

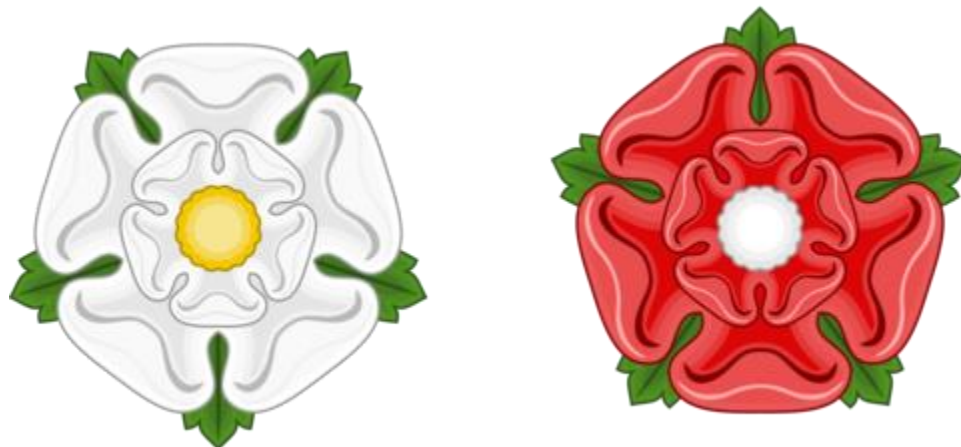


LEGIO V
SEVILLA

CAMPAÑA HAIL CAESAR
LA CORONA DE PAPEL
(2ª Edición)



Versión 0.3



Contenido

Introducción	3
Contexto Histórico.....	3
Qué necesito para jugar la campaña.....	4
Mecánica	5
Fase Estratégica.....	5
Tipos de Jugadores	5
Ejércitos.....	6
Mapa de la Campaña.....	7
Dinámica de la fase de estrategia	8
Fase de Iniciativa	8
Fase de Movimiento.....	9
Fase de Reclutamiento.....	12
Condiciones de victoria de la campaña.....	13
Fase Táctica	14
Batallas	14
Resultado del combate	14
Al finalizar el combate.....	15
Preparación del terreno de juego	16
Colocar cada elemento de escenografía	20
Asedios	22

Introducción

Contexto Histórico



La guerra de las Dos Rosas fue una guerra civil que enfrentó intermitentemente a los miembros y partidarios de la **Casa de Lancaster** contra los de la **Casa de York** entre 1455 y 1487. Ambas familias pretendían el trono de Inglaterra, por origen común en la Casa de Plantagenet, como descendientes del rey Eduardo III. El nombre «guerra de las dos Rosas» o «guerra de las Rosas», en alusión a los emblemas de ambas casas, la rosa blanca de York y la roja de Lancaster, fue producto del Romanticismo.

La guerra se dio principalmente entre los miembros de la aristocracia terrateniente y ejércitos de los señores feudales. El apoyo a cada uno de los bandos dependió en gran medida de los matrimonios dinásticos entre la nobleza. El patriarca de la casa de Lancaster, Juan de Gante, tuvo como primer título el de conde de Richmond, el mismo que detentaría

Enrique VII al final de la guerra. El líder de la casa de York fue Edmundo de Langley, que ostentaba el Señorío de Cambridge. Más tarde, durante los reinados de los Tudor y de los Estuardo, Richmondshire y Cambridgeshire se transformarían en focos principales de recusantes y puritanos, respectivamente. Cabe destacar que la pelea entre las facciones se prolongó más allá de la época de Enrique, ya que los monarcas que le siguieron impulsaron la continuidad de los enfrentamientos.

La guerra de las Dos Rosas provocó la extinción de los Plantagenet y debilitó enormemente las filas de la nobleza, además de generar gran descontento social. Este período marcó el declive de la influencia inglesa en el continente europeo, el debilitamiento de los poderes feudales de los nobles. En contrapartida, el crecimiento en influencia de los comerciantes y de la monarquía centralizada bajo los Tudor. Esta guerra señala el fin de la Edad Media inglesa y el comienzo del Renacimiento.

Fuente: Wikipedia.

Qué necesito para jugar la campaña

La campaña se va a disputar entre dos bandos, un bando representará a los Lancaster y otro a los York. Cada jugador deberá asociarse al inicio de la campaña con uno de los bandos, intentando que ambas facciones estén equilibradas.

