

ESCENARIOS



LIBER MILITUM
TERCIOS 7G

ESCENARIOS PARA TERCIOS

En este documento hemos recopilado diferentes escenarios, actualizando los que ya venían en las versiones originales, además de meter otros de creación propia. También incluimos las reglas para jugar con Campamentos. Un elemento que hacíamos en falta en el juego.

Los hemos dividido en dos tipos:

- Batalla Equilibradas
- Batallas Históricas

En las batallas equilibradas podremos jugar partidas con un equilibrio entre ambos jugadores en puntos de victoria. Son las ideales para campeonatos o partidas “competitivas” por así decirlo.

En las Batallas Históricas se dan escenarios con situaciones que se vieron en el campo de batalla en donde no se da un equilibrio de condiciones (tal y como sucede en la realidad). También hay escenarios de batallas históricas adaptados para poder jugarse.

Si quieres una partida al azar te recomendamos la siguiente tabla:

BATALLAS EQUILIBRADAS (tirar 1D6)	
1	¡Por el Rey o Por Ella!
2	Tomar las Colinas
3	Los Campos de Gloria
4	Determinación
5	Reclamar la Tierra
6	Cuestión de Honor

Si se desea usar otro escenario de los que vienen, se pueden poner de acuerdo ambos jugadores o seleccionarlo al azar.

CAMPAMENTOS

Los ejércitos de la época del Renacimiento no marchaban sin llevar consigo una gran impedimenta. Aparte de sus propias pertenencias y tiendas donde dormir, les acompañaban una muchedumbre de criados, esposas, hijos, amantes, sacerdotes, prostitutas, vendedores de todo tipo de comida o bebida etc...

Los campamentos se solían establecer cerca de donde se iban a desarrollar las batallas. La pérdida de un campamento solía influir en las tropas que tenían allí su vida, al igual que era una gran motivación saquear el enemigo.

Un buen general protegerá su campamento e intentará tomar el enemigo. Para esta función se empleaba habitualmente la caballería ligera, por su alta movilidad, y por su escaso uso en el campo de batalla por su debilidad, dedicándose a estos menesteres.

TAMAÑO DE LOS CAMPAMENTOS

Los campamentos tienen los siguientes tamaños recomendados

15 mm	12x12 cm
28 mm	18x18 cm

DESPLIEGUE DE LOS CAMPAMENTOS

Los campamentos se desplegaran lo primero en el campo de batalla, empezando por el jugador A y a continuación el jugador B.

Debe de tocar uno de los lados de despliegue del jugador.

No puede estar en terreno, excepto que sea una colina.

REGLAS DE LOS CAMPAMENTOS

Los campamentos como todas las unidades tienen perfiles. Son los siguientes:

M	Combate	Disparo	Coraje	Disciplina	Aguante	Inf	Cab	Sal	Art
-	3	0	3	-	3	3	4	5	4

Un campamento no recibirá nunca ninguna carta de orden.

Ningún mando puede unirse a un campamento.

Ningún mando puede usar cualidades o virtudes con un campamento.

Los campamentos, excepto que lo diga el escenario no tienen capacidad de Movimiento.

Tampoco tiene derecho a una tirada de Disciplina cuando esté por encima de su límite de Aguante. Si se sobrepasa, se considerará saqueado otorgando puntos de victoria y se retirará de la partida.

¡Por el Rey! o.... ¡por Ella!

Las motivaciones que empujan a la batalla a ambos ejércitos pueden ser muy diferentes, pero la victoria será decidida por la misma determinación de defender su causa. Unos pocos héroes son los que siempre marcan la diferencia, protagonizando las gestas que alientan a los suyos.

Despliegue: Ambos jugadores lanzan un dado. El que obtenga un número mayor elegirá el lado de la mesa para su despliegue. En caso de empate, el jugador que haya usado menos puntos de escenario será el ganador de esta tirada.

