

*Los secretos para
alcanzar gloria y fortuna*

PATRICIAN IV

IMPERIO DE LOS MARES

Índice

1. Basado en hechos históricos.....	2
2. Ciudades idóneas para establecerse.....	3
3. Claves del éxito comercial.....	3
4. Precios básicos	4
5. Expediciones	5
6. Crea la mayor flota del Imperio de los Mares	5
7. A la caza del pirata.....	6
8. Si no puedes con tu enemigo, únete a él... ..	6
9. Rutas comerciales.....	6
10. Investigación.....	7
11. La carrera hacia el poder.....	7

I. Basado en hechos históricos

El mundo de *Patrician IV* está ambientado en la Europa de mediados del siglo XIII, en pleno apogeo de la Liga Hanseática, una federación creada por las ciudades más pujantes del norte del continente con el objetivo de proteger sus intereses comerciales de los ataques de bandidos y piratas.

En poco tiempo la Liga adquirió una prosperidad y un poder político extraordinarios y no tardó en consolidarse como un auténtico Imperio de los Mares que abarcaba desde Inglaterra hasta Rusia, desde los países escandinavos hasta Alemania.

En el momento de máximo esplendor de la Liga se crearon nuevos centros mercantiles, se desarrollaron la agricultura y las técnicas industriales, se perfeccionó el sistema de pesos y medidas y se construyeron canales y carreteras.

Su poderío naval le permitió hacer frente a las flotas de las naciones a las que declaró la guerra y combatir a los piratas más temibles. Su sistema de gobierno democrático, unido al desarrollo económico que su amplia red de relaciones comerciales supuso para Europa del norte, han llevado a considerar la Liga Hanseática como la precursora de la actual Unión Europea.

Cronología



Federico II

1158	Fundación de Lubeck por Enrique el León, duque de Sajonia.
1227	Federico II otorga a Lubeck el rango de Ciudad Imperial.
1241	Lubeck y Hamburgo sellan una alianza comercial.
1252	Brujas se une a la alianza Lubeck-Hamburgo.
1259	Rostock, Wismar y Lubeck firman un tratado contra bandidos y piratas.
1266	Enrique III autoriza las operaciones comerciales con Alemania.
1282	Londres se une a la hansa de Colonia.
1356	Fundación de la Liga Hanseática.
1368	La Liga declara la guerra a Dinamarca.
1392	Los piratas vitualienses atacan en aguas hanseáticas.
1589	Inglaterra derrota a la flota de la Liga.
1630	Sólo Lubeck, Bremen y Hamburgo integran la Liga.
1934	Alemania revoca los privilegios de las ciudades hanseáticas.



Sello de la Ciudad de Lübeck

2. Ciudades idóneas para establecerse

Crear una buena red de transporte desde los lugares donde se producen las materias primas hasta las ciudades donde se elaboran las manufacturas es una de las claves fundamentales para alcanzar la prosperidad en Patrician IV. En este sentido, hay dos ciudades a las que su ubicación geográfica les concede cierta ventaja:

Lubeck

A favor:

Privilegiada situación estratégica, en la costa norte de Alemania.

Producción elevada de trigo, cerveza (dos mercancías básicas) y sal.

En contra:

El hierro (necesario para la producción de herramientas) debe ser transportado desde Oslo o Estocolmo.

Estocolmo

A favor:

Produce aguamiel, pescado y otros bienes básicos muy demandados en todo el Imperio de los Mares.

Su proximidad a Riga, Visby y Novogorod garantiza el abastecimiento de dos recursos necesarios para elaborar productos autóctonos: la miel y la sal.

En contra:

Se encuentra alejada del triángulo de rutas comerciales formado por las ciudades de Malmo, Aalborg y Oslo.

3. Claves del éxito comercial

El tiempo es oro Es preferible vender todo tu cargamento a bajo precio que dar vueltas de puerto en puerto con una carga inútil.

