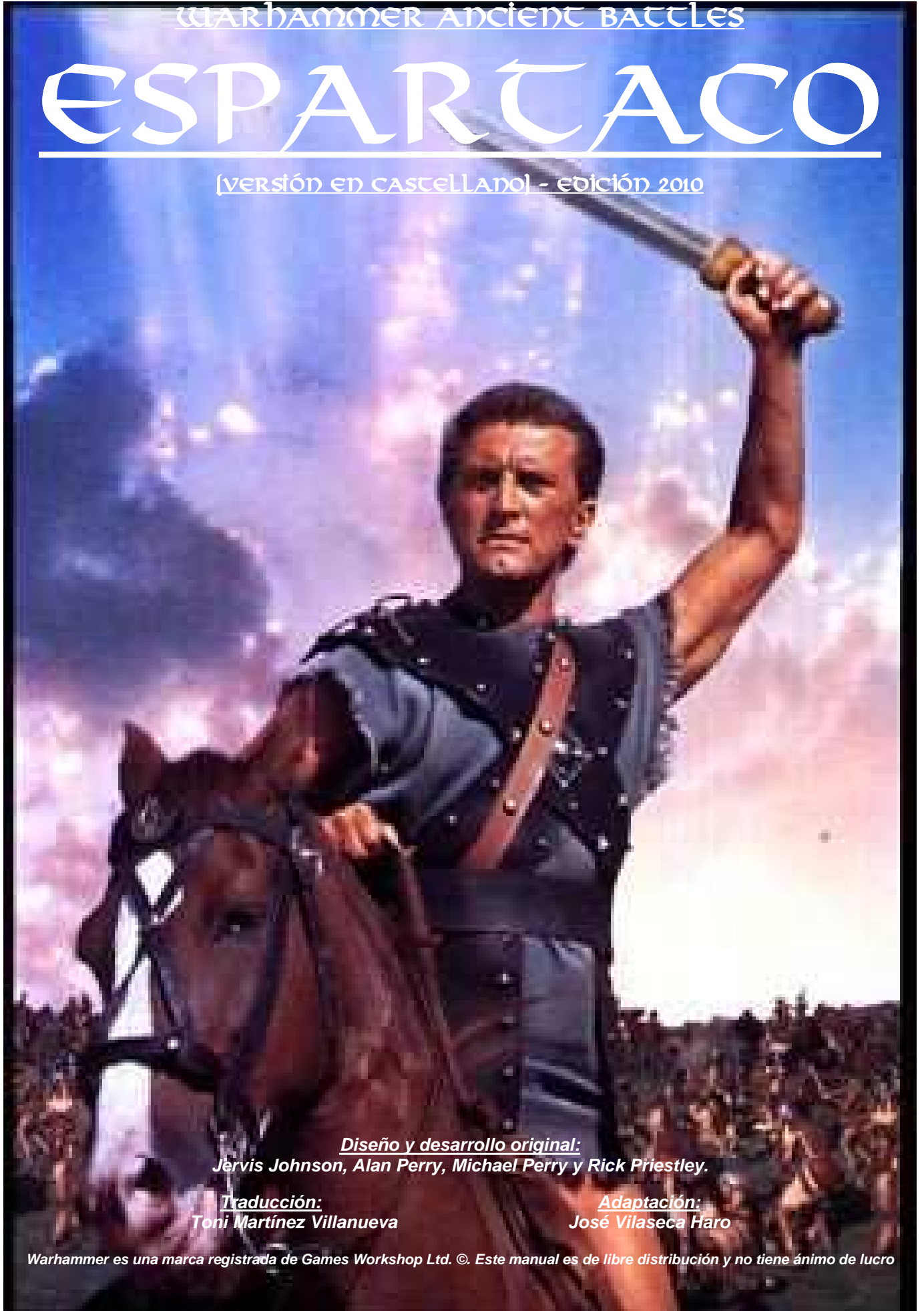


WARHAMMER ANCIENT BATTLES

ESPARTACO

[VERSIÓN EN CASTELLANO] - EDICIÓN 2010



Diseño y desarrollo original:

Jervis Johnson, Alan Perry, Michael Perry y Rick Priestley.

Traducción:

Toni Martínez Villanueva

Adaptación:

José Vilaseca Haro

Warhammer es una marca registrada de Games Workshop Ltd. ©. Este manual es de libre distribución y no tiene ánimo de lucro

A MODO DE INTRODUCCIÓN...

