

Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por Alaurusu - 24 Mar 2008 08:33

Un primer objetivo es eliminar edificios claramente anacrónicos o que no nos aporten nada relevante. Mi interés fue directamente a los gremios (guilds), ya que me parece que es algo típicamente medieval. También a las órdenes militares de San Juan, Santiago, Temple y Hospital.

Hola, Ramiro,

después de leer esto en tu blog firki-modder, se me ha ocurrido si es posible adaptar estos edificios anacrónicos a otros edificios/barrios más acordes con la época. Por ejemplo, el "gremio de mercaderes" en "colonia griega/barrio griego". Con bonus en comercio, malus en orden público, y posibilidad de reclutar algún tipo de unidad semi-helénica.

O sea, transformar estos edificios del MTW2 en colonias o asentamientos de refugiados que dieran beneficios y perjuicios.

Como siempre... tiro a ciegas...

Ni idea de si lo comentado es interesante ni aplicable...

Salut!

(y con la esperanza de que en un futuro cercano se puedan modificar los edificios... que putada...)

=====

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por Alaurusu - 26 Mar 2008 16:45

Buenas!

A riesgo de olvidarme/equivocarme/no haber entendido bien lo aquí explicado, me permito hacer una especie de resumen. Perdonad si me olvido de algo.

DEL MTW2 al AL ITW2! :eek:

1/

En MTW2: Facciones: francia, etc... con su árbol tecnológico.

A ITW2: Facciones propias con su árbol tecnológico.

2/

En MTW2:Gremios y otros edificios especiales (requieren determinados requisitos).

A ITW2:Barrios/colonías extranjeras (griego, cartaginés...) y otros edificios especiales (requieren determinados requisitos).

3/

En MTW2:Religiones.

A ITW2:Aculturación*.

Podrían ser hasta siete. Por ahora:

- católica cristiana a-- celta/gala.
- católica ortodoxa a-- íbera
- islámica a -----cartaginesa
- herejía a -----romana
- pagana a ----- helénica
- ...

4/

En MTW2:Edificios religiosos

A ITW2:Edificios de aculturación (potencian que una región determinada se aculture hacia ser de población 100% celta, íbera, cartaginesa, romana o helénica)

5/

En MTW2:Religión oficial de la facción. Con la duda de si se puede cambiar a media partida.

A ITW2:Aculturación oficial de la facción.

6/

En MTW2:Agentes Religiosos.

A ITW2:Agentes Aculturales.

Por ahora:

- *clérigo católico* -- *Agente Acultural Celta*. (Druida?) Allí donde está, aumenta la aculturación de la región hasta llegar a un 100% celta).

- *obispo católico* -- *Agente Acultural Celta Mayor*. (Archidruida?).

- *Inquisidor católico* -- *Agente Acultural Celta Especial*. Sin ser controlado por el jugador (o quizá sí, según Diviciaco), va a su aire "celtizando" y cargándose a los demás Agentes Aculturales.

- *clérigo protestante*-- *Agente Acultural Íbero*.

- *clérigo islámico* -- *Agente Acultural Cartaginés*.

- *bruja o hereje* -- *Agente Acultural Romano*. Sin ser controlado por el jugador, va a su aire "romanizando".

[Pregunta: la religión pagana del MTW2 tiene agentes religiosos? Si es que si:]

- *clérigo pagano*-- *Agente Acultural Helénico*

[Si es que no... ¿puede crearse para el ITW? Si es que tampoco, nos queda una Aculturación sin agente.]

7/

En MTW2:Papado y sus misiones pro-católicas.

A ITW2:Consejo Druida (no puedo evitar pensar en Astérix, lo siento... :)) o Consejo Pan-Céltico. Formado por los Archidruidas que eligen al Gran Archidruida. Proponen misiones de aculturación celta o Alzamientos Pro-celtas.

8/

En MTW2:Cruzadas

A ITW2:Alzamientos pro-celtas. El Gran Archidruida hace un llamamiento a conquistar determinado enclave anti-celta o traidor (el "excomulgado" del MTW2).

9/

En MTW2:Jihads

A ITW2:Un Agente Acultural cartaginés con suficiente influencia, llama al alzamiento popular contra un

enclave anti-cartaginés.