Escogidos: Antes de comenzar a desplegar se lanzará 1D6. El resultado será la cantidad de "escogidos". Cada jugador seleccionará de entre sus tropas las unidades de "Escogidos" para el despliegue en Vanguardia. El resto del ejército desplegará en Retaguardia.

La mesa se divide en el centro por los bordes cortos (ver imagen). La zona de Vanguardia empieza a 6" del centro de la mesa y termina a 18". La zona de retaguardia comienza a 24" y se extiende hasta el final del borde de la mesa.

Los jugadores se alternan para desplegar sus mandos, situando primero el oficial al mando y a continuación sus tropas. Los oficiales al mando podrán desplegar en Vanguardia si alguna de las unidades de su mando lo hace. También podrá hacerlo el Comandante (si tuviera unidad de Elite

solo desplegará en vanguardia esta si es una de los "escogidos")

Campeones: Los "Escogidos" consideran como intransitable, a todos los efectos, toda la mesa más alejada de 18" de la línea central. No pueden alejarse o adentrarse en exceso del centro de la batalla.



Puntuación: Al final de la partida obtendremos puntos por cada enemiga destruida. A esto se sumarán puntos por la supervivencia de nuestros escogidos.

Puntos por eliminar unidades:

Formaciones de Aguante 5

3 pts

Formaciones, Caballería Grande, Grandes Baterías y Compañías Grandes

2 pts

Comandante, Caballería, Compañías y Artillería:

1 pto

Por cada unidad de escogidos superviviente

1pto

Escenario Tomar las Colinas

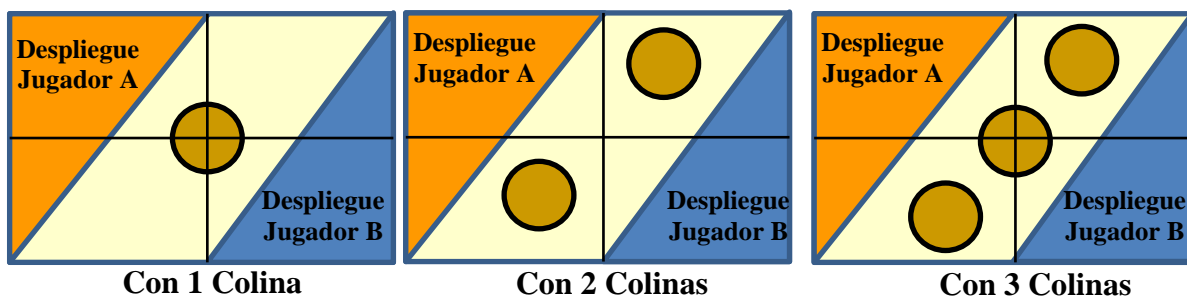
Los Comandantes conocen el terreno, y saben muy bien que la ventaja de altura dará la victoria en esta batalla.

Preparativos: Antes de comenzar la batalla se lanzará 1D6. El que obtenga un número mayor elegirá el lugar de despliegue. En caso de empate, el jugador que haya usado menos puntos de escenario será el ganador de esta tirada.

1-2: 1 Colinas
3-4: 2 Colinas
5-6: 3 Colinas

Despliegue: Ambos jugadores lanzan un dado. El que obtenga un número mayor elegirá lugar de despliegue. En caso de empate, el jugador que haya usado menos puntos de escenario será el ganador de esta tirada.

Las zonas de despliegue se delimitan creando un triángulo que usa como vértices el centro de la mesa dividiéndola a lo largo, y las esquinas de un borde corto (ver imagen). La zona del rival será el triángulo opuesto. El perdedor de la tirada para elegir despliegue escogerá en qué sentido se forman los triángulos y el ganador escogerá entre ellos.



Colocar las colinas: Con una sola colina, el jugador que obtuvo menos puntos de escenario podrá escoger que ésta sea grande. En caso contrario, las colinas serán siempre pequeñas.