Procura no viajar de vacío Siempre existen mercancías que comprar o vender en una travesía, aunque a veces el margen de beneficio sea muy pequeño.

Asegura el suministro de cerveza, pescado y trigo Estas tres son las mercancías básicas, sobretudo el trigo. En una situación ideal, deberías ser capaz de abastecer de trigo a toda la población del Imperio de los Mares.

Productos regionales Muy demandados por las clases sociales más ricas: burgueses y patricios. Trata de producir bienes de este tipo para comerciar con productos de demanda alta en tus rutas comerciales.

La carne El comercio de este producto es un negocio excelente, ya que se trata de un bien demandado en todas las ciudades. Aalborg es un gran productor de carne y Lubeck dispone de la materia prima necesaria para su elaboración, la sal.

Las herramientas Es una de las mercancías más lucrativas. Por ejemplo, transporta a Rostock el hierro producido en Oslo para producir herramientas a bajo coste que puedes emplear para tus propias actividades (construir casas, fábricas, barcos, murallas, etc.) o para suministrar a otras ciudades.

Espicias En Thorn, Colonia y Brujas encontrarás especias a muy buen precio. El margen de beneficio es enorme.

Una flota poderosa Al inicio de tu carrera, crea varios convoyes para comerciar entre ciudades que estén próximas. Más adelante, aumenta tu flota construyendo convoyes mejor protegidos y con mayor espacio de carga para comerciar con ciudades más alejadas.

Construye fábricas y explotaciones Son inversiones muy rentables siempre y cuando seas capaz de conseguir que funcionen a pleno rendimiento, porque sus costes de mantenimiento en salarios e impuestos son muy elevados.

Materias primas Antes de construir una instalación productiva asegúrate de que la ciudad produce las materias primas necesarias para su funcionamiento. Por ejemplo, fabrica herramientas donde se produzca hierro y elabora cerveza en ciudades que cultiven trigo.



Plaza del mercado

La cerveza Uno de los bienes más demandados por las ciudades de la Liga. Aprovecha el bajo coste de producción de este bien en Lubeck o Rostock para abastecer al resto de ciudades del Imperio de los Mares.

Aprovecha los almacenes de las oficinas comerciales Al menos una vez a la semana busca oportunidades de compraventa en todas las ciudades donde hayas abierto una oficina. Si no puedes ocuparte de ello, contrata un administrador: él se encargará de esta labor siguiendo tus premisas.




















































































Presta atención a la planificación urbanística Elige cuidadosamente el emplazamiento de las estructuras y de los servicios de la ciudad sin olvidar que, a medida que la urbe crezca, los terrenos serán cada vez más escasos.

Construye pozos y fuentes De este modo reducirás drásticamente el riesgo de incendio en las ciudades donde dispongas de almacenes o fábricas.

Asóciate a los Gremios tan pronto como puedas Recuerda que con el paso del tiempo las cuotas de inscripción son más altas. Aunque no estás obligado a pertenecer a un gremio, si lo haces te ganarás el reconocimiento de tus conciudadanos y disfrutarás de ciertas ventajas, como el acceso a expediciones.

4. Precios básicos

Consulta el coste medio de producción de cada mercancía y los precios máximo y mínimo de compra y venta que encontrarás en Patrician IV, dependiendo del nivel de dificultad que hayas seleccionado.

