

Ancientmaster

Adaptación a las reglas Warmaster para jugar batallas históricas



por Stephen Hess
Traducción de Storm le Damne

LA CAUSA

Octubre 2002

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
TIPOS DE UNIDADES	2
A. Personajes y Monturas	2
B. Infantería	3
C. Caballería	6
D. Carros	8
E. Monstruos y Máquinas de Guerra	10
LISTAS DE EJÉRCITOS	11
- Ejércitos de Alejandro Magno	11
- Ejércitos Índios	12
- Ejércitos de la Grecia Clásica	13
- Ejércitos de las Guerras de Troya	14
- Ejércitos Persas	15
- Ejércitos Egipcios	16
- Ejércitos de los Romanos Republicanos	17
- Ejércitos Cartagineses	18
- Ejércitos de los Romanos Imperiales	19
- Ejércitos de los Bárbaros Germanos	20
- Ejércitos de los Bárbaros Bretones	21
- Ejércitos de los Bárbaros Galos	22
REGLAS ESPECIALES	23

NOTA DEL TRADUCTOR

La presente traducción de Ancientmaster (www.brumbaer.com) nace con la única intención de promover este juego, haciendo más amplio el espectro del juego, ya que al establecer los perfiles generales de todas las posibles tropas el autor ha conseguido que sea posible jugar con cualquier ejército histórico.

Espero que el lector disfrute con el juego al igual que yo lo hice traduciendo y descubriendo el poco inglés que sé. Por cierto he mantenido los términos ingleses en algunas abreviaturas ya que así serán más fáciles de comparar con las versiones en inglés de DBM o Warmaster.

Recibid mis mejores deseos, y un cordial saludo. Si tenéis alguna duda ya sabéis donde encontrarme: slorm54@hotmail.com

Slorm le Damne. Octubre 2002

Warmaster es un juego rápido que no sólo funciona bien con batallas fantásticas, sino que también se puede utilizar para jugar batallas históricas. Para comprobar esto he creado algunas listas de ejército. Miniaturas de cualquier escala pueden montarse en peanas de 40 x 20 mm para la infantería y peanas de 20 x 40 mm para todas las demás tropas.

Todas las listas de ejército están creadas partiendo de las siguientes unidades estándar: Has de tener en cuenta que las unidades estándar han sido simplificadas. En algunos casos las tropas están representadas por un tipo de unidad estándar que no coincide plenamente con la descripción inicial. Esto normalmente se ha hecho para equilibrar la fuerza relativa de las fuerzas en combate.

- a. **Personajes y Monturas.**
- b. **Infantería.**
- c. **Caballería.**
- d. **Carros.**
- e. **Monstruos y Máquinas de Guerra.**

Además, he preparado las siguientes listas de ejército para que puedas jugar con ellas en Ancientmaster:

Por favor ten en cuenta el hecho de que las listas no son totalmente correctas históricamente, especialmente en lo referente a los máximos y los mínimos de unidades. Ajusta libremente las listas a tu gusto.

1. **Ejército de Alejandro.**
2. **Ejército Indio.**
3. **Ejército de la Antigua Grecia.**
4. **Ejército de la Guerra de Troya.**
5. **Ejército Persa.**
6. **Ejército Egipcio.**
7. **Ejército Republicano Romano.**
8. **Ejército Cartaginés.**
9. **Ejército Imperial Romano.**
10. **Ejército Germano.**
11. **Ejército Bretón.**
12. **Ejército Galo.**

A. PERSONAJES Y MONTURAS

General

El comandante de un ejército puede ser un General, un Caudillo o cualquiera encargado de hacer el trabajo. Existen tres tipos de Generales dependiendo de su capacidad de mando, lo que afectará a su coste en puntos.

Tipo	Ataques	Mando	Pts
Gen	2	10	170
Gen	2	9	125
Gen	2	8	95

Ya que un Comandante de Mando 10 puede ir acompañado por dos héroes, su coste ha sido incrementado hasta los 170 pts en comparación con los 155 de un comandante de mando 10 de Warmaster.

Héroe

Es cualquier subordinado del líder, es decir, un oficial o un caudillo menor.

Tipo	Ataques	Mando	Pts
Hero	1	8	80
Hero	1	7	45

Chamanes

Los Chamanes suelen existir en la mayoría de las comunidades tribales. Son los responsables de la orientación espiritual de la tribu y son tan temidos como respetados por sus compañeros.

Tipo	Ataques	Mando	Pts
Wiz	0	8	80
Wiz	0	7	45

Los Chamanes son hechiceros en todos los aspectos, pero no pueden lanzar hechizos. Los chamanes tienen la capacidad de convertir a las tropas en bestias sedientas de sangre, por ello un chamán añade un +1 al bonificador por peanas.

Carro

Muchos líderes prefieren montar en carro en vez de tener que cabalgar sobre un caballo o andar.

Tipo	Ataques	Pts
CM	1	10

Elefante

Algunos líderes pueden ir a la guerra montados en elefantes, y usualmente aprovechan esta posibilidad. Aunque existen distinciones entre las unidades de elefantes indios y africanos, en este caso no existe diferencia.

Tipo	Ataques	Pts
MM	3	90

Los elefantes como montura causan *terror*.

B. INFANTERÍA

Infantería superpesada

Es la infantería que ha sido entrenada para luchar en formaciones cerradas. Van completamente vestidos con armaduras metálicas, como si fuesen caballeros medievales a pie. (DBM BI(S), WHA Sv 3+ o 4+)

Tipo	Ataques	Heridas	TSA	Tamaño	Pts
Inf	3	3	4	3	75

Infantería Pesada

Es la infantería que está entrenada para luchar en formaciones cerradas. Van protegidos parcialmente por armaduras de metal o cuero, algunas veces llevan escudos, como los legionarios romanos. (DBM BI(O), WHA Sv 4+)

Tipo	Ataques	Heridas	TSA	Tamaño	Pts
Inf	3	3	5	3	60

Infantería

Es la infantería entrenada para luchar en formaciones cerradas. Protegidas por algún tipo de armadura ligera que probablemente irá combinada con un escudo, es la infantería típica. (DBM BI(I) / BI (F), WHA Sv 5+ o 6+)

Tipo	Ataques	Heridas	TSA	Tamaño	Pts
Inf	3	3	6	3	45

Infantería Desarmada

Es la infantería tribal o cualquier infantería sin armadura. (DBM Ax(I), WHA Sv 6+ o sin ella, no tienen armas de ataque a distancia)

Tipo	Ataques	Heridas	TSA	Tamaño	Pts
Inf	3	3	-	3	35

Infantería Ligera

Es la infantería entrenada para luchar en formación cerrada. Vestidos con armaduras metálicas como los caballeros medievales a pie. (DBM BI(S), WHA Sv 3+ o 4+)

Tipo	Ataques	Heridas	TSA	Tamaño	Pts
Inf	3/1	3	-	3	40

Alcance 15 cm.

