

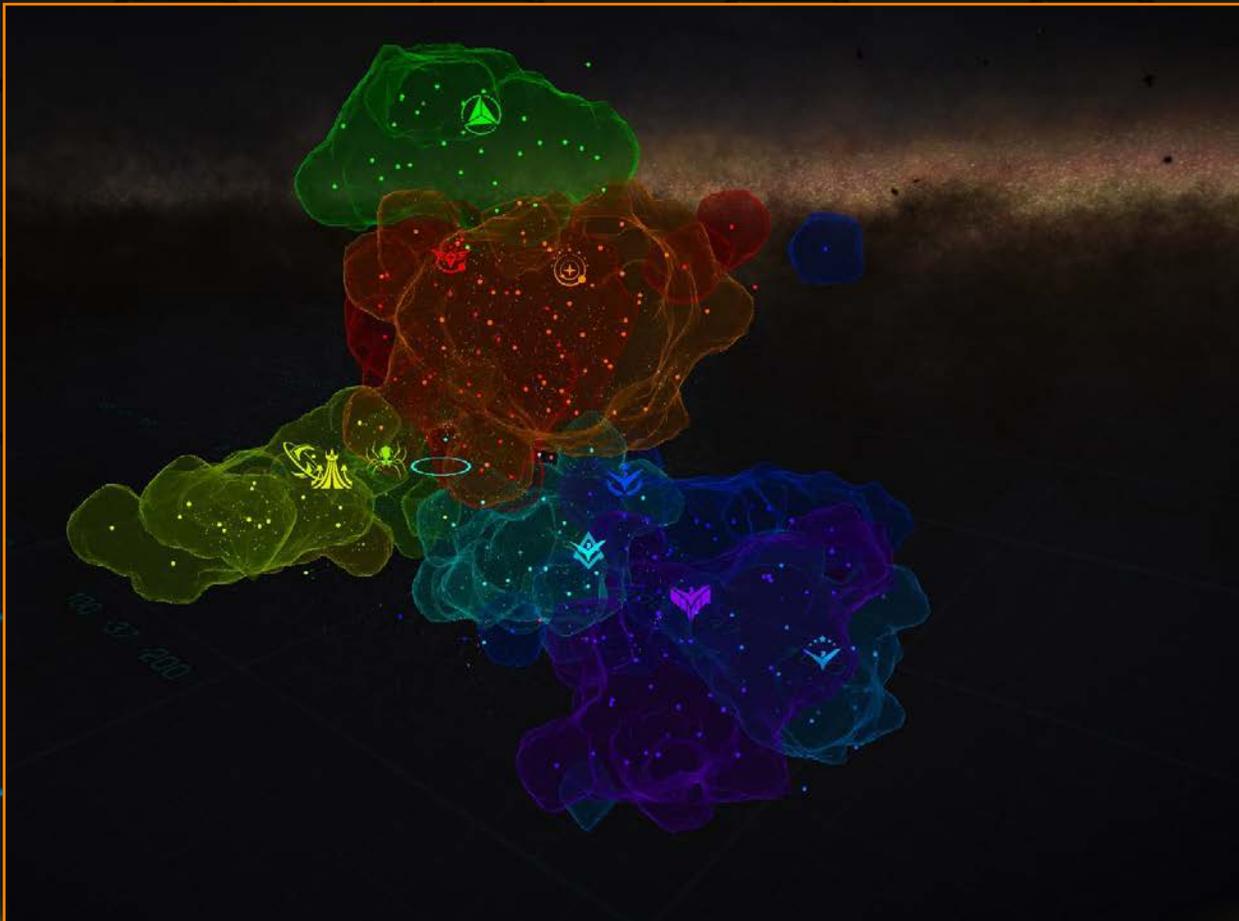


# MANUAL DE LA POWERPLAY

## POWERPLAY

La Powerplay representa las maquinaciones de las personas y organizaciones poderosas en su lucha por controlar el espacio poblado bajo sus órdenes.

En su corazón, la Powerplay es una batalla por el territorio. Cada poder pretende expandirse en los sistemas, extraer recursos de ellos con el fin de pagar para la continua expansión y proteger los sistemas que ya están siendo explotados. Como Comandante, puedes ofrecer tu apoyo a un Poder y realizar tareas a cambio de recompensas y prestigio.




POSICIONES DE LA  
CLASIFICACIÓN GALÁCTICA  
by GALNET

[VER CLASIFICACIÓN GALÁCTICA](#)

## PODERES Y FACCIÓNES

Los Poderes (o Potencias) son entidades distintas comparadas con las Facciones Mayores y las Menores.

### FACCIÓN MENOR

Generalmente controlan áreas individuales del espacio dentro de un sistema. Normalmente una facción menor será dominante, controlando la mayor parte del espacio.

### FACCIÓN MAYOR

Son grandes súper poderes que controlan vastas extensiones del espacio habitado. Muchas de las facciones menores se unen a la facción mayor, adoptando sus leyes y costumbres. Estas son; Imperio, Federación y Alianza.



## PODERES

Se sitúan entre las F.Mayores y las F.Menores. Técnicamente ellos pueden controlar centenares de sistemas, aunque también pueden controlar solamente un grupo pequeño.

Mientras que muchos Poderes se unen a una Facción Mayor, siendo senadores imperiales o políticos federales, otros no lo hacen, prefiriendo quedar como entidades independientes.

## IMPORTANTE:

Incluso cuando un poder está unido a una Facción Mayor, no le impide confabular en contra de sus "aliados". En última instancia, cada Poder está solo. No hay nada que prohíba a un Poder de la federación/imperio/independiente conquistar un sistema de otro Poder de la federación/imperio/independiente como podría ser Zachary contra Felicity, o Patreus contra Arisa.



Facción Mayor	Imperio	Federacion	Alianza	Independientes	
Poderes	Arisa Lavigny-Duval Denton Patreus Zemina Torval Aisling Duval	Zachary Hudson Felicía Winters	Edmund Mahon	Li Yong-Rui Archon Delaine Pranav Antal Yuri Grom	

## - **ARISSA LAVIGNY-DUVAL** -



### **BIOGRAFÍA**

La Emperador, nombrada así por voluntad propia, fue coronada el 18 de octubre de 3301 tras el asesinato de Hengist Duval a manos de Emperor's Dawn. Su política, tanto como miembro del senado como Potencia del Power Play, está basada en el honor e intentar acabar con la corrupción allá donde esté.

El 20 de diciembre del 3300 se hizo público que no era hija del príncipe Aristide Lavigny si no que era hija del Emperador Hengist Duval.

Un par de días después Hengist Duval anunció la intención de casarse con Florence Lavigny y, como parte del reconocimiento se le permitió emplear el apellido Duval, pasando a llamarse Arissa Lavigny-Duval.

Estos hechos serán cruciales, junto con el apoyo del Canciller Anders Blaine, para que, casi un año después, el 18 de octubre de 3301 y tras haber sido ratificada por el Senado se coronase Emperador tras fallecer Hengist Duval en el atentado perpetrado por Emperor's Dawn.

### **POTENCIA**

Como Potencia tiene su base en Kamadhenu siendo el Martillo Imperial el arma elegida por el Poder, reservada solo a aquellos seguidores que cumplen los requisitos necesarios (un mínimo de cuatro semanas en sus filas y tener el rango 3 en el momento de comprar el arma).

## MODO DE ACTUAR ARISA

Preparación	Expansión	Control
 Social	 Combate	 Combate



## CITAS

Construiremos el futuro a través del imperio de la ley.

— Senadora Arissa Lavigny-Duval

## **- DENTON**



### **BIOGRAFÍA**

Este poderoso y rico Senador posee la mayor flota de combate privada del Imperio. Con ella ha emprendido acciones bélicas tanto en contra de cualquier enemigo del Imperio como en contra de enemigos propios.

Inicialmente se opuso a las pretensiones de Arissa Lavigny-Duval, pero finalmente acabó por brindarle su apoyo públicamente en el Senado.

Se le intentó vincular con el magnicidio, ya que Brendan Paul Darius pertenecía a su gabinete. Para limpiar su honor, desencadenó una gran operación de búsqueda y destrucción de la organización Emperor's Dawn empleando para ello su gran capacidad económica y bélica, no obstante, el nuevo Emperador ha refrendado públicamente su total confianza en él, al igual que otras importantes figuras como la Senadora Torval o Florence Lavigny.

Se le relaciona sentimentalmente con Aisling Duval y han sido vistos juntos públicamente en varias ocasiones.

El 22 de febrero de 3302 fue nombrado Almirante de la Flota Imperial por la

### **POTENCIA**

Como Potencia tiene su base en Eotienses optando por el Acelerador de plasma avanzado como arma. Reservada solo a aquellos seguidores que cumplen los requisitos necesarios (un mínimo de cuatro semanas en sus filas y tener el rango 3 en el momento de comprar el arma).

## MODO DE ACTUAR PATREUS

Preparación	Expansión	Control
 Finanzas	 Combate	 Combate



## CITAS

No se consigue nada grande sin riesgo.

— Senador Denton Patreus

Honor y honestidad son atributos vitales en nuestra sociedad moderna.

— Senador Denton Patreus

## - ZEMINA



### **BIOGRAFÍA**

La Senadora Zemina Torval es la accionista mayoritaria de Mastopolos Mining, lo que divide su tiempo entre su actividad empresarial y su actividad política. Muy tradicionalista, subraya la importancia de los esclavos imperiales y en los cuidados que éstos deben tener.

Aunque prefiere la diplomacia antes que la violencia, en alguna ocasión ha empleado su flota personal para aplastar revueltas de esclavos, especialmente en la conocida revuelta de Sorbago.

Se opuso de manera tajante a la princesa Aisling Duval dadas sus iniciativas antiesclavistas, por otra parte, llegó a darle pleno apoyo al Senador Denton Patreus y a afirmar que él sería la mejor opción como sucesor al trono imperial a pesar de los rumores que le vinculaban sentimentalmente con Aisling Duval.

### **POTENCIA**

Como Potencia tiene su base en Synteini y ofrece la posibilidad de equipar a sus seguidores más fieles con la lanza perforadora (Mínimo cuatro semanas en sus filas y tener el rango 3 en el momento de la compra).

## MODO DE ACTUAR ZEMINA

Preparación	Expansión	Control
 Financiero	 Financiero	 Encubierto



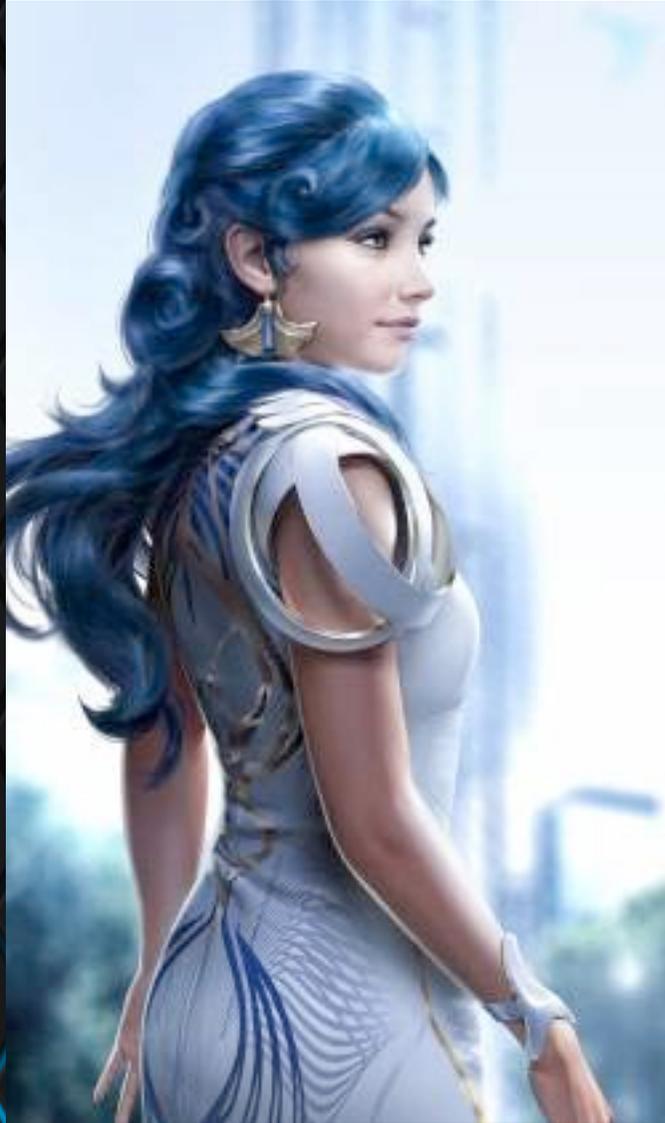
## CITAS

Aquel que trata mal a sus esclavos debería recibir lo mismo. Después de todo ¿Cómo podrían trabajar adecuadamente si no son cuidados correctamente?

— Senator Zemina Torval



## - AISLING



### **BIOGRAFÍA**

Tiene su cuartel general en el sistema Cubeo, nació en Cemiess en el 3276, nieta del fallecido Emperador Hengist Duval e hija mayor del desheredado Príncipe Harold Duval. Su madre falleció a causa de los narcóticos cuando era muy pequeña, hecho que la marcó profundamente. Se la relaciona sentimentalmente con Denton Patreus y se les ha visto en público en varias ocasiones.

Tuvo pretensiones de ascensión al trono imperial pero tras la decisión del senado de elegir a Arissa Lavigny-Duval como Emperador, abandonó su ascensión para apoyarla. Todavía continúa en la línea sucesoria ya que el reconocimiento de Arissa como hija del anterior Emperador la convierte en sobrina del mismo y sucesora al trono por no haber herederos más directos.

Aunque ha emprendido ciertas acciones bélicas, su principal ocupación es intentar convencer a la sociedad de que abandone las prácticas esclavistas a través de un movimiento no gubernamental llamado Stop Slavery Stupid y goza de gran apoyo tanto popular como de las altas esferas de la sociedad.

### **POTENCIA**

Como Potencia tiene su base en Cubeo y ofrece la posibilidad de equipar a sus seguidores más fieles con los escudos prismáticos (Un mínimo de cuatro semanas a su servicio y tener el rango 3 en el momento de la compra).

## MODO ACTUAR AISLIN

Preparación	Expansión	Control
 Social	 Financiero	 Social



## CITAS

Progreso es lo que el Imperio necesita para seguir siendo el faro de la civilización.

— Princesa Aisling Duval

**- ZACHARY**



## **BIOGRAFÍA**

A sus 83 años, este político de carrera y líder del partido republicano afincado en Nanomam, fue elegido como Presidente de la Federación el 2 de junio de 3301 tras la desaparición de la anterior presidenta Jasmina Hasley en el incidente del Spaceflight One.

Como el resto de su partido, cree firmemente en que el gobierno debe intervenir lo menos posible en la vida de los individuos, también es un gran partidario del ejército y ha aprobado partidas presupuestarias adicionales para actualizar y aumentar la flota con el fin de afrontar las amenazas que él ve más allá de sus fronteras. Todo ello enmarcado en una política general de reducción de impuestos.

Hudson es un defensor de las libertades individuales a cualquier coste sin olvidar la propia responsabilidad.

Apoya el uso del simulador “Campeonato CQC” para la captación y entrenamiento de nuevos miembros de la Armada Federal.

No ha trascendido mucho de su vida personal, más allá de su gusto por la caza que practica regularmente en mundos limítrofes que ofrecen ese tipo de actividad vacacional.

Su larga amistad con el Almirante Vincent también es conocida públicamente.

## **POTENCIA**

Como potencia tiene su base en Nanomam siendo el Cañón de fragmentación Pacificador su arma de facción, reservada solo a aquellos seguidores que cumplen los requisitos necesarios (un mínimo de cuatro semanas en sus filas y tener el rango 3 en el momento de comprar el arma).

## MODO ACTUAR ZACHARY

Preparación	Expansión	Control
 Combate	 Combate	 Combate



## CITAS

La ociosidad es la causa raíz de los problemas de nuestra sociedad.

— Presidente Zachary Hudson

No les estamos pagando para que estén tumbados todo el día.

