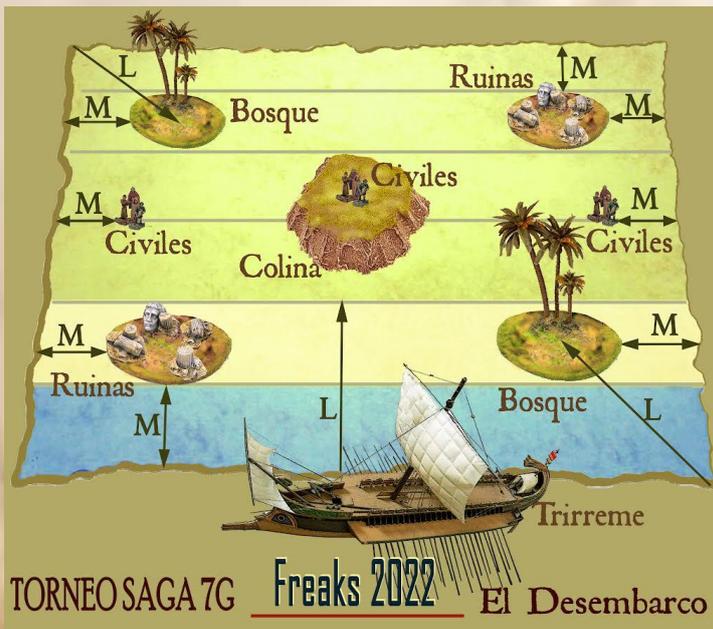




## EL DESEMBARCO (Escenario 1)

Los romanos llegan hasta las costas de Útica, allí preparan el desembarco las malditas V y VI legión al mando de Escipión, en el que será su primer objetivo de la campaña africana, asegurarse un puente de playa para asediar Útica y obtener su base de operaciones. En las playas, la población púnica, tras divisar la inmensa flota, emprende la huida hacia la ciudad avisando a los soldados de la ciudad cartaginesa, que intentarán mantener con vida a sus familiares y frenar el desembarco para dar más tiempo a Asdrúbal Giscón a socorrerles.



1.-Escenografía: Los elementos de escenografía se sitúan según el gráfico adjunto.

- Dos zonas boscosas de palmeras: Alto, accidentado y cobertura ligera.
- Dos zonas de Ruinas: Alto, accidentado, cobertura pesada.
- Una colina: Alta, abierto y sin cobertura.
- Una zona de costa marina en la zona de despliegue romano a máx. M. del borde largo. No afecta al movimiento de las unidades, será la zona de despliegue y movimiento de los trirremes.
- Tres grupos de civiles compuesto por 4 miniaturas.

## 2.-Escenario base

Cambio de planes página 31 del libro de batallas. Para condiciones de victoria y despliegue (Salvo reglas especiales despliegue de romanos en Trirremes y colocación de los civiles).

## 3.-Objetivos secundarios:

### Romano:

- 1-Eliminación de los civiles. Inculcar el miedo en sus corazones y que vean vuestra brutalidad hará que tengan menos ganas de combatir. Si eliminas 2 de los 3 grupos de civiles obtienes 1 pto extra para la campaña.
- 2-Proteger los Trirremes. El mantener intactos estos barcos es el único medio de obtener víveres y refuerzos desde Roma, perderlos podría significar quedar atrapados en territorio enemigo. Lo que hará tener un punto extra en la campaña.

### Cartaginés:

- 1-Defender a vuestras mujeres y ciudadanos de las espadas romanas. Si quedan 2 de los 3 grupos de civiles o salen de la mesa, ganas 1 pto extra para la campaña.
- 2-Quemar los trirremes para acorralar a los romanos sin una posible salida o sin poder traer más refuerzos a la zona, para así ganar más tiempo a la llegada del ejército cartaginés. Lo que hará tener un punto extra en la campaña.

## 4-Reglas especiales:

-Civiles: Tres grupos de 4 miniaturas que representen a los civiles cartagineses. 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 cada 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 romano
- 3- Mueven en dirección al defensor cartaginés.
- 4- Mueven al interior de campo de batalla.
- 5- Mueven al exterior del campo de batalla.
- 6- Se quitan todas las fatigas.