Infantería de Hostigadores

Es la infantería que lucha en formación abierta. Llevan armaduras ligeras, cuando la llevan, y quizá puedan portar escudos, según las circunstancias. Van armados con armas de disparo como jabalinas y tratarán de evitar el combate cuerpo a cuerpo. Su mayor capacidad de movilidad les da la posibilidad de atacar a una distancia de 15 cm, no como la mayoría de las demás infanterías armadas con jabalinas. Para equilibrar su capacidad de ataque es 2, aunque algunos pueden tener 3 debido al equipamiento o al entrenamiento. (DBM Ax(I) / Ps(I) / Ps(O), WHA Sv 6+ o ninguna, Hostigador, honda, jabalina)

Tipo	Ataques	Heridas	TSA	Tamaño	Pts
Inf	2/1	3	-	3	40

Alcance 15 cm. Disparan todos los turnos. Hostigadores.

Falange de Infantería Pesada

Algunas unidades van armadas con picas y están entrenadas para luchar en formaciones tan densas como pueden ser las Falanges. El valor de Ataques de 2 puede parecer demasiado bajo, pero esto representa los problemas que tiene la Falange cuando es atacada desde por los flancos o cuando no se encuentra desplegada en la formación de Falange. Quizá una sola Falange puede no parecer demasiado poderosa, pero una brigada de Falanges es una fuerza formidable en la lucha. (DBM Sp(S), WHA Sv 4+ o 5+, Picas y o Falanges)

Tipo	Ataques	Heridas	TSA	Tamaño	Pts
Inf	2	3	5	3	70

Falange

Infantería en Falange

Algunas unidades van armadas con picas y están entrenadas para luchar en formaciones densas llamadas Falanges. El valor de Ataques de 2 puede parecer demasiado bajo, pero esto representa los problemas que tiene la Falange cuando es atacada desde por los flancos o cuando no se encuentra desplegada en la formación de Falange. Quizá una sola Falange puede no parecer demasiado poderosa, pero una brigada de Falanges es una fuerza formidable en la lucha. (DBM Sp(O), WHA Sv 6+ o 6+ o ninguna, Pica y o Falange)

Tipo	Ataques	Heridas	TSA	Tamaño	Pts
Inf	2	3	6	3	55

Falange

Arqueros Pesados

Cierta infantería ha sido entrenada para lanzar una lluvia de flechas o saetas. Van protegidos por algún tipo de armadura que probablemente combinarán con escudos. Son comparables con Bw(S) o arqueros con TSA de 5+ en WHA. (DBM Bw(S), WHA Sv 4+ o 5+, arco, ballesta)

Tipo	Ataques	Heridas	TSA	Tamaño	Pts
Inf	3/1	3	6	3	70

Arqueros

Cierta infantería ha sido entrenada para lanzar una lluvia de flechas o saetas. Van protegidos por armaduras ligeras o sin armadura, pero si que podrían llevar escudos. Comparable con Bw(O), Bw(F) o arqueros con TSA de 6+ o menos WHA. (DBM Bw(O), WHA Sv 5+ ó 6+ ó ninguna, arco o ballesta)

Tipo	Ataques	Heridas	TSA	Tamaño	Pts
Inf	3/1	3	0	3	55

Arqueros Hostigadores

Estos arqueros son capaces de arrasar a sus enemigos desde la distancia. Debido al desequilibrio en coste de puntos el ataque ha sido considerado como 2, pero podría justificarse el valor de 3 debido al equipo y el entrenamiento. Ps(S) / Ps(O), WHA Sv 6+ o ninguna, Hostigadores, arco)

Tipo	Ataques	Heridas	TSA	Tamaño	Pts
Inf	2/1	3	0	3	55

Disparan todos los turnos. Hostigadores.

Reglas Especiales para Infantería

Élite

Algunas unidades son especialmente poderosas. Estas unidades tienen un perfil normal, pero cada peana gana un ataque adicional en el combate cuerpo a cuerpo. Este ataque cuesta 15 puntos por una unidad de tres peanas. En DBM algunas tropas con una calidad superior poseen un status de Élite. En WHA la HA es de 5 o una F5 natural, probablemente también F4 y HA4.

Banda

Cualquier unidad puede ser calificada por Banda. Esto incrementará su valor en 5 pts. (DBM Wb(cualquiera), WHA Reglas especiales de *Banda*)

Tortuga

Los legionarios romanos fueron entrenados para luchar en formación de Tortuga, una formación que les protegía contra los disparos enemigos. El coste de la unidad se verá incrementado en 5 pts.