Mucho ha llovido desde que comenzamos nuestra andadura en la traducción de listas y reglas del fascinante *Warhammer Ancient Battles*. No todos los que se pusieron a caminar allá por 2006 siguen ahora al pie del cañón, y a fe que sus palabras no son precisamente de elogio hacia el abajo firmante, pero la vida sigue, el hobby sigue, y nos tenemos que ocupar de los que están, y no de los que no quieren estar... ni han *sabido* estar...

Es un duro trabajo ponerse manos a la obra con un sistema de juego que cambia en buena medida el estándar al que estábamos acostumbrados: Reglas nuevas, planteamientos novedosos y una mirada de listas de ejército, cada vez más completa, que ponen a prueba la paciencia del más adusto. De corazón, agradecemos vuestras aportaciones en cuanto a fallos y erratas que podáis detectar, puesto que nuestro trabajo es humilde y casi artesanal, y aprendemos algo nuevo cada día frente a los perfiles de atributos, las reglas especiales y las descripciones de unidades.

De nuevo, gracias por confiar en nosotros y hasta pronto. Que lo disfrutés

Un cordial saludo.

JOSÉ VILASECA

EL JUEGO

Los que hayáis seguido este proyecto, desde su nacimiento en el Foro de nuestra tienda *El Corazón del León*, y más adelante, en el foro de nuestra Asociación *La Alianza del León* <http://laalianzadelleon.moforos.com>, ya sabréis cual ha sido nuestro objetivo, nuestra esforzada labor y cómo se ha venido desarrollando. Aquellos que nos conocéis por otro motivo, comentar que el **Proyecto Warhammer Ancients en Español** nace de una ausencia y una necesidad: La ausencia de un texto como este en la lengua de Cervantes, y la necesidad de ir más allá en unas reglas que, en ocasiones, acababan lastradas por la supremacía de la magia, de los objetos mágicos y de los personajes demasiado poderosos.

Nuestro deseo no es realizar una traducción absoluta y pura, palabra por palabra, de las reglas de *Warhammer Ancients Battles* (*en adelante WAB*), entre otras cosas porque ni nos pagan por ello ni somos poseedores de las patentes necesarias en España. Más bien lo que tratamos de hacer es una adaptación, una sencilla aproximación de dicho reglamento a los jugadores y a los aficionados que quieran dar el salto al reglamento histórico. Por supuesto, este trabajo está sujeto a posibles fallos tanto de traducción como de tipografía, siendo obviamente la versión correcta en todos los sentidos la oficial que se puede hallar en el correspondiente manual y sus erratas oficiales, disponibles en la web de la marca propietaria de los derechos. Recomendamos siempre la consulta de las fuentes originales en inglés para aquel que el idioma no sea un problema.

En el presente trabajo vamos a tratar de recoger únicamente las normas del juego, con las **erratas editadas en la página Warhammer Historical (que presentaremos de este modo)** y todas las posibles dudas e interpretaciones recogidas de diversas fuentes (que veréis en formato distinto al texto y será indicado cuando sea pertinente). En posteriores publicaciones podéis encontrar la traducción al español de otros suplementos con listas de ejércitos de diferentes épocas históricas. También se han tenido en cuenta las correcciones oficiales, de forma que salvo error u omisión, el presente documento está totalmente actualizado a las últimas correcciones publicadas. En caso de conflicto se han tenido en cuenta las últimas correcciones oficiales publicadas en la web.

Para los que no hayan jugado nunca a este reglamento, nuestra invitación personal a visitar nuestra tienda y aprender el sistema: Tendrán jugadores para practicar, competiciones para pulir su estrategia y miniaturas de sobra para vaciar sus bolsillos. Recordad que **Warhammer es una marca registrada por Games Workshop Ltd., tanto en España como en el resto del mundo.**

Agradecer el trabajo del autor original de la traducción, Toni Martínez Villanueva, sobre cuya primera versión hemos realizado adaptación al “estándar” de las traducciones que se manejan por la red, y corrección de las posibles erratas detectadas. El objetivo de esta traducción no es el ánimo de lucro y el reglamento completo original, y sus expansiones, son necesarias para jugar a WAB.

Lo dicho, disfrutad del juego.

JOSÉ VILASECA

REVUELTA DE LOS ESCLAVOS DE ESPARTACO

(73 a.C. – 71 a.C.)