Si sólo se juega con una colina, ésta se colocará exactamente en el centro de la mesa. Con 2 colinas, ambos jugadores se alternarán para colocarlas, una cada uno, y nunca colocando una colina a menos de 9" de otra que ya ha sido colocada. Si se juega con 3 colinas, se pondrá una en el centro y las otras 2 para los jugadores. Se deben respetar las normas de colocación de elementos de escenografía, y nunca se pondrán de forma que invadan las zonas de despliegue de ningún jugador. Si es necesario, se eliminarán elementos de escenografía si éstos impiden colocar las colinas. El jugador que escogió lugar de despliegue será el primero en desplegar un oficial al mando y, a una distancia no mayor de 6" de éste, todas las unidades de su mando. Ninguna unidad podrá sobrepasar la zona de despliegue. A continuación, el rival hará lo mismo con uno de sus mandos, alternándose ambos jugadores hasta que todas las unidades estén sobre la mesa, cada uno en su zona de despliegue.

Por último se colocarán los Comandantes de los ejércitos y, a no más de 6" de ellos, sus unidades de élite.

Puntuación: Al final de la partida obtendremos puntos según dominemos cada colina y por eliminar unidades

Cada unidad otorga los siguientes puntos de dominio para el cálculo de dominar la colina:

Formaciones:	3 puntos de dominio
Caballería Grande y Compañías Grandes	2 puntos de dominio
Caballería, Compañías y Artillería:	1 punto de dominio

PUNTOS DE VICTORIA

Los puntos de victoria por dominar las colinas son los siguientes:

Sólo hay tropas nuestras en la colina: **3 pts**

Hay más puntos de tropas nuestras en la colina: **2 pts**

Hay igual o menor número de puntos tropas nuestras en la colina: **1 pto**

Nuestro Comandante está en la colina: **x2 a los puntos** obtenidos por esa colina

Puntos por eliminar unidades:

Formaciones de Aguante 5	3 pts
Campamento	2 pts
Formaciones, Caballería Grande, Grandes Baterías y Compañías Grandes	2 pts
Comandante, Caballería, Compañías y Artillería:	1 pto
Cualquier unidad al límite	½ pto



Escenario Los Campos de Gloria

Ambos ejércitos se encuentran en un terreno apropiado, probablemente pactado, donde desplegar sus tropas con comodidad. El equilibrio de las fuerzas propone una incertidumbre sobre la victoria hasta el final.

Despliegue: Ambos jugadores lanzan un dado. El que obtenga un número mayor elegirá lugar de despliegue. En caso de empate, el jugador que haya usado menos puntos de escenario será el ganador de esta tirada.

Las zonas de despliegue comienzan a 12" del centro de la mesa, dividiéndola a lo largo (ver imagen).



El jugador que gana la tirada será el primero en desplegar un oficial al mando y, a una distancia no mayor de 6" de éste, todas las unidades de su mando. Ninguna unidad podrá sobrepasar la zona de despliegue. A continuación, el rival hará lo mismo con uno de sus mandos, alternándose ambos jugadores hasta que todas las unidades estén sobre la mesa, cada uno en su zona de despliegue. Cada batería de artillería se despliega como si fuera un mando.

Por último, se colocarán los Comandantes de los ejércitos y, a no más de 6" de ellos, sus unidades de élite.

Puntuación: Al final de la partida se obtendrán puntos exclusivamente por la cantidad de unidades que hayamos destruido.

Formaciones de Aguante 5	3 pts
Campamento	3 pts
Formaciones, Caballería Grande, Grandes Baterías y Compañías Grandes	2 pts
Comandante, Caballería, Compañías y Artillería:	1 pto
Cualquier unidad al límite	½ pto

Determinación

Las fuerzas están equilibradas. Solo la determinación y el empuje de nuestras tropas podrán romper las filas rivales.

Despliegue: Ambos jugadores lanzan un dado. El que obtenga un número mayor elegirá el lugar de despliegue. En caso de empate, el jugador que haya usado menos puntos de escenario será el ganador de esta tirada.

Las zonas de despliegue comienzan a 12" del centro de la mesa, dividiéndola a lo largo (ver imagen).