Muro de Escudos

Algunas unidades eran entrenadas para formar Muros de Escudos defensivos. El coste en puntos de la miniatura se ve incrementada en 10 pts. (DBM Sp(cualquiera), WHA Regla Especial *Muro de Escudos*)

C. CABALLERÍA

Caballería Super Pesada

Es la caballería de asalto entrenada para luchar en formaciones cerradas. Totalmente cubierta por armaduras de placas y caballos bardados. Equipados con una lanza de caballería y escudo y una armadura que les dificulta la maniobrabilidad y la velocidad. Un ejemplo sería los caballeros francos o las catafractas pesadas (si existiese algo como una caballería pesada). (DBM Kn(S), WHA HA 4-5, Sv 2+)

Tipo	Ataques	Heridas	TSA	Tamaño	Pts
Cav	3	3	3	3	120

Caballería Pesada

Es la caballería entrenada para luchar en formación cerrada. Armados pesadamente, y con bardas en los caballos. Utilizan lanzas de caballería (kontos, lanzas, etc...) y escudos. Serían las catafractas y los caballeros que tan bien conocemos y amamos. (DBM Kn(O), WHA Sv 2+ o 3+)

Tipo	Ataques	Heridas	TSA	Tamaño	Pts
Cav	3	3	4	3	110

Caballería

Es la caballería con armadura, pero los caballos no bardados. A veces tan sólo blanden una maza o una espada, y en casos especiales lanzas de caballería. Algunos pueden tener la posibilidad de llevar jabalinas, pero no serán suficientemente efectivas (en términos del juego) para poder tener la habilidad en Ataques. (DBM Kn(I), WHA Sv 3+ o 4+)

Tipo	Ataques	Heridas	TSA	Tamaño	Pts
Cav	3	3	5	3	90

Caballería Ligera

Es la caballería que ha sido entrenada para arrasar al enemigo atacando en sus puntos más débiles. Para ser tan rápidos necesitan portar armaduras ligeras, además de jabalinas, escudos y algún tipo de arma de mano. (DBM Kn(F) / LH(O) / Cv(I), WHA Sv 5+ o 6+, jabalina, arco corto)

Tipo	Ataques	Heridas	TSA	Tamaño	Pts
Cav	3/1	3	6	3	80

Alcance 15 cm.

Caballería de Hostigadores

Esta caballería actúa en formación abierta. Llevan armaduras ligeras o van sin armadura, caso en el cual llevarán escudos. Normalmente van armados con armas de corto alcance como pueden ser las jabalinas. Su mayor movilidad les concede un ataque de disparo de 15 cm de alcance mientras que la infantería equipada con jabalinas. Debido al desequilibrio en coste de puntos el ataque ha sido considerado como 2, pero podría justificarse el valor de 3 debido al equipo y el entrenamiento. (DBM LH(F) / LH(I), WHA Sv 5+ o 6+, Hostigadores, arco corto, jabalinas)

Tipo	Ataques	Heridas	TSA	Tamaño	Pts
Cav	2/1	3	-	3	65

Alcance 15 cm. Disparan todos los turnos. Hostigadores.

Arqueros a Caballo Pesados

Es la caballería que ha sido entrenada para disparar desde las grupas de sus caballos, del mismo modo que son capaces de cargar contra el enemigo. Van protegidos por armaduras medias o pesadas. (DBM Cv(S), WHA Sv 3+ o 4+, arco, arco corto)

Tipo	Ataques	Heridas	TSA	Tamaño	Pts
Cav	3/1	3	5	3	100

Arqueros a Caballo

Es la caballería que ha sido entrenada para disparar desde las grupas de sus caballos, del mismo modo que son capaces de cargar contra el enemigo. Van protegidos por armaduras medias. (DBM Cv(O), WHA Sv 5+ o 6+, arco, arco corto.)

Tipo	Ataques	Heridas	TSA	Tamaño	Pts
Cav	3/1	3	6	3	85

Arqueros Hostigadores a Caballo

Estos arqueros arrasan al enemigo desde la distancia. Debido al desequilibrio en coste de puntos el ataque ha sido considerado como 2, pero podría justificarse el valor de 3 debido al equipo y el entrenamiento. (DBM LH(S), WHA Sv 5+ o 6+ Hostigadores, arco, arco corto)

Tipo	Ataques	Heridas	TSA	Tamaño	Pts
Cav	2/1	3	0	3	70

Disparan todos los turnos. Hostigadores.

Mastines de Guerra

Estos perros han sido entrenados para luchar, guiados por sus amos.

Tipo	Ataques	Heridas	TSA	Tamaño	Pts
Cav	2	3	0	3	30

Reglas Especiales de Caballería**Élite**

Algunas unidades son especialmente poderosas. Estas unidades tienen un perfil normal, pero cada peana gana un ataque adicional en el combate cuerpo a cuerpo. Este ataque cuesta 15 puntos por una unidad de tres peanas. En DBM algunas tropas con una calidad superior poseen un status de Élite. En WHA la HA es de 5 o una F5 natural, probablemente también F4 y HA4.

Camellos

Algunas unidades cabalgan sobre camellos en lugar de caballos. Una unidad de camellos aumenta su valor en 10 pts. (DBM Cm(cualquiera), WHA tropas que cabalgan camellos)

Banda

Cualquier unidad puede ser calificada por Banda. Esto incrementará su valor en 5 pts. (DBM Wb(cualquiera), WHA Reglas especiales de *Banda*)

D. CARROS

Carros Pesados

Representan a los Rolls Royce del mundo de los carros o la madre de todos los carros. Son tirados por 4 caballos, llevan cuchillas en las ruedas y 4 o más tripulantes (DBM Kn(S), WHA sin equivalencia.)

Tipo	Ataques	Heridas	TSA	Tamaño	Pts
Cht	4	3	5	3	110

Carro

Diseñado para el combate no como una plataforma para armamento, sino para utilizarla para llegar antes al combate. 2 ó 4 caballos, un conductor y 1 ó 2 guerreros y cuchillas. (DBM Kn(O), WHA carro pesado)

Tipo	Ataques	Heridas	TSA	Tamaño	Pts
Cht	3	3	5	3	95

Carro con Arqueros

Estos carros llevan arqueros. Estos guerreros pueden luchar en combate cuerpo a cuerpo y a distancia. El carro lleva 2 ó 4 caballos, un conductor más un arquero y un luchador o dos arqueros. Probablemente también irá equipado con cuchillas. (DBM Kn(O), WHA carro pesado) (DBM Cv(O), WHA carro pesado, arcos)

Tipo	Ataques	Heridas	TSA	Tamaño	Pts
Cht	3/1	3	5	3	110

Carro Ligero

Es usado como una plataforma para disparar las armas a distancia o para transportar corredores de carros. Es tirado por dos caballos, y lleva a un conductor y probablemente un guerrero, he irán armados con jabalinas. (DBM Cv(I), WHA carro ligero, jabalinas)

Tipo	Ataques	Heridas	TSA	Tamaño	Pts
Cht	2/1	3	6	3	65

Alcance 15 cm. El carro ligero no gana el bonificador de +1 por cargar en terreno abierto como los demás monstruos/carros.

