

GUERRAS MACEDONICAS: LA CAMPAÑA DE FLAMININO CONTRA FILIPO V

El Mediterráneo está en llamas. Roma es una gran potencia, durante décadas luchaba en numerosos frentes y los enemigos se le reproducían. Escipión estaba terminando su campaña contra Aníbal en África, Amílcar comandaba la sublevación Gala, Filipo V aliado de Cartago amenazaba a los aliados de Roma en los Dardanelos, Asia menor y Egipto, todo lo conseguido podía venirse abajo fácilmente.

Tras finalizar victoriosa la segunda guerra púnica contra Aníbal, Roma quiere atar sus cabos sueltos en el Mediterráneo, y tras la petición de Filipo V de Macedonia a Roma solicitando la devolución de los prisioneros macedonios de Zama y que terminasen los ataques de Roma en sus fronteras, la vista se volvió hacia Grecia. La petición fue denegada, provocando la primera guerra macedónica por la disputa de los territorios de Iliria, y que termina con la Paz de Fénice. Roma exigió que Macedonia se retirase de Grecia y que saldase con Pérgamo y Rodas los términos de las reparaciones de la I guerra macedónica. Filipo V, rechazó el ultimátum romano, reanudó la invasión del Ática y comenzó otra campaña en los Dardanelos, en el año 200 A.C. Roma da un segundo ultimátum a Filipo V, y las legiones romanas desembarcan en Iliria.



Mapa con los principales acontecimientos de la guerra.

Los primeros años de la campaña romana fueron poco destacados. Publio Sulpicio Galba hizo pocos progresos contra Filipo V, y fue relevado por Publio Vilió Tápulo, que no le fue mejor y tuvo que enfrentarse a un motín de sus propias tropas. En el 198 A.C., Vilió dejó las legiones en manos de Tito Quincio Flaminio que acaudilló una eficaz campaña contra Filipo V. Navegó a Córcira, y salió a Epiro, hacia el campamento romano, tras despachar a su predecesor, celebró un consejo de guerra, para deliberar la vía a seguir para invadir Macedonia, y se resolvió tomar por asalto el paso de Antigoneia, en las gargantas del río Aoo (**Escenario 1**), que separa Macedonia de Epiro, paso ocupado por el enemigo. Tras cuarenta días de acoso, el cónsul envió hombres a través de las montañas, para atacar la retaguardia macedónica y forzando su retirada a Tesalia, la guerra se decantaba hacia el lado de Roma.

Epiro inmediatamente se sometió a Flaminio, y las legiones marcharon hacia Tesalia, sitió Faloria que fue reducida a cenizas, como una advertencia a los demás griegos, entró en la Fócida lo que permitió comunicarse con la flota bajo el mando de su hermano Lucio.



Después del intento fallido del asedio a Corinto (**Escenario 2**), Tito Quincio Flaminio marchó a Elatea, sitió la ciudad fuertemente fortificada, demoliendo los muros, los defensores macedonios y residentes de la ciudad se rindieron, los romanos saquearon la ciudad y luego llevaron el botín a sus cuarteles de invierno en Fócida y Lócrida, y cuando estalló una insurrección en Opunte a favor de Roma, la guarnición macedónica se vio obligada a retirarse a la acrópolis. La guerra se decantaba hacia Roma. Se celebró un congreso en Nicea, Flaminio y sus aliados, elaboraron una larga lista de demandas que Filipo V se negó a cumplir. Esparta, invitó a Flaminio a una conferencia donde un tratado entre Flaminio y Esparta concluyó con la obligación de aportar tropas auxiliares lacedemonias, y el cese de las hostilidades contra los aqueos. Y así el rey Nabis de Esparta se apoderó de Argos aliado de Macedonia con el beneplácito de Roma.



Flaminio Marchó contra Corinto, luego entró en Beocia y la obligó a renunciar a la alianza con Filipo, y unirse a los romanos. Los acarnanios fueron los únicos aliados de Macedonia que se mantuvieron fieles hasta el final. En la primavera de 197 a. C., Flaminio dejó sus cuarteles de invierno para iniciar su segunda campaña contra Filipo V. Su ejército, reforzado por los aqueos, se incrementó en las Termópilas por los etolios. Avanzó lentamente por Ftiótide. Filipo V, a la cabeza de su ejército casi de igual número al de su oponente gracias a los mercenarios contratados, avanzó rápidamente hacia el sur. Después de una escaramuza entre la caballería romana y la macedónica, cerca de Feras, en la que los romanos se impusieron, las dos partes beligerantes se trasladaron hacia Farsalo y Escotusa, donde se produjo la batalla cerca de las montañas Cinoscéfalas (cabeza de perro)(Escenario 3), en la que el destino de Macedonia y del mundo heleno quedó zanjado para Roma.