— Presidente Zachary Hudson

## - FELICIA



### **BIOGRAFÍA**

Esta mujer asentada en Rhea es la actual líder del partido demócrata y, por lo tanto, líder de la oposición. Anteriormente fue Secretaria de Defensa en la administración de Jasmina Hasley y durante los últimos meses de su mandato asumió el rol de presidenta interina tras la desaparición del Spaceflight One, en la que iba a bordo la presidenta Hasley.

Su visión política es muy contraria a la de Hudson y su partido, ya que ella es más favorable al intervencionismo del gobierno en la vida de los ciudadanos, regulando qué y qué no puede hacerse para así proteger los derechos de todos los habitantes. Tiene fama de ser una oponente dura y es capaz de tomar decisiones complicadas. En más de una ocasión ha citado “Hemos de ser capaces de tomar las decisiones correctas, no necesariamente las más fáciles o populares”.

### **POTENCIA**

Como potencia tiene su base en Rhea siendo el Disruptor de pulsos su arma de facción, reservada solo a aquellos seguidores que cumplen los requisitos necesarios (un mínimo de cuatro semanas en sus filas y tener el rango 3 en el momento de comprar el arma).

## MODO ACTUAR FELICIA

Preparación	Expansión	Control
 Social	 Financiero	 Financiero



## CITAS

Nuestra sociedad solo puede volverse más fuerte elevando a aquellos que son más humildes. No empujándolos más hacia abajo.

— Líder de la oposición Felicia Winters.

## - EDMUND MAHON



### **BIOGRAFÍA**

Es el primer ministro de la Alianza de sistemas libres. Al tratarse de la superpotencia más pequeña, el puesto de Primer Ministro de la Alianza siempre ha sido subestimado por sus homólogos de la Federación y del Imperio, sin percatarse de la complejidad y exigencia que requiere el cargo por sus características. No obstante, Edmund Mahon ha conseguido alzar la cabeza y hacer valer su peso en la burbuja habitada.

Su gran experiencia tras una vida de servicio público y su fuerte formación académica, le han permitido alcanzar el cargo con firmeza: su falta de liderazgo se ve compensada, holgadamente, con la nada desdeñable habilidad de hacer trabajar a todo el sistema –con toda su complejidad– para conseguir que las cosas se hagan y se hagan bien.

Sin embargo, y aunque algunos puedan discrepar, Edmund Mahon posiblemente sea el líder más grande que la Alianza haya tenido desde su concepción.

Sus allegados lo describen como una mente astuta y siempre observadora, con la voluntad férrea de llevar los valores aliados a más sistemas. También se preocupa mucho de que todos los sistemas se vean adecuadamente reflejados en los órganos de gobierno, lo que resulta muy atractivo para los nuevos sistemas.

### **POTENCIA**

Como potencia tiene su base en Gateways siendo el Vengador su arma de facción, reservada solo a aquellos seguidores que cumplen los requisitos necesarios (un mínimo de cuatro semanas en sus filas y tener el rango 3 en el momento de comprar el arma).

## MODO ACTUAR EDMUN

Preparación	Expansión	Control
 Financiero	 FinancieroFinanciero	 Financiero



## CITAS

No es tarea de la Alianza intervenir en asuntos legítimos del gobierno federal. No se han roto leyes, no se han abusado derechos y no vendrá ayuda militar a Lugh. Igualmente, hasta el momento en que los residentes de Lugh se hayan segregado completamente de la federación, cualquier solicitud de adhesión a la Alianza de Sistemas Independientes será rechazada automáticamente hasta que no sea un estado independiente completamente funcional.

— Primer Ministro Edmund Mahon

**- LI YONG-RUI**



### **BIOGRAFÍA**

Como CEO de Sirius Corporation y su división de gobierno Sirius Gov, Li Yong-Rui tiene prácticamente total e ilimitado acceso monetario y tecnológico. Su principal diferencia con respecto a otras potencias es que él compra sistemas, en lugar de tomarlos por la fuerza.

### **POTENCIA**

Como Potencia tiene su base en Lembava y ofrece la posibilidad de equipar a sus seguidores más fieles con los lanzamisiles jauría de sabuesos (Un mínimo de cuatro semanas en sus filas y tener el rango 3 en el momento de la compra).

## MODO ACTUAR LI

Preparación	Expansión	Control
 Social	 Financiero	 Financiero



## CITAS

Con suficientes datos podemos predecir prácticamente cualquier cosa.

- Li Yong-Rui

Debemos aprovechar esta nueva edad de oro de expansión para extender la línea base.

- Li Yong-Rui CEO de Sirius Corporation



## - ARCHON



### **BIOGRAFÍA**

Conocido como el “Rey Pirata”, Archon Delaine ascendió al poder a los 15 años y desde entonces se ha dedicado a convertir a la Kumo Crew en un influyente sindicato criminal. En el pasado Archon y los suyos restringían su actividad al sector Pegasi pero hay informes que indican que sus miembros se están expandiendo a nuevas áreas.

### **POTENCIA**

Como Potencia tiene su base en Harma y ofrece la posibilidad de equipar el Láser de ráfagas de citodistorsión a sus seguidores más fieles (Un mínimo de cuatro semanas en sus filas y tener el rango 3 en el momento de la compra).

## MODO ACTUAR ARCHON

Preparación	Expansión	Control
 Combate	 Combate	 Social



### CITAS

Si no eres parte de la Kumo Crew, no eres nadie.

— Archon Delaine, Rey Pirata de la Kumo Crew

## **- PRANAV**



### **BIOGRAFÍA**

Pranav Antal -conocido como Simguru Antal por sus seguidores- se las arregló para mantener la Utopian Comune original después de la caída de Simguru Rishi Antal. El maestro de la tecnología trascendental y sus planes de extender Utopía alcanzaron media docena de sistemas más en un futuro cercano.

El poder de Utopía es notable ya que se extendió al sistema Sokn sin ningún tipo de actividad expansionista, hay quien echa la culpa a errores de simulación aunque la razón principal fue el abrumador apoyo que los soknitas dieron a la visión Utopiana.

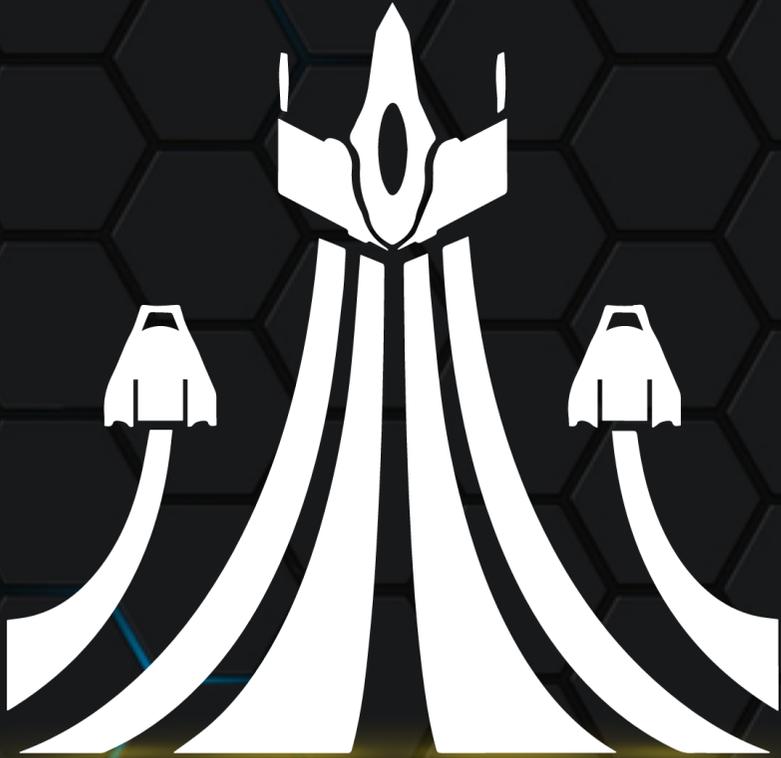
Animado por su éxito, se intentó una expansión al sistema Minjung pero no tuvo el mismo resultado. El ministerio de Utopía creyó que Minjung estaba a favor de ser incorporado sin luchar tras haber entregado y distribuido una serie de contenedores cargados con panfletos de propaganda Utopiana pero el problema fue que el cargamento se expulsó al espacio por error haciendo que la población no escuchase ni leyese nada a cerca del Utopía visión, así que nadie estuvo a favor ni en contra, simplemente no llegó la información.

### **POTENCIA**

Como Potencia tiene su base en Plevnic y ofrece la posibilidad de equipar a sus seguidores más fieles con los Cañones Ejecutores (Mínimo cuatro semanas en sus filas y tener el rango 3 en el momento de la compra).

## MODO ACTUAR PRANAV

Preparación	Expansión	Control
 Social	 Social	 Encubierto



### CITAS

Utopía es un consenso entre valores e innovación

- Pranav Antal



## - YURI



### BIOGRAFÍA

Yuri Grom es el líder de la facción independiente conocida como EG Pilots, que alcanzó el nivel de superpotencia tras su victoria en los Juegos Peligrosos.

Ahora Yuri Grom es el primer líder de jugadores que forma parte de la Powerplay en Elite: Dangerous. Su cuartel general se encuentra en el sistema Clayakarma y su territorio crece con cada ciclo. Hay numerosas facciones de jugadores en esta región del espacio y Grom tiene una buena relación con la mayoría de ellos. Muestra de ello es que algunos ya han solicitado voluntariamente unirse a Yuri Grom y están ayudado a convertir su principal lema “Libertad entre las estrellas” en una realidad.



### POTENCIA

Como Potencia tiene su base en Clayakarma y ofrece la posibilidad de equipar a sus seguidores más fieles con los Misiles de Contención. (Un mínimo de cuatro semanas a su servicio y tener el rango 3 en el momento de la compra).

## CITAS

El contrabando es robar a tu estado, y por lo tanto a los ciudadanos respetuosos con la ley cuyos intereses, ésta protege.

— Yuri Grom - Dictador de Euryale.

La libertad no significa Anarquía. Las reglas Legales son cruciales para los principios de un hombre donde su libertad termina, comienza la de otro hombre.

— Yuri Grom - Dictador de Euryale.

El progreso en el desarrollo de la humanidad es inevitable, pero es imperativo que impidamos que la lujuria por la innovación ponga en peligro los éxitos de nuestro pasado

— Yuri Grom - Dictador de Euryale.

Aunque los narcóticos son el demonio más absoluto, no debemos luchar contra ellos con la prohibición, sino mejorando la calidad de vida del hombre. Un ciudadano contento y libre no tiene ningún deseo insatisfecho.

— Yuri Grom - Dictador de Euryale.

La esclavitud, la violación de nuestros derechos más básicos a la libertad, son inaceptables en la sociedad moderna. Sin embargo, las tradiciones imperiales de esclavitud son diferentes - si sus ciudadanos eligen este destino, debemos respetar sus costumbres.

— Yuri Grom - Dictador de Euryale.



## - TÉRMINOS POWER PLAY -

### · SISTEMA CONTROLADO:

Son los sistemas en los que podemos entregar o cobrar nuestros méritos de la powerplay.

### · SISTEMA EXPLOTADO:

Son los sistemas que se encuentran en un radio de 15AL que rodea a un

MOMOIRENT  
CONTROLADO | FELICIA WINTERS

DISTANCIA AL C. GENERAL 30,86 AL

RADIO DE INGRESOS +72 RC/SEM

MANTENIMIENTO -21 RC/SEM

COSTES -62,1 RC/SEM

RADIO DE PERDIDAS -11 RC/SEM

FORTIFICACIÓN AZALADSHU 12 %

DEBILITAMIENTO 0 %

SISTEMAS DISPUTADOS 0

CANOPIUS

Seleccionar

REALISTA MAPA POWERPLAY

POTENCIA

A. LAVIGNY-DUVAL

Imperio  
70 Sis. controlados  
747 Recursos de Control

ALIADO

MOSTRAR CUARTEL GENERAL

VER RESUMEN DE LA POTENCIA

MODO DE VISTA

INFORMACIÓN  
División de potencias en la galaxia

EXPANSIÓN  
Sistemas disponibles para preparación y expansión

CONTROL  
Eventos ocurriendo en sistemas controlados

CANOPIUS

ARASIRI

BIBATO

JASIRA

BOGEL

CORIBA

KULTULTULS

HIP 20109

MANBA

MESKHENT

BAKUM

VUCAY

DAMOORAI

SUKULA

WULUNGES

BAROO

CYNETES

Sistema Controlado

Sistemas Explotados

## · SISTEMA DISPUTADO:

Sistemas en los que dos poderes intentan su control.

XHOSATTU  
DISPUTADO

DISPUTADO POR AISLING DUVAL  
FELICIA WINTERS

INGRESOS DISPUTADOS 8 RC/SEM

HEZ PEF

Seleccionar

## · SISTEMA EN PREPARACIÓN:

Sistemas seleccionados mediante votación para intentar conseguir una preparación en el siguiente ciclo.

SOKARIANG

PREPARACIÓN POR AISLING DUVAL [4.418/50]

DATOS DE AISLING DUVAL

DISTANCIA AL C. GENERAL ● GUUGUYNI 61,36 AL

COSTE DE EXPANSIÓN 104 RC

RADIO DE INGRESOS +47 RC/SEM

MANTENIMIENTO -87 RC/SEM

PÉRDIDA POTENCIAL -40 RC/SEM

SISTEMAS DISPUTADOS ● AURAWALA

HALBARA

Seleccionar

## · SISTEMA FORTIFICADO:

Sistemas en los que se han completado el número de méritos necesarios para esta acción.

UNKUAR  
CONTROLADO | EDMUND MAHON

DISTANCIA AL C. GENERAL 62,02 AL

RADIO DE INGRESOS +130 RC/SEM

MANTENIMIENTO -24 RC/SEM

FORTIFICADO +24 RC/SEM

COSTES -62,1 RC/SEM

RADIO DE BENEFICIOS 68 RC/SEM

KAUSHATBUP

FORTIFICACIÓN 100 %

DEBILITAMIENTO 58 %

SISTEMAS DISPUTADOS 2

LP 564-39

Seleccionar

## · CONSOLIDACIÓN:

Si los jugadores tienen medios limitados para combatir el sabotaje interno mediante la preparación de sistemas costosos que arrastran una potencia a un déficit de RC, la consolidación permite a los jugadores un voto democrático para ralentizar, o incluso detener la preparación para el ciclo.

- La preparación top diez se convierte en un top nueve o menos si se continúa.

LP 552-48  
EXPLOTADO | EDMUND MAHON

INGRESOS DEL SISTEMA 8 RC/SEM

Seleccionar

PATANI

LP 490-68



## · SISTEMAS DE CONTROL.

Los sistemas de control, explotan a los sistemas cercanos para obtener Recursos de control de ellos al final de cada ciclo. Los sistemas explotados no pueden ser objetivos de preparaciones o expansiones por parte de otra potencia.

Si un sistema está lo suficientemente cerca para ser explotado por un sistema de control de una potencia rival, se le considera como disputado y no genera ingresos.



## · FORTIFICACIÓN.

Durante cada ciclo, los seguidores de la potencia pueden completar tareas de fortificación en sistemas de control para reducir la cantidad de Recursos de Control que requerirán como mantenimiento en el siguiente ciclo.

