

CAMPAÑA GUERRAS MITRIDÁTICAS



CAMPAÑA PARA SWORPOINT

El senado romano ha enviado a Cneo Culebras Pompeyo a acabar con Borjidadres rey del Ponto, que ordeno escabecharse a todo romano que estuviera por la península de Anatolia. Tras sufrir una severa derrota fuera de su reino y tener que suicidarse obligado por su hijo que ahora es Borjidrates II.

Desarrollo de la campaña

La campaña se desarrollará en forma de árbol y dependiendo del resultado conducirá a una batalla.

Puntos y ventajas de los escenarios:

Encuentro entre exploradores. Será jugado a 350 pts con las reglas del escenario. El ganador tendrá la siguiente ventaja en la batalla final. Dispondrá de 50 pts más que su contrincante al haberse hecho con una fuente necesaria de suministros. Además si se juega Despliegue oculto como batalla final, el ganador de esta partida tiene el beneficio de victoria mayor.

Incursión. El jugador romano dispone de 650 pts y el jugador del Ponto de 975 pts. Si los romanos ganan esta batalla harán que el ejército del Ponto disponga de 50 pts menos para la batalla final.

Emboscada. El jugador romano tendrá 650 pts y el jugador del Ponto tendrá 975 pts. Si el jugador del Ponto gana, en la batalla final una unidad romana al azar que no sea aliada ni tenga la regla escaramuceador tendrá la regla Leva por el desgaste sufrido. Si el romano gana la partida, en la batalla final una unidad elegida al azar que no sea aliada ni escaramuceadora, tendrá la regla testarudo. Si ya la tuviera, tendrá +1 a la cohesión.

Retaguardia. El jugador romano tendrá 975 pts y el jugador del Ponto tendrá 650 pts. Si el jugador del Ponto gana, en la batalla final una unidad elegida al azar que no sea aliada ni escaramuceadora tendrá la regla testarudo. Si ya la tuviera, tendrá +1 a la cohesión. Si el jugador de Roma gana, en la batalla final una unidad del Ponto al azar que no sea aliada ni tenga la regla escaramuceador tendrá la regla Leva por el desgaste sufrido. Si ya la tuviera, tendrá un -1 a la cohesión.

Ataque al campamento. El jugador del Ponto tendrá 975 pts y el jugador romano 650 pts. Si el jugador romano gana podrá colocar en la batalla final sobre el campo de batalla dentro de 18 pulgadas de su borde de la mesa un terreno impasable de 12x12 pulgadas que representará el campamento. Cualquier unidad que esté a 12" de él tendrá una +1 a la cohesión para cualquier chequeo. Si el jugador del Ponto gana, podrá recolocar en la batalla final todas las piezas de terreno que coloque el jugador romano, o retirar una de ellas.

Cruce de río. Ambos bandos tendrán 1000 pts. El jugador que gane este escenario tendrá para la batalla final la regla Estratagema.

Ataque de flanco, Reconocimiento, Despliegue oculto y Encuentro se jugarán a 1000 pts más los beneficios o pérdidas de las batallas anteriores. En el ataque de flanco solo podrá hacerlo el ejército designado.