10/

En MTW2:Sistema político.

A ITW2:Parece que nos quedamos igual, ya que no es modeable. Sin embargo, sí que pueden haber cambios de nombres de los cargos (cónsul, rey, sufete, emperador, caudillo, jefe tribal, tirano,...)

*Os parece bien este término? Lo utilizo provisionalmente, pero hay varias propuestas:

- aculturación romana, cartaginesa, etc... Creo que define la sustitución de una cultura por otra.
- politización romana, cartaginesa, etc...
- liga pro-romana, pro-cartaginesa, etc... Tomando el término griego
- influencia romana, cartaginesa, etc... Un poco confuso con los rasgos de los miembros de las familias.
- tendencia pro-romana, pro-cartaginesa, etc...
- amparo romano, cartaginés... (Agente... ¿Amparista? :mrgreen:)
- favor romano, cartaginés...
- protección romana, cartaginesa...
- predominio romano, cartaginés...
- influjo romano, cartaginés...

Salut!

=====

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por Baal Catalunya - 26 Mar 2008 17:44

Bueno viendo todas estas ideas también se me han ocurrido algunas:

1- Ramiro, sobre lo que decías de que es imposible modificar los edificios del MTW II, en el mod Chivalry TW (basado en el BI, me parece) si que consiguieron modificar los edificios de época antigua para convertir-los en medievales. No se, puede que mirando como lo hicieron se pueda dar una idea para hacer-lo en esto (o si no vas a ver la CA y les dices o que te digan como se hace o si no les haces estallar una bomba atómica :twisted:)

2- Por cierto ¿cuantas facciones habría en esta versión? ¿Solo los de siempre o todos? Porque con las cruzadas podrías compensar la inferioridad militar de los pueblos célticos si se ponen todos pues en vez de luchar entre si lucharían juntos en una causa comuna antiromana.

3- ¿Se podría hacer que una facción resucitara como en el MTW I? Porque estaria bien ya que por ejemplo, eres romano y has exterminado a los ilergetes y estas en guerra contra los celtíberos, si la culturalización o lo que sea fracasara y los antiguos enclaves ilergetes se rebelaran en vez del típico rebelde te saliera una facción que luchara bien cosa que haría en este caso que tuvieras que abandonar la lucha contra los celtíberos para aplastar a los rebeldes.

4- Respecto a las cruzadas y yihads yo lo montaría de este modo: las cruzadas serían alianzas temporales (porque las facciones que estan en una misma cruzada no pueden luchar entre si) por expulsar a los romanos o otros pueblos invasores(también lo haría extendible si por ejemplo los ilergetes tomaran Numancia) y las yihads como expediciones extraordinarias contra grandes objetivos (como la conquista de Roma).

A ver que os parecen.

=====

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por CeltiberoRamiroI - 26 Mar 2008 18:04

@Diviciaco

Interesante lo que indicas. Echaré un vistazo a ese mod, a ver qué hay que hacerle al papado para que sea manejable.

Esto podría permitir incluir una facción adicional, quizá, dividiendo los galos transalpinos en dos grandes tribus, y la más alejada (para que no influya directamente en la acción) sea el "papado céltico".

@Alaursu

Más o menos es como indicas. Me hace falta saber cómo se crean los agentes "atípicos" (herejes, brujas, inquisidores) para comprobar si son manipulables o no. Lo malo será que sean únicamente asignables a una cierta religión (hardocoded), ya que entonces habría que considerar cuidadosamente a cual conviene más asignarlos.

En cuanto tenga tiempo empezaré con la creación de las nuevas "religiones" y pondré un nuevo capítulo del blog. :mrgreen:

P.D.: escribiendo esto ha aparecido el mensaje de Baal.

1- El problema es que el formato de los ficheros de edificios de RTW y M2TW es completamente diferente. Los de RTW se pudieron "crackear"; pero los de M2TW no ha sido posible... y aún sigue así.

2- y 3- Mi idea era intentar conseguir tanto que las facciones resuciten (no estoy seguro de que sea posible) como de hacer aparecer las otras "ocultas" en algún qué condiciones. Pero aún tengo que madurar la idea (y el posible script).

4- Sí, algo así llevaba yo en la cabeza, aunque todavía no sé cómo se lograría hacer.