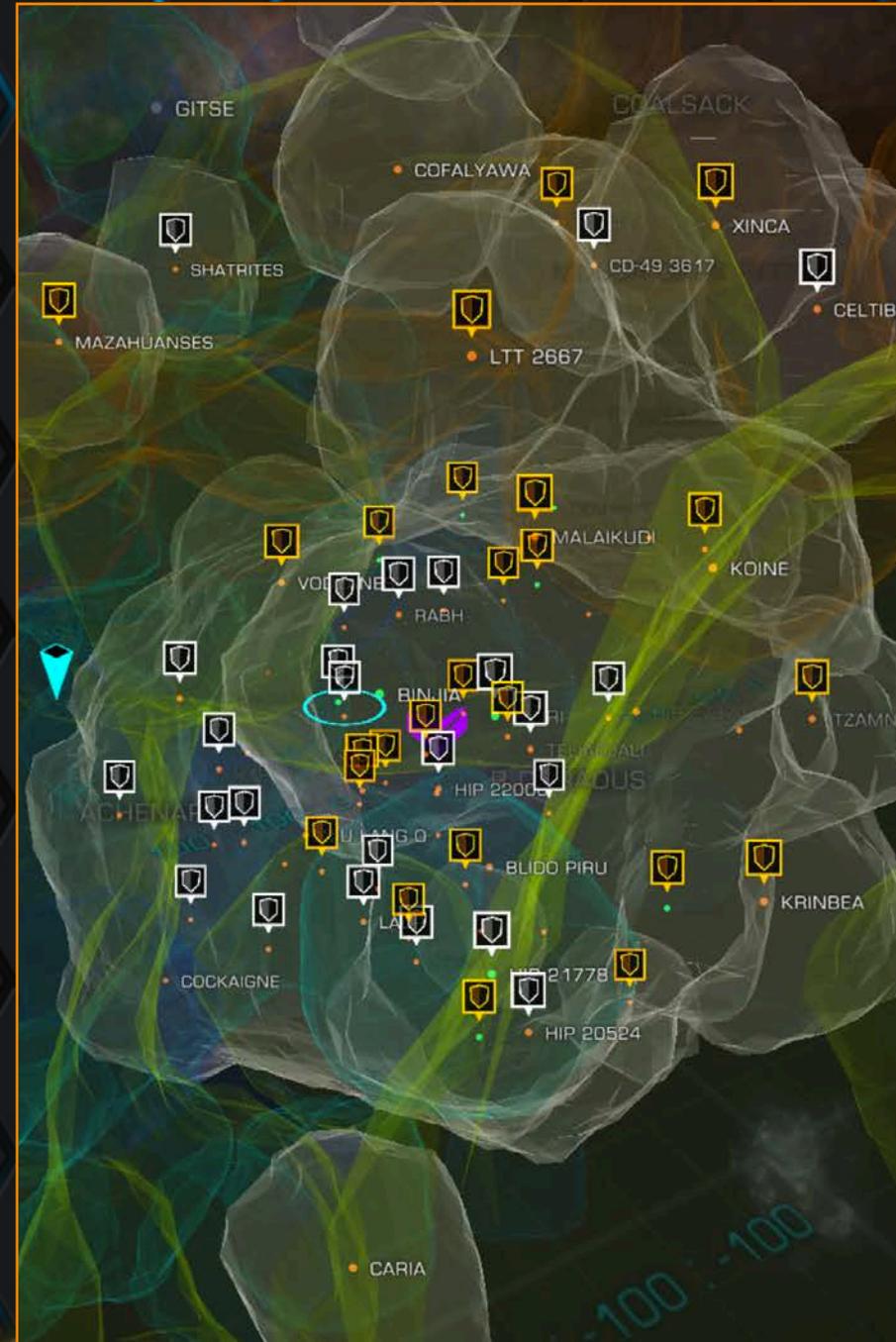
Al igual que con los intentos de expansión, cada potencia tiene una doctrina diferente a la hora de fortificar, que puede facilitar o dificultar la tarea en función de los tipos de gobiernos de los sistemas cercanos. La distancia también afecta a esta dificultad.

La fortificación es extremadamente útil, los recursos de control que permite ahorrar pueden ayudar a la potencia a conseguir expansiones más costosas o prevenir que la potencia entre en un déficit que pudiera causar que ciertos sistemas sufran revueltas, amenazando con ello el progreso de la potencia.

Los seguidores de cualquier otra potencia enemiga pueden completar tareas de debilitamiento para desestabilizar un sistema de control. Si el objetivo de fortificación del sistema no ha sido alcanzado al final del ciclo, pero el de debilitamiento sí, entonces los ingresos del sistema serán añadidos a su coste de mantenimiento.

Al final de un ciclo, si el objetivo de fortificación es alcanzado, pero el de debilitamiento no, entonces el sistema no tendrá ningún coste de mantenimiento en el siguiente ciclo.

Si los objetivos de fortificación y de debilitamiento son alcanzados, entonces no habrá ningún cambio en el coste de mantenimiento de ese sistema.



## · EXPANSIÓN.

Al comenzar un ciclo, cualquier intento de expansión adquirido en el ciclo anterior se vuelve activo.

Los seguidores de la potencia han de completar tareas de expansión para asegurar dicha expansión en los sistemas seleccionados para ello. Esto implica un riesgo de enfrentamiento directo con naves de otras potencias que estén enfrentadas directamente. Es posible oponerse a intentos de expansión de cualquier otra potencia.

Cada potencia tiene una doctrina diferente a la hora de expandirse a un nuevo sistema. En función de los tipos de gobierno que estén a cargo de los sistemas circundantes, el umbral requerido para completar la expansión con éxito puede aumentar o disminuir. La distancia de esos sistemas también aumenta el desafío.

· Una vez que el intento de expansión se ha comprado en un sistema que había sido preparado, ésta expansión tiene lugar en el siguiente ciclo.

· Dependiendo del Poder, sus seguidores tendrán que realizar tareas distintas. Al completarlas, el valor de expansión aumenta.

· El sistema objetivo tendrá un valor de expansión positivo. Esta expansión tendrá más posibilidades de éxito



## · CONSOLIDACIÓN.

En cada ciclo, puede votar para la preparación o la consolidación en la pestaña de preparación. La consolidación limita el número de sistema a los que expandirse para conservar un buen nivel de RC.

Los RC bloqueados por la consolidación se usarán para aumentar el límite de éxito del socavamineto o debilitamiento de tus sistemas en el siguiente ciclo.

INFORMACIÓN

ALIANZA

PREPARACIÓN

EXPANSIÓN

CONTROL

ESTADÍSTICAS

9



# DENTON PATREUS

ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN  
7:09 30 MAR 3303



INFORMACIÓN  
PREPARACIÓN

RC DISPONIBLES ESTE CICLO 624 RC

POWERDETAILS\_TOPX COSTE

1 SAK MANKA 105 RC  
PREP 1365 6.965AL

2 CONSOLIDACIÓN 519 RC  
BONUS DE DEFENSA 50

3 KINNE 139 RC  
PREP 690 6.968AL

4 SAISIYAT 122 RC  
PREP 575 6.966AL

5 HIP 13841 100 RC  
PREP 360 6.974AL

6 APISHNA 91 RC  
PREP 315 6.962AL

7 LFT 1834 156 RC  
PREP 290 6.909AL



### CONSOLIDACIÓN

Toda preparación por debajo de esta entrada en el ranking de los 9 más votados será cancelada al final del ciclo. Cualquier RC ahorrado de esta manera se usará para incrementar el límite objetivo para socavar los sistemas de la potencia en el próximo ciclo. El estado actual de la votación puede tardar hasta una hora en actualizarse.

### ESTADO ACTUAL DE VOTO

CONSOLIDACIÓN		PREPARACIÓN	
64%		36%	
RELACIÓN DE VOTO	POSICIÓN		
75%	1		
50%	2		
25%	5		
RC ACTUALES	624		
GASTADO EN PREPARACIÓN	105		
RC CONSOLIDADO	519		
BONUS DE DEFENSA	50		

## PROCESO DE POWERPLAY

Hay tres elementos para Powerplay, llamado Doctrina (Ethos). Estos son la preparación, expansión y control.

- En primer lugar, debe prepararse un sistema objetivo para su expansión. Esta preparación puede implicar diferentes tareas para los seguidores para completar, dependiendo de la potencia involucrada.
- Una vez preparado el sistema se puede proceder a expandirse en él, nuevamente cada potencia tendrá su forma particular de hacerlo.
- Tras la preparación si el sistema es ganado por el poder, pasa a ser un sistema de control. lo que permitirá al poder obtener RC's de ese sistema, por lo que deberá defenderlo de los enemigos que traten de debilitarlo, para intentar arrebatarse el control de ese sistema al poder que lo tiene.

En cuanto un sistema ha sido preparado con éxito, se intentará la expansión en el siguiente ciclo y una vez más, los diferentes Poderes exigirán a sus comandantes llevar a cabo diferentes tareas para tener éxito en la expansión. Los comandantes seguidores de otros Poderes pueden oponerse directamente a la expansión, siendo así, más difícil de conseguir la expansión.

Una vez que el sistema se ha expandido, los seguidores pueden fortificarlo para reducir el coste de mantenimiento. Los comandantes de otros Poderes pueden introducirse en los sistemas controlados para que sean más caros de mantener y más propensos a la rebelión.

Los partidarios de otras potencias pueden quebrantar los sistemas de control, haciéndolos más costosos de mantener y más propensos a la rebelión.

Estas tareas tienen los siguientes iconos asignados.



# MODO DE ACTUAR ARISA - ACCIONES POWER PLAY

Preparación	
 Social	Consigue Informes de corrupción de Lavigny compilados por analistas en nuestros sistemas de control y entrégasela a los contactos en sistemas que quieras preparar para ayudar a desentramar cualquier tipo de corrupción.
Expansión	
 Combate	Apoya a la flota imperial destruyendo sistemas de defensa corruptos en zonas de redadas contra el crimen en sistemas marcados para expansión. Entrega las confirmaciones de tus bajas en este sistema.
Control	
 Combate	Apoya a la flota de la senadora destruyendo las fuerzas de defensa del sistema corruptas en zonas de redada contra el crimen de los sistemas marcados para expansión. Lleva la confirmación de las bajas a los contactos en nuestros sistemas de control.

INFORMACIÓN
ALIANZA
PREPARACIÓN
EXPANSIÓN
CONTROL
ESTADÍSTICAS

  A. LAVIGNY-DUVAL
ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN  
7:08 6 ABR 3303



NOMBRE	ARISSA LAVIGNY-DUVAL
CUARTEL GENERAL	KAMADHENU
AÑO DE NACIMIENTO	3243
ALIANZA	IMPERIO

---

**ESTADO ACTUAL**

 POSICIÓN GALÁCTICA  
Clasificación inalterada

 RC INGRESADOS DE 743 SISTEMAS EXPLOTADOS

 RC GASTADOS POR EL MANTENIMIENTO DE 70 SISTEMAS CONTROLADOS

 RC GASTADOS EN TOTAL

 [CC] RECURSOS DE CONTROL DISPONIBLES EN TOTAL

**PREPARACIÓN**

Las fuerzas del Emperador investigan información de sistemas para exponer cualquier corrupción endémica. Estos informes delatores son usados para explicar en detalle los beneficios de la justicia imperial.

 SOCIAL

**EXPANSIÓN**

La Emperatriz Lavigny-Duval envía destacamentos de su propia flota y contratistas privados para mantener los sistemas libres de la corrupción de sus propios gobernantes.

Fuerte contra gobiernos feudales y de patronazgo.

Débil contra dictaduras.

 COMBATE

**CONTROL**

La Emperatriz Lavigny-Duval hace valer la ley y el orden manteniendo guarniciones militares en sus sistemas controlados. Estos están en alerta constante y listos a impartir justicia imperial a cualquier infractor.

Fuerte contra gobiernos feudales y de patronazgo.

 COMBATE

# MODO DE ACTUAR PATREUS - ACCIONES POWER PLAY

Preparación	
 Finanzas	<p>Lleva cargamentos con armamento imperial desde los sistemas de control de Patreus a nuestros contactos en sistemas que quieras preparar para expansión, en cumplimiento de los contratos militares del senador Patreus.</p>
Expansión	
 Combate	<p>Apoya los planes del Senador Patreus destruyendo las fuerzas de resistencia del sistema en zonas de ataque militar en sus sistemas en expansión. Trae los bonos de combate aquí para su confirmación.</p>
Control	
 Combate	<p>Apoya los planes del senador Patreus destruyendo las fuerzas de resistencia del sistema en zonas de ataque militar de los sistemas en donde se está expandiendo. Lleva los bonos de combate a los contactos en los sistemas de control de Patreus para su confirmación.</p>

INFORMACIÓN
ALIANZA
PREPARACIÓN
EXPANSIÓN
CONTROL
ESTADÍSTICAS

 DENTON PATREUS
ULTIMA ACTUALIZACIÓN  
7:08 6 ABR 3303



<b>NOMBRE</b>	DENTON PATREUS
<b>CUARTEL GENERAL</b>	EOTIENSES
<b>AÑO DE NACIMIENTO</b>	3253
<b>ALIANZA</b>	IMPERIO

**ESTADO ACTUAL**

-  **POSICIÓN GALÁCTICA**  
Clasificación Inalterada
-  **4745** RC INGRESADOS DE 566 SISTEMAS EXPLOTADOS
-  **1040** RC GASTADOS POR EL MANTENIMIENTO DE 54 SISTEMAS CONTROLADOS
-  **3232** RC GASTADOS EN TOTAL
-  **473** [CC] RECURSOS DE CONTROL DISPONIBLES EN TOTAL

**PREPARACIÓN**

Para hacer que los sistemas sean más susceptibles a su voluntad, el senador ofrece una extensa línea de crédito a todas las partes interesadas en la adquisición de masivos cargamentos con armamento imperial.

  
FINANZAS

**EXPANSIÓN**

Al poseer una de las mayores flotas privadas del Imperio, el senador Patreus es capaz de reunir suficientes fuerzas armadas para derrocar a todos, salvo a las mayores potencias interestelares.

Fuerte contra gobiernos feudales y patronazgos.  
Débil contra gobiernos dictatoriales.

  
COMBATE

**CONTROL**

El senador protege a aquellos que están bajo su cuidado, proporcionándoles fondos y suministros para ayudar a reforzar las fuerzas de seguridad locales. Los contratistas privados que trabajan para el senador Patreus tienen un excelente historial en el cumplimiento de la voluntad del senador.

  
COMBATE

# MODO DE ACTUAR ZEMINA - ACCIONES POWER PLAY

Preparación	
 Financiero	Consigue activos de Torval de contactos en sistemas controlados y entrégala aquí para ayudar a la senadora a adquirir este sistema.
Expansión	
 Financiero	Lleva conexiones económicas de objetivos potenciales para expansión y tráeselos a los contactos en nuestros sistemas de control para aumentar su preparación.
Control	
 Encubierto	Consigue activos de Torval de los contactos en sistemas controlados y entrégaselas a los contactos en los sistemas donde estamos promocionando los planes de expansión de la senadora.

INFORMACIÓN
ALIANZA
PREPARACIÓN
EXPANSIÓN
CONTROL
ESTADÍSTICAS

2


## ZEMINA TORVAL

ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN  
 7:08 6 ABR 3303



<b>NOMBRE</b>	ZEMINA TORVAL	<b>PREPARACIÓN</b>	
<b>CUARTEL GENERAL</b>	SYNTEINI		
<b>AÑO DE NACIMIENTO</b>	3177		
<b>ALIANZA</b>	IMPERIO		

**ESTADO ACTUAL**

2
**POSICIÓN GALÁCTICA**  
Clasificación Inalterada

6808
**RC INGRESADOS DE 864 SISTEMAS EXPLOTADOS**

1668
**RC GASTADOS POR EL MANTENIMIENTO DE 74 SISTEMAS CONTROLADOS**

4595
**RC GASTADOS EN TOTAL**

344
**[CC] RECURSOS DE CONTROL DISPONIBLES EN TOTAL**

**EXPANSIÓN**

Usando sus conexiones económicas y su gran riqueza, la senadora Torval compra tanto tierras como infraestructuras para así adquirir parte del control de los sistemas.

Fuerte contra gobiernos corporativos.

Débil contra gobiernos comunistas, cooperativistas, feudales y patronazgos.

**CONTROL**

Contratando seguridad privada, la senadora Torval consigue mantener las distancias de algunos de los métodos más oscuros de control usados para mantener los sistemas a raya.

Fuerte contra gobiernos feudales, dictatoriales, comunistas y cooperativistas.

  
 FINANZAS

  
 FINANZAS

  
 ENCUBIERTO

# MODO ACTUAR AISLIN - ACCIONES POWER PLAY

<b>Preparación</b>	
 Social	Lleva contratos sellados de Aisling desde nuestros sistemas de control a los contactos en los sistemas que quieras preparar para que la celebridad de Aisling florezca.
<b>Expansión</b>	
 Financiero	Consigue contratos sellados de Aisling de contactos en sistemas controlados para lograr que la fama de Aisling florezca.
<b>Control</b>	
 Social	Consigue materiales de programa de Aislin desde sistemas en los que Aisling se está expandiendo y entrégalos en sistemas controlados por Aisling para apoyar sus planes de expansión.