Esta lista de ejército está diseñada para ayudar a crear un ejército de esclavos de la revuelta de Espartaco. La insurrección estaba instigada por gladiadores, a la que se le unió un enorme número de esclavos de los estados del sur de Italia.

El tamaño mínimo de unidad es de 5 miniaturas. Una miniatura de cada unidad puede ser mejorado a campeón (+5 pts), portaestandarte (+5 pts) y/o músico (+5 pts), salvo que se indique lo contrario

COMPOSICIÓN DEL EJÉRCITO

EDAD TEMPRANA

PERSONAJES: Hasta un 30% del valor del ejército. Debe incluir a Espartaco y hasta 8 gladiadores por cada 1000 puntos (redondeando hacia abajo)

CABALLERÍA: Hasta el 15% del valor en puntos del ejército.

INFANTERÍA ESCLAVA: Entre un 25% y un 50% de los puntos del ejército se pueden invertir en Esclavos

ARTILLERÍA: Una pieza por cada 2000 puntos.

EJÉRCITO GERMANO - GÁLICO

PERSONAJES: Hasta un 30% del valor del ejército. **No puede** incluir a Espartaco. Puede incluir hasta 5 gladiadores por cada 1000 puntos (redondeando hacia abajo)

CABALLERÍA: Hasta el 10% del valor en puntos del ejército.

INFANTERÍA ESCLAVA: Al menos un 50% de los puntos del ejército se pueden invertir en Esclavos. No pueden escogerse esclavos entrenados.

ARTILLERÍA: Ninguna

EDAD TARDÍA

PERSONAJES: Hasta un 30% del valor del ejército. **Debe** incluir a Espartaco. Puede incluir hasta 8 gladiadores por cada 1000 puntos (redondeando hacia abajo)

CABALLERÍA: Hasta el 20% del valor en puntos del ejército.

INFANTERÍA ESCLAVA: Al menos un 50% de los puntos del ejército se pueden invertir en.

ARTILLERÍA: Una pieza por cada 1000 puntos.

ODIO A LOS ROMANOS (*Hate romans*)

El personaje o la unidad que esté sujeta a las reglas de odio, pero solo las que le permiten repetir las tiradas fallidas en el primer turno de combate y debe perseguir siempre a las unidades romanas (*en el reglamento, reglas 2 y 3 del odio encarnizado*)

SAQUEO Y PILLAJE (*Looting*)

Si una unidad de esclavos persigue y destruye a una unidad romana mejor equipada con escudos y armas mejores que ellos, los esclavos tendrán la posibilidad de saquear los cuerpos y continuar la batalla usando el equipamiento de los romanos saqueados. Si la unidad de esclavos huye por cualquier motivo, perderán el bono del equipo y volverán a su equipamiento original.

¡NOSOTROS NOS OCUPAREMOS DE LA RETAGUARDIA! (*We'll take care of the rear!*)

Normalmente, los *camp followers* y otras tropas pobremente motivadas solían situarse agazapadas en la retaguardia. Para simular eso, las tropas con esta regla especial deben desplegarse juntas como las últimas unidades (antes que los personajes), siempre en la retaguardia del ejército.



PERSONAJES

Debes incluir al menos un personaje para liderar el ejército. Si no seleccionas a Espartaco, o no se encuentra disponible, un Líder Heróico o Tribal puede convertirse en General, por +45 puntos, y Liderazgo aumentará a 9 (Lider heróico), o a 7 (Lider tribal)

ESPARTACO

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Espartaco	5	6	5	4	4	3	6	3	10		200
Equipo: Arma de mano. Puede llevar armadura ligera (+3 pts), escudo (+2 pts) o escudo grande, si va a pie, (+4 pts). Puede llevar un caballo, sin coste, y su movimiento se incrementa a 8"					Reglas especiales: <i>General del ejército. ¡Yo soy espartaco!. ¡Todo está perdido!. Subterfugio. Odio a los Romanos, Saqueo y Pillaje, Tozudo.</i>						



¡YO SOY ESPARTACO!

Si Espartaco se encuentra en una unidad y pierde su última herida, lanza 1D6: Con un resultado de 4+ no habrá muerto realmente, sino que se podrá cambiar por cualquier otra miniatura de la unidad y continuará vivo, con una herida. Si no se encuentra dentro de una unidad o es aniquilado debido a una persecución, se salvará a 6+ y se cambiará por la miniatura aliada más cercana.

¡TODO ESTÁ PERDIDO!