La campaña requerirá lo siguiente:

- Proporcionar al organizador una cuenta de email para poder compartir a través de este medio el estado de la campaña. En el envío del correo se deberá especificar el bando y la casa que se representa (Por ejemplo: Bando - York ; Casa – Warwick). El correo del organizador es j.dolamroth@gmail.com.
- Compromiso por parte de todos los jugadores de jugar una partida cada quince días. Si un jugador no pudiera jugar su partida en ese plazo, podría delegar su partida en otro jugador de su bando.
- Ciertas acciones se tendrán que decidir antes de la partida que jugaremos en el club con lo que se deberán responder a los emails enviados en plazo (por ejemplo para decidir los movimientos de tus tropas antes de la partida que jugaremos en el club).
- Ciertas tiradas requerirán tirar dados para realizar estas tiradas de dados virtuales se utilizará la siguiente web <https://www.rpglibrary.org/software/securedice/index.php>, poniendo en copia de las tiradas de dados a los emails al organizador de la campaña. A continuación se detalla un ejemplo sobre cómo utilizar la web de tirada de dados.



Secure Dice

Brandon Blackmoor
Free (GPL) (source, 2017-08-04)

RPG Library Secure Dice is a free online dice roller which will generate random numbers, generate a MD5 checksum of the results, and email those results to the email address(es) you specify.

Please whitelist or subscribe webmaster@rpglibrary.org to ensure delivery of your dice rolls.

Note: Under heavy load, you may experience a period when you do not receive your Secure Dice email. Secure Dice has become somewhat popular, it sends out a **LOT** of email, and the server I pay for is set up so that when a certain (very large) limit is exceeded, the mail is not sent for a while. Fixing that would cost money: more than I want to spend. I apologize for the inconvenience, but there's really nothing I can do about it while Secure Dice remains free to use.
-- bblackmoor

70,520,064 dice rolled since 2005-11-06.

Dos Tiradas de Dados

Roll d + , and then roll and subtract d + , and

OR...

Roll Fudge (or FATE) dice
(If you select Fudge dice, the section above will be ignored.)

Roll this set of dice times. Sort dice sets?

Send the signed results of this roll to your self: *email del jugador*
and the GM: *email del organizador de la campaña*
with this subject: *Objetivo de la tirada*

Botón para realizar la tirada →

Una vez pulsado el botón se enviará un correo al organizador de la campaña y al jugador que ha realizado la tirada. El correo tendrá una información similar a la siguiente:

III Campaña Hail Caesar - Club Legio V (Sevilla) – La Corona de Papel

Secure Dice: Iniciativa Turno 1

Inbox x



RPG Library <webmaster@rpglibrary.org>

10:16 PM (0 minutes ago) ☆

to tuemail, me

--- verified message begins here ---

RPG Library Secure Dice generated the following rolls for tuemail@tuservidor.es

2d6, rolled once.

Roll set 1

Die rolls: 3, 3 (Doubles!)

Roll subtotal: 6

Roll total: 6

Mecánica

El objetivo de la campaña es recrear la lucha entre los dos bandos para conseguir el trono de Inglaterra. El juego se divide en dos fases:

- **Fase Estratégica:** se juega sobre el mapa
- **Fase Táctica:** donde se disputarán usando las reglas de Hail Caesar, la partida o partidas que se hayan producido tras los movimientos en el mapa.

Fase Estratégica

Tipos de Jugadores

Al inicio de la campaña cada jugador deberá escoger un bando en el cual se alineará (... de momento). Va a haber dos tipos de jugadores:

- **Líder de una facción:**
 - Representará a la casa de York o Lancaster
 - Será el líder de su bando
 - No podrá cambiar de facción.
 - El punto de salida de cada jugador en el mapa de la partida es el que sigue:
 - **York:** empieza en la ciudad de York (ver el mapa en la página siguiente)
 - **Lancaster:** empieza en la ciudad de Londres.
- **Señor feudal de una casa:**
 - Representará a la casa que decida cada jugador y si alineará inicialmente con un bando, intentando al inicio de la campaña que ambos bandos estén equilibrados.
 - Puede cambiar de facción (ver reglas más adelante).
 - El punto de salida de cada jugador en el mapa se decidirá tirando un dado y podrá ser en las siguientes ciudades: Ravenspurn, Sandwick, Portsmouth, Plymouth, Milford Haven y Furness (ver puertos en el mapa marcados con un número). Si dos

III Campaña Hail Caesar - Club Legio V (Sevilla) – La Corona de Papel

jugadores tiran el mismo resultado para el despliegue inicial, el segundo jugador que ha sacado el mismo valor deberá repetir la tirada hasta que le salga un puerto que no haya sido ocupado por nadie.

Ejércitos

Cada jugador empieza la campaña con los siguientes puntos:

- Líder de una facción: 300 puntos
- Señor feudal de una casa: 200 puntos

Las listas de ejército que se montarán para las partidas se realizarán utilizando esta [lista](#).



Mapa de la Campaña



El mapa se encuentra dividido en diferentes caminos que unen **ciudades** (aquellas que tienen un nombre por ejemplo Londres) con centros de menor importancia (cruces de caminos, aldeas, ...) que llamaremos a partir de ahora **comarcas** que están marcados con un nombre formado por dos letras y un número.