BANDOS BELIGERANTES:

República de Roma:

- Romanos (Libro de Aníbal).
- Galos.(Libro de Aníbal).
- Graeculi (Siracusa e Italiotas) (Libro de Aníbal).
- Iberos (Libro de Aníbal).
- Númidas (Libro de Aníbal).
- Atenienses y ciudades menores (Libro de Alejandro)
- Sucesores: Egipto (Libro de Alejandro)
- Lacedemonios (Libro de Alejandro)

Macedonia:

- Cartago.(Libro de Aníbal).
- Graeculi (Epirotas) (Libro de Aníbal).
- Persas: Medos y Aqueménidas (Libro de Alejandro)
- Macedonios. (Libro de Alejandro)
- Sucesores: Grecia y Asia (Libro de Alejandro)
- Indios.(Libro de Alejandro)
- Tracios. (Libro de Alejandro)
- Galos. (Libro de Aníbal).

DESCRIPCION DEL TORNEO:

Es un torneo temático sobre la campaña de Publio Tito Quincio Flaminio que acaudilló una eficaz campaña contra Filipo V, lo que será conocido como el final del mundo heleno.

Se crearán dos bandos en los que se representarán las tropas de ambas facciones, Roma o Macedonia. El resto de facciones de los libros de Aníbal y Alejandro, se alinearán de acuerdo a las alianzas que hubiese en la época o por la afinidad ideológica más próxima con cualquiera de los dos bandos.

El torneo es por bandos; las partidas generarán puntos que darán la victoria a uno u otro bando. En caso de que no se completen correctamente los bandos la organización reubicará a los jugadores acorde a la forma que la organización considere más justa.

Se jugarán tres batallas de saga de uno contra uno con las reglas normales que serán recreaciones de las escaramuzas acaecidas en ese periodo descritas en la introducción, como posiblemente fueron y con los objetivos secundarios de aquellos combates para recrearlas mejor.

Todos los combates estarán entrelazados y los resultados de las partidas afectarán al resultado de las posteriores batallas de la campaña, beneficiando a unos u otros según se vayan ganando batallas, cumpliendo objetivos secundarios de las misiones, o un bando vaya ganando la campaña de guerra (el torneo).

Ese beneficio se representará en modo de Denarios de plata, con los que se podrán comprar ardides y reclutar mercenarios. Se obtendrán inicialmente 3 denarios de plata para la primera partida, que se podrán pagar para uso de mercenarios o ardides, o acumularlos para la siguiente batalla.

Durante la campaña se obtendrán las siguientes cantidades de denarios:

- 1 por terminar las partidas sin rendición (jugar todos los turnos posibles)
- 1 por la victoria, épica o pírrica.
- 1 por el empate
- 1 por matar al warlord enemigo.
- 1 Por objetivos secundarios conseguidos.
- 1 A los integrantes del bando que gane la ronda.

Las partidas seguirán las normas de saga habituales, con el uso de las FAQ'S actuales y los emparejamientos serán a sorteo (previos al torneo) siempre enfrentarán a jugadores de distintos bandos y si es posible de distintos clubs o procedencias.

-De cada combate se obtendrán los siguientes puntos:

3 PUNTOS LA VICTORIA, 1 PUNTO EL EMPATE Y 0 PUNTOS LA DERROTA.

Se considera VICTORIA PÍRRICA, la victoria que cumpla estrictamente las condiciones de victoria del escenario y VICTORIA ÉPICA cuando el ganador dobla en puntos de victoria del escenario al enemigo y obtendrá un punto extra para la clasificación.

Además cada jugador obtendrá un punto extra si consigue matar al warlord enemigo en el campo de batalla y habrá escenarios con objetivos adicionales secundarios que aportan más puntos extra a la clasificación si se consiguen en la partida.

¿Por qué los objetivos secundarios?

Por varios aspectos, el primero el práctico, en una liguilla tan corta es la manera más sencilla de buscar puntos que diferencien a los señores de la guerra y determinen quien es más completo en las lides de saga, pero ojo no te disperses buscando esto o puedes perder el objetivo principal de la partida. El segundo porque aunque tengas la partida perdida, siempre puedes arañar esos valiosos puntos y Denarios de plata para ti y tu ejército dándote una motivación extra, recuerda que el objetivo es ganar una guerra. El tercero porque da la oportunidad de hacer las partidas más temáticas acorde a la guerra que estamos combatiendo.

-Se usarán los libros de la edad de Aníbal y Edad de Alejandro, todas las bandas están permitidas, pero cada libro será independiente en el tema de mercenarios y de ardides, no pudiendo mezclarlos.