Si Espartaco, finalmente, muere, el ejército realizará el chequeo por la muerte del General con un -1 al Liderazgo.

LÍDERES HERÓICOS Y LÍDERES TRIBALES

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Líder heróico	5	5	5	4	4	2	5	3	8		85
Líder tribal	5	5	5	4	4	2	5	3	6		70
Equipo: Arma de mano. Puede llevar armadura ligera (+3 pts), escudo (+2 pts) o escudo grande, si va a pie, (+4 pts). Puede llevar un caballo, sin coste, y su movimiento se incrementa a 8"					Reglas especiales: <i>Tozudos (por +3 pts). Subterfugio. Pillaje y saqueo. Odio a los Romanos. Los líderes tribales siguen la regla de Partida de Guerra.</i>						

GLADIADOR

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Gladiador	5	4	4	3	3º	1	4	2	8		20

Equipo: Arma de mano. Puede llevar armadura ligera (+2 pts), escudo (+1 pts) o escudo grande, si va a pie, (+2 pts). . Puede llevar una de las siguientes armas: Arma adicional (+2 pts), venablo (+2 pts), *pilum* (+4 pts), arma a dos manos (+3 pts). Puede incrementar su resistencia a R4 por +5 puntos.

Reglas especiales: *Subterfugio*. *Odio a los romanos*. *Saqueo y pillaje*. *Equipo diferente*. *Tozudos* (por +3 pts)

1. Puedes desplegar todos los gladiadores juntos como una unidad de infantería ligera o incluirlos en unidades a razón de dos como máximo por unidad.
2. Si se despliegan en una unidad, estarán sujetos a las reglas de psicología de la unidad a la que se han unido, emplearán el valor de Liderazgo de la unidad y no pueden abandonarla una vez desplegados en ella.
3. Pueden ser atacados del mismo modo que lo son los personajes dentro de la unidad.
4. Si se despliegan como unidad independiente, la unidad será como mínimo de 5 miniaturas y no podrá tener ni campeón, ni músico, ni portaestandarte. A pesar de esto, si la unidad se encuentra en formación hostigadora, puede cambiar de formación como si tuviera un músico

Nota del traductor: Esta última consideración no tiene sentido alguno en la 2ª Edición del Reglamento.

5. Si se une Espartaco a la unidad, mientras esté vivo, la unidad es inmune al pánico, al miedo y al terror, y puede usar el Liderazgo de éste aunque se encuentre en formación de hostigadores.
6. Se ganan puntos de victoria por cada gladiador muerto.

Equipo Diferente: A diferencia de otras unidades, los gladiadores pueden armarse de forma individual, esto incluye también la opción de +1 a la Resistencia.



INFANTERÍA ESCLAVA

ESCLAVOS ENTRENADOS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Esclavos entrenados	4	3	3	3	3	1	3	1	7		7

Equipo: Armas mixtas y escudos. Cualquier unidad puede cambiar los escudos por escudos grandes (+2 puntos), y/o las armas mixtas por venablo (+2 pts). Pueden ser *Tozudos* (+3 pts). Una unidad puede cambiar sus armas mixtas por *pilum* (+4 pts), y hasta una unidad en el ejército puede llevar armadura ligera (+3 pts)

Reglas especiales: *Partida de guerra* (solo regla 2). *Odio a los romanos*. *Saqueo*. *Subterfugio*. Debe haber al menos tantos Esclavos Entrenados como No Entrenados.

ESCLAVOS NO ENTRENADOS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Esclavos no entrenados	4	2	2	3	3	1	2	1	5		4
Equipo: Armas improvisadas. Pueden llevar armas mixtas (+1 pto) o venablos (+3 ptos), y escudos (+1 pto).						Reglas especiales: <i>Partida de guerra</i> (solo reglas 1 y 2). <i>Infantería Ligera</i> . <i>Odio a los romanos</i> . <i>Saqueo</i> . <i>Subtergufio</i> .					

ESCLAVOS GÁLICOS Y GERMÁNICOS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Gállicos y germánicos	5	3	3	3	3	1	3	1	5		6
Equipo: Armas mixtas y escudos. Cualquier unidad puede cambiar los escudos por escudos grandes (+2 ptos), y portar venablo (+2 ptos). Pueden ser <i>Tozudos</i> (+3 ptos)						Reglas especiales: <i>Partida de guerra</i> . <i>Odio a los romanos</i> . <i>Saqueo</i> . <i>Subtergufio</i> .					