Dinámica de la fase de estrategia

1. **Fase de Iniciativa:** Todos los jugadores tiran su tirada de iniciativa y se aplican los eventos que hayan podido surgir.
2. **Fase de Movimiento:** Los jugadores, empezando por el que tenga mayor iniciativa, realizan sus movimientos.
3. **Fase de Reclutamiento:** Los jugadores, si lo desean intentan reclutar tropas.
4. **Fase de Táctica:** Se resuelven los combates que se hayan podido producir.

Fase de Iniciativa

Los jugadores tiraran cada turno 2D6 para decidir el orden de la iniciativa. El jugador que haya conseguido el valor más alto será el primero en dar órdenes en la fase estratégica y así sucesivamente. En caso de empate se repetirá la tirada entre los jugadores que han empatado.

Eventos

Cuando un jugador saca un valor doble en la tirada de iniciativa, se deberá aplicar la siguiente tabla:

Tirada	Evento	Descripción
Doble 1	Traición	Si el jugador es un señor feudal, se cambiará de bando para el resto de la campaña (a no ser que otra tirada de iniciativa le haga volver a cambiar de bando), si es uno de los líderes pierde 1d6x10 puntos de su ejército. Para que la campaña no se quede desequilibrada, dos turnos después de que un señor feudal cambie de turno un señor feudal del otro bando cambiará de turno, se elegirá al azar mediante una tirada de dados.
Doble 2	Posible Traición	Se escuchan rumores sobre la posible traición del señor feudal, si durante la siguiente batalla que se juegue el señor feudal saca una torpeza cambiará de bando para el resto de la campaña (a no ser que una tirada de iniciativa le haga volver a cambiar de bando), si es uno de los líderes pierde 1d6x5 puntos de su ejército. Para que la campaña no se quede desequilibrada, dos turnos después de que un señor feudal cambie de turno un señor feudal del otro bando cambiará de turno, se elegirá al azar mediante una tirada de dados.
Doble 3	Deserción	La moral en el ejército se resiente, el ejército pierde 1d6x10 puntos.
Doble 4	Barro	El barro bloquea el avance del ejército este turno y no puede moverse, esto incluye intentar un movimiento de retirada.

III Campaña Hail Caesar - Club Legio V (Sevilla) – La Corona de Papel

Doble 5	Arenga	Una arenga a las tropas (y la promesa de botín) hace que la movilidad de las tropas mejore. El ejército se puede mover dos veces este turno, sin tener que realizar un Test de Disciplina (ver más adelante).
Doble 6	Refuerzos inesperados	El ejército recibe nuevos refuerzos por valor de 1D6x10 puntos.

Nota: Aunque un jugador cambie de bando todas las ciudades/comarcas que haya ido conquistando siguen en el bando original. Si mantendrá los puntos del ejército que haya conseguido.

Fase de Movimiento

El ganador de la iniciativa moverá su ejército a través del mapa. Se mostrará la posición del ejército con un marcador que represente la bandera de cada casa.

Cada ejército se moverá entre los diferentes nodos del mapa. Cada jugador puede mover su ejército de un área a un área adyacente. Cada nodo podrá estar en tres estados:

- No pertenecer a ningún bando
- Pertenecer al bando Lancaster
- Pertenecer al bando York

En el caso de que el movimiento se haga a un área que no pertenece a ningún bando o que pertenece al bando propio, el movimiento se hará libremente.

Si el movimiento se realiza a un área que pertenece al otro bando, se hará lo siguiente:

- Si el área es una ciudad:
 - Si la ciudad no contiene ningún ejército enemigo, el atacante podrá intentar que la ciudad cambie de bando reclutando, la ciudad cambiará de bando si ambos dados de reclutamiento obtienen un +3. También podrá pasar de largo.
 - Si la ciudad contiene un ejército enemigo:
 - Si el ejército enemigo decide refugiarse en la ciudad, podrá sitiar la plaza para intentar que cambie de bando (ver reglas de asedio más adelante) o pasar de largo.
 - Si el ejército enemigo no se refugia en la ciudad se producirá un enfrentamiento.
- Si el área es una comarca, el atacante podrá intentar reclutar con un -1, el efecto que tendrá esta acción será sólo propiciar un cambio de bando no reclutar tropas. También se permitirá pasar de largo sin intentar provocar un cambio de bando.

Test de Disciplina

Se podrá hacer más de un movimiento, pero tendrá que realizar un **Test de Disciplina** a partir del segundo movimiento, este se realiza tirando 1D6, con un resultado de +4 se pasará el test si es el segundo movimiento del ejército, con un resultado de +5 si es el tercero.

No se pueden hacer más de tres movimientos en un turno. Si el ejército falla el Test de Disciplina, el ejército pasa a estado Exhausto.