Carro Ligero con Arqueros

Es utilizado como una plataforma para disparar las armas de disparo a larga distancia o para transportar corredores de carros. 2 caballos tiran del carro, que transporta al conductor y probablemente a un arquero. Van armados con arcos. (DBM Cv(O) / Cv(I), WHA carro ligero, arco)

Tipo	Ataques	Heridas	TSA	Tamaño	Pts
Cht	2/1	3	6	3	70

Un carro ligero no obtiene el bonificador de +1 por cargar en terreno abierto como los demás monstruos/carros.

Corredor de carros

Es la infantería que ha sido entrenada para montar y/o luchar junto a los carros. (DBM sin equivalencia, WHA corredor de carros)

Tipo	Ataques	Heridas	TSA	Tamaño	Pts
Inf	3/1	3	-	3	40

Alcance 15 cm. Corredor de Carros.

Reglas Especiales de Carros***Élite***

Algunas unidades son especialmente poderosas. Estas unidades tienen un perfil normal, pero cada peana gana un ataque adicional en el combate cuerpo a cuerpo. Este ataque cuesta 15 puntos por una unidad de tres peanas. En DBM algunas tropas con una calidad superior poseen un status de Élite. En WHA la HA es de 5 o una F5 natural, probablemente también F4 y HA4.

Banda

Cualquier unidad puede ser calificada por Banda. Esto incrementará su valor en 5 ptos. (DBM Wb(cualquiera), WHA Reglas especiales de *Banda*)

E. MONSTRUOS Y MÁQUINAS DE GUERRA

Elefante Indio

Es el elefante más grande (DBM El(S), WHA Elefante Indio, arcos)

Tipo	Ataques	Heridas	TSA	Tamaño	Pts
Mon	6/1	4	5	1	100

Elefantes

Elefante Africano

Es el elefante de grandes orejas, pero que posee un cuerpo más pequeño. (DBM El(I), WHA Elefante Africano, arcos)

Tipo	Ataques	Heridas	TSA	Tamaño	Pts
Mon	5/1	4	5	1	90

Elefantes

Lanzavirotes

Es la típica lanzadora de lanzas de tamaño "extra". (DBM Art(O), WHA cualquier tipo de catapulta)

Tipo	Ataques	Heridas	TSA	Tamaño	Pts
Art	1/1	3	0	2	65

Alcance 40 cm. Ignora la TSA. Penetrará atrás de un máximo de 3 peanas con un +1 Ataque cada uno.

Catapulta pequeña

Es la típica catapulta de asedio en un tamaño reducido, que la vuelve muy útil para el campo de batalla. (DBM Art(S), WHA cualquier tipo de catapulta.)

Tipo	Ataques	Heridas	TSA	Tamaño	Pts
Art	1/3	3	0	1	75

Alcance 60 cm. Ignora la TSA. No puede aguantar y disparar.

EJÉRCITO DE ALEJANDRO MAGNO

Filipo II, el padre de Alejandro Magno, comenzó la hegemonía macedonia y fue un genio militar. Alejandro pudo guiar a Macedonia hacia el poder mundial de sus tiempos. Esta lista representa a los ejércitos desde la invasión de la India hasta la muerte de Alejandro. Los ejércitos más tempranos de sus sucesores también se pueden representar utilizando esta lista.

Si el ejército es dirigido por un subcomandante de Alejandro o un general en lugar de Alejandro, su perfil será igual pero con un liderazgo de 9 y un coste de 125 pts.

El corazón del ejército son aún las falanges, pero lejos de casa las bajas debían ser reemplazadas por tropas locales. No hace falta mencionar que Alejandro se encargaba de enseñarlas a ser tan efectivas.

Tropa	Tipo	A	H	TS	Md	Tm	m/M	Pts.	Reglas Esp.
Guardia Falange	Inf	2	3	5	-	3	-/1	70	1
Falange	Inf	2	3	6	-	3	6/12	55	1
Infantería Ligera	Inf	3/1	3	0	-	3	-/8	40	2
Hostigadores	Inf	2/1	3	0	-	3	-/4	40	2,3,4
Honderos	Inf	2/1	3	0	-	3	-/1	55	3,4
Caballería	Cav	3	3	5	-	3	-/2	90	
Caballería Ligera	Cav	3/1	3	6	-	3	2/4	80	2
Elefante	Mon	6/1	4	5	-	1	-/1	100	5
Lanzavirotos	Art	1/1	2	0	-	2	-/1	75	6
Alejandro	Gen	2	-	-	10	1	1/-1	170	
Oficiales	Her	1	-	-	8	1	-/2	80	
Elefante Comandante	MM	3	-	-	-	1	-/1	90	7

1 – Falange

2 – La unidad tiene reducido su alcance a 15 cm, debido a que portan armas de corto alcance.

3 – Las unidades poseen un arco de disparo de 360°

4 – Hostigadores

5 – Elefantes

6 – Alcance 40 cm. Ignora la TSA. Penetrará atrás de un máximo de 3 peanas con un +1 Ataque cada uno. No puede utilizar la iniciativa para cargar.

7 – Cuando el personaje montado se une a una unidad, la unidad causa terror.

EJÉRCITOSÍNDIOS

No existe una sola lista de ejército para representar a toda la India antigua, ya que estaba formada por innumerables regiones, culturas, historias y recursos. Esta lista permite algún tipo de flexibilidad para cubrir todas las regiones.

Las modificaciones destacables en la creación de los distintos ejércitos indios reside en el número de arqueros y elefantes.

Todas las tropas indias ignoran el terror causado por los elefantes.

