, granjas, mercados... Mejora tu producción de grano. Requiere grano y piedra.
- Minería: Minas y canteras, sistemas de transporte para materiales pesados... Mejora la producción de hierro y piedra.

- Forestal: Bosques, caza, serrerías... Mejora tu producción de madera e influye ligeramente en la de grano y la defensa. Requiere hierro y madera.
- Defensas: Fortalezas, murallas, armerías, puentes... Mejora la eficacia de tus tropas en el territorio, reduce daños en combate y ayuda a reducir los efectos de las inundaciones. Requiere piedra y madera.
- Economía: Edificios públicos, eliminar corrupción, mejorar los censos... Mejora todas las recaudaciones para tu erario público. Requiere oro.

### De la popularidad:

Tu pueblo puede amarte u odiarte. Una población contenta con su líder trabajará más y en caso de ser invadidos, presentarán más resistencia al agresor. Tu índice de popularidad puede variar entre 0 y 100%. Una popularidad buena es por encima del 80%, mientras que si tienes menos del 40% de apoyo ciudadano hay pequeñas posibilidades de rebelión. Puedes mejorar tu popularidad dando grano a la población o empleando oro para dar festejos y mejorar las ciudades. La cantidad de grano u oro necesarios depende de tu desarrollo social y la cantidad de población (gastar oro es más rentable que gastar grano, pero no siempre dispondrás de oro extra). Puedes esperar que gastando toda la producción de oro del territorio, tu popularidad aumente más de un 10%. Tu popularidad depende también de los impuestos. Unos impuestos altos te harán impopular, mientras que unos impuestos bajos dispondrán a tus ciudadanos hacia ti. La popularidad también puede cambiar espontáneamente, pues el pueblo es caprichoso y voluble, pero estos cambios espontáneos no son realmente importantes comparados con el efecto de los impuestos y las campañas de propaganda para aumentar tu aceptación.

## Cuestiones comerciales

No siempre tus territorios tendrán todos los recursos que necesites para hacerlos prosperar. En estos casos puedes recurrir a comerciantes locales o extranjeros para intentar vender tus excedentes a cambio de los recursos necesarios.

### Del comercio interior:

Cada territorio tiene un mercado de productos en el que podrás vender los recursos del erario público o del erario local, así como comprar otros recursos. Sin embargo los comerciantes y usureros exigen altas tasas de beneficio para ellos, de modo que esta es una forma bastante poco eficiente de conseguir los recursos necesarios.

### **De las fronteras comerciales:**

Puedes comerciar con cualquier provincia o reino con quien tengas frontera terrestre o marítima. No puedes comerciar con una provincia o región a la que no puedan llegar tus mercancías de forma segura.

### **De los acuerdos comerciales:**

Además de comerciar con tus vecinos, puedes establecer acuerdos comerciales con ellos. Un acuerdo comercial permitirá considerar las fronteras de tu aliado como las tuyas propias a la hora de determinar con quién puedes comerciar. Un acuerdo de este tipo no es recíproco, de modo que tu aliado puede permitir que tus mercancías circulen por su país pero tú no tienes por qué hacer lo mismo. Un acuerdo comercial puede tener una duración indefinida o preestablecida, aunque siempre puedes cancelar tus acuerdos de forma unilateral. Además, un acuerdo puede tener un coste de creación, significando que una provincia o reino le da a la otra una cantidad inicial por el derecho a usar sus fronteras, y unos aranceles sobre lo comerciado (el país que te permite usar sus fronteras se queda con un porcentaje de lo que envíes a través suyo).

### **Del comercio exterior:**

Puedes llegar a acuerdos con otros gobernadores y reyes de otras provincias y pueblos a fin de obtener los recursos que necesitas, preferiblemente a cambio de aquellos de los que tienes exceso de producción. Cuando anotes tus órdenes para la estación, puedes en cualquier momento enviar una cantidad cualquiera de recursos a otro país con el que tengas frontera comercial (frontera física o a través de tratado comercial). Esto no quiere decir que estés aliado con ese país o tengas ningún tipo de tratado. Estos pagos pueden responder a un comercio entre vosotros o a un pago por servicios militares o de cualquier otro tipo. Sólo puedes realizar comercio exterior con los bienes de tu erario público.

### **De las obligaciones exteriores:**

Puedes también contraer o solicitar obligaciones a otros gobernadores o reyes. Una obligación es un pago continuado cada estación de una cantidad de recursos, que puede tener una duración o bien ser indefinido. Se pueden contraer obligaciones como pagos para no ser atacado, o como pago fraccionado por servicios o transferencia de territorios, entre otras cosas. Siempre puedes terminar de forma unilateral una obligación contraída por ti o que otros hayan contraído hacia ti.