Ejércitos Exhaustos

Un ejército exhausto no puede realizar más de un movimiento en el mapa. Además, un ejército exhausto es más vulnerable de cara a una batalla. Si un ejército exhausto tiene que jugar una batalla los valores de combate (tanto de carga como sostenido) de todas sus unidades se reducen en 1. Para recuperarse del estado exhausto, el ejército tiene que estar un turno sin moverse en una ciudad.

Moverse de un puerto a otro

Los jugadores que estén en una casilla de puerto, que pertenezca a su bando, podrán moverse de un puerto a otro de la siguiente forma, el jugador tirará 1D6 y se moverá al puerto que ha salido en la tirada, pueden darse tres situaciones:

- **Sale el mismo valor que el del puerto que ya ocupa:** el tiempo no es favorable y los barcos no salen de puerto quedándose el jugador en el mismo puerto que ya ocupaba.
- **Sale un valor de un puerto ocupado por el ejército de otro jugador:** el jugador que ha realizado la tirada podrá elegir dos opciones:
 - Desembarcar en el puerto que ha salido en la tirada y atacar al jugador que ocupa el puerto.
 - Si el jugador no quiere desembarcar, podrá volver al puerto original, como tiene que hacer un trayecto de ida y vuelta queda exhausto automáticamente.
- **Sale un valor de un puerto libre:** el jugador podrá desplazarse al puerto que ha salido.

Retirada

Si el ejército tiene alguna vía de salida puede decidir no combatir cuando se produce un contacto. Por ejemplo en la imagen, el ejército de Warwick podría retirarse a Hull si el ejército de Tudor (a la derecha) y el de Borgoña (a la izquierda) deciden atacar York.



En este caso se retirará por una de las vías libres que tenga a elección del jugador, vías libres se consideran áreas del mapa (ciudades o comarcas) que no tengan una unidad enemiga (en el caso del ejemplo la única vía de salida es ir a Hull). Un área del mapa que contenga un enfrentamiento contiene una unidad enemiga y por lo tanto se considera que no está libre para realizar una retirada.

Una vez realizada la retirada el ejército que se retira tiene que tirar 2D6 para ver cuál es el resultado de la retirada con los siguientes modificadores:

- Si se retira a LL o CU -1
- Si se retira a MO, BM +1

Con la tirada de dados se aplica la siguiente tabla de pérdidas que se aplicará sobre los puntos del ejército:

- +8 el ejército que se retira **no sufre daño**.
- 8 el ejército que se retira sufre un **5% de daño**.
- 7 el ejército que se retira sufre un **10% de daño**.
- 6 el ejército que se retira sufre un **15% de daño**.
- 5 el ejército que se retira sufre un **20% de daño**.
- 4 el ejército que se retira sufre un **25% de daño**.
- 3 el ejército que se retira sufre un **30% de daño**.
- 2 el ejército que se retira sufre un **35% de daño**.

Si este movimiento es el segundo o tercer movimiento de este turno, el jugador deberá realizar un **Test de Disciplina** para ver si el ejército queda exhausto.

III Campaña Hail Caesar - Club Legio V (Sevilla) – La Corona de Papel

Las guarniciones que defienden una ciudad no pueden retirarse.

Retirada de ejércitos exhaustos

Dado que los ejércitos exhaustos no pueden realizar más de un movimiento, un ejército exhausto sólo podrá hacer una retirada si no ha realizado ningún movimiento en el turno en que ha sido contactado.

Al realizar un movimiento en ese turno (en este caso el movimiento de retirada), sigue estando exhausto.

Fase de Reclutamiento

El objetivo final de la campaña es coronar al nuevo rey de Inglaterra, para conseguir esto todos los nobles que participan en la lucha tendrán que reclutar tropas extras para aumentar el poder de su ejército y así ganar ciudades que apoyan la candidatura de su rey.

Para poder reclutar un ejército deberá hacer una acción de reclutar en una ciudad o pueblo que no pertenezca a ningún bando o que pertenezca al bando propio, además no deberá estar en estado exhausto. Para reclutar el jugador realizará una tirada de reclutamiento, que será 1d6 si es en un pueblo y 2D6 si es en una ciudad. Con el resultado de la tirada se aplicará la siguiente tabla de aumento de puntos del ejército:

- 6 – se obtienen 30 puntos más para el ejército.
- 4 o 5 – se obtienen 20 puntos más para el ejército.
- 2 o 3 – se obtienen 10 puntos más para el ejército.
- 1 - no se consiguen puntos

Si tras la fase de movimiento, un ejército ha quedado exhausto, no podrá reclutar tropas durante ese turno. Por el contrario, una unidad puede intentar reclutar tropas y al mismo tiempo recuperarse del estado exhausto.