Tropa	Tipo	A	H	TS	Md	Tm	M/M	Pts.	Reglas Esp.
Arcos largos	Inf	3/1	3	0	-	3	4/10	60	1
Espaderos	Inf	3	3	6	-	3	-/6	50	1
Jabalinas	Inf	3/1	3	0	-	3	-/6	45	2,1
Hostigadores	Inf	2/1	3	0	-	3	-/3	60	3,4,1
Caballería	Cav	3	3	6	-	3	2/4	80	1
Carros	Cht	3	3	5	-	3	-/3	95	
Elefantes	Mon	6/1	4	5	-	1	1/3	100	5
General	Gen	2	-	-	8	1	1/-1	95	
Oficiales	Her	1	-	-	7	1	-/2	45	
Guardias de los ofic	Her	1	-	-	8	1	-/1	80	
Elefante Comand	MM	3	-	-	-	1	-/1	90	6
Carro Comandante	CM	1	-	-	-	1	-/1	10	

1 – Banda.

2 – La unidad tiene reducido su alcance a 15 cm, debido a que portan armas de corto alcance.

3 – Las unidades poseen un arco de disparo de 360°

4 – Hostigadores.

5 – Elefantes.

6 – Cuando el personaje montado se une a una unidad, la unidad causa terror.

EJÉRCITOS DE LA GRECIA CLÁSICA

Esta es la lista de ejército de las viejas polis, los guerreros griegos con picas y largos escudos redondos formando falanges es una imagen que todos hemos imaginado cuando alguien nos hablaba de las guerras antiguas. Y esto no es sorprendente ya que las falanges constituían la base del ejército griego de la época. Especialmente la caballería estaba subdesarrollada y lo que se llamaba caballería pesada en el fondo no era tan pesada.

Tropa	Tipo	A	H	TS	Md	Tm	M/M	Pts.	Reglas Esp.
Falanges	Inf	2	3	6	-	3	7/-	55	1
Arqueros	Inf	3/1	3	0	-	3	-/8	40	2
Hostigadores	Inf	2/1	3	0	-	3	2/6	40	2,3,4
Cretenses	Inf	2/1	3	0	-	3	-/2	55	3,4
Caballería Pes	Cav	3	3	5	-	3	1/1	90	
Caballería Lig	Cav	3/1	3	6	-	3	-/2	80	2
General	Gen	2	-	-	9	1	1/-1	125	
Héroe	Her	1	-	-	8	1	-/2	80	

1 – Falange.

2 – La unidad tiene reducido su alcance a 15 cm, debido a que portan armas de corto alcance.

3 – Las unidades poseen un arco de disparo de 360°

4 – Hostigadores

EJÉRCITOS DELAS GUERRAS DE TROYA

Héroes es todas partes, esta es la guerra troyana. Y esta su lista de ejército. Un general y cuatro héroes es más de lo que cualquier ejército puede tener. En esta época las falanges no se habían desarrollado y la base del ejército estaba formada por lanceros apoyados por diferentes tipos de infantería ligera y hostigadores. La caballería daba paso a los carros en el campo de batalla.

Tropa	Tipo	A	H	TS	Md	Tm	M/M	Pts.	Reglas Esp.
Lancero tereta	Inf	3	3	6	-	3	6/-	45	
Arqueros	Inf	3/1	3	0	-	3	1/4	55	
Jabalinas	Inf	3/1	3	0	-	3	1/4	40	1
Honderos	Inf	2/1	3	0	-	3	1/6	40	1,2,3
Carros Equata	Cht	2/1	3	6	-	3	2/6	65	1,4
General	Gen	2	-	-	9	1	1/-1	125	
Héroe	Her	1	-	-	8	1	-/4	80	
Carro	CM	1	-	-	-	1	-/2	10	

1 – La unidad tiene reducido su alcance a 15 cm, debido a que portan armas de corto alcance.

2 – Las unidades poseen un arco de disparo de 360°

3 – **Hostigadores**

4 – Un carro ligero no obtiene el bonificador de +1 por ser un carro que esté cargando.

EJÉRCITOSPERSAS

Si existe una lista de griegos y de macedonios es obligatorio que también la haya de persas. Una lista muy orientada hacia la caballería, pero que aún contiene todos los tipos de infantería y algunos carros y artillería. Una lista encantadora si quieres tener de todo.

Tropa	Tipo	A	H	TS	Md	Tm	m/M	Pts.	Reglas Esp.
Inmortales	Inf	4	3	6	-	3	-/1	60	
Infantería persa	Inf	3	3	6	-	3	-/-	45	
Arqueros persas	Inf	3/1	3	0	-	3	-/6	55	
Levas de infantería	Inf	3	3	0	-	3	-/6	35	
Infantería ligera	Inf	3/1	3	0	-	3	-/6	40	1
Guardias a caballo	Cav	4	3	5	-	3	-/1	105	
Caballería persa	Cav	3/1	3	6	-	3	4/-	80	1
Caballería de asalto	Cav	3	3	5	-	3	1/-	90	
Caballería de Hosti	Cav	2/1	3	0	-	3	2/-	65	1,2,3
Carros	Cht	3	3	5	-	3	-/1	95	
Carros ligeros	Cht	2/1	3	6	-	3	-/1	70	4
Elefante	Mon	6/1	4	5	-	1	-/1	100	5
Lanzavirotes	Art	1/1	2	0	-	2	-/1	65	6
General	Gen	2	-	-	9	1	1/-1	125	
Oficial	Her	1	-	-	8	1	-/2	80	
Carro	CM	1	-	-	-	1	-/1	10	

1 – La unidad tiene reducido su alcance a 15 cm, debido a que portan armas de corto alcance.

2 – Las unidades poseen un arco de disparo de 360°

3 – **Hostigadores**

4 – Un carro ligero no obtiene el bonificador de +1 por ser un carro que esté cargando.

5 – **Elefantes.**

6 – Alcance 40 cm. Ignora la TSA. Penetrará atrás de un máximo de 3 peanas con un +1
Ataque cada uno. No puede utilizar la iniciativa para cargar.

EJÉRCITOSEGIPCIOS

La lista de ejército de la Nueva Dinastía pertenece a la época en la que los egipcios eran egipcios y no griegos disfrazados. Carros ligeros, infantería ligera y caballería ligera son la temática del ejército.