SEGUIDORES (*camp followers*)

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Seguidores	4	2	2	3	3	1	2	1	5		3
Equipo: Armados con dagas, útiles de granja y otras armas improvisadas, así como piedras y rocas.						Reglas especiales: <i>Infantería Ligera</i> . <i>¡Nos ocuparemos de la retaguardia!</i> . <i>Saqueo y pillaje</i>					

PASTORES

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Pastores	5	2	3	3	3	1	3	1	5		4
Equipo: Jabalinas. Pueden llevar rodela o escudo (+1 pto), y cada segunda unidad puede cambiar las jabalinas por hondas (+1 pto) o arcos cortos (+1 pto)						Reglas especiales: <i>Hostigadores</i> . <i>Saqueo y pillaje</i> .					

CABALLERÍA**CABALLERÍA ESCLAVA**

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Caballería Esclava	8	3	3	3	3	1	3	1	6		16
Equipo: Armas mixtas y escudos. Pueden llevar venablos (+2 ptos). Una unidad puede llevar armadura ligera (+4 ptos)						Reglas especiales: <i>Caballería ligera</i> .					

ARTILLERÍA**LANZAVIROTOS LIGERO SAQUEADO**

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Balista ligera	-	-	-	-	6	2	-	-	-		40
Dotación	4	2	2	3	3	1	3	1	7		6
Equipo: Dos o tres miembros de la dotación armados con espadas						Reglas especiales: Como en el reglamento básico. Balista ligera: Alcance = 36". Fuerza = 4/-1 por fila, sin salvación por armadura. 1D3 heridas por impacto no salvado.					

0-1 TRONCOS INCENDIARIOS

Sólo los gladiadores, los esclavos entrenados, o los esclavos gálicos o germánicos pueden portar troncos incendiarios.

Reglas especiales: Indica una unidad formada al comienzo de la partida, y sitúa dos troncos (o marcadores similares) a lo largo del frente de la unidad. Mientras la unidad porte los troncos, causará *miedo* respecto de su frente (ejemplo, tanto si carga, como si es cargada **por el frente**, pero no por los flancos o la retaguardia)

Las unidades con los troncos pueden moverse solo por terreno abierto (colinas y llanos). En su fase de disparo, la unidad puede “soltar” uno o ambos troncos hacia una unidad enemiga; si la unidad portadora se encuentra en posición elevada, el tronco se moverá 3D6”, mientras que si se encuentra a nivel del suelo, se moverá 2D6”. En todo caso, los troncos deberán moverse a través de terreno abierto.

Si un tronco incendiario alcanza al enemigo, este recibirá 1D6 impactos de Fuerza 4, sin salvación por armadura. Las unidades con instrucción marcial y en formación hostigadora deben realizar un chequeo de Liderazgo con un penalizador de -1 para evitar el tronco (de otra forma, serán impactados).

Si una unidad con troncos es cargada por su frente, o carga, causará 1D6 impactos de Fuerza 4 por tronco en la unidad enemiga. Las bajas causadas de este modo no cuentan respecto a la resolución del combate, pero causan pánico si provocan un 25% o más de bajas.

Los troncos solo pueden usarse una vez. La unidad que los use vuelve a actuar de forma normal.

EJÉRCITO CONSULAR REPUBLICANO ROMANO TARDÍO

Esta lista de ejército está diseñada para representar los ejércitos que se emplearon en la Tercera Guerra de Esclavos.

El tamaño mínimo de unidad es de 5 miniaturas. Una miniatura de cada unidad puede ser mejorado a campeón (+5 pts), portaestandarte (+5 pts) y/o músico (+5 pts), salvo que se indique lo contrario. Si no se escoge un cónsul, un Pretor puede ser mejorado a General por +25 pts.

COMPOSICIÓN DEL EJÉRCITO

EJÉRCITO CONSULAR

PERSONAJES: Hasta un 25% del valor del ejército

LEGIONARIOS: Al menos el 25% deben ser Conscriptos. Hasta un 25% pueden ser Legionarios Expertos.

AUXILIARES Y TROPAS DE APOYO: Hasta un 20%. Un Escorpio por cada 1000 puntos.

PERSONAJES

Si cualquier personaje romano se encuentra en unidades que son tozudas o tienen instrucción marcial, se asume que recibirán las mismas habilidades que la unidad, automáticamente, y sin coste.