Ejemplo: El ejército de Warwick alcanza York y decide parar un turno para reclutar tropas. Lanza un dado y saca 2 y 5. Por lo tanto 30 puntos son añadidos a los puntos de ejército de Warwick. El jugador decide estar un turno más en York y vuelve a tirar los dados sacando 1 y 4. Obtendrá 20 puntos más para su ejército.

Nota: No se podrá reclutar en una ciudad donde hay un enfrentamiento.

Resultados de 1 al intentar reclutar

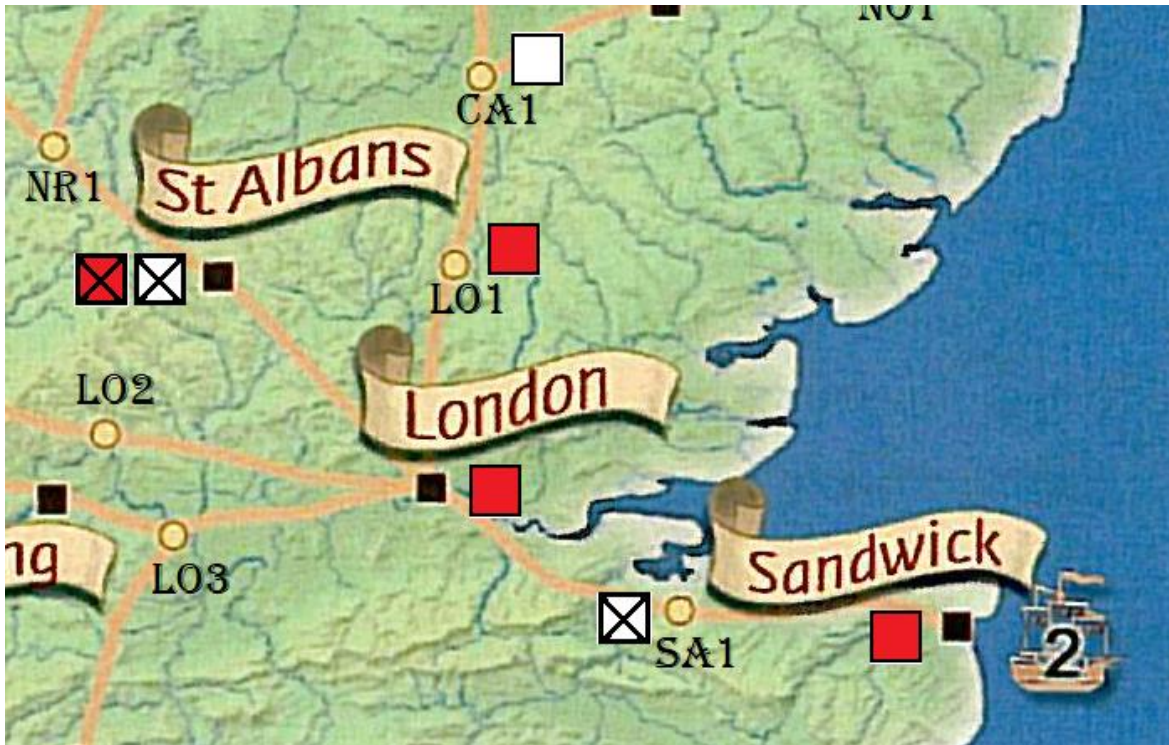
Si la tirada es para reclutar en un **pueblo** y la tirada es un 1, el ejército está obligado a abandonar el pueblo, esto quiere decir que el pueblo ha decidido no seguir en el bando del jugador que estaba

III Campaña Hail Caesar - Club Legio V (Sevilla) – La Corona de Papel

haciendo la acción y pasará a ser una ciudad neutral. De ahí en adelante cualquier ejército de esa facción no podrá parar en esa ciudad (si podrá pasar a través de ella).

Si en la tirada es una **ciudad** uno de los dados es un 1, sólo se considera el valor del otro dado. Si la tirada es un doble 1, el ejército está obligado a abandonar la ciudad, esto quiere decir que la ciudad ha decidido no seguir en el bando del jugador que estaba haciendo la acción y pasará a ser una ciudad neutral. De ahí en adelante cualquier ejército de esa facción no podrá parar en esa ciudad (si podrá pasar a través de ella).

En el mapa de la campaña se irán marcando las ciudades que se pasan a un bando, ya que impacta a la hora de la victoria (ver condiciones de victoria).



En la imagen superior el bando Lancaster dominaría London, Sandwich y la comarca L01. La comarca SA1, es neutral pero no permite a las tropas de York parar en él ni reclutar tropas. Siguiendo el ejemplo del mapa St Albans es una ciudad neutral que no permite a ninguna de las dos facciones ni parar ni reclutar tropas.