INFORMACIÓN
ALIANZA
PREPARACIÓN
EXPANSIÓN
CONTROL
ESTADÍSTICAS



## AISLING DUVAL

ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN  
7:08 6 ABR 3303



NOMBRE	AISLING DUVAL
CUARTEL GENERAL	CUBEO
AÑO DE NACIMIENTO	3276
ALIANZA	IMPERIO

**ESTADO ACTUAL**

3

POSICIÓN GALÁCTICA  
Clasificación inalterada

6006

RC INGRESADOS DE 814 SISTEMAS EXPLOTADOS

947

RC GASTADOS POR EL MANTENIMIENTO DE 71 SISTEMAS CONTROLADOS

4409

RC GASTADOS EN TOTAL

649

[CC] RECURSOS DE CONTROL DISPONIBLES EN TOTAL

**PREPARACIÓN**

Los equipos propagandísticos de Aisling emplean campañas de publicidad viral para capturar los corazones y las mentes de la gente, mostrando una visión populista del Imperio.

**SOCIAL**

**EXPANSIÓN**

Los intereses de los partidarios de Aisling consisten en conseguir controlar las redes de comunicación y las fuentes de noticias a lo largo de todo el sistema, marcando el comienzo de una nueva era de apoyo en la ingeniería social del Imperio.

Fuerte contra gobiernos corporativos.

Débil contra gobiernos comunistas, cooperativistas, feudales y patronazgos.

**CONTROL**

Un bombardeo mediático continuo enfocado en las buenas obras de Aisling ayuda a recuperar a aquellos indecisos en sistemas bajo su influencia.

Fuerte contra gobiernos comunistas.

# MODO ACTUAR ZACHARY - ACCIONES POWER PLAY

Preparación	
 Combate	Trae cargamentos de suministros de guarnición de los sistemas a ser preparados a los contactos en nuestros sistemas de control para asegurar que la preparación del sistema se realice sin problemas.
Expansión	
 Combate	Ayuda a los grupos de seguridad federales del Presidente Hudson aliándote con ellos en operaciones de seguridad contra la resistencia del sistema en aquellos sistemas en los que se está expandiendo. Entrega la confirmación de las bajas a los contactos en cualquiera de nuestros sistemas de control.
Control	
 Combate	Apoya a los contratistas militares privados del Presidente Hudson aliándote con ellos contra la resistencia del sistema en zonas de ataque militar de lugares designados para expansión. Confirma la operación trayendo los bonos a los contactos en los sistemas de control de Hudson.

INFORMACIÓN
ALIANZA
PREPARACIÓN
EXPANSIÓN
CONTROL
ESTADÍSTICAS


**ZACHARY HUDSON**

ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN  
7:08 6 ABR 3303



CUARTEL GENERAL	NANOMAM
AÑO DE NACIMIENTO	3218
ALIANZA	FEDERACIÓN

**ESTADO ACTUAL**

	<b>POSICIÓN GALÁCTICA</b> <small>Clasificación inalterada</small>
<b>5086</b>	RC INGRESADOS DE 620 SISTEMAS EXPLOTADOS
<b>774</b>	RC GASTADOS POR EL MANTENIMIENTO DE 63 SISTEMAS CONTROLADOS
<b>3912</b>	RC GASTADOS EN TOTAL
<b>399</b>	[CC] RECURSOS DE CONTROL DISPONIBLES EN TOTAL

**EXPANSIÓN**

El Presidente Hudson cree que el espacio humano prosperará bajo los auspicios del gobierno federal. Está dispuesto a usar la fuerza si es necesario, usando la seguridad como pretexto para invadir sistemas alineados con la Federación.

Fuerte contra gobiernos feudales y patronazgos.

Débil contra gobiernos dictatoriales.

**CONTROL**

En lo que respecta al Presidente Hudson, sólo una continua demostración del poder federal es capaz de asegurar el mantenimiento de la ley y el orden.

Fuerte contra gobiernos feudales y patronazgos.

Débil contra gobiernos dictatoriales.



COMBATE



COMBATE



COMBATE

# MODO ACTUAR FELICIA - POWER PLAY

Preparación	
 Social	Consigue paquetes de propaganda de los sistemas de control de Winters y llévalos al sistema que quieras preparar para apoyar la campaña de la líder de la oposición Felicia Winters.
Expansión	
 Financiero	Consigue paquetes de liberación Federal de contactos en sistemas controlados y entrégala en este sistema para fomentar los planes de expansión de la líder de la oposición, Felicia Winters.
Control	
 Financiero	Consigue paquetes de liberación Federal de nuestros sistemas de control y entrégasela a nuestros contactos en sistemas marcados para expansión para promover los planes de la presidenta en la sombra, Felicia Winters.

INFORMACIÓN
ALIANZA
CON REVUELTAS
EXPANSIÓN
CONTROL
ESTADÍSTICAS

6


## FELICIA WINTERS

ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN  
7:08 6 ABR 3303



<small>NOMBRE</small>	FELICIA WINTERS
<small>CUARTEL GENERAL</small>	RHEA
<small>AÑO DE NACIMIENTO</small>	3229
<small>ALIANZA</small>	FEDERACIÓN

**ESTADO ACTUAL**

6

POSICIÓN GALÁCTICA  
Clasificación Inalterada

5368

RC INGRESADOS DE 690 SISTEMAS EXPLOTADOS

1686

RC GASTADOS POR EL MANTENIMIENTO DE 66 SISTEMAS CONTROLADOS

4098

RC GASTADOS EN TOTAL

-426

[CC] RECURSOS DE CONTROL DISPONIBLES EN TOTAL

**PREPARACIÓN**

Los equipos de comunicación de la líder de la oposición, Felicia Winters, educan en cómo los valores liberales brindan una mejor vida para todos en los sistemas elegidos.

  
SOCIAL

**EXPANSIÓN**

La líder de la oposición, Felicia Winters, pone en marcha una amplia campaña de ayuda para mejorar el bienestar y la salud en el sistema. Dicha campaña viene acompañada de acuerdos para garantizar que los valores federales sean respetados en esos sistemas.

Fuerte contra gobiernos corporativos.

Débil contra gobiernos comunistas, cooperativistas, feudales y patronazgos.

**CONTROL**

Las tácticas de la líder de la oposición, Felicia Winters, se especializan en la construcción de comunidades, la unión de sistemas entre sí a través de causas comunes y la utilización de los servicios federales de mensajería para ayudar a la

  
FINANZAS

  
FINANZAS

# MODO ACTUAR EDMUN - POWER PLAY

<b>Preparación</b>	
 Financiero	Consigue acuerdos comerciales de los contactos en nuestros sistemas de control y entrégaselos a nuestros contactos en el sistema que quieras preparar con el fin de tenerlo listo para su expansión.
<b>Expansión</b>	
 Financiero	Consigue acuerdos comerciales de nuestros sistemas de control y tráelos aquí para ayudar a Mahon en la adquisición del sistema.
<b>Control</b>	
 Financiero	Consigue acuerdos comerciales de nuestros sistemas de control y entrégaselos a los contactos en los sistemas en los que nos estamos expandiendo para ayudar a Mahon en la adquisición del sistema.

INFORMACIÓN
ALIANZA
PREPARACIÓN
EXPANSIÓN
CONTROL
ESTADÍSTICAS

1


## EDMUND MAHON

ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN  
7:08 6 ABR 3303



<b>NOMBRE</b>	EDMUND MAHON
<b>CUARTEL GENERAL</b>	GATEWAY
<b>AÑO DE NACIMIENTO</b>	3187
<b>ALIANZA</b>	ALIANZA

**ESTADO ACTUAL**

1
**POSICIÓN GALÁCTICA**  
Clasificación inalterada

1082
1
**RC INGRESADOS DE 1363 SISTEMAS EXPLOTADOS**

2792
**RC GASTADOS POR EL MANTENIMIENTO DE 119 SISTEMAS CONTROLADOS**

7389
**RC GASTADOS EN TOTAL**

639
**[CC] RECURSOS DE CONTROL DISPONIBLES EN TOTAL**

**PREPARACIÓN**

La Alianza ofrece una amplia gama de acuerdos comerciales y otros beneficios que favorecen a los sistemas independientes.



FINANZAS

**EXPANSIÓN**

Mahon alienta a los sistemas de la Alianza a través de misiones diplomáticas y creando una legislación que les permita unirse a la Alianza.

Fuerte contra gobiernos corporativos.

Débil contra gobiernos comunistas, cooperativistas, feudales y patronazgos.



FINANZAS

**CONTROL**

El primer ministro Mahon apoya su presencia en los sistemas a través del establecimiento de vínculos gubernamentales más estrechos y proteccionismo mercantil, limitando la capacidad de terceras partes para ganar influencia.



FINANZAS

# MODO ACTUAR LI YOUNG RUI - POWER PLAY

<b>Preparación</b>	
 Social	Lleva paquetes de franquicia de Sirius desde nuestros sistemas de control a los sistemas que necesitan preparación y así apoyar la campaña de Li Yong-Rui para alinearse con los objetivos de Sirius Gov.
<b>Expansión</b>	
 Financiero	Entrega aquí contratos comerciales de Sirius obtenidos de los contratos en sistemas controlados para apoyar los planes de expansión de Li Yong-Rui.
<b>Control</b>	
 Financiero	Consigue Contratos comerciales de Sirius de los contactos en nuestros sistemas controlados y entrégaselos a los contratos en sistemas a los que Li Yong-Rui se está expandiendo para promover sus planes.

INFORMACIÓN
ALIANZA
PREPARACIÓN
EXPANSIÓN
CONTROL
ESTADÍSTICAS



## LI YONG-RUI

ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN  
7:08 6 ABR 3303



NOMBRE	LI YONG-RUI
CUARTEL GENERAL	LEMBAVA
AÑO DE NACIMIENTO	3198
ALIANZA	INDEPENDIENTE
<b>ESTADO ACTUAL</b>	
 POSICIÓN GALÁCTICA	Clasificación inalterada
 6085	RC INGRESADOS DE 791 SISTEMAS EXPLOTADOS
 939	RC GASTADOS POR EL MANTENIMIENTO DE 70 SISTEMAS CONTROLADOS
 4347	RC GASTADOS EN TOTAL
 799	[CC] RECURSOS DE CONTROL DISPONIBLES EN TOTAL

**PREPARACIÓN**

Li Yong-Rui aprovecha sus conexiones con Sirius Corp para elaborar un irresistible flujo de descuentos y presencia mediática para incentivar el consumo y las aportaciones por parte de la población.



SOCIAL

**EXPANSIÓN**

Li Yong-Rui utiliza una gran cantidad de fondos para comprar enormes extensiones, tanto de sectores privados como gubernamentales, y así obtener control absoluto sobre el sistema.



FINANZAS

Fuerte contra gobiernos corporativos.

Débil contra gobiernos comunistas, cooperativistas, feudales y patronazgos.

**CONTROL**

Li Yong-Rui consolida su control sobre los sistemas al distribuirles los recursos y las tecnologías que tanto necesitan desde su cuartel general en Lembava.



FINANZAS

Fuerte contra gobiernos corporativos

# MODO ACTUAR ARCHON - POWER PLAY

Preparación	
 <p>Combate</p>	<p>Trae paquetes de contrabando de Kumo desde los sistemas controlados por Kumo Crew a los sistemas que quieras preparar para apoyar la campaña de Archon Delaine y reforzar su hermandad criminal.</p>
Expansión	
 <p>Combate</p>	<p>Apoya los planes de Archon Delaine destruyendo las fuerzas de la resistencia en los focos de resistencia de los sistemas donde nos estamos expandiendo. Entrega las pruebas a los contactos en nuestros sistemas de control.</p>
Control	
 <p>Social</p>	<p>Apoya los planes de Archon Delaine destruyendo las fuerzas de la resistencia en los focos de resistencia de los sistemas donde nos estamos expandiendo. Entrega las pruebas a los contactos en nuestros sistemas de control.</p>

INFORMACIÓN
ALIANZA
PREPARACIÓN
EXPANSIÓN
CONTROL
ESTADÍSTICAS



## ARCHON DELAINE

ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN  
7:08 6 ABR 3303



<b>NOMBRE</b>	KUMO CREW
<b>CUARTEL GENERAL</b>	HARMA
<b>AÑO DE NACIMIENTO</b>	3249
<b>ALIANZA</b>	INDEPENDIENTE

**ESTADO ACTUAL**

10 POSICIÓN GALÁCTICA  
▲ Posición aumentada

2695 RC INGRESADOS DE 365 SISTEMAS EXPLOTADOS

779 RC GASTADOS POR EL MANTENIMIENTO DE 38 SISTEMAS CONTROLADOS

1326 RC GASTADOS EN TOTAL

790 [CC] RECURSOS DE CONTROL DISPONIBLES EN TOTAL

**PREPARACIÓN**

Archon Delaine explota y fomenta todo elemento criminal en el sistema proveyéndoles de recursos y contactos para asegurar que penetran en todos los estamentos de la sociedad. Los sobornos y los chantajes aseguran de que todos responden ante Kumo Crew.

**EXPANSIÓN**

Tras haber promovido elementos criminales en sistemas particulares, Archon Delaine procede a instigar luchas internas y la insurrección, forzando a aquellos que se resisten a intentar limpiar el sistema.

Fuerte contra gobiernos feudales y patronazgos.

Débil contra gobiernos dictatoriales.

**CONTROL**

"No hay lugar para la debilidad. Gobernamos a través del miedo, dividiendo y venciendo a aquellos que se resisten a nuestra presencia. Pagarán el inevitable precio con su sangre y verán como sus familias serán esclavizadas".

  
**COMBATE**

  
**COMBATE**

  
**SOCIAL**

## MODO ACTUAR PRANAV - POWER PLAY

<b>Preparación</b>	
 Social	<p>Consigue propaganda de Utopía de los contactos en sistemas de control y entrégasela a nuestros contactos en los sistemas que están siendo preparados para expansión para que puedan ver la verdad tras nuestro mensaje.</p>
<b>Expansión</b>	
 Social	<p>Apoya a la flota de Pranav Antal destruyendo las fuerzas de resistencia del sistema en zonas de protestas violentas de los sistemas marcados para expansión. Después entrega la confirmación de las bajas aquí.</p>
<b>Control</b>	
 Encubierto	<p>Apoya a la flota de Pranav Antal destruyendo fuerzas de resistencia del sistema en protestas violentas en sistemas que él ha marcado para expansión. Luego debes entregar las confirmaciones de eliminación a contactos en nuestros sistemas de control.</p>

INFORMACIÓN
ALIANZA
PREPARACIÓN
EXPANSIÓN
CONTROL
ESTADÍSTICAS



**PRANAV ANTAL**

ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN  
7:08 6 ABR 3303



<p><b>CUARTEL GENERAL</b> POLEVNIC</p> <p><b>AÑO DE NACIMIENTO</b> 3225</p> <p><b>ALIANZA</b> INDEPENDIENTE</p> <hr/> <p><b>ESTADO ACTUAL</b></p> <p><span style="border: 1px solid orange; padding: 2px;">8</span> <b>POSICIÓN GALÁCTICA</b> <small>Clasificación inalterada</small></p> <p><span style="border: 1px solid blue; padding: 2px;">4778</span> <b>RC INGRESADOS DE 623 SISTEMAS EXPLOTADOS</b></p> <p><span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">833</span> <b>RC GASTADOS POR EL MANTENIMIENTO DE 55 SISTEMAS CONTROLADOS</b></p> <p><span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">3415</span> <b>RC GASTADOS EN TOTAL</b></p> <p><span style="border: 1px solid blue; padding: 2px;">530</span> <b>[CC] RECURSOS DE CONTROL DISPONIBLES EN TOTAL</b></p>	<p><b>PREPARACIÓN</b></p> <p>Las fuerzas de Utopía entregan propaganda a escala colosal, para ofrecer la posibilidad de comenzar de nuevo en una tierra prometida llena de oportunidades.</p> <p><b>EXPANSIÓN</b></p> <p>Para salvar sistemas de los burócratas mal aconsejados que se resisten a la verdad de Utopía, Pranav Antal recluta agitadores de Utopía para ejercer su voluntad.</p> <p>Fuerte contra gobiernos comunistas, cooperativistas y confederados.</p> <p>Débil contra gobiernos feudales, teocráticos y colonias penitenciarias.</p> <p><b>CONTROL</b></p> <p>Los seguidores de Utopía sólo pueden mantenerse a salvo de la amenaza de la oposición mediante la vigilancia. Esto requiere pureza extra por parte de los ejecutores, pero ellos están dispuestos a hacer ese sacrificio.</p> <p>Fuerte contra gobiernos feudales, dictatoriales,</p>
---	---

  
SOCIAL

  
SOCIAL

  
ENCUBIERTO

## MODO ACTUAR YURI - POWER PLAY

Preparación	
 Encubierto	Consigue Contrainteligencia de nuestros sistemas de control y entrégaselos a nuestros contactos en sistemas que están siendo preparados para expansión y que así puedan también disfrutar del cebollazo.
Expansión	
 Combate	Apoya los objetivos de Georgio Algeria destruyendo a las fuerzas de resistencia en los puntos calientes de los sistemas marcados para expansión y lleva la confirmación de las bajas a los contactos en este sistema.
Control	
 Encubierto	Apoya los objetivos de Georgio Algeria destruyendo a las fuerzas de resistencia en los puntos calientes de los sistemas marcados para expansión y lleva la confirmación de las bajas a los contactos en nuestros sistemas de control.