Tropa	Tipo	A	H	TS	Md	Tm	m/M	Pts.	Reglas Esp.
Guerreros de CaC	Inf	3	3	0	-	3	6/-	35	
Arqueros	Inf	3/1	3	0	-	3	4/-	55	
Marines	Inf	4	3	0	-	3	-/1	50	1
Infantería mercenaria	Inf	3/1	3	0	-	3	-/4	40	1,2,3
Hostigadores merc	Inf	2/1	3	0	-	3	-/4	40	1,4,5,2,3
Corredores de carros	Inf	3/1	3	0	-	3	-/-	40	1,6
Caballería	Cav	2/1	-	-	-	3	-/1	70	4,5
Carros	Cht	2/1	3	6	-	3	1/4	70	7
General	Gen	2	-	-	8	1	1/-1	95	
Oficial	Her	1	-	-	8	1	-/2	80	
Carro	CM	1	-	-	-	1	-/2	10	

1 – La unidad tiene reducido su alcance a 15 cm, debido a que portan armas de corto alcance.

2 – Si la unidad o la brigada es parte de una unidad que recibe órdenes, la tirada de dados se verá penalizada en 1.

3 – **Banda.**

4 – Las unidades poseen un arco de disparo de 360°

5 – **Hostigadores.**

6 – **Corredores de carros.**

7 – Un carro ligero no obtiene el bonificador de +1 por ser un carro que esté cargando.

EJÉRCITOS DE LOS ROMANOS REPUBLICANOS

"*Carthago delenda est*" esta es la lista de ejército para conseguirlo. Antes de la reforma mariana los legionarios estaban divididos en tres tipos de tropas, pero en términos de juego no hay suficientes diferencias como para justificar diferentes perfiles. La lista queda completada por los aliados y la infantería y caballería mercenarias

Tropa	Tipo	A	H	TS	Md	Tm	m/M	Pts.	Reglas Esp.
Legionarios	Inf	3	3	6	-	3	10/-	55	1
Lancero italiano	Inf	3	3	0	-	3	-/8	35	
Infantería Ligera	Inf	3/1	3	0	-	3	-/6	40	2
Hostigadores	Inf	2/1	3	0	-	3	-/4	40	2,3,4
Caballería	Cav	3	3	5	-	3	-/4	90	
Caballer Hispana	Cav	3/1	3	6	-	3	-/2	80	2
General	Gen	2	-	-	9	1	1/-1	125	
Oficial	Her	1	-	-	8	1	-/2	80	

1 – Los legionarios eran entrenados para luchar en Manipels apoyando a otras unidades. Un Manipel puede permitir a otro Manipel moverse a través de él cuando retrocede o se retira en lugar de mover para dejar paso de la forma habitual en lugar de tener que retirarse de la forma habitual. Si la unidad en movimiento no tiene suficiente capacidad de movimiento como para realizar este movimiento, lo hará de todas maneras. Ten en cuenta de que esto puede llevar a una situación en la que una unidad victoriosa no pueda perseguir, porque la unidad retirada a través de una unidad diferente tendrá bloqueada la línea de visión. En este caso la unidad victoriosa podrá avanzar, como si hubiera destruido a la unidad que se ha batido en retirada.

2 – La unidad tiene reducido su alcance a 15 cm, debido a que portan armas de corto alcance.

3 – Las unidades poseen un arco de disparo de 360°

4 – **Hostigadores.**

EJÉRCITOS CARTAGINESES

El ejército cartaginés estaba formado por una mezcla de todos los tipos de tropas, porque en gran proporción lo integraban tropas aliadas de hispanos y africanos. Por ello, aunque la mayoría de los otros ejércitos tan sólo tienen dos tipos de tropas básicas, los cartagineses tienen cinco.

Tropa	Tipo	A	H	TS	Md	Tm	m/M	Pts.	Reglas Esp.
Infantería Pes	Inf	2	3	5	-	3	3/-	70	1
Infantería Ligera	Inf	3	3	0	-	3	2/8	35	
Africanos	Inf	3	3	6	-	3	2/8	45	
Hostigadores	Inf	2/1	3	0	-	3	2/8	40	2,3,4
Caballería Pes	Cav	3	3	5	-	3	-/2	90	
Caballería Lig	Cav	3/1	3	6	-	3	1/4	80	2
Elefantes	Mon	5/1	4	5	-	1	-/1	90	5
General	Gen	2	-	-	9	1	1/1	125	
Oficial	Her	1	-	-	8	1	-/2	80	

1 – Falange.

2 – La unidad tiene reducido su alcance a 15 cm, debido a que portan armas de corto alcance.

3 – Las unidades poseen un arco de disparo de 360°

4 – Hostigadores

5 – Elefantes.

EJÉRCITOS DE LOS ROMANOS IMPERIALES

Hollywood y Cesar definen nuestra concepción del ejército del Imperio romano. Para bien o para mal, no puedo decir nada... En cualquier caso, nuestros queridos legionarios forman la espina dorsal del ejército y la lista del imperial romano es la única que tiene tropas de élite en gran cantidad. También puedes encontrar unidades variadas como elefantes, catapultas o lanzavirotos. Pero no carros, ya que ellos los usaban tan sólo de un modo deportivo en el Circus Máximo.

Tropa	Tipo	A	H	TS	Md	Tm	m/M	Pts.	Reglas Esp.
Guardia Pretoriana	Inf	4	3	5	-	3	1/4	80	1
Legionarios	Inf	3	3	5	-	3	7/-	65	1
Arqueros	Inf	3/1	3	0	-	3	-/4	55	
Auxiliares	Inf	3	3	6	-	3	-/8	45	
Auxiliares ligeros	Inf	3/1	3	0	-	3	-/4	40	2
Hostigadores	Inf	2/1	3	0	-	3	-/4	40	2,3,4
Caballería Auxiliar	Cav	3	3	5	-	3	-/2	90	
Caballería Lig Auxiliar	Cav	3/1	3	6	-	3	-/4	80	2
Elefantes	Mon	5/1	4	5	-	1	-/1	90	5
Lanzavirotos	Art	1/1	2	0	-	2	-/1	65	6
Catapulta	Art	1/3	3	0	-	1	-/1	75	7
General	Gen	2	-	-	9	1	1/-	125	
Oficial	Her	1	-	-	8	1	-/2	80	

1 – Testudo

2 – La unidad tiene reducido su alcance a 15 cm, debido a que portan armas de corto alcance.