Condiciones de victoria de la campaña

Por derrota de un bando

Si una casa tiene menos de 100 puntos de ejército. Si todas las casas de un bando son eliminadas, el bando habrá perdido la campaña.

III Campaña Hail Caesar - Club Legio V (Sevilla) – La Corona de Papel

Por muerte del rey

Si el Rey participa en un combate cuerpo a cuerpo y el Rey sufre un impacto (ver página 83 del libro de reglas), se aplicarán los siguientes valores:

- 1-3 El Rey ha muerto, en este caso la campaña ha terminado.
- 4-6 El Rey consigue escapar, pero está herido y no podrá unirse a otro combate durante esa batalla.

Por acumulación de conquistas

Si tras el turno 10 de la campaña no se han producido ninguna de las dos situaciones de victoria anteriores. Ganará el bando que sume más puntos de la siguiente forma:

- 3 puntos por el control de una de las capitales de cada casa (Londres, York o los puertos que hayan sido punto de salida de alguna casa).
- 2 puntos por el control de una ciudad.
- 1 punto por el control de cada comarca.

Fase Táctica

Batallas

Las batallas tendrán lugar cuando dos ejércitos enemigos se encuentren en la misma área. El ejército que ocupaba la posición inicialmente será el ejército defensor de cara a hacer el despliegue. Los jugadores montarán en ese momento las listas de sus ejércitos a partir de los puntos que tengan, utilizando las listas.

Todas las unidades que dejan el campo de batalla de forma voluntaria, se consideran perdidas para esa partida, pero no para la campaña pudiendo reutilizarse los puntos de esas unidades en posteriores partidas.

Las unidades que abandonen de este modo el campo de batalla, forman un nuevo ejército que se colocará a una distancia de 2 áreas del punto donde se ha producido el encuentro (siempre evitando encontrarse con tropas tanto del propio bando como del bando contrario), creando un nuevo ejército si las unidades que han abandonado el campo de batalla suman al menos 100 puntos.

Resultado del combate

III Campaña Hail Caesar - Club Legio V (Sevilla) – La Corona de Papel

Los combates se jugarán a **7 turnos**, al final de los cuales se resolverá el resultado del mismo de la siguiente forma:

- Si uno de los dos ejércitos ha roto la victoria es para el otro ejército. Para efecto de establecer la rotura de una división se hará siguiendo las reglas de Black Powder es decir las unidades conmocionadas cuentan como rotas.
- Si ninguno rompe se calcula el resultado de la partida siguiendo las siguientes reglas:
 - Cada bando suma los puntos de daño que ha hecho a la otra parte de la siguiente forma:
 - Hostigadores: Conmocionados 0 ; Rotos 0
 - Artillería y unidades diminutas: Conmocionados 0; Rotos 0,5
 - Unidades pequeñas: Conmocionados 0.5; Rotos 1
 - Unidades Estándar: Conmocionados 1; Rotos 2
 - Unidades Grandes: Conmocionados 2; Rotos 4
 - Además si el comandante de una división ha muerto se suma 1 punto, si es el general son 2 puntos.
 - La diferencia de puntos entre los dos rivales marca la escala de la victoria:
 - 0-2 puntos: Empate
 - 2,5 a 5 puntos: Victoria menor
 - 5,5 a 10 puntos: Victoria mayor
 - 10+: Victoria absoluta

Al finalizar el combate

A nivel del combate

Si un ejército ha roto, las tropas que le quedasen en ese momento y que no estuvieran conmocionadas o rotas, se pasan al bando contrario, con lo que pasarían a aumentar los puntos del jugador vencedor.

En cualquier otro resultado, las unidades conmocionadas y las rotas se pierden y por lo tanto se pierden los puntos que representan en su división.

Retirada:

- Al jugar la partida tiene que quedar claro cuáles son los lados de la mesa por los que se pueden retirar las unidades. Para que en una partida se puedan retirar tropas se tiene que cumplir que haya una vía de escape (ver sección Retirada de la fase de movimiento).
- Si un jugador declara que quiere retirar tropas automáticamente se considera que ha perdido el combate.
- Las unidades que se pueden retirar son sólo las que no se encuentren desordenadas ni conmocionadas.
- Si una unidad desordenada o conmocionada abandona la mesa, es destruida.

III Campaña Hail Caesar - Club Legio V (Sevilla) – La Corona de Papel

- Las unidades que se hayan retirado (o sus puntos equivalentes) del campo de batalla se podrán utilizar en turnos posteriores.
- Una vez que se ha realizado la retirada, habrá que hacer una tirada para ver cuántos puntos pierde el ejército que se retira (ver sección Retirada de la fase de movimiento).

