



### ESCENARIO BASE:

EL RIO HELADO. Pág. 78 libro de las invasiones.

### ESCENOGRAFIA:

- Un río que ocupa todo el largo de la mesa. (Marcado en el plano de azul) sigue las reglas del escenario Río Helado.
  - Un área urbana con casas y edificios (Terreno impasable) (Marcado en el plano con amarillo).
  - Dos cuarteles de auxiliares (Marcado con verde oscuro), compuesto por 6 tiendas de campaña (Terreno impasable).
  - Un cuartel de legionarios (Marcado con verde claro) compuesto por unas casas o tiendas (Terreno impasable) protegido por vallas.
- Usa las reglas de obstáculo. Página 35 del libro de batallas,
- Un castillo (marcado en naranja oscuro) compuesto por una fortificación cerrada de piedra o madera, con puertas para acceder a ella.
  - 2 Vicus (Marcado en ojo o naranja medio) dos pequeñas barriadas compuestas por 3 o 4 casas (terreno impasables)
  - 1 Canabae "mercado" marcado con color salmón. Compuesto por tenderetes, casas de madera ligera.... (terreno Impasable)
  - 1 Teatro (terreno difícil)
  - 1 Templo (terreno impasable)
  - 1 Columna (terreno impasable)
  - 1 Iglesia. Meramente decorativo. Terreno impasable.
  - 2 Carretas de bagaje por cada jugador bárbaro.
  - 3 puentes marcados en color marrón. Situados a L mínimo uno de otro.
  - 1 Barco por cada jugador romano o aliado.

## REGLAS ESPECIALES:

### 1-Despliegue:

Como el desconocimiento de ambos bandos era muy grande y ninguno tenía datos reales de los demás, durante el despliegue se utilizará:

#### **“Despliegue incierto”.**

Cada jugador separa sus unidades fuera del campo de batalla, tal como van a salir en mesa, asignando un número secreto a cada una. Cada bando comenzando por el del primer jugador colocará dos marcadores a M de su lado largo, con el número de la unidad que quiere representar oculto. Así alternativamente hasta que todos los marcadores estén sobre la mesa.

#### **“Maniobras de arrastre.”**

Se considera que todas las unidades (marcadores) podrán hacer hasta dos movimientos gratuitos de maniobras a distancia M máximo, según salgan a la mesa, no tienen por qué ser seguidos, y pueden realizarse después de que el otro jugador haya desplegado y movido los suyos.

Recordad Máximo 2 movimientos de maniobras distancia siempre M y si ambos movimientos se realizan consecutivos ganas una fatiga por la regla de doble activación de saga.

Coloca marcadores para recordar cuantas veces ha movido una unidad.

Ninguna unidad puede quedar más cerca de L+M de un marcador enemigo, antes de que pase esto se queda parado.

Una vez terminado todos de mover sus dos activaciones (o no según se quiera), se colocan las unidades en el lugar donde están los marcadores. Para ello colocas una miniatura en el centro del marcador, y coloca el resto de miniaturas alrededor de ésta manteniendo las reglas de formación de unidades de saga, toda miniatura que no se pueda desplegar queda eliminada.

#### **“Yo a ti te Conozco.”**

Las unidades de mercenarios eran conocidos por todos, ya que actuaban a ambos lados de la frontera según interesase a las tribus, así que eso lo representaremos de tal manera que se despliegan directamente (no son un marcador) y no tienen los movimientos de maniobras gratuitos de los marcadores.



2.- Reglas Civiles: Se colocan 3 grupos de 4 miniaturas que representen a los civiles de las villas romanas, en los vicus y el area urbana. Se usan las reglas de civiles (libro de batallas pág. 37) con la salvedad de que no pueden activarse por ningún medio por parte de ninguno de los bandos, para cargar, disparar o descansar.

Los civiles corren de manera errática por el campo de batalla, al principio del turno de juego del primer jugador, mueven aleatoriamente según la siguiente tabla antes de la tirada y colocación de dados:

- 1- Permanecen quietos asustados presa del pánico.
- 2- Mueven en dirección al atacante bárbaro.
- 3- Mueven en dirección al defensor romano.
- 4- Mueven al interior de campo de batalla. (En caso de duda tirar 1d6 para resolver la dirección)
- 5- Mueven al exterior del campo de batalla. (En caso de duda tirar 1d6 para resolver la dirección)
- 6- Se quitan todas las fatigas y no mueven.

Sus fatigas se pueden usar de manera normal (reducir movimiento, armadura...), tienen un movimiento de M y el terreno les afecta como a cualquier unidad. Si salen en su movimiento aleatorio de la mesa significará que se han puesto a salvo.