INFORMACIÓN
ALIANZA
PREPARACIÓN
EXPANSIÓN
CONTROL
ESTADÍSTICAS



**YURI GROM**

ULTIMA ACTUALIZACIÓN  
7:08 6 ABR 3303



**DETALLES**

NOMBRE	YURI GROM
CUARTEL GENERAL	CLAYAKARMA
AÑO DE NACIMIENTO	3256
ALIANZA	INDEPENDIENTE

**ESTADO ACTUAL**

11 POSICIÓN GALÁCTICA  
▼ Posición reducida

4754 RC INGRESADOS DE 650 SISTEMAS EXPLOTADOS

1594 RC GASTADOS POR EL MANTENIMIENTO DE 50 SISTEMAS CONTROLADOS

2565 RC GASTADOS EN TOTAL

595 [CC] RECURSOS DE CONTROL DISPONIBLES EN TOTAL

**DOCTRINAS**

**PREPARACIÓN**  
 Yuri Grom emplea agentes del servicio secreto para apoyar a las fuerzas insurgentes en los sistemas que está preparando. 

**EXPANSIÓN**  
 Cuando la oposición del sistema recibe suficiente apoyo, orquesta un levantamiento volviéndose hacia Grom en busca de ayuda. Yuri Grom provee apoyo enviando a su flota de combate para tomar el control. 

Fuerte contra los gobiernos feudales y de patronazgo.

Débil contra los gobiernos dictatoriales.

**CONTROL**  
 La contrainteligencia activa ayuda a evitar que entidades hostiles rompan la influencia de Yuri Grom en los sistemas bajo su control. 

Fuerte contra gobiernos feudales, dictatoriales. **ENCUBIERTO**

## DETALLES PREPARACIÓN.

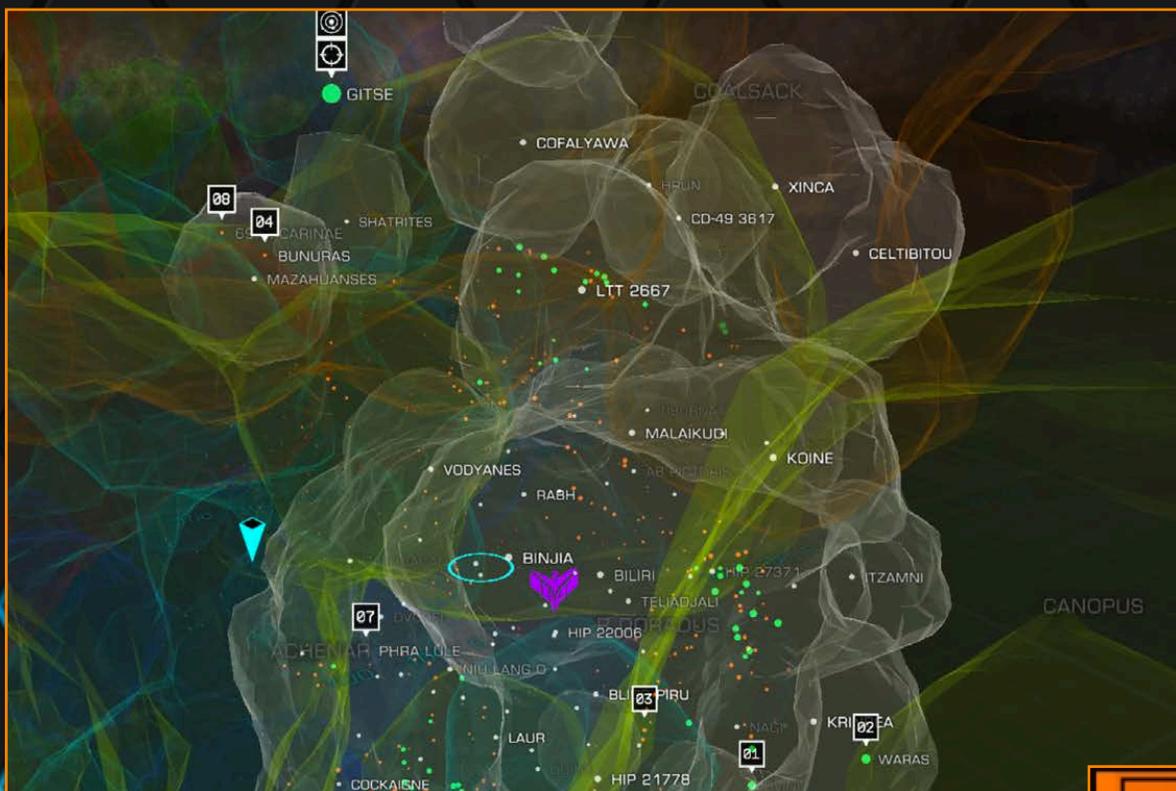
Si tu ya has dado tu apoyo, puedes preparar sistemas para la expansión. Los detalles de las tareas de expansión se describen en la ficha de preparación de la interfaz de PowerPlay.

Cualquier sistema puede ser preparado para la expansión, si cumple con los siguientes requisitos:

- El sistema debe estar habitado
- No debe ser un sistema controlado por un Poder
- No debe ser un sistema explotado por un Poder contrario o en expansión.

Además, cada sistema objetivo tiene un coste de expansión, éste coste se deducirá de las reservas de RC del poder al final del ciclo si el sistema es elegido para un intento de expansión.

Un sistema no puede ser preparado si el coste de expansión es mayor que la reserva de RC del Poder.



1

FUSANG  
PREP 2456

105 RC  
8.078AL

## DETALLES DEL TOP DIEZ.

Aunque cualquier cantidad de sistemas puede ser preparada, una Potencia se limita cada ciclo a comprar no más de 10 intentos de expansión. Es importante destacar que sus opciones se basan en la cantidad de preparación realizada en un sistema, no en el costo de expansión del sistema.

La lista de los 10 principales sistemas muestra varias cosas:

- La **PREPARACIÓN total hasta ahora este ciclo para ese sistema de la lista de 10.**
- La **distancia de tu nave a ese sistema en años luz (AL)**

La columna **COST** muestra en color Blanco aquellos sistemas que tu poder comprará intentos de expansión en orden de 1 a 10 hasta que tus Recursos de control (RC) para el ciclo se hayan agotado. El primer sistema resaltado en color Rojo muestra el punto en el listado en el que los RC se agotarán para pasar ese ciclo y no se pueden ofrecer otros sistemas en el listado para la expansión, que también se destacarán en Rojo.

INFORMACIÓN PREPARACIÓN	
RC DISPONIBLES ESTE CICLO 1.132 RC	
POWERDETAILS_TOPX	COSTE
1 TEVERI PREP 873	105 RC 6.934AL
2 HESATSU PREP 835	78 RC 6.853AL
3 NERTHUS PREP 670	133 RC 6.908AL
4 NORWEILEMIL PREP 504	168 RC 6.830AL
5 CONSOLIDACIÓN	648 RC BONUS DE DEFENSA 50
6 LTT 3572 PREP 160	139 RC 6.931AL
7 ZEMEZ PREP 128	156 RC 6.877AL
8 XI OPHIUCHI PREP 60	138 RC 6.886AL

Todos los sistemas tienen un umbral de preparación. Hasta que los partidarios hayan completado suficientes tareas de preparación para romper este umbral, el sistema no pueda ser una entrada de los diez primeros.

### ***NOMINACIONES DE VOTOS.***

Una vez que te conviertes en un seguidor influyente dentro de un Poder podréis votar desde la interfaz, en la pestaña de preparación, la entrada de los sistemas en preparación, con cada voto aumenta la probabilidad de que se haga un intento de expansión.

### ***PREPARACIÓN MÚLTIPLE.***

-Más de un Poder puede preparar un mismo sistema durante un mismo ciclo.

-Un Poder intenta preparar un sistema que está a menos de 15 años luz del sistema que otro Poder quiere preparar.

En ambos casos, al final de ciclo, el Poder que pueda permitirse la expansión y haya completado la mayor preparación, puede progresar y pasar al intento de expansión, mientras que todas las demás preparaciones fallarán y los RC invertidos por los demás Poderes se perderán.

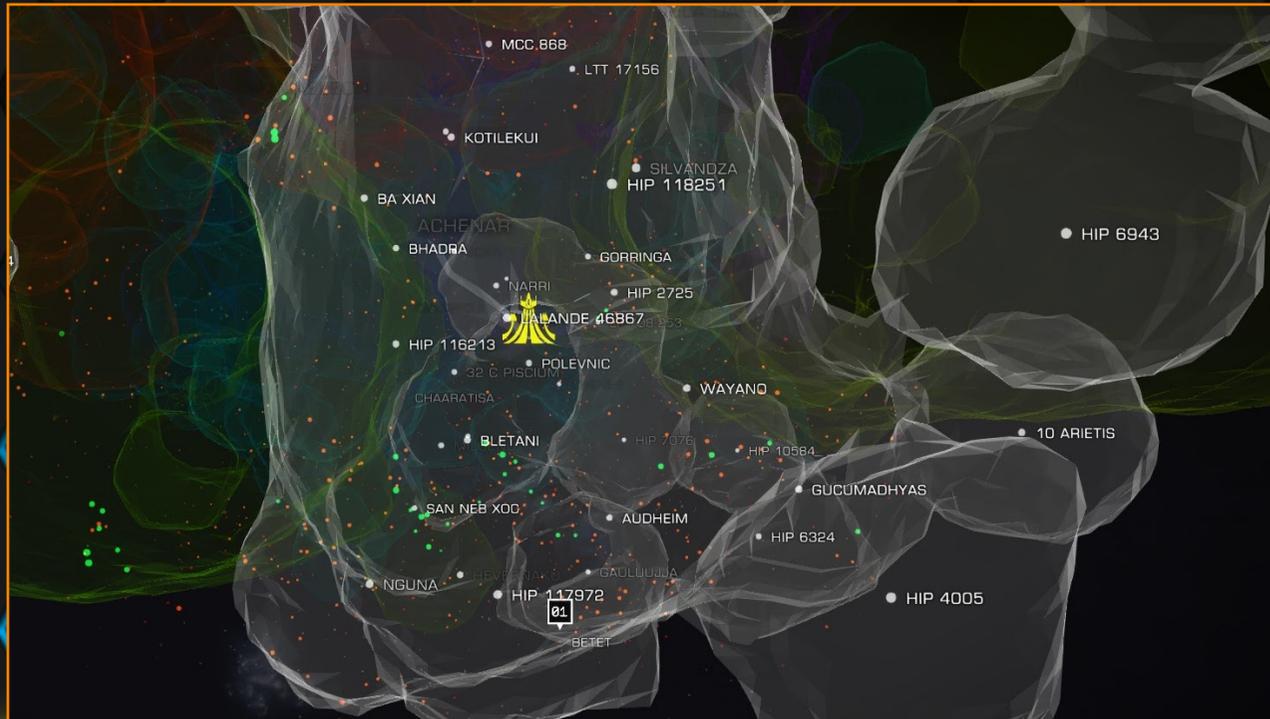
La preparación puede ocurrir para múltiples poderes en sistemas que estarían dentro del radio de explotación potencial de 15 años luz del otro.

En tales casos, al final del ciclo, la Potencia que ha completado la mayor cantidad de preparación llega a comprar un intento de expansión mientras que toda otra preparación falla.

## LA PREPARACIÓN Y EL GALAXY MAP

Puedes usar el mapa galáctico para ver los posibles candidatos a la preparación, seleccionando la vista de “PowerPlay”, eligiendo tu Poder en el Menú desplegable y activando luego el filtro de “Expansión”. La vista de Expansión muestra todos los sistemas que hay fuera de tu control con las siguientes marcas de identificación:

- El color se usa para denotar el valor de un sistema si llega a controlarse: El verde son los más rentables, el rojo los menos rentables y el naranja los intermedios. Los sistemas en gris son caros de mantener, incluso después de todos los ingresos recogidos de los sistemas de explotación cercanos.
- Los sistemas Huecos (Hollows) no pueden prepararse por una o más de las siguientes razones:
  - 1- El coste del mantenimiento es mayor que la reserva de RC en ese ciclo,
  - 2- Otro sistema lo está controlando,
  - 3- Otro Poder lo está explotando o está intentando una expansión que lo haría ser un sistema explotado.



Los sistemas que están deshabitados no se muestran y el top ten de preparación se muestra en el mapa de la galaxia de la powerplay, cuando se activa el “filtro de expansión”

Cada uno de estos sistemas tiene un número encima, lo que indica su posición en el top ten de la preparación.

Seleccionando un sistema, se abre un panel informativo que ofrece más detalles. También aparecen destacados todos los sistemas que se pueden explotar si se trata de un sistema controlado.

## **MÉRITOS.**

Los méritos es lo que recibe un comandante cuando se convierten los bonos de powerplay. Se utilizan en el sistema de Powerplay para determinar el nivel de la clasificación de un jugador y marcará la bonificación semanal. Hay 5 niveles en el juego. Cada clasificación viene con sus propias ventajas asociadas que varían según la facción. Sin embargo, cada criterio de calificación y los pagos en efectivo seguirán siendo los mismos sin importar la facción a la que pertenezca el jugador.

## **OBTENCIÓN DE MÉRITOS.**

Los jugadores tienen varias opciones cuando se trata de obtener méritos.

Se pueden ganar méritos de las siguientes formas:

- Combate con jugadores de Poderes no aliados en la misma Facción Mayor.
- Combate en el sistema de expansión.
- Matar a los agentes hostiles
- Transporte de carga para la fortificación y preparación de sistemas.
- Piratería de carga de potencias extranjeras

## **COMBATE CON LOS JUGADORES.**

El combate con jugadores que pertenecen a un Poder no aliado otorgará 30 méritos por asesinato. A pesar de la aparición de la pantalla Galactic Powers Standing sólo hay tres Facciones Mayores en cuanto al sistema de puntos de mérito se refiere. Estos son el Imperio, la Federación y la Alianza. Los jugadores que esperan ganar méritos a través del combate jugador contra jugador deben ser conscientes de que si los jugadores atacantes pertenecen a la misma Facción Mayor, ésto se traducirá en una pérdida neta de méritos. Por ejemplo, si un jugador pertenece al poder de Zachary Hudson y mata a un jugador que pertenece a Felicia Winters, éste jugador perdería méritos porque ambos Poderes pertenecen a la Facción Mayor de la Federación.

Los bonos de Powerplay se pueden ver en la ventana de transacciones en el panel izquierdo de HUD. A diferencia de bonos de recompensa o bonos de combate, no aparece ninguna alerta en el panel superior derecho para indicarte que has ganado uno.

