

Reglas para contratar aliados

La facilidad para contratar aliados dependerá sobretodo del tamaño de la población.

Ciudad: más de 1000 habitantes.

Villa: más de 500 habitantes.

Pueblo: más de 200 habitantes.

Aldea: menos de 200 habitantes.

Un jugador puede empezar con un aliado desde el inicio si ambas partes así lo acuerdan.

Nota: esto es altamente recomendable sobre todo en grupos formados por cuatro Granujas o menos

Contratar más aliados

Para contratar más aliados [1], se realizará una tirada [1d6] por semana para saber si hay posibilidades de contratación.

Ciudad: 1-5 en 1d6

Villa: 1-4 en 1d6

Pueblo: 1-3 en 1d6

Aldea: 1-2 en 1d6

Opcional: aumentar en 1 la posibilidad de contratación por cada 10% de botín extra como salario.

Nota: se puede repetir cada semana, pero acuérdate de gastar el oro necesario para dormir, comer, pagar el coste diario si tienen mercenarios...etc.

[1] Recuerda que solamente puedes tener un aliado adicional por cada 3 puntos completos del bonus de Carisma.

La muerte de los aliados

Estas reglas son para poner un coste mecánico sobre la muerte de estos compañeros.

Cada vez que los **Granujas** regresen a su base (ciudad, fortaleza, posada, casa...etc).

Y uno o varios aliados fallecieron durante la aventura se comprobarán estos dos puntos.

1] El cuerpo del aliado/s es devuelto y entregado para su entierro.

2] Se hace el pago de la parte acordada en el templo, gobernante, líder etc. Este dinero será entregado a los familiares.

Acto seguido se realizará en ese momento una tirada de **Carisma**.

Si no se ha cumplido ninguno de los dos puntos anteriores esta será con **desventaja**. Cumpliendo uno de los puntos será una tirada **normal** y si se cumplieron ambos puntos se realizará con **ventaja**.

En caso de **fallar** la tirada, las posibilidades de contratar aliados baja en un punto. Por ejemplo [pueblo 1-2 en 1d6].

Si las posibilidades de contratación llegan a 0, una multitud de personas irán con horcas y antorchas para expulsar a los **Granujas**.

Opcional: puedes hacer que por cada 2 hexágonos [20km] de distancia que los granujas se muden para poder contratar, las posibilidades suben en 1 hasta el valor máximo que tienen por población.

Por: Pablo Grobas Gacía.