Si una unidad en su movimiento choca con cualquier otra unidad amiga o enemiga, esta sufrirá una fatiga instantánea y el movimiento de los civiles se terminará. Si es una unidad enemiga (bárbaros) se genera un combate normal que se gestiona inmediatamente, los barbaros serán considerados atacantes. Si es una unidad amiga (romano o aliado), tras la fatiga esta unidad hará un movimiento de S inmediatamente en la dirección que el jugador elija.

### 3-Los barcos:

Al estar el río congelado se encuentran varados y encallados en el hielo, no se pueden mover, y son consideradas como terreno difícil y ofrecen cobertura ligera. Las unidades montadas no pueden subir a los barcos.

### 4-Reglas para quemar Casas/Barcos 7G "Incendiar barcos"

Se puede hacer de dos maneras:

-Cuerpo a Cuerpo: Como base se usa la regla de quemar casas de la pág. 41 del libro de batallas, pero se añade la regla 7G.

No se considera que se pueda quemar directamente elementos con unidades de 6+ miembros; siempre tendrás que tirar 1d6 para dicha acción, donde el 6 siempre es fallo.

Modifica con (+1) a la tirada del dado por cada unidad enemiga a "S" del elemento a quemar (no es fácil quemar un objetivo con enemigos cerca atosigándote).

El defensor podrá usar las fatigas del contrario para dar un modificador de (+1) a la tirada del dado por cada fatiga gastada.

No se pueden usar habilidades saga que potencien esta actuación.

Si lo logras coloca un marcador de humo (por ejemplo una bola de algodón) para indicarlo.

-Disparo, colócate a máx. M del objetivo independientemente del arma usada y realizas una activación de disparo (en este caso con flechas incendiarias o lanzando antorhas), sustituye la acción de disparo por:

Lanza 1d6 con un resultado de 6, quemas el elemento.

Puedes disparar contra el elemento tantas veces como puedas por turno, siguiendo las normas saga v2 de activación.

El defensor podrá usar las fatigas del contrario para dar un modificador de (+1) a la tirada del dado por cada fatiga gastada.

No se pueden usar habilidades saga que potencien esta actuación.

Si lo logras, coloca un marcador de humo (por ejemplo una bola de algodón) para indicarlo.

-Una vez comenzado el fuego no se puede apagar.

4-Bagajes. Usan las reglas de la página 1 del libro de batallas.

## **PUNTOS DE VICTORIA:**

-Los descritos en el escenario de Río de Hielo.

### **Objetivos secundarios:**

#### Romanos y aliados:

- 1-Defender a vuestras mujeres y ciudadanos de las espadas bárbaras. Salvar 2 de las 3 partes de civiles de cada asentamiento o que salgan de la mesa, ganas 1 pto extra por cada asentamiento donde se consiga.
- 2-Proteger los barcos. El mantener intactos estos barcos es imprescindible para proteger y navegar el Río y defender la frontera del imperio perderlos podría significar quedar rodeados por enemigo. Ganas un punto extra.
- 3-Destruir los bagajes 1 pto si se destruye 1 de los dos de un jugador 3 puntos si consigues destruir los dos bagajes de un jugador.

#### Barbaros:

- 1-Eliminación de todos los civiles. Inculcar el miedo en sus corazones y que vean vuestra brutalidad hará que tengan menos ganas de combatir. Si eliminas 2 de las 3 bases de civiles de cada asentamiento obtienes 1 pto extra por cada asentamiento donde se consiga.
- 2-Quemar los barcos para acorralar a los romanos y aliados y habilitar así futuras invasiones en las orillas del río, sin una posible salida o sin poder traer más refuerzos a la zona. Lo que hará tener 3 puntos.
- 3-Cada bagaje que este a salvo ganas 1 punto extra, cada bagaje que cruce el río gana 1 punto extra.

#### Ambos bandos:

Dominar el Templo o la Columna de Júpiter, usando las puntuaciones de la tabla de dominación del libro de batallas, aquel que tenga mayor puntuación obtendrá 3 pto extra.

Dominar el Castillo: usando las puntuaciones de la tabla de dominación del libro de batallas, aquel que tenga mayor puntuación obtendrá 5 pto extra.

## **LISTAS**

Se podrá usar cualquiera de las bandas del libro de invasiones, incluidas las de viejas amigos nuevos enemigos, pudiendo usarse proxis en las miniaturas para ello.

Las miniaturas de edad de los vikingos pueden simular perfectamente estas bandas.

Uso de Mercenarios. Se permitirá el uso de un punto de unidades de mercenarios.