CÓNSUL

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Cónsul	4	5	5	3	3	3	5	2	9		135
Equipo: Arma de mano y armadura ligera. Puede llevar escudo (+2 pts). Puede llevar un caballo, sin coste, y su movimiento se incrementa a 8”										Reglas especiales: <i>General del ejército.</i>	
Un Cónsul romano puede tener hasta dos Líctores que deben permanecer en contacto peana con peana con el Cónsul (si está montado, se asume que los Líctores pueden mantener su paso).											

0 – 2 LÍCTORES

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Líctor	4	3	3	3	3	2	4	1	7		30
Equipo: Espada.	Reglas especiales: <i>Fasces</i> (haz de lectores)										
	El líctor porta el <i>fasces</i> , que permite al Cónsul las siguientes opciones una vez por líctor durante la partida: <ol style="list-style-type: none"> 1. Repite cualquier chequeo de Liderazgo en unidades romanas a 12” o menos del Cónsul o... 2. Añade +1 a cualquier resultado de combate romano una vez a menos de 12” del Cónsul. Los lectores pueden ser “capturados” del mismo modo que un portaestandarte de unidad, o morir en combate cuerpo a cuerpo. En cualquier caso, cada uno supone 200 puntos de victoria para el enemigo.										



Nota del traductor: Las fasces (o haz de lectores), palabras provenientes del latín *fasces*, eran una unión de 30 varas (una por cada *curia* de la antigua Roma) atadas de manera ritual con una cinta de cuero rojo formando un cilindro; a su alrededor había un hacha común o un labrys.

Originalmente era el emblema de los reyes etruscos, adoptado igualmente por los monarcas romanos y perviviendo durante la república y parte del imperio. Las fasces eran transportadas al hombro por un número variable de lectores, *fasces lictoriae*, que acompañaban a los magistrados curules como símbolo de la autoridad de su *imperium* y su capacidad para ejercer la justicia.

PORTAESTANDARTE DE BATALLA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Portaestandarte de batalla	4	4	4	4	4	2	4	2	8		75
Equipo: Espada, armadura ligera y escudo.	Reglas especiales: <i>Portaestandarte de batalla</i> . Sigue igualmente las reglas de <i>Estandarte de Batalla Romano</i> del reglamento básico.										

PRETOR

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Pretor	4	5	5	3	3	2	5	2	9		110
Equipo: Arma de mano y armadura ligera. Puede llevar escudo (+2 pts). Puede llevar un caballo, sin coste, y su movimiento se incrementa a 8”						Reglas especiales: Si se escoge como General, puede llevar hasta un Líctor del mismo modo que el Cónsul.					

TRIBUNO

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Tribuno	4	4	4	3	3	2	4	2	8		55
Equipo: Arma de mano y armadura ligera. Puede llevar escudo (+2 pts). Puede llevar un caballo, sin coste, y su movimiento se incrementa a 8”											

CENTURIÓN

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Centurión	4	4	4	4	4	1	4	2	8		20
Equipo: Arma de mano, escudo grande y armadura ligera.						Reglas especiales: Un centurión solo puede sustituir a un líder de unidad (y esta miniatura se descarta), en una unidad de Legionarios. No puede abandonarla a menos de que muera. Si la unidad es destruida y el Centurión sigue vivo, puede actuar como un personaje individual.					

MARCO LICINIO CRASO

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Craso	4	5	5	3	3	2	5	2	9		160
Equipo: Arma de mano y armadura ligera. Puede llevar escudo (+2 pts). Puede llevar un caballo, sin coste, y su movimiento se incrementa a 8”						Reglas especiales: <i>General del ejército. Reputación. Riqueza.</i>					
Craso puede tener hasta un Líctor, en las mismas condiciones que un Cónsul.											

RIQUEZA

Con una buena cantidad de dinero, Craso era capaz de entrenar y equipar un ejército privado para sus propias necesidades. Para representar esto, al comienzo de la partida, Craso puede señalar y mejorar una unidad de Legionarios, que pasan a ser tozudos y con instrucción marcial, sin coste adicional

REPUTACIÓN

Craso diezmó a algunas de sus tropas tras la derrota de Mummius. También hizo prometer a sus tropas que no arrojarían sus armas en el caso de que tuvieran que huir.