## **COMBATE EN SISTEMAS EN EXPANSIÓN.**

El combate en sistemas en expansión sólo se puede hacer cuando un Poder se expande a través del combate.

Las facciones que se expanden a través del combate son:

- ***Arissa Lavigny-Duval***
- ***Archon Delaine***
- ***Denton Patreus***
- ***Simguru Pranev Antal***
- ***Zachary Hudson***
- ***Yuri Grom.***

Con el fin de utilizar este método para ganar méritos, un jugador debe volar al sistema de expansión y encontrar las zonas de ataque militar. (O levantamientos armados para Yuri Grom.). Estas zonas de conflicto, tienen nombres diferentes dependiendo del Poder.

Los jugadores deben estar atentos a los escaneos de delitos, los escaneos de seguridad, los cúmulos de resistencia y las protestas violentas.

Los jugadores pueden ganar méritos en las zonas de conflicto de cualquier facción, ya sea ayudando a las fuerzas aliadas u oponiéndose a la expansión de los Poderes enemigos.

Es importante tener en cuenta que los jugadores deben elegir un bando en su pestaña de funciones con el fin de ganar méritos.

Obtendrás 10 méritos de Powerplay por cada nave enemiga muerta en estas zonas de conflicto. Esto incluye tanto a los NPCs como a los jugadores.

Se recomienda que los jugadores que quieran recolectar méritos en las zonas de combate luchen en formación para acelerar la velocidad a la que se mata. Esto también tendrá el beneficio añadido de reducir el riesgo de ser atacado y matado en masa. Hay seguridad en el número.

## MATAR A LOS AGENTES HOSTILES

Matar a diplomáticos extranjeros y a sus trabajadores, es un método relativamente eficaz para ganar méritos. Se te otorgarán 30 méritos por asesinato. Para utilizar este método debes ir al sistema de control de un Poder enemigo no aliado en el proceso de debilitamiento o quebrantamiento, y esperar en la baliza de navegación o interceptar naves mientras vuelan en supercruceiro, lo cual es más efectivo. Busca naves con nombres como, Superintendente Utópico, Logística Federal, Agente Imperial, Agente Federal, Ejecutor de la Alianza, etc.

Lo mejor es localizar naves alineadas a un poder contrario al tuyo, indicado en tu panel de información de objetivo, y que no sean fuerzas del sistema o que estén alineadas con algún poder aliado a tu Facción Mayor. Al igual que sucede en el combate contra jugadores, perderás méritos si atacas y/o matas a aliados.



- Un método óptimo para conseguir méritos, es ir a un sistema explotado o controlado, de la oposición, y que sea anárquico. Ésto te permitirá abatir naves enemigas sin obtener recompensas por tu cabeza.

- También se pueden hacer méritos bastante deprisa utilizando las balizas de navegación de los sistemas, nuevamente si son anárquicos no te pondrán la estampa de BUSCADO.

## ***FORTIFICACIÓN Y PREPARACIÓN DE SISTEMAS.***

Este es, con mucho, el método más seguro y más lento para obtener méritos. El piloto debe ir a la capital de su Poder y recoger la carga para la Fortificación o la Preparación de una estación. La cantidad de carga que el jugador puede recoger en un momento dado se basa en el nivel del Jugador, en ese momento, con su Poder.

Se pueden recoger 10 materiales cada media hora si tienes el nivel uno, y hasta 50 materiales cada media hora con el nivel cinco. Después de recoger la carga, debes transportarla a un sistema en Fortificación o Expansión en función del tipo de carga que hayas cogido en la capital. Una vez que llegues al sistema de destino simplemente aterriza y entrega la carga en la pestaña de Contacto en la estación.

Si tienes créditos para gastar, ésto puede facilitarte el trabajo. Una vez cogidos los materiales por asignación de la Powerplay que recibes cada 30 minutos, puedes comprar más materiales, por 10.000CR cada uno, sin tener que esperar media hora. Puedes gastar 100.000.000CR y comprar el nivel 5 para conseguir la bonificación de tu Poder.

Este método resulta atractivo para los afines a Arissa Lavigny-Duval porque las recompensas se cuadriplican si posees nivel 5 haciendo que puedas ganar entre entre 10.000.000 y 20.000.000 CR cada hora en los Lugares de Extracción de Recursos Peligrosos.

## ***PIRATERÍA DE CARGA DE POTENCIAS EXTRANJERAS***

Los jugadores pueden elegir el camino de la piratería para ganar méritos. Esto implica encontrar naves de Logística de cualquier otra facción y obligarlos a abandonar su carga, ya sea disparando su escotilla de carga o mediante el uso de Drones extractores.

Después de que las naves abandonen su carga, el jugador debe recogerla y devolverla al espacio de su Poder para obtener la recompensa. Este tipo de recolección de méritos se puede utilizar en Poderes aliados sin incurrir en sanciones, siempre y cuando no mates a las naves que estás atacando.

## (RC) RECURSOS DE CONTROL

Cada poder utiliza un recurso llamado Recursos de Control -RC- (Command Capital CC en inglés) para pagar por sus esfuerzos. Como si de Euros se tratase, los RC representan una combinación de peso político, financiero y social que puede ser canalizado en el uso del poder.

Los RC se reciben desde los sistemas controlados por el Poder afín a ellos. Cuanto más grande es la población del sistema, mayor cantidad de RC se podrán explotar.

Los RC son el alma de un Poder. Sin ellos, el poder no podrá expandir su territorio a otros sistemas.

La RC son el alma de un Poder. Sin ellos, el poder no podrá expandir su territorio a otros sistemas.

The screenshot shows the game interface for the power PRANAV ANTAL. At the top, there are navigation tabs: INFORMACIÓN, ALIANZA, PREPARACIÓN, EXPANSIÓN, CONTROL, and ESTADÍSTICAS. The power's name and icon are displayed on the left. The main content is divided into three columns: DETAILS, DOCTRINAS, and a central image of the power's leader. The DETAILS column includes a table with the following data:

DETALLES	
NOMBRE	PRANAV ANTAL
CUARTEL GENERAL	POLEVNIC
AÑO DE NACIMIENTO	3225
ALIANZA	INDEPENDIENTE

Below the table, the 'ESTADO ACTUAL' section shows:

- 8 POSICIÓN GALÁCTICA (Clasificación inalterada)
- 4778 RC INGRESADOS DE 623 SISTEMAS EXPLOTADOS
- 790 RC GASTADOS POR EL MANTENIMIENTO DE 55 SISTEMAS CONTROLADOS
- 3415 RC GASTADOS EN TOTAL
- 573 [CC] RECURSOS DE CONTROL DISPONIBLES EN TOTAL

The DOCTRINAS column contains three sections:

- PREPARACIÓN:** Las fuerzas de Utopía entregan propaganda a escala colosal, para ofrecer la posibilidad de comenzar de nuevo en una tierra prometida llena de oportunidades. (Icon: SOCIAL)
- EXPANSIÓN:** Para salvar sistemas de los burócratas mal aconsejados que se resisten a la verdad de Utopía, Pranav Antal recluta agitadores de Utopía para ejercer su voluntad. Fuerte contra gobiernos comunistas, cooperativistas y confederados. (Icon: SOCIAL)
- CONTROL:** Los seguidores de Utopía sólo pueden mantenerse a salvo de la amenaza de la oposición mediante la vigilancia. Esto requiere pureza extra por parte de los ejecutores, pero ellos están dispuestos a hacer ese sacrificio. (Icon: ENCUBIERTO)

At the bottom, there are buttons for SALIR, VOLVER, VER EN EL MAPA, COMPROMETER ALIANZA, and AYUDA.

## CICLOS

La Powerplay funciona por ciclos. Cada uno es una semana continua en tiempo real. Empieza el Jueves a las 9:00am y termina el siguiente Jueves a las 9:00am.

Un ciclo representa la cantidad de tiempo que le lleva a un poder hacer acciones significativas. Al final de cada ciclo, todas las acciones comenzadas en ese ciclo se resuelven y los RC del poder se calculan para el siguiente ciclo.

## SISTEMAS CONTROLADOS Y EXPLOTACIÓN

Los Poderes no tienen el control de todos los sistemas a los que ellos desearían expandirse. En su lugar, se centran en los sistemas individuales, dominándolos y convirtiéndolos en sistemas controlados.

Cada ciclo, el Poder debe pagar el mantenimiento para controlar los sistemas. La cantidad de RC está relacionada con la distancia hasta la capital del Poder y el número de sistemas que controlan. Cuanto más lejos esté ese sistema controlado y cuantos más sistemas controlados haya, más caro será el mantenimiento.

Un sistema controlado recoge automáticamente los RC provenientes de todos los sistemas cercanos, en un radio de menos de 15 años luz. Estos sistemas se convierten en sistemas explotados. Es importante destacar que los sistemas controlados y los explotados no pueden ser invadidos por otros Poderes.

INFORMACIÓN ALIANZA PREPARACIÓN EXPANSIÓN CONTROL ESTADÍSTICAS

8  PRANAV ANTAL ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN: 7:09 30 MAR 3303

INFORMACIÓN FORTIFICAR Y DEBILITAR	HIP 4005	PROGRESO
 MIDGARD BAJO AMENAZA 6.847AL	MANTENIMIENTO DEL ÚLTIMO CICLO 25 RC (+62,1 RC COSTES)	◆ OBJETIVO
 HIP 10584 BAJO AMENAZA 6.944AL	COSTE DE MANTENIMIENTO 25 RC (+62,1 RC COSTES)	
 HIP 116213 FORTIFICANDO 6.839AL	COSTE SI SE FORTIFICA 0 RC (+62,1 RC COSTES)	
 NGUNA FORTIFICANDO 6.819AL	COSTE SI SE DEBILITA 89 RC (+62,1 RC COSTES)	◀ [ ]
 MAKULA FORTIFICANDO 6.871AL	INGRESOS BÁSICOS 64 RC	
 HIP 4005 SISTEMA DE CONTROL 6.850AL	<b>PROGRESO</b>	
 MILCENU SISTEMA DE CONTROL 6.851AL	<b>FORTIFICAR</b>	
 LP 708-253 SISTEMA DE CONTROL 6.923AL	 EN MARCHA TOTAL 0 OBJETIVO 3245	<b>OPOSICIÓN - DEBILITANDO</b>
 HIP 6324 SISTEMA DE CONTROL 6.887AL	La fortificación no ocurrirá hasta que se alcance el objetivo	 EN MARCHA TOTAL 0 OBJETIVO 14926
 HIP 6943 SISTEMA DE CONTROL 6.838AL	<a href="#">VER EN EL MAPA</a>	El debilitamiento no ocurrirá hasta que se alcance el objetivo

SALIR VOLVER  COMPROMETER ALIANZA AYUDA

 0%  0%

INFORMACIÓN

ALIANZA

PREPARACIÓN

EXPANSIÓN

CONTROL

ESTADÍSTICAS

8  PRANAV ANTAL

ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN  
7:09 30 MAR 3303

 INFORMACIÓN  
FORTIFICAR Y DEBILITAR

	FORTIFICANDO	6.884AL
	GLIESE 828.4 FORTIFICANDO	6.788AL
	NLTT 6655 FORTIFICANDO	6.900AL
	EWAH FORTIFICANDO	6.817AL
	LTT 17156 FORTIFICANDO	6.888AL
	WAIKULA FORTIFICANDO	6.810AL
	NLTT 53690 FORTIFICANDO	6.859AL
	MIKI FORTIFICANDO	6.848AL
	GCRV 2743 FORTIFICANDO	6.909AL
	KHAMAN FORTIFICANDO	6.877AL

 WAIKULA

MANTENIMIENTO DEL ÚLTIMO CICLO	38 RC (+62,1 RC COSTES)
COSTE DE MANTENIMIENTO	38 RC (+62,1 RC COSTES)
COSTE SI SE FORTIFICA	0 RC (+62,1 RC COSTES)
COSTE SI SE DEBILITA	146 RC (+62,1 RC COSTES)
INGRESOS BÁSICOS	108 RC

PROGRESO

FORTIFICAR

 EN MARCHA  
TOTAL 3550  
OBJETIVO 5680

La fortificación no ocurrirá hasta que se alcance el objetivo

OPOSICIÓN - DEBILITANDO

 EN MARCHA  
TOTAL 0  
OBJETIVO 10173

El debilitamiento no ocurrirá hasta que se alcance el objetivo

VER EN EL MAPA

PROGRESO

◆ OBJETIVO

◆ [ ]



62%



0%

SALIR

VOLVER

 COMPROMETER ALIANZA

AYUDA

## CAOS Y REVUELTAS

Si un Poder comienza un ciclo con un déficit de RC, no podrá mantener los sistemas bajo su control ya que no tendrá suficiente fuerza, eso hace que los sistemas controlados con mayor mantenimiento de RC sucumban al caos hasta que los RC cubran el precio de los sistemas controlados restantes. Cualquier sistema controlado que comenzó a estar en caos al principio de ciclo, se rebelará al final del ciclo si el Poder sigue teniendo déficit de RC. Los sistemas en rebelión ya no estarán controlados por el Poder.

INFORMACIÓN
ALIANZA
CON REVUELTAS
EXPANSIÓN
CONTROL
ESTADÍSTICAS

5

LI YONG-RUI

ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN  
7:09 30 MAR 3303

DETALLES DE CONTROL			IMPACTO DE EXPLOTACIÓN	
	NUM	RC	MANT	
SISTEMAS DE CONTROL	70	5947	1763	<b>CUARTEL GENERAL</b> El cuartel general de Sirius Gov está en el sistema Lembava.
NUEVO	0	0	0	
FORTIFICADO	13	0	292	
DEBILITADOS	2	0	221	
SUFRIENDO REVUELTAS	1	138	0	<b>SISTEMAS DE CONTROL</b> La producción y el consumo de productos de alta tecnología se duplica. El precio de productos de alta tecnología disminuye un 10%. Todos los astilleros disponen de Cobras Mk III, Diamondbacks, Asps Explorer y Pythons. Los precios del equipamiento se reducen un 15%. La presencia de Sirius Gov tiene un efecto estabilizador en todos los sistemas independientemente de su lealtad, por lo que el efecto sobre la influencia de las actividades de las facciones menores se ve reducido pero en especial el de las facciones Federales e Imperiales
PERDIDO	0	0	0	
<b>CLASIFICACIÓN</b>				
ÍNDICE DE SUPREMACÍA			66%	
OPONENTE MÁS	FELICIA WINTERS		62%	
<b>DOMINIO</b>				
SISTEMAS EXPLOTADOS	877		452.0 M	<b>IMPERIO</b> La producción y el consumo de productos de alta
SUFRIENDO REVUELTAS	17 34.4 M MILLONES			
IMPERIO	49	19.7 M MILLONES		
FEDERACIÓN	559	3 11.2 M		
ALIANZA	0	0		
INDEPENDIENTE	269	12 1.2 M		

SALIR
VOLVER
VER EN EL MAPA
COMPROMETER ALIANZA
AYUDA

## EFECTOS DE CONTROL

Cuando un Poder controla o explota un sistema, no solamente consigue RC de ellos sinó que también obtiene uno o más Efectos de Control de los sistemas.

Los Efectos de Control son variados y dependen del Poder, pero podrían incluir el cierre de los mercados negros, el incremento de las penas a los delincuentes o el cambio de precio de los productos básicos.

INFORMACIÓN
ALIANZA
PREPARACIÓN
EXPANSIÓN
CONTROL
ESTADÍSTICAS

3

### AISLING DUVAL

ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN  
7:09 30 MAR 3303

DETALLES DE CONTROL	NUM	RC	MANT
SISTEMAS DE CONTROL	71	6006	864
NUEVO	0	0	0
FORTIFICADO	38	0	1063
DEBILITADOS	0	0	0
SUFRIENDO REVUELTAS	0	0	0
PERDIDO	0	0	0

CLASIFICACIÓN		
ÍNDICE DE SUPREMACÍA		76%
OPONENTE MÁS	A. LAVIGNY-	73%

DOMINIO	NUM	POB
SISTEMAS EXPLOTADOS	921	4 17,4 M
SUFRIENDO REVUELTAS	0	0
IMPERIO	655	32 1,9 M
FEDERACIÓN	35	5,5 M MILLONES
ALIANZA	0	0
INDEPENDIENTE	231	90,0 M

#### IMPACTO DE EXPLOTACIÓN

**CUARTEL GENERAL**

El cuartel general de Aisling Duval está en el sistema Cubeo.