	Coste de producción	Nivel recomendado		Nivel avanzado		Nivel experto	
		Compra	Venta	Compra	Venta	Compra	Venta
 Madera	33 	40 	59 	40 	52 	36 	46 
 Ladrillos	33 	40 	59 	40 	52 	36 	46 
 Trigo	33 	40 	59 	40 	52 	36 	46 
 Cáñamo	33 	40 	59 	40 	52 	36 	46 
 Lana	50 	60 	90 	60 	80 	55 	70 
 Hierro	50 	60 	90 	60 	80 	55 	70 
 Miel	50 	60 	90 	60 	80 	55 	70 
 Sal	58 	70 	104 	70 	92 	63 	81 
 Herramientas	167 	200 	301 	200 	265 	183 	233 
 Aguamiel	150 	180 	270 	180 	240 	165 	210 
 Telas	150 	180 	270 	180 	240 	165 	210 
 Cerveza	75 	90 	135 	90 	120 	82 	105 
 Pescado	129 	155 	232 	155 	205 	141 	180 
 Vestiduras	350 	420 	630 	420 	560 	385 	490 
 Queso	100 	120 	180 	120 	160 	110 	140 
 Brea	117 	140 	211 	140 	187 	128 	163 
 Cuero	300 	360 	540 	360 	480 	330 	420 
 Carne	288 	346 	518 	345 	460 	316 	403 
 Vino	400 	480 	720 	480 	640 	440 	560 
 Especias	-	600 	900 	600 	800 	550 	700 

* El comercio de sal, brea y ladrillos apenas deja márgenes de beneficio. Sin embargo, en algunas ocasiones tendrás que adquirir estas mercancías para construir edificios o producir bienes.

5. Expediciones

Envía expediciones hacia los puertos del Mediterráneo para comprar especias y vino, dos productos que escasean en las ciudades de la Liga Hanseática y muy apreciados por las clases sociales más altas. El comercio de estos bienes te reportará grandes beneficios económicos y aumentará tu reputación en las ciudades a las que abastezcas.

Recuerda que para emprender una expedición debes haber alcanzado el rango de Notable y contar con el permiso correspondiente del gremio. Forma un convoy con embarcaciones de gran tamaño, como la nao y la carraca, al mando de un capitán con una habilidad de navegación de al menos 3.

6. Crea la mayor flota del Imperio de los Mares

	Produce			Demanda		
Málaga	✓	✓		✓	✓	
Cartagena	✓	✓		✓	✓	
Barcelona	✓	✓		✓	✓	
Perpiñán	✓	✓		✓	✓	
Marsella	✓	✓		✓	✓	
Génova	✓	✓		✓	✓	
Roma	✓	✓		✓	✓	
Salerno	✓	✓		✓	✓	
Palermo	✓	✓		✓	✓	
Bari	✓	✓		✓	✓	
Split	✓	✓			✓	✓
Atenas	✓	✓			✓	✓
Estambul	✓	✓			✓	✓

	Produce			Demanda		
Izmir		✓	✓			
Antalya		✓	✓			
Suez	✓	✓				
Alejandro	✓	✓				
Tobruk	✓	✓				
Bengasi	✓	✓				
Trípoli	✓	✓				
Sfax	✓	✓			✓	✓
Túnez	✓	✓			✓	✓
Argel	✓	✓			✓	✓
Orán	✓	✓			✓	✓
Nador	✓	✓			✓	✓

Maestros y capitanes

En las tabernas encontrarás maestros dispuestos a ampliar los conocimientos de los capitanes de tu flota. Gracias a la formación recibida podrán sortear las tempestades y navegar a mayor velocidad, un factor decisivo a la hora de escapar de los piratas.

Encuentra maestros en las siguientes ciudades:

Comercio *Lubeck*
 Reparaciones..... *Oslo*
 Combate *Reval*
 Navegación..... *Edimburgo*

Convojes

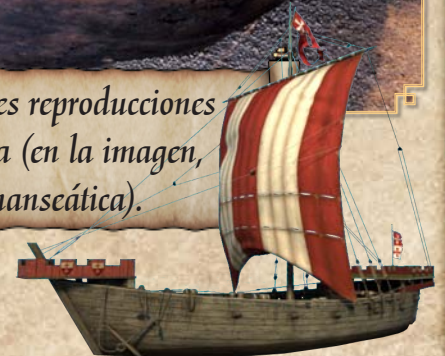
Aumenta tu flota a medida que aumenta tu capital. Crea convojes de entre seis a ocho barcos. Con ocho carabelas puedes fondear en todos los puertos y encontrar los mejores precios para el comercio.