=====

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por Baal Catalunya - 27 Mar 2008 02:44

En resumen, que por ahora edificios nuevos va ser que no. Por cierto, ¿alguien nos puede prestar un momento una bomba nuclear? Es para amenazar a la CA para que nos diga como se tiene que hacer (perdón, es que hoy en el Invasio barborum he jugado con los sasanidas y dios mio, que masacres he hecho y estoy de un massacrador :twisted: :twisted: :twisted:).

Respecto a lo de las cruzadas y yihads yo no me preocuparía pues esto de las alianzas (respecto a las cruzadas) funcionaria porque entre facciones que estén en una misma cruzada no puede haber lucha y de algun modo aunque no sean aliados por una vez si que lucharian juntos (como si lo fueran).

=====

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por CeltiberoAsdrubal - 27 Mar 2008 03:27

@Alaursu:

Veo que has captado perfectamente mis ideas. ¿Qué te parecen?

En resumen se cambian los papeles tradicionales, y los "buenos" dejan de ser los romanos y pasan a ser los peninsulares, siendo los "herejes" los romanos, que tratarían de imponer la vida cómoda y las costumbres romanas, aunque no hay buenos ni malos, jejeje

@Diviciaco

Quizá se podría buscar una terminología más adecuada para las religiones vs sistemas políticos vs líneas de pensamiento, pero a priori parece razonable que haya pueblos peninsulares pro-avances o pro-modernidad y otros anti-modernidad o anclados en el pasado (y la modernidad en ese momento eran los avances romanos (o civilizadores en general)). En este sentido podría haber algunas facciones íberas o celtas más proclives a ser "civilizadas", más aun si hay algún renegado íbero o agente romano que esté vendiendo la idea de la civilización-romanización como la mejor para ellos.

Con respecto a la excomunión de la liga anticivilizadora podría aplicarse a las facciones que en lugar de luchar contra las facciones "civilizadas" (Roma y sus aliados) combaten a otras facciones íberas o celtas.

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por Alaurusu - 27 Mar 2008 10:17

Baal Catalunya: es verdad, en el MTW2, en una cruzada, no puedes atacar a otras facciones católicas. Ignoro en una jihad si pueden atacarse entre facciones islámicas (lo lógico sería que tampoco). Esto iría bien para el concepto "pan-céltico" o "pan-cartaginés";.

Asdrúbal: sí, me apunto a que el Senado sea el Consejo De Druidas. Es mucho más original que no trasladarlo al senado... :D Y seguramente, equilibraría más el juego hacia las facciones anti-romanas.

En general, todos los pueblos íberos fueron muy fácilmente asimilados por los romanos. Su nivel de tecnología, organización social, etc... era muy cercano al romano. Cuanto más lejos de la costa, menos cuajaban. Incluso entre los íberos. Los Illergetas tenían un sistema urbano muy disperso, una organización política más arcaica, al revés que los Indiketetas (muy influenciados por los griegos). Creo que todas las facciones íberas podrían ser bastante pro-romanas o pro-cartaginesas (por mucho que la mayoría acabara combatiéndolos).

Hum... hay dos cosas que me pone de mal humor de este hilo.

Una: pensar que, por mucho que planeemos, no podré jugar al ITW2 hasta de aquí a... No quiero ni pensarlo. ;) :-D D

Y dos: que si los de CA nos pagaran, les montamos un Roma Total War 2 cojonudo... :mrgreen:

=====

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 27 Mar 2008 10:45

Con respecto al "papado" (líder de la resistencia anti-romana, por así decirlo) galo sólo le veo una "pega":

¿Quedaría bien que un druida galo ordene acciones militares a los celtíberos? ¿Daría la impresión de una sumisión de los celtas peninsulares hacia los galos de la Galia que no existió históricamente? Además en los celtas peninsulares no existió nunca históricamente el druidismo.

Está claro que sí quedaría bien en acciones galas contra la península itálica en un mapa semejante al ITW gold, pero, ¿y en acciones antiinvasoras de las facciones celtas peninsulares?

¿Podría ajustarse el papado y su posición según el tipo de campaña?