**SISTEMAS DE CONTROL**

Se prohíben los esclavos imperiales.  
 El pago por bienes de gran valor aumenta un 10%.  
 El nivel de seguridad aumenta.  
 La producción y el consumo de bienes de gran valor aumenta.

En su dominio, se aumentan los efectos de la actividad de facciones alineadas con el Imperio, mientras que los efectos de facciones alineadas con la Federación se reducen.



INFORMACIÓN

ALIANZA

PREPARACIÓN

EXPANSIÓN

CONTROL

ESTADÍSTICAS

7



# ZACHARY HUDSON

ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN

7:09 30 MAR 3303



INFORMACIÓN  
PREPARACIÓN

RC DISPONIBLES ESTE CICLO

217 RC

POWERDETAILS\_TOPX

COSTE

1	YUM KAMCABI PREP 4005	53 RC 6.962AL
2	CONSOLIDACIÓN	164 RC BONUS DE DEFENSA 18
3	GLUSCHEIMR PREP 2218	123 RC 6.982AL
4	LHS 2819 PREP 1258	89 RC 6.901AL
5	SKINFAXI PREP 1082	151 RC 6.873AL
6	LHS 3531 PREP 957	165 RC 6.910AL
7	NARENSES PREP 684	124 RC 6.905AL
8	LHS 336 PREP 684	151 RC 6.932AL



VER EN EL MAPA

## PREPARACIÓN



**NO ESTÁS ALIADO CON ZACHARY HUDSON**

Alíate para participar en tareas de preparación.

El Presidente Hudson utiliza la información recogida por ambas agencias federales, tanto civiles como militares, para asegurarse de estar siempre a la última y sopesar en donde enfocar sus esfuerzos.

Cuantos más votos haya para consolidación en relación con preparación, más alto se colocará la entrada de consolidación en el ranking de los 9 más votados, bloqueando toda la preparación por debajo de él. Sólo puedes votar cuando lleves alistado más de un mes. Selecciona la entrada de consolidación para ver la proporción de votos actual.

SALIR

VOLVER



COMPROMETER ALIANZA

AYUDA

INFORMACIÓN ALIANZA **PREPARACIÓN** EXPANSIÓN CONTROL ESTADÍSTICAS

**7**  **ZACHARY HUDSON** ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN  
7:09 30 MAR 3303

**INFORMACIÓN PREPARACIÓN**

RC DISPONIBLES ESTE CICLO **217 RC**

POWERDETAILS_TOPX	COSTE
<b>1</b> YUM KAMCABI PREP 4005	<b>53 RC</b> 6.962AL
<b>2</b> CONSOLIDACIÓN <small>BONUS DE DEFENSA 16</small>	<b>164 RC</b>
<b>3</b> GLUSCHEIMR PREP 2218	<b>123 RC</b> 6.982AL
<b>4</b> LHS 2819 PREP 1258	<b>89 RC</b> 6.901AL
<b>5</b> SKINFAXI PREP 1082	<b>151 RC</b> 6.873AL
<b>6</b> LHS 3531 PREP 957	<b>165 RC</b> 6.910AL
<b>7</b> NARENSES PREP 684	<b>124 RC</b> 6.905AL
<b>8</b> LHS 336 PREP 881	<b>151 RC</b> 6.932AL

**2** **GLUSCHEIMR**

Prepara Gluscheimr para que podamos expandirnos a él en el próximo ciclo. Aumenta el valor de su preparación completando acciones de preparación.

FACCIÓN GOBERNANDO	FEDERACIÓN
TIPO DE GOBIERNO	DEMOCRACIA
MAYOR CONTRIBUCIÓN	ZACHARY HUDSON (2218)
POBLACIÓN	5,1 M MILLONES
ECONOMÍA	AGRÍCOLA

**-12** VALOR POTENCIAL EN RC  
RC OBTENIDOS POR SISTEMA POR CICLO  
[INCOME - UPKEEP]

**123** COSTE EN RC  
217 RC DISPONIBLES

[VER EN EL MAPA](#)

INFORMACIÓN ALIANZA **PREPARACIÓN**

 **ZACHARY HUDSON**

**INFORMACIÓN PREPARACIÓN**

RC DISPONIBLES ESTE CICLO **217 RC**

POWERDETAILS_TOPX	COSTE
<b>YUM KAMCABI</b> PREP 4005	<b>53 RC</b> 6.962AL
<b>CONSOLIDACIÓN</b> <small>BONUS DE DEFENSA 16</small>	<b>164 RC</b>
<b>GLUSCHEIMR</b> PREP 2218	<b>123 RC</b> 6.982AL
<b>LHS 2819</b> PREP 1258	<b>89 RC</b> 6.901AL
<b>SKINFAXI</b> PREP 1082	<b>151 RC</b> 6.873AL
<b>LHS 3531</b> PREP 957	<b>165 RC</b> 6.910AL
<b>NARENSES</b> PREP 684	<b>124 RC</b> 6.905AL
<b>LHS 336</b> PREP 881	<b>151 RC</b> 6.932AL

**1** **YUM KAMCABI**

Prepara Yum Kamcabi para que podamos expandirnos a él en el próximo ciclo. Aumenta el valor de su preparación completando acciones de preparación.

FACCIÓN GOBERNANDO	FEDERACIÓN
TIPO DE GOBIERNO	DEMOCRACIA
MAYOR CONTRIBUCIÓN	ZACHARY HUDSON (4005)
POBLACIÓN	214.333
ECONOMÍA	REFINERÍA

**-76** VALOR POTENCIAL EN RC  
RC OBTENIDOS POR SISTEMA POR CICLO  
[INCOME - UPKEEP]

**53** COSTE EN RC  
217 RC DISPONIBLES

[VER EN EL MAPA](#)

# 1 TEVERI

Prepara Teveri para que podamos expandirnos a él en el próximo ciclo. Aumenta el valor de su preparación completando acciones de preparación.

FACCIÓN GOBERNANDO

FEDERACIÓN

TIPO DE GOBIERNO

DEMOCRACIA

MAYOR CONTRIBUCIÓN

YURI GROM (873)

POBLACIÓN

10,7 MILLONES

ECONOMÍA

INDUSTRIAL

**-136** VALOR POTENCIAL EN RC  
RC OBTENIDOS POR SISTEMA POR CICLO  
[INCOME - UPKEEP]

**105** COSTE EN RC  
1.132 RC DISPONIBLES



## TAREA DE PREPARACIÓN: APOYO ENCUBIERTO

Trae Apoyo encubierto de Grom de contactos en nuestros sistemas controlados para apoyar a las fuerzas insurgentes locales.



# OPOSICIÓN

La expansión puede oponerse directamente por otros seguidores de potencias rivales cuando completen las tareas de oposición del sistema.

Completar estas tareas aumenta el valor de oposición.

Para que la expansión tenga éxito, el valor de expansión debe ser mayor que el de oposición.

INFORMACIÓN | CLASIFICACIÓN | PREPARACIÓN | **EXPANSIÓN** | CONTROL | ESTADÍSTICAS

**4** **A. LAVIGNY-DUVAL** ALIADO ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN  
7:09 30 MAR 3303

**INFORMACIÓN EXPANSIÓN**

**INTENTOS DE EXPANSIÓN**

<b>LOPOCARES EXPANDIENDO</b>	7.013AL
------------------------------	---------

**LOPOCARES**

VALOR POTENCIAL	11 RC
FACCIÓN GOBERNANDO	FEDERACIÓN
TIEMPO RESTANTE	2 DÍAS

**TAREA DE EXPANSIÓN: LIMPIANDO LA CASA**

Apoya a la flota de la Emperador destruyendo defensores del sistema corruptos en zonas de redadas contra el crimen en sistemas marcados para expansión. Entrega las confirmaciones de tus bajas en nuestros sistemas de control.

**PROGRESO**

<b>EXPANSIÓN</b>	<b>OPOSICIÓN</b>
<b>ÉXITO</b> TOTAL 51200 OBJETIVO 10520	<b>EN MARCHA</b> TOTAL 15040 OBJETIVO 6973

**OBJETIVO ALCANZADO**  
La expansión tendrá éxito a menos que la oposición se adelante

**PROGRESO OBJETIVO**  
 486%  
 215%

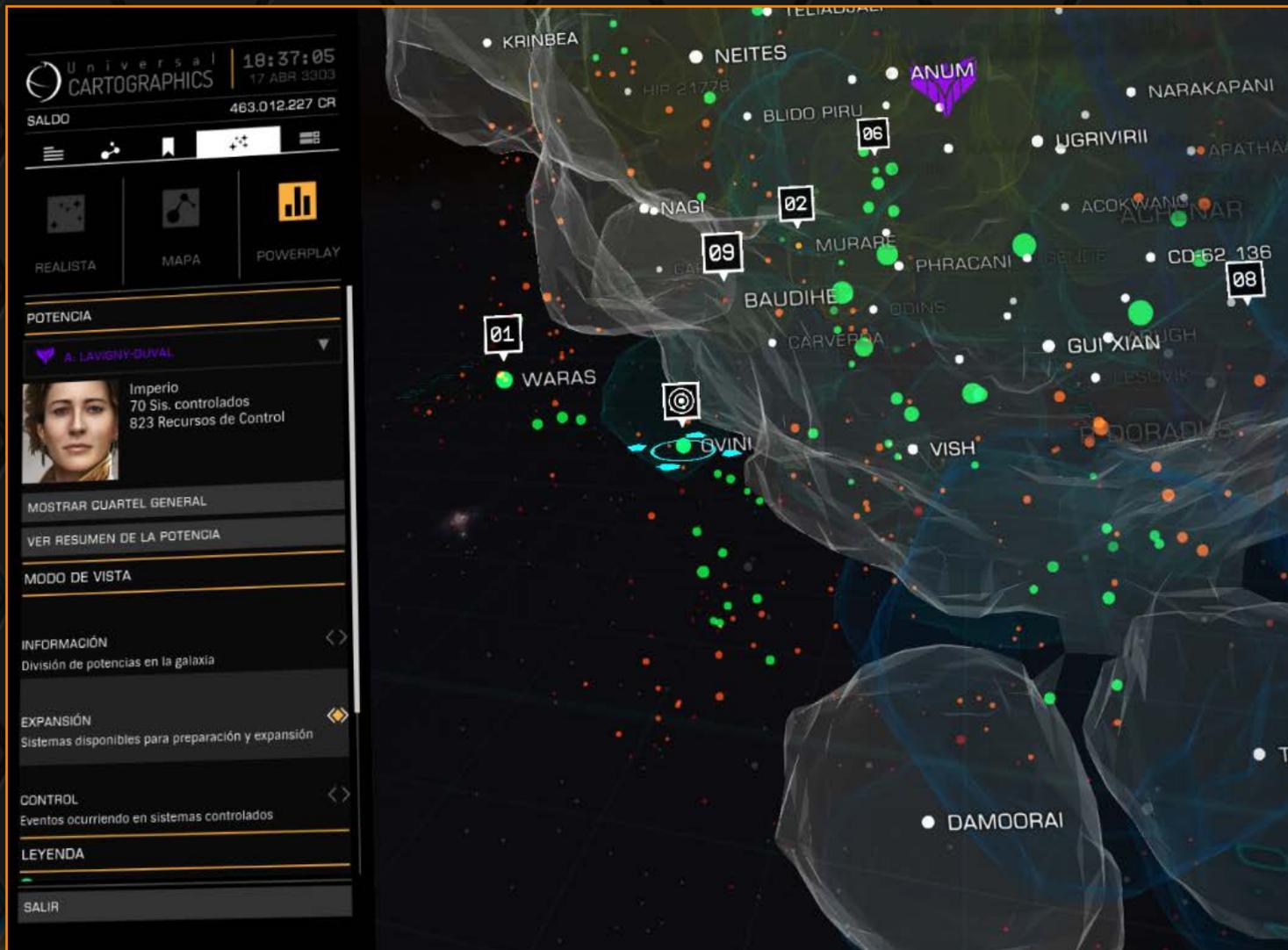
[VER EN EL MAPA](#)

SALIR | VOLVER | ABANDONAR POTENCIA | AYUDA

## LA EXPANSIÓN Y EL MAPA GALÁCTICO

Puedes utilizar el mapa galáctico para ver los intentos de expansión activos, seleccionando la vista de “PowerPlay”, eligiendo vuestro Poder en el menú desplegable y luego activando el filtro de “Expansión”. El filtro de expansión, muestra un icono encima de todos los sistemas que están en proceso de expansión en ese ciclo.

Puedes rodearlo o seleccionar un sistema que tenga activado ese intento de expansión para ver los valores a favor y en contra de esa expansión, así como sus valores de éxito o problemas según la Doctrina.



## CONTROL

Un sistema controlado por un Poder puede ser fortificado por los jugadores afines y ser debilitado por sus opositores.



## DETALLES FORTIFICACIÓN

Una vez que un Poder controla un sistema, se paga el mantenimiento de RC y se reciben los RC de la explotación en cada ciclo.

Los seguidores del Poder pueden eliminar temporalmente el mantenimiento de RC de un sistema de control completando tareas de fortificación durante el ciclo con ello, se conseguirá que ese sistema sea fortificado con éxito.

Cada sistema controlado tiene un valor de fortificación. Si al final de un ciclo, este valor supera el objetivo del 100%, su mantenimiento de RC se establece en 0.

Toma nota que si los sistemas son atacados por los opositores y alcanzan el 100%, ambas acciones se cancelan.

Este efecto solo dura un cambio de ciclo. Una vez que el siguiente comienza, la fortificación se retira y hay que volver a aplicarla.

La pestaña de control de la interfaz de Powerplay indica todos los sistemas que están fortificados. Así como las tareas necesarias para fortificarlos.

The screenshot displays the 'CONTROL' tab of the Powerplay interface. At the top, there are navigation tabs: INFORMACIÓN, ALIANZA, PREPARACIÓN, EXPANSIÓN, CONTROL (selected), and ESTADÍSTICAS. The main header shows the player 'YURI GROM' with a level indicator '10' and the last update time '7:09 30 MAR 3303'. On the left, a list of systems is shown, with 'BELAAKO FORTIFICANDO' selected and highlighted in orange. The main panel for 'BELAAKO' displays the following data:

MANTENIMIENTO DEL ÚLTIMO CICLO	
MANTENIMIENTO DEL ÚLTIMO CICLO	0 RC (+51,3 RC COSTES)
COSTE DE MANTENIMIENTO	37 RC (+51,3 RC COSTES)
COSTE SI SE FORTIFICA	0 RC (+51,3 RC COSTES)
COSTE SI SE DEBILITA	129 RC (+51,3 RC COSTES)
INGRESOS BÁSICOS	92 RC

Below this, a task description is shown: 'TAREA DE DEBILITAMIENTO: SUPRESIÓN DE LA OPOSICIÓN'. The text reads: 'Protege a nuestros seguidores en sistemas de Grom destruyendo Agentes EGP que transportan Contrainteligencia de Grom. Entrega la confirmación de bajas a nuestro contacto en este sistema.'

At the bottom of the main panel, there are two progress indicators:

FORTIFICAR	OPOSICIÓN - DEBILITANDO
EN MARCHA TOTAL 864 OBJETIVO 5349	EN MARCHA TOTAL 0 OBJETIVO 10392

Below these indicators, there are two progress bars: one for 'FORTIFICAR' at 16% and one for 'OPOSICIÓN - DEBILITANDO' at 0%. A 'VER EN EL MAPA' button is located at the bottom of the main panel. At the very bottom of the interface, there are navigation buttons: SALIR, VOLVER, DESERTAR, and AYUDA.

## FORTIFICACIÓN Y DOCTRINA (ETHOS)

Al igual que la expansión, cada Poder tiene una Doctrina que dicta los métodos para fortificar un sistema siendo particularmente efectiva contra ciertos tipos de gobierno e ineficaz contra otros.