Misiones

Busca misiones tanto en la taberna como en el Ayuntamiento de cada puerto y acéptalas si consideras que son factibles: te reportarán beneficios económicos que contribuirán al aumento de tu reputación.

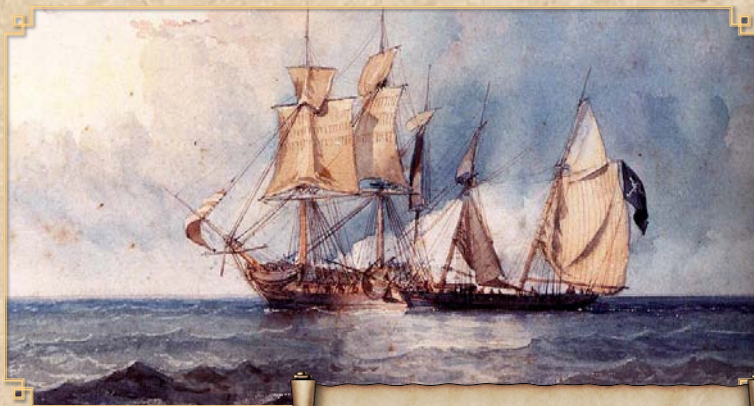


Los barcos son fieles reproducciones de modelos de época (en la imagen, restos de una coca hanseática).



7. A la caza del pirata

Cuando tus rutas comerciales funcionen y tus empresas comiencen a dar beneficios puedes dedicarte a cumplir misiones o cazar piratas. Aunque los galeones son las mejores embarcaciones, las carabelas dan un resultado excelente en este tipo de operaciones. Mejóralas hasta el nivel máximo y contrata todos los marineros posibles. La caza de piratas repercutirá positivamente en tu prestigio; si además vendes las mercancías y barcos que captures obtendrás un beneficio adicional.



Enfrentamiento con piratas

Es importante que el capitán tenga el máximo nivel de “Habilidad de navegación”. Asegúrate también de fondear en un puerto cada cuatro o cinco días para elevar la moral de la tripulación.

Busca información en las tabernas del Imperio de los Mares: los viajeros gustan de intercambiar historias de piratas que pueden serte de gran utilidad.

8. Si no puedes con tu enemigo, únete a él...

Arma tus barcos hasta los dientes, dirígete a alta mar e iza la bandera pirata para saquear los convoyes de tus competidores. Eso sí, asegúrate de que no te encuentras en el campo de visión de terceros cuando lances un ataque.

Procura no ser descubierto. De lo contrario, la Liga enviará la imponente nave Bunthe Kuh con la misión de capturarte y, cuando lo consiga, te verás obligado a pagar cuantiosas multas y tu reputación saldrá malparada.

Entre Novgorod y Reval hay poco tráfico marítimo. Es un lugar excelente para abordar alguna nao repleta de pieles. Del mismo modo, en el Skägerrak (triángulo formado por las ciudades de Oslo, Aalborg y Malmo) puedes sorprender a algún convoy cargado de especias o vino.

Ten cuidado con los marineros: siempre corres el riesgo de que se emborrachen y se vayan de la lengua en alguna taberna.

9. Rutas comerciales

Guarda las rutas comerciales que te reporten beneficios. Si el convoy es hundido o destruido, podrás cargar la ruta en un nuevo convoy, sin necesidad de crearla de nuevo.

Ten en cuenta que, si en una ruta comercial incluyes puertos fluviales (Colonia, Torum y Novgorod), sólo podrás llegar a ellos con embarcaciones de escaso calado como la goleta, la carabela y la urca. Si en el convoy incluyes una nao o un galeón, no podrán acceder a esa escala.

Crea rutas comerciales en el Báltico o en el Mar del Norte, pero nunca establezcas una ruta que incluya escalas en ambos mares. El paso del Skagerrak (triángulo situado entre Malmo, Aalborg y Oslo) es muy peligroso y las embarcaciones sufren muchos daños al atravesarlo. En el Báltico se pueden establecer rutas muy seguras y con grandes beneficios. En el Mar del Norte el riesgo siempre es mayor.