El jugador que gana la tirada, será el primero en desplegar un oficial al mando y a una distancia no mayor de 6" de este a sus unidades. Ninguna unidad podrá sobrepasar la zona de despliegue. A continuación su rival hará lo mismo con uno de sus mandos, alternándose ambos jugadores hasta que todos los mandos y unidades estén sobre la mesa, cada uno en su zona de despliegue. Por último se colocarán los Comandantes de Ejército, y a no más de 6" sus unidades de Elite.

Puntuación: Al final de la partida obtendremos puntos por cada unidad que se encuentre con su centro frontal sobrepasando el centro de la mesa, invadiendo la mitad del rival y por eliminar unidades.

Cada unidad otorga los siguientes puntos por invadir la zona del rival.

Formaciones:	3 pts
Caballería Grande y Compañías Grandes:	2 pts
Comandante. Caballería, Compañías y Artillería:	1 pto

Puntos por eliminar unidades:

Formaciones de Aguante 5	3 pts
Campamento	2 pts
Formaciones, Caballería Grande, Grandes Baterías y Compañías Grandes	2 pts
Comandante, Caballería, Compañías y Artillería	1 pto
Cualquier unidad al límite	½ pto

Reclamar la Tierra

El campo de batalla no está compuesto solo por soldados. Bosques, edificios y colinas son lugares clave en los planes de todo buen general. Dominar la orografía del terreno resulta una ventaja crucial para los ejércitos y debe incluirse siempre en un plan de batalla.

Despliegue: Ambos jugadores lanzan un dado. El que obtenga un número mayor elegirá el lado de la mesa para su despliegue. En caso de empate, el jugador que haya usado menos puntos de escenario será el ganador de esta tirada.

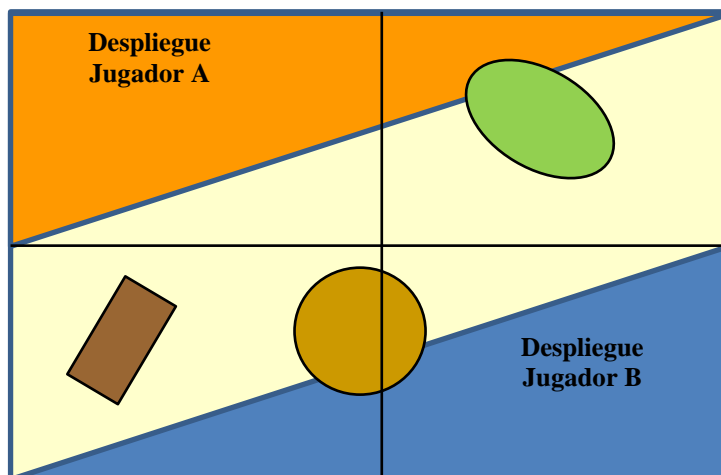
Las zonas de despliegue se delimitan creando un triángulo que usa como vértices el centro de la mesa dividiéndola a lo largo, y las esquinas de un borde corto (ver imagen). La zona del rival será el triángulo opuesto. El perdedor de la tirada para elegir despliegue escogerá en qué sentido se forman los triángulos y el ganador escogerá entre ellos.

Elementos objetivo. Los ejércitos lucharán por el control de ciertos elementos de escenografía del campo de batalla. Estos deben encontrarse aunque sea parcialmente, fuera de las zonas de despliegue de ambos jugadores. Se alternarán seleccionando los elementos objetivos de entre los dispuestos en la mesa, empezando por el perdedor de la tirada para seleccionar zona de despliegue. No pueden escogerse ni ríos ni caminos.

Si hay suficientes elementos, se escogerán 3, pero es aceptable si hay solo 2. En caso de no haber al menos 2 elementos apropiados, se pondrán elementos de escenografía adicionales en la mesa, a elegir entre colinas o campos. Estos deberán situarse totalmente fuera de las zonas de despliegue, uno por cada jugador.