## **Cuestiones de inteligencia**

Debes conocer a tus vecinos, amigos y enemigos, a fin de saber quién debe ser tu aliado y con quién debes (o puedes) luchar. La información es además un bien valioso por el que muchos otros gobernadores y reyes estarán dispuestos a pagar.

### **Del espionaje:**

Habitualmente puedes conocer en cualquier momento el potencial de producción de un territorio, pero nada más sobre él. Sin embargo, puedes contratar espías y sobornar a habitantes del lugar para que te proporcionen información. El coste de un espía es de 100 medidas de oro al contratarlo y 100 medidas de oro cada estación a modo de mantenimiento. Este dinero ha de salir de tu erario público, ya que es información que beneficia a toda la provincia o reino, no sólo al territorio que estés administrando en el momento de contratar a los espías. Al contratar un espía, eliges un territorio y él se desplazará hasta allí al final de la estación. Una vez colocado, no puedes mover al espía, pero siempre puedes prescindir de sus servicios.

Si un territorio tiene un espía, puedes conocer, además de su potencial, los ahorros que tiene, la popularidad de su líder y el valor de sus áreas de desarrollo. Si colocas dos espías puedes saber además toda la información sobre las tropas que allí se encuentren. Colocar más de dos espías en un territorio no reporta ninguna ventaja adicional, salvo que en caso de que alguno sea descubierto el resto seguirán dándote información. Las probabilidades de que un espía sea descubierto en una estación cualquiera son del 5%, pero unas defensas desarrolladas y otros espías realizando labores de contraespionaje pueden aumentar este valor. Si un espía es descubierto el turno en el que es contratado, no dará información alguna.

### **Del contraespionaje:**

Puedes colocar espías en tus propios territorios para que intenten capturar espías de otras provincias o reinos. Cada espía dedicado a esta labor aumenta en un 5% las posibilidades de capturar espías enemigos. Además, tu desarrollo defensivo también hace más difícil la labor de los espías enemigos (cada 10% en desarrollo aumenta en un 1% la posibilidad de capturar espías enemigos).

### **De los acuerdos de inteligencia:**

Puedes firmar un acuerdo de inteligencia con cualquier provincia o reino con quien tengas frontera comercial. Esto les permitirá conocer la información de otros territorios que te den todos tus espías (salvo los que estén en esa provincia o reino, naturalmente).

Tales acuerdos pueden tener una duración determinada o ser continuos, y no necesitan ser recíprocos. Pueden además tener un coste inicial y un coste por turno, que serán pagados del erario público. Puedes acabar un acuerdo de inteligencia de modo unilateral en cualquier momento.

## Cuestiones militares

Hay momentos en los que la fuerza se hace necesaria, bien para hacer valer tus derechos o para tomar territorios que sean fértiles y puedan contribuir a la prosperidad de tus tierras. Llegado el caso, no debes dudar en usar la fuerza, aunque debes ser cauto con quién te enemistas.

### De las unidades:

Para atacar a otros territorios o defenderte de sus ataques necesitarás unidades militares. Hay diferentes tipos de unidades, con diferentes costes y eficacia. Todas las unidades militares requieren 10 medidas de grano y 1 medida de oro por estación para mantenerse, además de los costes iniciales de contratar la unidad, que son:

Unidad	Fuerza	Grano	Madera	Hierro	Piedra	Oro	Tipo
Milicia	10	60	0	15	30	4	Infantería
Javalineros	11	65	66	16	0	5	Arqueros
Exploradores	12	66	65	18	36	5	Caballería
Lanceros	13	90	0	22	45	6	Infantería
Arqueros	14	97	99	24	0	7	Arqueros
Caballería	16	99	98	27	54	8	Caballería

El mantenimiento de las unidades se paga de los recursos del territorio en el que se hallan situadas (incluso si es un territorio extranjero), y si no hay recursos suficientes, del erario público. Si no hubiese grano o dinero suficientes, su moral descenderá.