-Las bandas de Saga se formarán con 6 puntos para todos los combates, cada jugador podrá variar libremente de composición (LEVAS, GUERREROS, ETC) para cada partida. Antes de empezar la partida se comunicará al contrario la cantidad de cada tipo de unidad que se lleva sin especificar si va montada, equipamiento, etc. (Por ejemplo 2 puntos de guardias, 1 y medio de levas y 2 y medio de guerreros y el warlord, sin mercenarios)

-Se permitirá el uso de un punto de mercenarios. Cada banda solo podrá usar los de su libro. Costarán un denario de plata usarlos, era muy propio de la época pagar por este tipo de tropas. Debes comunicarlo a la organización y al enemigo antes de empezar la batalla.

-No se permite el uso de unidades o héroes legendarios.

-Se permite el uso de ardides genéricos, específicos de cada facción y ardides de ejército creados para el evento, los ardides de equipo.

Estos ardides de equipo, son especiales para la campaña y simulan la estrategia y circunstancias que se dieron en los combates, para hacerlo más fidedigno a la historia acontecida. Se aplican a todo el bando y cuesta un denario por el nº de jugadores que haya en el bando.

FECHA Y LUGAR DEL TORNEO:

Se celebrará el Sábado 16 de Septiembre 2022 dentro de los eventos de las Freakswars.

Horarios:

Saga Apertura y ubicación en los campos de batalla de 9:20 a 9:45

Saga 1 vs 1-1ª Batalla 9:45 a 12:15

Saga 1 vs 1- 2ª Batalla 12:30 a 14:30

Comida 14:30 a 16:00

Saga 1 vs - 3ª 16:00 a 18:00

Entrega de premios y sorteos 18:30

*Los horarios pueden sufrir modificaciones por temas de organización o del propio evento.

LA ORGANIZACIÓN SE RESERVA EL DERECHO A LA MODIFICACIÓN DE ESTAS BASES SIN PREVIO AVISO.

INSCRIPCIÓN Y BASES:

-La fecha para la inscripción será desde 15 de Junio hasta el 31 Agosto.

-El número de plazas está limitada a 16 jugadores, 8 de cada bando y se adjudicarán por estricto orden de inscripción (previo pago en la página de las freakwars) y completando los bandos. El resto de jugadores serán incluidos en una lista de espera.

-El número de plazas se podrá ampliar si hay mucha demanda. Para que participen el mayor número de jugadores posibles siendo el mínimo a cumplimentar par.

-Los participantes deberán enviar un email con los datos de preinscripción a:

saga@freakwarismadrid.com

Con copia a:

sagaseptimogrado@gmail.com

-NOMBRE JUGADOR + NICK (si lo tiene y quiere usar)

-BANDA A USAR.

-BANDO EN LA QUE ESTARÁS INCLUIDO (ROMA/MACEDONIA)

-TELEFONO /MAIL DE CONTACTO.

A los preinscritos se les enviará un mail con las reglas de inscripción de las freak wars.

-Precio de la inscripción: 13 euros que irá 1 euro a organización de las Freaks wars y resto de 12 euros para premios. A lo que añadimos el menú de las Freaks 8 euros.

Precio final 21 euros incluido el menú. (Por mi experiencia es lo mejor, más económico, sencillo y nos permitirá acabar en plazo de tiempo).

Nota de la organización Freak wars:

Los participantes tiene que haber sacado su entrada previa para acceso a las Freak wars.

NORMAS:

-NO se permite el uso de miniaturas sin pintar, y las miniaturas deben representar correctamente al periodo referido, al tipo de unidad, armas, etc... -Se permite el uso de proxis, siempre que reflejen correctamente el ejército elegido, la organización podrá vetar aquellas bandas cuyas miniaturas no cumplan las características estéticas o funcionales de jugabilidad de Saga v2. Ante la duda consultar con la organización a través del correo:

saga@freakwarismadrid.com

Con copia a:

sagaseptimogrado@gmail.com

Las miniaturas extremas de fantasía como orcos no pueden representar a galos o si es una banda de nómadas a caballo, tienen que llevar caballos...

MATERIAL NECESARIO:

Los jugadores deberán traer al torneo el siguiente material:

- Lista, Faqs, Hojas de batalla y libros correspondientes originales. (Batallas, Aníbal, Alejandro y Reglamento)
- Miniaturas, dados, plantillas y marcadores necesarios.
- Reglas con las medidas oficiales de Saga en centímetros.
- Armadura, casco, espada, lanza, arco o escudo todo aquello que le haga sentirse más valiente.

Avisad si traéis el caballo no sé si se permite la entrada.

PREMIOS:

Se otorgarán los siguientes premios:

- Jugador más determinante de la campaña de cada bando.
- Premio al bando ganador de la campaña de guerra.
- Ejército mejor pintado: desde la organización se elegirá el mejor pintado.

Habrà sorpresas para ese día:

SE REALIZARÁ UN SORTEO DE MINIATURAS, DADOS, ETC ENTRE LOS PARTICIPANTES Y POSIBLEMENTE ALGUNA SORPRESA MAS...

*Los premios se pueden variar según opciones y necesidades.