Para representar esto, al comienzo del juego, Craso puede diezmar a sus legionarios (retirando tan equilibradamente como sea posible un legionario de cada diez entre sus unidades, redondeando a la decena más cercana): esto permite a todos los legionarios romanos repetir los chequeos de pánico fallados y, en el caso de que una legión se desmoralice y sea atrapada tras un combate, los esclavos no puedan saquear su equipo. Una vez un chequeo de pánico repetido se falle, ninguno de los beneficios de diezmar a las unidades tendrán efecto. ¡Puedes utilizar la opción del lictor para repetir un chequeo fallado, si no ves otro remedio!

LEGIONARIOS

LEGIONARIOS EXPERTOS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Legionarios expertos	4	3	3	3	3	1	3	1	7		16
Equipo: <i>Pilum</i> , espada, armadura ligera y gran escudo. Una unidad puede mejorarse a <i>Veteranos</i> aumentando su HA y HP a 4 (+2 pts).						Reglas especiales: <i>Instrucción marcial. Tozudos.</i>					

LEGIONARIOS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Legionarios	4	3	3	3	3	1	3	1	7		13
Equipo: <i>Pilum</i> , espada, armadura ligera y gran escudo						Reglas especiales: <i>Instrucción marcial.</i>					

LEGIONARIOS CONSCRITOS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Recluta	4	3	3	3	3	1	3	1	6		10
Equipo: <i>Pilum</i> , espada, armadura ligera y gran escudo						Reglas especiales: <i>Ninguna</i>					

LANZAVIROTOS LIGERO

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Balista ligera	-	-	-	-	6	2	-	-	-		30
Dotación	4	3	3	3	3	1	3	1	7		7
Equipo: Dos o tres miembros de la dotación armados con espadas. Pueden llevar armadura ligera (+2 pts)						Reglas especiales: Como en el reglamento básico. Balista ligera: Alcance = 36". Fuerza = 4/-1 por fila, sin salvación por armadura. 1D3 heridas por impacto no salvado.					

AUXILIARES Y TROPAS DE APOYO**CABALLERÍA ROMANA**

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Caballería	8	3	3	3	3	1	3	1	7		18
Equipo: Venablos, espadas y escudos. Pueden llevar jabalinas (+1 pto) y armadura ligera (+2 pts)						Reglas especiales: <i>Ninguna</i>					

INFANTERÍA AUXILIAR O MERCENARIA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Auxiliar	4	2	3	3	3	1	3	1	6		6
Equipo: Espadas y jabalinas u hondas. Pueden llevar armadura ligera (+2 pts), rodela o escudo (+1 pto). Pueden cambiar las jabalinas o las hondas por arcos compuestos (+1 pto).						Reglas especiales: <i>Infantería ligera.</i> Las tropas con hondas o arcos son <i>hostigadores</i>					

GUERREROS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Guerreros	5	2	3	3	3	1	3	1	5		5
Equipo: Armas mixtas y escudos. Pueden llevar venablos (+2 pts), y reemplazar sus escudos por escudos grandes (+2 pts).						Reglas especiales: <i>Partida de Guerra.</i> <i>Subterfugio.</i>					

CABALLERÍA HOSTIGADORA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Caballería hostigadora	8	3	3	3	3	1	3	1	6		16
Equipo: Armas mixtas y rodela.						Reglas especiales: <i>Hostigadores.</i> <i>Huida fingida.</i>					

CABALLERÍA LIGERA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Caballería ligera	8	3	3	3	3	1	3	1	6		16
Equipo: Armas mixtas y rodela. Pueden llevar escudos (+1 pto) y/o venablos (+2 pts). Una unidad puede llevar armadura ligera (+2 pts)						Reglas especiales: <i>Caballería ligera.</i> <i>Partida de guerra</i>					

REVUELTA DE LOS ESCLAVOS EN SICILIA

Esta lista de ejército está diseñada para ayudar a crear un ejército de esclavos de las dos revueltas anteriores a la de Espartaco. La lista también puede emplearse para la insurrección menor liderada por Tito Minitio justo antes de la Segunda Revuelta de los Esclavos en Sicilia.

El tamaño mínimo de unidad es de 5 miniaturas. Una miniatura de cada unidad puede ser mejorado a campeón (+5 pts), portaestandarte (+5 pts) y/o músico (+5 pts), salvo que se indique lo contrario

COMPOSICIÓN DEL EJÉRCITO

PERSONAJES: Hasta un 25% del valor del ejército. Debe incluir a un personaje que lidere al ejército, elegido de la lista de personajes.

INFANTERÍA: Al menos el 60%. Esto incluye las unidades especiales determinadas para guerras específicas, listadas más adelante.