Me refiero a que, por ejemplo, en la típica campaña de resistencia íbero-celta en un mapa exclusivamente peninsular, igual quedaba mejor un papado celta próximo al finis terrae o en los montes astures.

Sin embargo en un mapa del mediterráneo occidental, con opciones para guerras púnicas, invasiones galas de Italia, etc, sí que podría quedar bien un "papado" en una facción gala, y que las facciones galas fueran católicas, las celtas peninsulares ortodoxas y las íberas por ejemplo paganas (o de alguna otra religión que se cree). Con esto se perderían las "cruzadas" antirromanas para los celtas peninsulares, pero habría que elegir lo menos malo:

1. Perder las "cruzadas" para las facciones celtas peninsulares, y la posibilidad de hacer una guerra unidos en algunos momentos contra los invasores.

2. Perder las "cruzadas" para los galos y las acciones de invadir Roma, etc, aunque también podrían ser ordenadas por un "Papa" celta peninsular a los galos. En el juego se verían esas acciones igual, y como los galos serían facciones que, en este mod, escogerían mucho menos los humanos, no se vería que Vercingetorix no es Vercigetorix sino el caudillo Viriato, por ejemplo.

Yo creo que puede depender de como se vaya a polarizar el juego. Por otra parte, no menos importante, a mi juicio, es el papel de los inquisidores como agentes más eficaces en la inteligencia antirromana, y que, parece, sólo puede controlar el papado (no sabemos si el humano o no, de momento). ¿Tendrían sentido inquisidores enviados por el papado galo a enclaves ibéricos y celtas peninsulares?

=====

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por Alaurusu - 27 Mar 2008 11:37

Bones!

Asdrúbal, es cierto lo que comentas. Mi conocimiento de los pueblos celtas peninsulares es más bien limitado. :- (

A lo que comentas, yo creo que:

1/ o bien se cambia el nombre de "druidas" y del "consejo druida" para evitar falsear el fenómeno druida. No sé qué nombre podrían tener... algo que los identifique como "Agentes Pro-celtismo" y una especie de "Papado/consejo de naciones celtas".

Mhhh... bardos? bfff....

¡Atención! Gran parentesis...

¿Y "Colonos"? Representaría una "fuerza civil" que "distorsiona" la cultura en donde se asenta. P.e.: Colonos celtas que influyen en la región donde se "asentan";, por ejemplo, íbera, aumentando el % de la cultura celta del lugar.

Si se pudiera hacer que al reclutar 1 Agente "Colonos" costase 200 o 500 habitantes de la ciudad y no 1 como ahora... sería bastante más real, ¿no creéis?

Entonces los Celtas tendrían la capacidad de que los Colonos más "exitosos", se transformaran en "No-se-qué-nombre" (los Obispos del MTW2). Y estos "No-se-qué-nombre" tuvieran voto en el "Consejo de Naciones Celtas" para expandir el mundo celta.

No sé, no sé...

Aunque yo comenté sustituir los Mercaderes del MTW2 por Colonos, está claro que las dos cosas no podrían hacerse. Los Mercaderes se quedarían en Mercaderes?

Qué lío... Fin del pedazo de parentesis... ;)

2/ o bien a los galos transalpinos se es da el "catolicismo" y las "cruzadas", como tu propones. No estaría mal, ya que aunque sea mucho posterior, es un hecho histórico que los galos pudieran "confederarse" contra los romanos (entre mil comillas). Por lo tanto, no sería muy extraño o muy anti-histórico una facción gala con un "papado/consejo de naciones galas"...

Quizá lo malo de esta opción sería que las "cruzadas" estarían limitadas a las facción Gala Transalpina (o a 2 facciones galas transaplinas, como se ha comentado por aquí). Lo bueno de la primera opción es que las cruzadas afectarían a un gran número de facciones (todas las pro-celtas).

Lo de ajustar el "papado" y su posición según la campaña sería genial, pero ... ¿me huele que es multiplicar el trabajo por 10? A ver qué comenta Ramiro. :D

El interrogante sobre los "inquisidores pro-celtas"; si se hiciera lo de los "colonos celtas" , ¿podría adaptarse como una especie de "razzia celta" o "colonos britones" (en el sentido de muy puramente celtas)? Una especie de "hooligans pro-celtas" que atacan a las otros colonos extranjeros y a los de la misma facción si están demasiado "contaminados".