3 – Las unidades poseen un arco de disparo de 360°

4 – Hostigadores

5 – Elefantes.

6 – Alcance 40 cm. Ignora la TSA. Penetrará atrás de un máximo de 3 peanas con un +1 Ataque cada uno. No puede utilizar la iniciativa para cargar.

7 - Alcance 60 cm. Ignora la TSA. No puede aguantar y disparar.

EJÉRCITOS DE LOS BÁRBAROS GERMANOS

Sin demasiadas innovaciones militares esta lista de ejército sirve para representar a cualquier adversario de los romanos. Los germanos poseían los mayores contingentes de la mejor infantería (de los bárbaros) y disponían de algunas unidades de caballería. También usaban algunas pocas unidades de arqueros no como otros bárbaros.

Tropa	Tipo	A	H	TS	Md	Tm	m/M	Pts.	Reglas Esp.
Guerreros nobles	Inf	3	3	6	-	3	2/4	50	1
Guerreros	Inf	3	3	0	-	3	10/-	40	1
Arqueros	Inf	2/1	3	0	-	3	-/4	60	2,3,1
Hostigadores	Inf	2/1	3	0	-	3	2/6	45	4,2,3,1
Caballería	Cav	3	3	5	-	3	-/4	95	1
Caballería Ligera	Cav	3/1	3	6	-	3	-/2	85	4,1
General	Gen	2	-	-	8	1	1/-1	95	
Héroe	Her	1	-	-	8	1	-/1	80	
Caudillo	Her	1	-	-	7	1	-/2	45	

1 – Banda.

2 – Las unidades poseen un arco de disparo de 360°

3 – Hostigadores

4 – La unidad tiene reducido su alcance a 15 cm, debido a que portan armas de corto alcance.

EJÉRCITOS DE LOS BÁRBAROS BRETONES

La lista de bretones cubre los tiempos de la invasión romana y algunos siglos antes y después. Es otra lista de bárbaros que pueden ser utilizados como bárbaros pero.... ¡con fanáticos!.

Tropa	Tipo	A	H	TS	Md	Tm	m/M	Pts.	Reglas Esp.
Guerreros	Inf	3	3	0	-	3	8/-	40	1
Fanáticos	Inf	5	3	0	-	3	-/1	75	1,2
Jabalinas	Inf	3/1	3	0	-	3	-/10	45	1,3
Hostigadores	Inf	2/1	3	0	-	3	-/8	45	1,3,4,5
Caballería	Cav	3/1	3	6	-	3	2/4	85	1,3
Carros	Cht	2	3	5	-	3	-/6	80	
General	Gen	2	-	-	8	1	1/-1	95	
Caudillo	Her	1	-	-	7	1	-/2	45	
Chamán	Wiz	0	-	-	8	1	-/1	80	6
Carro Comd	CM	1	-	-	-	1	-/2	10	

1 – Banda.

2 – Fanáticos. Ignoran el terror. Deben cargar por Iniciativa. No pueden retroceder.

Siempre que puedan deben cargar o avanzar hacia el combate.

3 – La unidad tiene reducido su alcance a 15 cm debido a que portan armas de corto alcance.

4 – Las unidades poseen un arco de disparo de 360°

5 – Hostigadores.

6 – Los Chamanes son hechiceros en todos los aspectos, pero no pueden lanzar hechizos.

Hacen entrar a las tropas en furia asesina. Por esta razón el chamán añade un +1 a todas las peanas de la unidad en la que se encuentre.

EJÉRCITO DE LOS BÁRBAROS GALOS

Este ejército galo sería una buena muestra de los oponentes que se enfrentaron a los romanos imperiales y republicanos. Es un ejército bárbaro que puede también representar a otros bárbaros.

Tropa	Tipo	A	H	TS	Md	Tm	m/M	Pts.	Reglas Esp.
Guardaespaldas	Inf	4	3	6	-	3	-/2	65	1
Guerrero	Inf	3	3	0	-	3	9/-	40	1
Jabalinas	Inf	3/1	3	0	-	3	3/6	45	1,2
Hostigadores	Inf	2/1	3	0	-	3	-/4	45	1,2,3,4
Caballería Noble	Cav	3	3	5	-	3	-/3	95	1
Carros	Cht	2	3	5	-	3	1/4	80	
General	Gen	2	-	-	8	1	1/-1	95	
Héroe	Her	1	-	-	8	1	-/1	80	
Caudillo	Her	1	-	-	7	1	-/2	45	
Carro Comd	CM	1	-	-	-	1	-/2	10	

1 – Banda

2 – La unidad tiene reducido su alcance a 15 cm debido a que portan armas de corto alcance.

3 – Las unidades poseen un arco de disparo de 360°

4 – **Hostigadores.**

REGLAS ESPECIALES

Hostigadores

Los hostigadores son utilizados para arrasar al enemigo con sus disparos, pero permanecían alejados del combate cuerpo a cuerpo.

Los hostigadores pueden disparar antes de moverse – por iniciativa. Si disparan antes de mover, no podrán volver a disparar en su fase de disparo. Su retroceso será tratado al final de la fase de disparo, como se hace normalmente. Cuando una unidad haya sido objetivo de los disparos de hostigadores sea cargada, no tendrá por que retirarse, pero de todos modos deberá tirar el apropiado número de dados para comprobar si resultan desorganizadas.

Bandas

Las Bandas están menos organizadas y peor entrenadas que las unidades regulares. Especialmente por su efecto de número, y éxito para diezmar la moral de las unidades enemigas.

Si todas las unidades de una brigada son consideradas como Banda y la unidad está formada por al menos tres unidades, el valor de Mando de la brigada se verá incrementado en un punto. Recuerda: Una tirada de chequeo de Mando de 11 ó 12 se considera siempre como fallo.

Si una Banda tiene que tirar para retroceder sin perder una peana, deberá tirarse un dado menos de lo normal. Si la Banda debe tirar para retroceder tras perder al menos una peana, la unidad tirará un dado más de lo normal.

Cada peana de una Banda bonifica con un +2 a los Ataques en lugar del usual +1 cuando la Banda persigue. Cada peana de Bandas pierde 1 ataque cuando la Banda lucha contra un enemigo perseguidor (por ejemplo, cuando la Banda se retira).