A nivel del mapa

Las tropas que han ganado se consideran en control del área donde se ha producido el enfrentamiento. Para decidir qué tropas han ganado se considera lo siguiente:

- Si un ejército ha roto al otro, el ganador está claro.
- En el caso de que se haya producido una victoria mayor o absoluta, se considera que el ejército vencedor ha ganado.
- Las tropas que han perdido se sitúan un área en dirección contraria a cómo se realizó el ataque. Si no puede situarse en esa dirección porque el área está ocupada por otro ejército enemigo el ejército completo es destruido.
- En caso de empate la unidad atacante se retira a un área en dirección contraria a cómo se realizó el ataque. Si no puede situarse en esa dirección porque el área está ocupada por otro ejército enemigo el ejército completo es destruido.

Preparación del terreno de juego

A continuación, se detallan unas reglas para preparar el escenario de la partida, si ambos jugadores deciden preparar el escenario de otro modo, será perfectamente válido. Si no hay acuerdo se usarán estas reglas.

Cada partida se disputará en un terreno diferente dependiendo del lugar del mapa donde se produzca el encuentro, cada área tiene un tipo de terreno establecido que indicará la composición del terreno de juego. Además, cada terreno de juego podrá tener los siguientes componentes:

- **Río:** los ríos a efecto de movimiento se cuentan como terreno difícil, para cruzarlos hay que tirar un dado con un 6 la unidad se desordena.
- **Camino,** en la tabla inferior se muestran tres valores:
 - Si: siempre hay camino
 - +3: En la fase de preparación del terreno se lanza 1D6 con un +3 hay río.
 - +5: En la fase de preparación del terreno se lanza 1D6 con un +5 hay río.
- **Pueblo:** debe contener entre 2 y 4 casas y deberá existir una separación mínima de 7'' entre ellas. En la tabla inferior se muestran tres valores:
 - - : No hay pueblo porque es un área de ciudad.
 - +3: En la fase de preparación del terreno se lanza 1D6 con un +3 hay pueblo.
 - +5: En la fase de preparación del terreno se lanza 1F6 con un +5 hay pueblo.
- **Costa:** en el escenario con costa uno de los lados cortos estará ocupado por un área de costa y a efectos ese lado del tablero se tratará como terreno infranqueable.

A continuación se detallan todas las áreas del mapa con el tipo de terreno de cada una y si tienen río, camino y pueblo.

III Campaña Hail Caesar - Club Legio V (Sevilla) – La Corona de Papel

Área	Tipo	Río	Camino	Pueblo
Bristol	CO	Si	Si	-
CA1	BO	No	+3	+5
Cambridge	LL	Si	Si	-
CH1	BO	Si	+3	+5
CH2	BO	No	Si	+5
Chester	LL	Si	Si	-
Coventry	LL	Si	Si	-
Derby	LL	No	Si	-
EX1	MO	Si	+5	+5
EX2	LL	No	+5	+5
Exeter	MO	Si	Si	-
FU1	BM	Si	+5	+5
FU2	BM	Si	+5	+5
Furness	LL	No	Si	-
Hull	CO	No	Si	
L01	CU	Si	+5	+3
L02	BO	Si	+5	+5
L03	BO	No	+3	+5
LE1	BO	No	Si	+5
Leicester	LL	Si	Si	-
LI1	BO	Si	Si	+3
LI2	BO	Si	+3	+3
LI3	CU	Si	+5	+5
Lincoln	CU	Si	Si	-
London	LL	Si	Si	-
MH1	MO	No	+5	+5

III Campaña Hail Caesar - Club Legio V (Sevilla) – La Corona de Papel

Área	Tipo	Río	Camino	Pueblo
MH2	BM	No	+5	+5
MH3	CU	Si	+3	+5
MH4	MO	No	+5	+5
Milford Haven	CO	Si	Si	-
N01	LL	No	+5	+5
Northampton	LL	No	Si	-
Norwich	CU	No	Si	-
Nottingham	BO	Si	Si	-
NR1	BO	Si	+3	+5
OX1	LL	No	+5	+5
Oxford	LL	Si	Si	-
Plymouth	CO	Si	Si	-
PO1	BO	No	+5	+5
Portsmouth	CO	Si	Si	-
Ravenspurn	CO	No	Si	-
RE1	BO	No	+5	+5
RE2	LL	No	Si	+5
Reading	CU	Si	Si	-
SA1	CU	No	+5	+5
Salisbury	CU	Si	Si	-
Sandwich	CO	No	Si	-
SH1	MO	Si	+5	+5
SH2	MO	Si	+5	+5
Shrewsbury	MO	No	Si	-
Southampton	CO	Si	Si	-
St Albans	CU	No	Si	-

III Campaña Hail Caesar - Club Legio V (Sevilla) – La Corona de Papel

Área	Tipo	Río	Camino	Pueblo
Worcester	LL	Si	Si	-
WR1	CU	No	Si	+3
Y01	CU	Si	+3	+3
Y02	CU	Si	+5	+5
Y03	CU	Si	+5	+5
York	CU	Si	Si	-

Dependiendo del tipo de terreno se pueden escoger los siguientes elementos de escenografía.