Está claro que en el mundo real, si alguien atacara una colonia de extranjeros, sería causa de guerra. Pero creo que podría adaptarse bien al TW la diferencia entre Facción/Colonización.

Salut!

=====

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 27 Mar 2008 19:27

Yo creo que los inquisidores, obispos, cardenales, Papa, sacerdotes católicos, sacerdotes ortodoxos, herejes, brujas, e imanes islámicos pueden dar mucho juego, y emoción, si se les encuentra una ubicación correcta en el mundo del ITW.

Lo que propone Alaurusu de grupo de colonos celtas, galos, etc, parece interesante para los agentes religiosos de base. Para los obispos habría que proponer algún nombre: Caudillo de colonos celtas???

Para los cardenales podría valer: Representante de caudillos de colonos celtas?

Para el Papa: Jefe de los caudillos de colonos celtas??

Y ahora pensando, el Papado no tendría por qué ser una facción convencional, sino, por ejemplo, una facción de colonos celtas situada en el extremo opuesto al frente de batalla. Mandaría inquisidores

(policía anticolonos extranjeros? Agentes anticivilización o antirromanización? Agentes reguladores de la cultura propia?) que podrían eliminar (o disolver, o enviar a su casa, a efectos prácticos da igual, lo importante es que el agente enemigo desaparezca) grupos de colonos extranjeros: Brujas, herejes, etc (agentes

Así las cruzadas no las instigaría una facción concreta sino el Jefe de los caudillos de los colonos celtas, contra facciones no celtizadas lo suficiente (Roma, Cartago) o contra facciones celtas que agredan a otros hermanos celtas.

Igual quedaba mejor disponer en una misma cultura a galos y celtas peninsulares (católicos) para que todo el conjunto de esas facciones pudieran lanzar cruzadas (invasiones) a territorios heréticos (Roma), islámicos (Cartago), paganos (griegos) o celtas descontrolados por agredir a hermanos. Contra los ortodoxos (íberos) creo que son bastante menos probables las cruzadas.

Los comerciantes, asesinos y espías podrían quizá quedarse como están.

=====

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por Alaurusu - 28 Mar 2008 09:50

Buenas!

Acabo de leer el post del Blog del Friki-Modder. Parece que se pueden aplicar bien los cambios de religión/colonización! 🏰

La jerarquía de los "colonos celtas" quizá suena un poco rara. En este escalofón piramidal creo que encajaba mejor el concepto "druidas", pero fallaba por la base. Así que si hay que elegir entre uno u lo otro... yo me quedaría con los "colonos".

También me gusta la idea que el "papado/Jefe cultural celta" fuera una facción escondida. ¿Se hizo algo así con el senado en una versión del ITW, no?

Estaba pensando... el flujo demográfico por el Atlántico era constante, ¿es cierto? ¿Este "papado" podría estar situado fuera del mapa visible para el jugador, representando los celtas de las islas británicas? ¿Representando un pueblo más arcaico, más conservador? ¿A dónde inmigran algunos elegidos/representantes(cardenales) y de donde emigran "colonos fanáticos"(inquisidores)?

Hay otra cuestión que me estaba preguntando. Si la razón principal de dar a los celtas el Papado es que la mayoría de jugadores del ITW escojen facciones peninsulares... ¿Dejar a las facciones iberas sin "cruzadas" no es dejarlas sin una parte muy divertida (y poderosa) del juego?

Mi pregunta és: ¿y si la religión de donde se harán los íberos fuera la islámica? Así, las facciones iberas podrían usar las "jihad". Ahora bien... si la conflictividad católico-islámica se trasladara a celta-íbero, eso perjudicaría mucho a todas las facciones peninsulares, dejando una clara ventaja para Roma y Cartago.

Tendría su referente histórico (como siempre... sin ser muy estricto), por ejemplo, en las rebeliones iberas del 198 aC. sofocadas por Catón. Exceptuando los indiketas (no se sabe bien que papel jugaron), el resto de las naciones iberas cercanas (y antiguas enemigas terribles) se aliaron para expulsar a los romanos.

Hum... una figura muy importante de la época era el "rehén"... hum... no sé si se podría aplicar en algun lugar del juego...