Las unidades tienen además de su fuerza y su moral un grado de entrenamiento entre 1 y 100, que afecta en gran medida a su comportamiento en combate. Una milicia con moral alta y buen grado de entrenamiento es más mortífera que una unidad de exploradores. Se puede mejorar la moral y/o el grado de entrenamiento de las tropas gastando oro en ellas, bien del erario público o bien del erario local. La moral mejora además tras ganar una batalla, al igual que lo hace el entrenamiento. Si se mezclan

grupos de unidades con diferente moral y/o entrenamiento, el grupo resultante será una media ponderada de las dos partes. Ten en cuenta que si la moral de una unidad es menor del 30%, hay posibilidades de que deserte.

### **Del reclutamiento:**

Puedes aumentar el tamaño de tus tropas de dos modos: contratando mercenarios, que tienen el coste arriba indicado y un alto valor de moral y entrenamiento, o forzando a la población a alistarse. Esto reduce tu popularidad un poco, y hace que las unidades tengan un valor malo de moral y entrenamiento, aunque por otro lado las unidades así reclutadas cuestan la mitad de los costes especificados.

### **Del ataque:**

Tus unidades pueden mover dos territorios por turno, bien sean terrestres o marítimos, pero están obligadas a terminar su movimiento en tierra firme. Puedes atacar a territorios que no sean tuyos, pero esto termina el movimiento de las tropas atacantes. Varias tropas de diferentes territorios pueden combinar sus esfuerzos para atacar una única provincia. Se compara entonces la fuerza de las unidades atacantes (contando con la moral y el entrenamiento) con la de las defensoras y el desarrollo defensivo del defensor, teniendo en cuenta que las unidades de arquería ganan un 30% de fuerza contra la caballería, que la caballería gana un 30% de fuerza contra la infantería y que la infantería gana un 30% de fuerza contra las unidades de arquería, de modo que todas las unidades son fuertes contra un tipo de unidad y débiles contra otro. Ten esto en mente al planificar tu ataque. Tras la batalla, las unidades supervivientes mejorarán en su entrenamiento y su moral. En el caso de que varios gobernadores o reyes decidan atacar al mismo territorio en un turno dado, se resolverán las batallas dos a dos, cada uno de los atacantes contra el defensor. Si uno de los atacantes vence, pasará a controlar el territorio y ser el defensor en las batallas restantes. Debes saber que luchar en un territorio causa daños al desarrollo del territorio, aunque estos daños son reducidos en proporción al desarrollo defensivo. Puedes atacar a un territorio con las tropas de cualquiera de tus territorios que tenga frontera terrestre o marítima con él, y apoyar tu ataque con tropas que tengan frontera terrestre (y no marítima) con los territorios atacantes. El defensor puede fortalecer sus defensas con las tropas de cualquier territorio que tenga frontera terrestre (y no marítima) con el territorio atacado. Debes indicar si un territorio puede recibir o prestar ayuda en las ordenes de cada estación.

### **De las alianzas militares:**

Puedes aliarte con tus vecinos llegando a un acuerdo que te permitirá mover tus tropas a través de sus territorios. Estos acuerdos no tienen por qué ser recíprocos, y pueden además tener un coste inicial en recursos o no, además de un coste por cada 100 tropas que pasen por los territorios de tu aliado. Puedes terminar una alianza militar en cualquier momento, pero si lo haces mientras que hay unidades fuera de su provincia o reino, se considerará que atacan al territorio en el que se encuentren.

### **De los ataques conjuntos:**

Puedes proponer a otro u otros gobernadores o reyes un ataque conjunto a un territorio. El otro gobernador o rey mandará sus tropas antes que las tuyas para debilitar al enemigo, y luego llegarán las tuyas para terminar el ataque y ocupar el territorio. Puedes traicionar a alguien que te ha propuesto un ataque conjunto, lo que se considera como una defensa conjunta con el otro contendiente.

### **De las defensas conjuntas:**

Puedes también proponer a otro gobernador o rey un tratado de defensa conjunta. Este tratado puede tener un coste inicial y un coste por turno, o bien podéis acordar un pago en función de las unidades enviadas como colaboración. También deberás especificar el número o porcentaje de las tropas del otro rey o gobernador que te apoyarán. La defensa conjunta es posible siempre y cuando los territorios en cuestión tengan frontera terrestre. Es posible traicionar al defensor en una defensa conjunta y apoyar a los atacantes. Esto se considera como un ataque conjunto con el otro contendiente.

Y esto es todo por el momento, querido hijo. Sin más me despido, porque escucho a tu madre, impaciente por que vaya a colaborar con los preparativos para tu regreso. Espero que estos consejos te sirvan en tu futura carrera y que tu gobierno sea largo y próspero. Un abrazo de tu amado padre,

Tito Sempronio