La rentabilidad y la seguridad son dos factores a tener en cuenta al abrir una nueva ruta comercial.

Las herramientas resultan muy rentables, ya que son demandadas en muchas ciudades y ocupan poco espacio en la bodega del barco.

IO. Investigación

En las universidades se reúnen ciudadanos eruditos para compartir sus descubrimientos con otros sabios de la Liga. Esto genera un flujo de conocimiento que te permitirá investigar mejoras en diversos campos: diseño de nuevas embarcaciones, perfeccionamiento de las técnicas de producción, etc.

Barcos

Puedes investigar hasta el último nivel y conseguir el conocimiento para construcción de la carraca, la embarcación más rápida y con mayor capacidad de carga de todo el Imperio de los Mares. La carraca también es muy recomendable como navío de guerra.

Geografía

La investigación en esta materia te permite mejorar la elaboración de las cartas de navegación de las principales rutas marítimas. Gracias a ello conseguirás aumentar un 10% la velocidad de desplazamiento de tus convoyes.

Asimismo, la investigación en Geografía te permitirá fundar nuevas ciudades mediante la firma de acuerdos con los soberanos de las regiones estratégicas para establecer nuevas oficinas de comercio de la Liga.



Construye carracas para dominar el Imperio de los Mares.

II. La carrera hacia el poder

Reputación y prestigio

Para mejorar tu reputación tienes que satisfacer las necesidades de los ciudadanos. Asegúrate de que tu ciudad no queda desabastecida en ningún momento. Para ello consulta el "Consumo semanal" y guarda las mercancías necesarias en tus almacenes.

Acumula trigo durante los meses de verano para abastecer a los mercados en invierno, cuando la hambruna asola las ciudades.

La sal es otro bien importante y necesario en muchas de las ciudades de la Liga: produce este bien y comercia con él.

Los ciudadanos más pobres conforman el grupo más numeroso. Asegúrate de que disponen de cerveza, trigo y pescado. A la clase acomodada proveéla de telas, especias, vino y miel.

Las donaciones y ampliaciones de la Catedral son un método sencillo de obtener el reconocimiento de los ciudadanos. Sin embargo, el reparto de alimentos en la Catedral aumenta el número de mendigos, acción recomendable sólo si piensas crear puestos de trabajo en la ciudad.



TABLA DE RANGOS

Capital	Barcos	Empleados	Oficinas comerciales	Rango
Inicial	1	0	1	Comerciante
80.000	1	0	1	Mercader
150.000	2	0	1	Maestro Mercader
300.000	2	25	1	Patrono
500.000	4	100	1	Notable
800.000	6	200	2	Ilustre
1.100.000	10	400	3	Consejero
1.500.000	15	600	5	Edil
2.200.000	20	800	7	Gran Maestre
3.200.000	25	1.000	10	Patricio

Para asegurarte de que la ciudad puede mantener su ritmo de crecimiento comprueba el nivel de ocupación de los distintos tipos de vivienda. Cuando éste supere el 90% puedes construir una nueva vivienda. Se ocupará rápidamente y además te reportará una renta fija.

Comercia con el mayor número de ciudades posible. De este modo aumentará tu reputación en todo el Imperio de los Mares.

Cuando alcances el rango de alcalde, construye suficientes pozos, fuentes y hospitales para cubrir las necesidades de todos los ciudadanos.



Mercado de Novgorod



No olvides ampliar la muralla cuando sea necesario para que la ciudad pueda crecer.

Acepta las ofertas de la ciudad para poner a su disposición un barco patrulla. No sólo mejorará tu prestigio, también te reportará suntuosos beneficios.

Por último, recuerda siempre que una buena gestión económica, acompañada de una adecuada estrategia diplomática, te permitirán elevar tu reputación, obtener el reconocimiento social y adquirir el peso político que necesitas para convertirte en el hombre más poderoso del Imperio de los Mares.