Falange

La Falange es una formación densa de tropas equipadas con picas. La formación es muy resistente en su parte frontal que parecerá un erizo, pero es muy débil contra ataques por los flancos. Hemos de tener en cuenta que la unidad no tiene que estar en formación de Falange y estas reglas sólo se aplicarán si la unidad se encuentra en formación Falange. La unidad adopta automáticamente la formación de Falange cuando la unidad termina su movimiento en formación de columna.

Las unidades que han sido entrenadas para formar en Falange tan sólo podrán realizar su movimiento completo cuando evadan, retrocedan o se retiren o, cuando comiencen y terminen su movimiento en formación de columna, no cambie su encaramiento y no hayan movido más de la mitad de su capacidad de movimiento hacia algún lado (Por ejemplo: una unidad mueve 15 cm hacia delante, no podrá mover más de 7'5 cm a la izquierda o a la derecha). Al contrario de las reglas normales es también utilizada en las cargas.

Una unidad que comience una carga en formación de Falange, no tendrá por qué poner en contacto tantas peanas en contacto con el enemigo como sea posible, pero podrá optar por permanecer en formación de Falange, y mover con las restricciones anteriores al movimiento.

Si la unidad se encuentra en formación de Falange cualquier peana que pueda (siguiendo las reglas normales) apoyar otra peana de la misma unidad no apoyará a esta peana, pero atacará a la peana frontal del enemigo como si estuviera en contacto con ella. La peana frontal no puede recibir apoyo de los atacantes de la segunda fila, pero la segunda fila de atacantes puede ser apoyada como si ella estuviera luchando. (Ej: Una unidad que carga (3 peanas) en formación de Falange podrá tener 6 ataques más 1 por apoyo).

La Caballería no podrá cargar contra el frontal de una unidad en formación de Falange.

La Infantería no podrá cargar contra la parte frontal de una unidad en formación de Falange debido a la iniciativa propia, sino que tendrá que hacerlo mediante órdenes.

Testudo – Formación en Tortuga

Los Legionarios Romanos pueden formar en Testudo, o formación de Tortuga. Los legionarios del frente, los lados y la parte de atrás mantienen sus escudos hacia fuera, y los del centro los sitúan por encima de sus cabezas. Esta formación proporciona protección contra los disparos.

Una unidad en formación de columna podrá formar en Testudo tras pasar un chequeo de mando. La unidad no moverá, pero pasará a estar en formación de Tortuga. La unidad permanecerá en esta formación hasta que cargue (así aguantar y disparar se resolverá como si estuvieran en terreno abierto), sea cargada, entre en una fortificación o abandone la columna.

Una unidad en formación de Tortuga tratará todos los disparos que sufra como si se encontrase en terreno defendido. Una unidad que se encuentre en una fortificación o en terreno denso, no podrá tomar este tipo de formación.

Muro de Escudos

Una unidad en terreno abierto podrá formar un Muro de Escudos.

Para adoptar la formación de Muro de Escudos deberá pasar un chequeo ordinario de mando como si la hubieran ordenado moverse. Pero en lugar de mover, la unidad pasará a formación de Muro de Escudos.

La unidad permanecerá en formación de Muro de Escudos hasta que se mueva por cualquier razón (retroceso, retirada, movimiento de iniciativa o de mando, abrir paso, etc). Todos los ataques (en cuerpo a cuerpo o de disparo) que crucen el límite frontal de las peanas en formación de Muro de Escudos tendrán un -1 a impactar (Ej: Un ataque que normalmente impactaría con 4+, en este caso impactará con 5+).

Camellos

Algunas unidades de caballería montan camellos en lugar de caballos. Los camellos son más baratos y pueden transportar jinetes armados con armadura. Pero lo más importante en términos de juego es que los caballos no están acostumbrados a la presencia de los camellos, y por ello se sentirán aterrorizados por su presencia. Todas las unidades (amigos y enemigos) equipadas con caballos (p ej. caballería, carros) sentirán miedo ante la presencia de unidades equipadas con camellos (no en el caso de que los personajes sean los que los cabalgan sino las unidades).

Elefantes

Los elefantes causan terror.

Si un elefante retrocede o se retira hacia una peana no esperará a que esta se retire para hacerla sitio, ya que el elefante se encuentra huyendo debido al pánico. Antes de que la unidad haga sitio o lo deniegue debido a que un enemigo bloquee la trayectoria, el elefante atacará a esa unidad que le corta el paso. Esto se resolverá como 3 ataques normales de cuerpo a cuerpo. Las heridas infligidas se añadirán a cualquier otra herida que haya sido, o sea, infligida en esta fase (de combate o disparo). Si esto ocurre en la fase de disparo las heridas infligidas contarán para las heridas que determinan el número de peanas perdidas (como se dijo anteriormente), pero no añaden dados para tirar en las retiradas.

Corredores de carros

Es la infantería entrenada para montar sobre y luchar junto a los carros. Si una brigada consiste en al menos tantos carros como peanas de corredores, el movimiento de los corredores de carros se verá incrementado en 30 cm. El movimiento sólo se aceptará si las unidades mantienen su formación de brigada (con al menos una peana de carro por peana de corredor) hasta el final del movimiento (Esto solamente es relevante si la brigada o parte de la brigada carga).

Manitels

Los legionarios eran entrenados para luchar en Manipels apoyando a otras unidades. Un Manipel puede permitir a otro Manipel moverse a través de él cuando retrocede o se retira en lugar de mover para dejar paso de la forma habitual en lugar de tener que retirarse de la forma habitual. Si la unidad en movimiento no tiene suficiente capacidad de movimiento como para realizar este movimiento, lo hará de todas maneras. Ten en cuenta de que esto puede llevar a una situación en la que una unidad victoriosa no pueda perseguir, porque la unidad retirada a través de una unidad diferente tendrá bloqueada la línea de visión. En este caso la unidad victoriosa podrá avanzar, como si hubiera destruido a la unidad que se ha batido en retirada.

Fanáticos.

Ignoran el terror. Deben cargar por Iniciativa. No pueden retroceder. Siempre que puedan deben cargar o avanzar hacia el combate.