Terreno		Máximo (Mínimo)				
Abr.	Tipo de Terreno	Abiertos	Colinas	Terreno Infranqueable	Cultivos	Bosques
LL	Llanura	2 (2)	1	0	2	0
BO	Bosque	0	1	0	0	4 (2)
CU	Cultivos	2	1	0	4 (2)	0
BM	Bosque de Montaña	0	2(1)	1	0	4(1)
MO	Montaña	0	4(2)	1	0	2
CO	Costa	2 (1)	2	2(1)	0	0

El terreno de juego se preparará siguiendo la siguiente secuencia:

- Se tira un dado para ver quién es el jugador con la iniciativa, siguiendo las siguientes reglas:
 - El jugador que ha realizado el ataque tiene un +1 en su dado.
 - Si el ataque es a una ciudad el defensor tiene un +2 en su dado.
- El jugador con la iniciativa selecciona uno de los 2 terrenos obligatorios.
- El otro jugador selecciona el otro.
- El jugador con la iniciativa selecciona de 2 a 4 elementos de escenografía de los disponibles.

III Campaña Hail Caesar - Club Legio V (Sevilla) – La Corona de Papel

5. El otro jugador selecciona de 2 a 4 elementos de los que han quedado sin elegir.
6. El jugador con la iniciativa coloca el río, el camino, la costa y el pueblo (ver reglas para colocar cada elemento más adelante), así como su elemento obligatorio.
7. El otro jugador coloca su elemento obligatorio.
8. El jugador con la iniciativa sitúa los espacios abiertos si tiene alguno, a continuación hace lo mismo el otro jugador.
9. El jugador con la iniciativa sitúa el resto de sus terrenos, a continuación hace lo mismo el otro jugador.
10. Se retiran del campo los espacios abiertos

Colocar cada elemento de escenografía

Se tira un dado y se siguen las siguientes reglas:

Tirada de Dado	Colocación	Tirada de Dado	Colocación
1	Se sitúa tocando el borde largo del oponente	2	Se sitúa tocando tu propio borde largo
3	Se sitúa tocando el borde corto del oponente	4	Se sitúa tocando tu propio borde corto.
5	En la mitad del oponente a más de 8 " de cualquier borde	6	En tu mitad a más de 8 " de cualquier borde

Al colocar un elemento hay que tener en cuenta las siguientes reglas:

- La colocación de los ríos y carreteras se realiza sin tener que tirar los dados y será a voluntad del jugador con la iniciativa. Si el área tiene río y camino el jugador con la iniciativa deberá obligatoriamente situar ese cruce sobre el tablero, estableciendo un puente.
- No se puede colocar un elemento de escenografía a menos de 5" de otro, excepto de un río o de una carretera.
- Si hay un camino y una población en la partida el camino tiene que obligatoriamente pasar por la población.

Una vez que un jugador ha colocado un elemento de escenografía el jugador contrario puede intentar cambiar su ubicación siguiendo las siguientes reglas:

III Campaña Hail Caesar - Club Legio V (Sevilla) – La Corona de Papel

Dado de ajuste de terreno			
0-2	No se mueve.	3-4	Se puede mover hasta 6''
5	Se puede mover hasta 12'' pulgadas o rotarlo.	6+	Se puede retirar el terreno del tablero.

Además hay que tener en cuenta que:

- Se aplicará un -1 en la tirada de ajuste de terreno si es un elemento obligatorio.
- Se aplicará un +1 si es un elemento impasable o un río.
- Los ríos, los caminos y la costa, sólo pueden ser eliminados, no pueden moverse o pivotarse.

Asedios



Cuando un jugador decide asediar una ciudad, debe mover su ejército hasta el área que quiere asediar y declarar el asedio. En este caso no se produce el combate, sino que el atacante rodea la fortaleza esperando que el hambre haga rendirse al defensor. En este caso cada turno que dure el asedio resta al defensor el 20% de los puntos iniciales (ver puntos del defensor más adelante). En el quinto turno la ciudad se rendirá al atacante.

Nota:

Puede ser que mientras una ciudad esté siendo asediada otro ejército acuda en su socorro, en este caso la batalla se representará por un ejército que está frente a una ciudad y otro que se encuentra con él (respetando las características del terreno como hemos visto anteriormente). Los jugadores podrán decidir por dónde aparece el ejército rescatador tirando un dado que marque uno de los laterales del tablero.

También podría darse el caso de que un jugador sitie una ciudad que tiene dentro un ejército enemigo, en este caso el jugador defensor decidirá si quiere salir de la ciudad para presentar batalla a campo abierto o prefiere permanecer en la ciudad esperando ayuda.