El jugador que escogió lugar de despliegue será el primero en desplegar un oficial al mando y, a una distancia no mayor de 6" de éste, todas las unidades de su mando. Ninguna unidad podrá sobrepasar la zona de despliegue. A continuación, el rival hará lo mismo con uno de sus mandos, alternándose ambos jugadores hasta que todas las unidades estén sobre la mesa, cada uno en su zona de despliegue.

Por último se colocarán los Comandantes de los ejércitos y, a no más de 6" de ellos, sus unidades de élite.



Dominación: Cuando los elementos comprenden un área, como una colina, un campo o un bosque, se considera que las unidades están disputándolo cuando su centro frontal está dentro del elemento. Si por el contrario se trata de elementos intransitables o lineales, como un edificio o muro, se considera que están disputándolo si cualquier parte de su base está a 3" (4") o menos del elemento. A la hora de disputar objetivos, las formaciones puntúan doble.

Puntuación: Al final de cada turno se comprueba la disputa de los elementos escogidos y obtendremos puntos según dominemos cada uno. Además se sumarán a estos puntos los puntos obtenidos por eliminar unidades enemigas.

Cada unidad otorga los siguientes puntos de dominio para el cálculo de dominar el terreno:

Formaciones:	3 puntos de dominio
Caballería Grande y Compañías Grandes:	2 puntos de dominio
Caballería, Compañías y Artillería:	1 punto de dominio

PUNTOS DE VICTORIA

Los puntos de victoria por dominar los terrenos son los siguientes (tener en cuenta que estos puntos son acumulativos todos los turnos)

Sólo hay tropas nuestras en la colina: **3 pts**

Hay más puntos de tropas nuestras en la colina: **2 pts**

Hay igual o menor número de puntos tropas nuestras en la colina: **1 pto**

Puntos por eliminar unidades:

Formaciones de Aguante 5	3 pts
Formaciones, Caballería Grande, Grandes Baterías y Compañías Grandes	2 pts
Comandante, Caballería, Compañías y Artillería:	1 pto
Cualquier unidad al límite	½ pto



Cuestión de Honor

Ambos comandantes han planificado a la perfección la batalla; la línea que separa la victoria de la derrota es muy fina. Dada la importancia de la contienda, las fuerzas se preparan en profundidad, pues se espera un largo combate.

Despliegue: Ambos jugadores lanzan un dado. El que obtenga un número mayor elegirá el lado de la mesa para su despliegue. En caso de empate, el jugador que haya usado menos puntos de escenario será el ganador de esta tirada.

Ambos jugadores deberán elegir a la mitad de sus mandos, redondeando hacia arriba, para desplegarlos en vanguardia. El resto desplegará en retaguardia.

La mesa se divide en el centro por los bordes cortos (ver imagen). La zona de Vanguardia empieza a 6" del centro de la mesa y termina a 18". La zona de retaguardia comienza a 24" y se extiende hasta el final del borde de la mesa.

Los jugadores se alternan para desplegar sus mandos, situando primero el oficial mando y a continuación todas sus tropas a 6" como máximo de él. Se deben desplegar primero obligatoriamente todos los que desplegarán en Vanguardia, debiendo estar las unidades completamente en esa zona. Una vez estén todas las unidades de

Vanguardia desplegadas se desplegarán los que van a Retaguardia. Por último se colocarán los Comandantes de Ejército, y a no más de 6" sus unidades de Élite. Puede colocarse libremente a Vanguardia o Retaguardia.



Puntuación: Al final de la partida obtendremos puntos por cada enemiga destruida.

Comandante	2 pts
Campamento	2 pts
Formaciones de Aguante 5	3 pts
Formaciones, Caballería Grande, Grandes Baterías y Compañías Grandes	2 pts
Caballería, Compañías y Artillería:	1 pto
Cualquier unidad al límite	½ pto

Además de esto si al terminar la batalla contamos con más unidades que el rival sobrepasando la línea central, obtendremos **2 pts de victoria extra**.