Salut! :D

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por Diviciaco - 28 Mar 2008 10:38

Hmmm, eso que has dicho de los rehenes es muy interesante, quizá se podría dar ese papel a la princesa, cambiando el matrimonio por la petición de una alianza a cambio de un rehen para asegurar la lealtad del pueblo que la ofrece...que os parece la idea?

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por Alaurusu - 28 Mar 2008 11:41

Buena idea, Diviciaco! :)

La princesa del MTW2: capacidad de actuar como diplomático.

El rehén del ITW2: lo mismo.

La princesa del MTW2: capacidad de casarse y huir con el general de la otra la facción.

El rehén del ITW2: los rehenes, en un primer momento, eran como seguro para cumplir los pactos. Pero a la larga, se impregnaban profundamente de la cultura y costumbres. ¿Podríamos adaptar esto? En este caso, el rehén con poco carisma (¿personalidad, fidelidad, carácter, temperamento, orgullo, arraigo...?) se "disuelve" en la facción extranjera.

La princesa del MTW2: capacidad de casarse y captar un general para la facción.

El rehén del ITW2: El rehén con mucho carisma da la vuelta a la situación y capta al noble para su facción. Pero en este caso ¿desaparecería del mapa estratégico nuestro rehén como desaparece la princesa casada? Hum...

Claro que todo esto puede estar muy limitado por el papel de las princesa en el árbol genealogico. Igual nos saldría que al heredero de nuestra facción... le proponen matrimonio con un "rehén masculino" extranjero. :-D D

Y que si aceptamos... tendremos hijos de esta pareja! :mrgreen:

¿Cómo lo véis?

Salut!

=====

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por CeltiberoRamiroI - 28 Mar 2008 11:58

Tranquilidad, no echemos las campanas al vuelo antes de tiempo.

Hay que refrenar los impulsos imaginativos para ceñirnos a las posibilidades del juego.

He comprobado por activa y por pasiva que las habilidades de los agentes están hardcoded, así que no podemos tocarlas. :evil:

Se puede eliminar alguno de los que hay, si estorban o son poco útiles, pero no podemos añadir ninguno nuevo. Por ejemplo, podemos decidir qué facciones "tienen" princesas y cuales no. Creo que eso no está hardcoded.

Dejadme unos días de investigación :mrgreen: , y poco a poco iré acotando posibilidades reales. 🟢

=====

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por Diviciaco - 28 Mar 2008 12:39

Bueno Ramiro, en este caso no habría que tocar nada del agente en sí, sino la traducción y quizá con un poco de ingenio se podría adaptar el texto de la princesa al del rehén.

Lo que dices, Alaurusu, sobre los hijos...Se podría decir que el heredero ha adoptado a un niño y quitar toda mención a su relación homosexual :P , vamos, no nombrar a la princesa/rehén para nada... o quizá hacer rehenes femeninos...aunque esta opción no me convence mucho.

=====

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 28 Mar 2008 22:05

Yo creo que según donde se traslade la conflictividad de cruzadas y jihads tendremos un tipo de juego u otro. Eso le va a dar la salsa especial, aderezada con los agentes.

Según la propuesta actual sería:

Iberos, productores de Jihads contra católicos (celtas)

Celtas, productores de cruzadas contra musulmanes (íberos) y herejes.

Quizá sería bueno involucrar en este sistema a las metropolis, Roma y Cartago, haciendo un juego basado en la resistencia contra el invasor, ya que si no la acción interesante se centraría en rifirafes celto-iberos. Bueno, ignoro si puede haber jijads y cruzadas contra las nuevas religiones creadas, si es así, asunto arreglado :D

Espero pueda cambiarseles al menos el nombre a los agentes,aunque ejerzan la misma función, de convertir población a la causa (religión, cultura o como se le llame), y de aniquilar agentes enemigos (en el caso de inquisidores, sacerdotes, cardenales y obispos contra herejes). Creo que un inquisidor también puede denunciar a un general de facción católica: Podría ser aplicable quizá asignándoles el papel de busca-traidores.

La inteligencia de agentes es lo que creo hace bonita a la campaña, más allá que una serie de despliegue de ejércitos y potenciación de economía..

=====