

Hispania hystoriae

Campaña para jugar en Hispania en el siglo III antes de Cristo.

La idea de esta campaña es construir una historia alternativa de los distintos reinos que había en Hispania en el periodo de Aníbal.

Comienzo de la campaña:

Cada jugador deberá liderar una banda de saga, de entre los iberos, (cualquier subfaccion), cartagineses y romanos de la edad de Aníbal.

Además de elegir una facción , deberá conformar su territorio, tal y como se hace en el reglamento de oathmark, primero se escoge una capital , en el centro de su territorio, después dos territorios rodeando la capital , después tres territorios luego 4 territorios y por ultimo 5 territorios en la zona exterior del anillo



Los terrenos darán recursos, que permitirán el abastecimiento de la población y por consiguiente el mantenimiento de las tropas de nuestro ejército.

Los tipos de territorios que hay son:

Montañas: recurso que se obtiene "piedra", la piedra nos permitirá construir ciudades, piedra necesaria para una ciudad 15

Cenagal: no se obtiene recursos, pero beneficia la defensa del reino (solo 1 por reino), no se podrá atacar ningún territorio que esté detrás de un cenagal

Minas: recurso "hierro", nos permite equipar mejor a nuestros guerreros y poder dar el paso de leva a guerrero y de guerrero a guardia, 2 de hierro para lo primero 4 para lo segundo

Campos: recurso trigo, necesitaremos 1 de trigo por punto de saga que tenemos, de no ser así, por cada punto de trigo que no tengamos perderemos 2 miniaturas de una unidad

Rio: recurso “pesca y molinos”, a su vez beneficia el ataque, tener un molino nos permite duplicar el trigo obtenido a razón de 4 trigos por molino, es decir, con un molino y 4 trigos podemos alimentar 8 puntos de saga, por el contrario los ríos son más vulnerables en la defensa y se podrá atacar a cualquier región adyacente a este, incluso si es un cenagal, el río, elimina la regla del cenagal

Bosques: recurso “madera”, la madera nos permite construir ciudades y edificios, necesitamos 15 maderas para una ciudad

Costa: recurso “comercio” el tener un puerto nos permite cambiar cualquier cantidad de recursos, con cualquier otro jugador que tenga también un puerto.

Generación de recurso, cada turno representara un año de existencia en nuestro reino, y cada territorio nos otorga 2 recurso de su tipo correspondiente en caso que los de.

Perdida de recursos, la forma de perder recursos será la consecuencia de perder una batalla, de esta forma un jugador rival podrá atacar nuestro reino, empezando por los anillos exteriores, de ganar la batalla se quedara con el territorio en disputa, cada turno solo podremos hacer un ataque a un jugador rival, este debe de ser adyacente a nuestro reino, o si tenemos un puerto, podremos intentar atacar otro puerto enemigo.

Nuestra banda de saga comienza con 6 puntos de saga, que se podrán escoger como se quiera, en el resto de turnos solo podremos reclutar levass, y se podrán reclutar tantas como trigo tengamos para mantenerlas.

Las batallas se jugaran siempre en igualdad de condiciones a 6 puntos, que son los recursos mínimos que proporciona nuestra capital, pero con las tropas que tengamos en ese momento según evoluciona nuestro reino, y los efectos de no tener trigo suficiente

Progreso de nuestro reino:

Tendremos múltiples formas de que nuestro reino, sea más grande e importante en la historia de Hispania.

La primera forma será por conquista, cada vez que ganemos una batalla, conseguiremos un nuevo territorio y podremos construir una nueva ciudad, que pasara a ser otra capital y así tener hasta 12 puntos de saga mínimo.

Además nuestras tropas que se enfrentaron en batalla podrán mejorar en su estatus, así una leva se puede convertir en guerreros, y unos guerreros en guardias.

Otra de las formas para acrecentar nuestro reino será por uniones familiares, cada rey o caudillo, comienza la partida con 5 hijos/as, estas podrán gobernar en caso de la muerte de nuestro rey o podrán casarse con los hijos de otros reyes, para hacer uniones familiares entre reinos. Y en caso de que se murieran todos los miembros de una familia, el cónyuge podrá heredar el reino para su familia.

Matrimonios, una vez casado el hijo o la hija, se acordara, donde vivirán, en cuál de los dos reinos, una vez allí, el miembro de la familia extranjera será vulnerable a lo que decida, la familia del reino huésped, podrán asesinarlo para poder casarse con otra persona, o incluso pedir rescate. Esto lo dejamos a la mente de cada jugador.

Al igual que la dote que se quiera dar en cualquier matrimonio y a cualquier cónyuge.

Otra forma de crecer el reino es por la compra de territorios, cualquier reino, puede comprar un territorio exterior de otro reino, por los recursos que acuerden entre ellos.

Cuando un reino alcance 12 puntos de saga y se enfrente a otro reino de 12 puntos de saga o superior, una escaramuza será poco para arreglar las afrentas y se librarán batallas de mayor envergadura, pasaremos entonces a reglamentos mas masivos tipo hail caesar y modo épico de saga, cualquier sistema es válido. También se podrán realizar estas batallas si un reino de 12 se enfrenta a dos aliados que sumen 12 puntos de saga.

La conversión de una banda de saga a un ejército de mayor envergadura debe de ser lógica, los puntos de levas serán infantería /caballería ligera, los guerreros caballería /infantería media, y los guardias, caballería/infantería pesada.

Post partida:

Una vez jugada la partida se tirarán las bajas, se hará una tirada de 1d8 por puntos que de la miniatura de saga, cada 3 miniaturas de levas 1 dado, cada dos guerreros 1 dado y cada guardia 1 dado, los dados serán 8 caras y con un resultado de 1 se perderá una miniatura.

Tras tirar la muerte de las miniaturas, las unidades podrán mejorar, esta vez se tirará 1d6, con un resultado de 6 la unidad ascenderá un grado (por ejemplo: una unidad de levas de 12 saca un 6 y pasa a ser una unidad de 8 guerreros, las 4 levas restantes se pierden), los guardias no podrán mejorarse.

Si un warlord es retirado como baja y supera su tirada de muerte podrá hacer una tirada de mejora, en caso de sacar un 6, subirá de categoría y tendrá una habilidad especial al azar de las del reglamento de saga.

En caso de fallar la tirada de mejora esa unidad tendrá un + 1 a su siguiente intento, así hasta que consiga la mejora, momento en el que volverá a 0

Tras tirar las mejoras, se tirará en la tabla de eventos de temporada, una vez terminado se podrá jugar otro turno.

Cuando un jugador haya terminado 10 turnos la campaña finalizará y ganará aquel, que tenga más territorios, los matrimonios fuera de su casa sumarán un territorio extra en este cálculo