Si el gobierno del sistema controlado es vulnerable a la Doctrina del Poder, se aumenta las posibilidades de fortificación, si es ineficaz, se reduce.

Si más del 50% de los sistemas de explotación tienen un tipo de gobierno vulnerable a esa Doctrina, aumenta de forma significativa las probabilidades. Si más del 50% son gobiernos ineficaces contra esa Doctrina, esa posibilidad se reduce.

Los efectos de la Doctrina contra el tipo de gobierno son computados al final de cada ciclo. Cualquier cambio en los tipos de los sistemas controlados solo se aplicará durante el siguiente ciclo.

**DOCTRINAS**

**PREPARACIÓN**  
La senadora Torval intenta forjar fuertes lazos económicos con otros sistemas tratándolos como socios comerciales preferentes.

**FINANZAS**

**EXPANSIÓN**  
Usando sus conexiones económicas y su gran riqueza, la senadora Torval compra tanto tierras como infraestructuras para así adquirir parte del control de los sistemas.

**FINANZAS**

Fuerte contra gobiernos corporativos.

Débil contra gobiernos comunistas, cooperativistas, feudales y patronazgos.

**CONTROL**  
Contratando seguridad privada, la senadora Torval consigue mantener las distancias de algunos de los métodos más oscuros de control usados para mantener los sistemas a raya.

**ENCUBIERTO**

Fuerte contra gobiernos feudales, dictatoriales,



## QUEBRANTAR/SOCAVAR/DEBILITAR

Los partidarios de los poderes pueden intentar debilitar sistemas controlados por otras potencias.

Cada sistema de control tiene tareas que los partidarios de otros poderes pueden completar para incrementar el valor negativo del sistema. También tiene un valor desencadenante de éxito del debilitamiento.

Si al final de un ciclo el valor de socavación de un sistema de control es mayor que su valor de desencadenamiento, el sistema es debilitado temporalmente

Un sistema debilitado incrementa su mantenimiento en una cantidad igual a lo que ingresan en total de RC los sistemas explotados por él.

Al igual que la fortificación, socavar es temporal; Una vez que se ha aplicado la penalización de mantenimiento de RC al final de un ciclo, comenzará de nuevo en el siguiente ciclo, eliminando todo el debilitamiento, éste se deberá volver a aplicar para conseguir el efecto en el siguiente ciclo.

The screenshot displays the 'CONTROL' interface for the Yuri Grom system. At the top, navigation tabs include INFORMACIÓN, ALIANZA, PREPARACIÓN, EXPANSIÓN, CONTROL (selected), and ESTADÍSTICAS. The system name 'YURI GROM' is prominently displayed, along with the last update time: 7:09 30 MAR 3303.

**ALERTAS DE SISTEMA**

27 B1 CYGNI BAJO AMENAZA	6.842AL
<b>CHOLHOU BAJO AMENAZA</b>	<b>6.943AL</b>
SAN GUAN FORTIFICANDO	6.789AL
NIRROS FORTIFICANDO	6.824AL
ANTANYAMAI FORTIFICANDO	6.788AL
CHIRENI FORTIFICANDO	6.826AL
LUNDJI FORTIFICANDO	6.908AL
NAUO FORTIFICANDO	6.816AL
COL 285 SECTOR UA-K B23-11	

**CHOLHOU**

MANTENIMIENTO DEL ÚLTIMO CICLO	37 RC (+51,3 RC COSTES)
COSTE DE MANTENIMIENTO	37 RC (+51,3 RC COSTES)
COSTE SI SE FORTIFICA	0 RC (+51,3 RC COSTES)
COSTE SI SE DEBILITA	136 RC (+51,3 RC COSTES)
INGRESOS BÁSICOS	99 RC

**TAREA DE DEBILITAMIENTO: SUPRESIÓN DE LA OPOSICIÓN**

Protege a nuestros seguidores en sistemas de Grom destruyendo Agentes EGP que transportan Contrainteligencia de Grom. Entrega la confirmación de bajas a nuestro contacto en este sistema.

**PROGRESO**

<b>FORTIFICAR</b>	<b>OPOSICIÓN - DEBILITANDO</b>
EN MARCHA	ÉXITO
TOTAL 4411	TOTAL 14940
OBJETIVO 10711	OBJETIVO 10388

La fortificación no ocurrirá hasta que se alcance el objetivo

OBJETIVO ALCANZADO  
El sistema se debilitará a menos que sea fortificado

VER EN EL MAPA

SALIR | VOLVER | DESERTAR | AYUDA

## ATACANDO

Los seguidores de un poder pueden atacar los sistemas controlados por otro poder.

Cada sistema controlado tiene tareas que los seguidores opuestos pueden completar para aumentar su valor de ataque del sistema, es decir, debilitarlo.

Si al final de un ciclo el valor de ataque es mayor que el del propio sistema, éste se debilita temporalmente.

Hay que tener en cuenta que si el sistema también está fortificado, la acción de ataque se cancela. Un sistema atacado aumenta su mantenimiento por un importe igual a su ingreso de RC de los sistemas de explotación.

Como la fortificación, el ataque es temporal. Una vez que la sanción de mantenimiento de RC se aplica al final de un ciclo, el siguiente se retira y se debe volver a aplicar ataque para conservar el efecto.

## FORTIFICACIÓN, ATAQUE Y EL MAPA GALACTICO

Puedes usar el mapa galáctico para ayudarte a ver el estado de fortificación/ataque de los sistemas controlados, seleccionando la vista “powerplay”, eligiendo tu facción en el menú desplegable y luego activando el filtro Control.

Los sistemas controlados que están siendo fortificados actualmente muestran un icono de Escudo encima de ellos.

Los sistemas de control que están siendo atacados muestran un icono de Objetivo encima de ellos.

Los sistemas que están tanto fortificados como atacados, muestran el icono de la actividad que está más cerca del éxito.



## ÉXITO CONJUNTO

Un sistema que es a la vez fortificado y atacado, al final de ciclo se cuenta como nulo. Un estado anula al otro.



## OFRECIENDO APOYO.

Una vez que ha aumentado tu rango de combate, exploración o Comercio, en cualquier momento puedes ofrecer tu apoyo aliándote a un Poder mediante la interfaz de la Powerplay. Puedes optar por comprometerte a un poder porque estás de acuerdo con su Doctrina, su Facción o simplemente porque estás de acuerdo con sus efectos y recompensas.

Una vez estés dentro de un Poder. Se te dará el rango de Nivel 1. Cada calificación requiere cierto número de logros/méritos que tendrás que completar con éxito en la preparación, expansión y fortificación, y/o atacar a enemigos de Poderes contrarios al tuyo. Al final del ciclo, el número total de logros/méritos que has entregado, determina que rango serás para el próximo ciclo.

Los logros obtenidos de ciclos previos, todavía contarán para la calificación de sus ratios.

El total de méritos es la suma de los méritos de las semanas anteriores (la mitad del ciclo anterior) y los ganados en el ciclo actual.

### NIVEL DE ALIANZA

#### NIVEL 1

Las clasificaciones se establecen al final del ciclo.  
Para mantener tu nivel debes ganar suficientes méritos para poder desbloquearlo de nuevo la siguiente semana.



#### MÉRITOS GANADOS

PRORROGADOS DE SEMANAS ANTERIORES 0 MÉRITOS

GANADOS ESTA SEMANA 0 MÉRITOS

TOTAL 0 MÉRITOS

#### ESTADÍSTICAS

TIEMPO ALIADO 0 DÍAS

#### PENALIZACIÓN POR DESERCIÓN

Tras desertar, los agentes de A. Lavigny-Duval intentarán darte caza durante unos días, en concreto 1. Durante este tiempo no podrás unirte a ninguna otra potencia.

### NIVELES DISPONIBLES

#### NIVEL 1

##### CLASIFICACIÓN BÁSICA

- Bonificación semanal de 1.000 Cr
- 0 Votación de Consolidación
- Asignación de 10 mercancías de la potencia cada media hora



#### NIVEL 2

##### DESBLOQUEADO EN 100 MÉRITOS

- Bonificación semanal de 50.000 Cr
- 1 Votación de Consolidación
- Asignación de 15 mercancías de la potencia cada media hora
- Las recompensas entregadas en un sistema controlado o explotado aumentan un 20%, llegando a un 30%, un 40% o un 50% si la posición en la clasificación galáctica es 3, 2 o 1 respectivamente.



#### NIVEL 3

##### DESBLOQUEADO EN 750 MÉRITOS

- Bonificación semanal de 500.000 Cr
- 1 Votación de Consolidación
- Asignación de 20 mercancías de la potencia cada media hora
- Tras 4 semanas alineado con esta potencia se desbloquea el acceso al cañón de riel Martillo Imperial. Un cañón de riel multidisparo.



#### NIVEL 4

##### DESBLOQUEADO EN 1.500 MÉRITOS

- Bonificación semanal de 5.000.000 Cr
- 1 Votación de Consolidación
- Asignación de 25 mercancías de la potencia cada media hora
- Sin beneficios adicionales a los votos estándar e incrementos de cargamento.



#### NIVEL 5

##### DESBLOQUEADO EN 10.000 MÉRITOS

- Bonificación semanal de 50.000.000 Cr
- 1 Votación de Consolidación
- Asignación de 50 mercancías de la potencia cada media hora
- Los pagos por recompensas aumentan un 100% en sistemas controlados o explotados.



## CALIFICANDO BENEFICIOS

Al final de cada ciclo se da un bonus, cuyo valor depende del Nivel actual.

La entrega de bonus y bienes también se remunera al nivel más básico.

A medida que su calificación aumenta, se añade una carga adicional de Powerplay, así como el aumento de votos en la fase de Preparación

Cada Poder tiene uno o más beneficios que son únicos. Éstos van desde la reducción de costes en equipamiento hasta el aumento de ganancias por las Recompensas.

Puedes ver los beneficios de cada Poder mirando en la pestaña "Clasificación" en la interface de Powerplay



## RETIRAR APOYO

Puedes dejar un Poder en cualquier momento. En caso de hacerlo, todos los beneficios son retirados inmediatamente, pero los módulos comprados o desbloqueados como recompensa se mantienen.

Una vez que se ha dejado un Poder, hay un tiempo de enfriamiento, antes de volver a poder unirse a otro Poder.

## DESERTAR

Puedes traicionar a tu Poder desertando y aliándote directamente a otro Poder.

Haciendo esto, la mitad de tus méritos se transfieren a la cuenta de tu nuevo Poder.

Sin embargo, al desertar, pasarás a ser considerado un traidor y serás objetivo de mercenarios que trabajan para tu antiguo Poder. Cuanto más alto sea tu Nivel en el momento de desertar, más durará tu persecución. Una vez desertado, no podrás unirte de nuevo hasta que dejes de ser objetivo.

INFORMACIÓN **CLASIFICACIÓN** PREPARACIÓN EXPANSIÓN CONTROL ESTADÍSTICAS

4 A. LAVIGNY-DUVAL ALIADO ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN  
7:09 30 MAR 3303

NIVEL DE ALIANZA		NIVELES DISPONIBLES	
<b>NIVEL 3</b> Las clasificaciones se establecen al final del ciclo. Para mantener tu nivel debes ganar suficientes méritos para poder desbloquearlo de nuevo la siguiente semana.		<b>NIVEL 1</b> CLASIFICACIÓN BÁSICA	
<b>MÉRITOS GANADOS</b>	350 MÉRITOS	- Bonificación semanal de 1.000 Cr	
PRORROGADOS DE SEMANAS ANTERIORES		- 0 Votación de Consolidación	
GANADOS ESTA SEMANA	500 MÉRITOS	- Asignación de 10 mercancías de la potencia cada media hora	
<b>TOTAL</b>	<b>850 MÉRITOS</b>	<b>NIVEL 2</b> DESBLOQUEADO EN 100 MÉRITOS	
<b>ESTADÍSTICAS</b>		- Bonificación semanal de 50.000 Cr	
TIEMPO ALIADO	0 DÍAS	- 1 Votación de Consolidación	
<b>PENALIZACIÓN POR DESERCIÓN</b>		- Asignación de 15 mercancías de la potencia cada media hora	
Tras desertar, los agentes de A. Lavigny-Duval intentarán darte caza durante unos días, en concreto 1. Durante este tiempo no podrás unirte a ninguna otra potencia.		- Las recompensas entregadas en un sistema controlado o explotado aumentan un 20%, llegando a un 30%, un 40% o un 50% si la posición en la clasificación galáctica es 3, 2 o 1 respectivamente.	
		<b>NIVEL 3</b> DESBLOQUEADO EN 750 MÉRITOS	
		- Bonificación semanal de 500.000 Cr	
		- 1 Votación de Consolidación	
		- Asignación de 20 mercancías de la potencia cada media hora	
		- Tras 4 semanas alineado con esta potencia se desbloquea el acceso al cañón de riel Martillo Imperial. Un cañón de riel multidisparo.	

## RANKING GALACTICO

Al final de cada ciclo se calcula el ranking de los actuales Poderes, permitiéndoles saber cuán por encima están de sus rivales. Los siguientes elementos son tomados en cuenta para este ranking:

- Numero de sistemas controlados y explotados
- Numero de preparaciones y ampliaciones con éxito
- Numero de sistemas en rebelión
- Numero de sistemas en caos

Además, la necesidad de entender fácilmente este ranking hace que tenga dos funciones adicionales.

- El top tres de facciones proporciona un beneficio mayor de uno de sus beneficios (Cada poder tiene al menos uno que puede aumentar su eficacia)
- Los tres últimos clasificados estarán en peligro de colapso.

POSICIONES DE LA CLASIFICACIÓN GALÁCTICA  
ULTIMOS RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS DE GALNET

SIGUIENTE CICLO  
2 DÍAS RESTANTES

01	02	03	04	05
 ALIANZA EDMUND MAHON	 IMPERIO ZEMINA TORVAL	 IMPERIO AISLING DUVAL	 IMPERIO A. LAVIGNY-DUVAL	 INDEPENDIENTE LI YONG-RUI
06	07	08	09	10
 FEDERACIÓN FELICIA WINTERS	 FEDERACIÓN ZACHARY HUDSON	 INDEPENDIENTE PRANAV ANTAL	 IMPERIO DENTON PATREUS	 INDEPENDIENTE YURI GROM
 INDEPENDIENTE ARCHON DELAINE				

## COLAPSANDO PODERES

Un Poder que se encuentra en la parte baja del ranking, está en riesgo de colapso y de la extinción completa. Estar en la parte de abajo del ranking no pone en riesgo al Poder automáticamente ya que también ha de fallar en el logro de no conseguir ninguna expansión durante el ciclo.

Cuanto más ciclos pase el Poder sin poder conseguir ninguna ampliación, más probable será que se derrumbe. Los seguidores de un Poder colapsado serán liberados, y una vez que no sea posible salvar a su Poder, podrán unirse a uno nuevo.

### INFORMACIÓN PREPARACIÓN

RC DISPONIBLES ESTE CICLO: 571 RC

MEJORES 9 SISTEMAS

		COSTE
1	TSOGOBRI PREP 1268	147 RC 14,1AL
2	YAQUE PREP 694	167 RC 60,7AL
3	YUROR PREP 646	116 RC 129AL
4	CONSOLIDACIÓN	141 RC BONUS DE DEFENSA: 14



VER EN EL MAPA

### PREPARACIÓN

**NO ESTÁS ALIADO**  
Alíate para participar

Archon Delaine explota y fomenta el uso de recursos y contactos para asustar a la sociedad. Los sobornos y los chismes son su fuerte. Crew.

Cuanto más votos haya para colapsar el Poder, Archon Delaine colocará la entrada de consolidación por debajo de la de preparación por un mes. Selecciona la entrada de preparación para evitarlo.

SALIR    VOLVER    COMPROMETER ALIANZA

COMUNIDAD

HISPANA

PROPORCIONANDO ESCUDO AL IMPERIO DESDE EL 3301

[WWW.ELITEESP.ES](http://WWW.ELITEESP.ES)



**ELITE: DANGEROUS ESP**

COMUNIDAD HISPANOHABLANTE  
DE COMANDANTES