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, el movimiento de los civiles se terminará. Si es una unidad enemiga (romanos) se genera un combate que se gestiona inmediatamente, los romanos serán considerados atacantes. Si es una unidad amiga (cartaginesa), tras la fatiga esta unidad hará un movimiento de S inmediatamente en la dirección que el jugador elija.

### -Los trirremes.

Un barco de 35 cm de largo por 9 cm de ancho. Las medidas para su jugabilidad se harán desde su cuerpo central que crea una base de 20 cm de largo por 9 de ancho, siendo el resto decorativo.

-Comienzan fuera del tablero. Usan las reglas de entrar en la mesa, pág. 16 del libro de batallas.

-Sobre ellos podrán embarcar un máximo de 3 unidades. Las unidades de montados y elefantes no podrán ir en el trirreme (se supone que por sus características se desembarcan los primeros para no tener problemas con los animales). El señor de la guerra cuenta como una unidad a tal hecho.

-Comienza la partida desde fuera de la mesa y entra en el primer o segundo turno, en el que el jugador que lo maneja decida, de manera gratuita podrá hacer una primera activación de movimiento de M+M, por la zona marcada como costa (Mar). Puedes hacer acciones con tus unidades entre movimientos (Mover M-embarcar o desembarcar, atacar o disparar y luego mover M de nuevo y continuar con más acciones). Esas acciones si son llevadas por las unidades embarcadas si cuentan como activaciones normales de las reglas saga y necesitan ser activaciones (por dados o por habilidades).

-Los siguientes turnos el trirreme se desplaza por la zona marcada como costa (Mar) a una distancia máx. De M, una vez por turno, sin gasto de dado saga, no se considera activación a los embarcados. Puedes hacer acciones al principio y al final del movimiento, (embarcar o desembarcar, atacar o disparar y luego mover de nuevo y continuar con más acciones). Esas acciones si son llevadas por las unidades embarcadas si cuentan como activaciones normales de las reglas saga y necesitan ser activaciones (por dados o por habilidades.).

-El trirreme mueve por la zona del mar, midiendo y moviendo desde la base de 20x9 cm, esta base nunca puede superar la línea de costa.

-Si dispararas desde un Trirreme, tu enemigo gana cobertura ligera. (No es fácil apuntar en movimiento con el balanceo).

-Los ocupantes de un trirreme se les puede atacar estando pegado a su base del barco. El atacante elige a cuál de las unidades embarcadas ataca y continua con las reglas de C&C. Igual al disparo pero la distancia de disparo de cada arma se mide a la base del barco. Los ocupantes del Trirreme obtienen cobertura ligera tanto a disparos como a cuerpo a cuerpo frente a los atacantes de fuera del trirreme.

- Si la unidad subida en un Trirreme pierde el combate, no se retira lo hace el contrario siempre, salvo que la unidad embarcada pierda más del 50% de sus miniaturas actuales y pierde el combate, entonces si se retira.

-Los trirremes no necesitan tener miniaturas (guardias, guerreros, etc.) encima para funcionar, van remeros y un timonel, pero en este caso se consideran "vacíos".

-Podrás embarcar (cumpliendo el máx. de unidades embarcadas) tantas veces como quieras, llegando la primera miniatura en contacto con el barco todos embarcan (como en la carga). No son activaciones gratuitas gastan activación y siguen las reglas de activación múltiple.

-El desembarque ha de ser hasta un máx. De S desde cualquier parte de la base del barco, pudiendo acabar en carga (acuérdate de notificarlo antes como dictan las normas).

-El trirreme se puede quemar como a una casa. (Ver reglas de quemar las casas/Barcos 7G). En ese caso quedará sobre el río como un elemento impasable. No se puede incendiar un trirreme ocupado por miniaturas, solo "vacío".

-Reglas para quemar Casas/Barcos 7G “Incendiar Trirremes”:

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. Si lo logras coloca un marcador de humo (por ejemplo una bola de algodón) para indicarlo. No se pueden usar habilidades saga que potencien esta actuación.

-Disparo, colócate a máx. M del objetivo independientemente del arma usada y realizas una activación de disparo (en este caso con flechas incendiarias), sustituyendo el 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. Si lo logras, coloca un marcador de humo (por ejemplo una bola de algodón) para indicarlo. 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.

-Una vez comenzado el fuego no se puede apagar.