CABALLERÍA: Hasta el 15%

DETALLES DE LAS DISTINTAS REVUELTAS

* En los ejércitos de la primera Revuelta Esclava en Sicilia, puede llevar los grupos de mastines y los guardaespaldas de Antioco. No puede llevar unidades de caballería o bandidos. Adicionalmente, las unidades de esclavos no pueden escoger *pilum* ni escudo grande.

* En el ejército de Tito Minitio puedes llevar hasta dos unidades de esclavos entrenados. No puede escogerse caballería, bandidos ni mastines.

* En los ejércitos de la segunda Revuelta Esclava en Sicilia, puede llevar caballería y bandidos, pero no puede llevar guardaespaldas ni mastines.

PERSONAJES

0 – 1 GENERAL

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
General	5	5	5	4	4	3	6	3	8		145
Equipo: Arma de mano. Puede llevar armadura ligera (+3 pts), escudo (+2 pts) o escudo grande, si va a pie, (+3 pts). Puede llevar un caballo, sin coste, y su movimiento se incrementa a 8”						Reglas especiales: <i>General del ejército. Tozudo.</i>					

LÍDERES HERÓICOS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Líder heróico	5	5	5	4	4	2	5	3	8		85
Equipo: Arma de mano. Puede llevar armadura ligera (+3 pts), escudo (+2 pts) o escudo grande, si va a pie, (+4 pts). Puede llevar un caballo, sin coste, y su movimiento se incrementa a 8”						Reglas especiales: <i>Tozudos</i> (por +3 pts).					

INFANTERÍA

ESCLAVOS ENTRENADOS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Esclavos entrenados	4	3	3	3	3	1	3	1	7		7
Equipo: Armas mixtas y escudos. Cualquier unidad puede cambiar los escudos por escudos grandes (+2 puntos), y/o las armas mixtas por venablo (+2 pts). Pueden ser <i>Tozudos</i> (+3 pts). Una unidad puede cambiar sus armas mixtas por <i>pilum</i> (+4 pts), y hasta una unidad en el ejército puede llevar armadura ligera (+3 pts)						Reglas especiales: <i>Partida de guerra</i> (solo regla 2). Debe haber al menos tantos Esclavos Entrenados como No Entrenados.					

ESCLAVOS NO ENTRENADOS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Esclavos no entrenados	4	2	2	3	3	1	2	1	5		4
Equipo: Armas improvisadas. Pueden llevar armas mixtas (+1 pto) o venablos (+3 ptos), y escudos (+1 pto).						Reglas especiales: <i>Partida de guerra</i> (solo reglas 1 y 2). <i>Infantería Ligera</i> .					

PASTORES

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Pastores	5	2	3	3	3	1	3	1	5		4
Equipo: Hondas. Cada otra unidad puede cambiar las hondas por jabalinas (sin coste) y llevar rodela o escudos (+1 pto)						Reglas especiales: <i>Hostigadores</i> .					

SEGUIDORES (*camp followers*)

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Seguidores	4	2	2	3	3	1	2	1	5		3
Equipo: Armados con dagas, útiles de granja y otras armas improvisadas, así como piedras y rocas.						Reglas especiales: <i>Infantería Ligera</i> .					

CABALLERÍA

CABALLERÍA ESCLAVA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Caballería Esclava	8	3	3	3	3	1	3	1	6		16
Equipo: Armas mixtas y escudos. Pueden llevar venablos (+2 ptos). Una unidad puede llevar armadura ligera (+4 ptos)						Reglas especiales: <i>Caballería ligera</i> .					

UNIDADES ESPECIALES

GUARDAESPALDAS (hasta 8 miniaturas por cada 1000 puntos)

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Guardaespaldas	5	3	3	3	3	1	3	1	7		14
Equipo: Espadas, lanzas, jabalinas y escudos. Pueden llevar armadura ligera (+2 ptos).						Reglas especiales: <i>Infantería ligera</i> . <i>Tozudos</i> .					

BANDIDOS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Bandidos	5	3	3	3	3	1	3	1	6		9
Equipo: Armas de mano, venablos y escudos.						Reglas especiales: <i>Infantería ligera</i> . <i>Subterfugio</i>					

0 – 1 MASTINES..... 30 puntos

Una unidad de Pastores o de Esclavos no Entrenados puede llevar mastines (+30 ptos). Los mastines no luchan, ni pueden ser objetivos de ataques o disparos, ni matados de forma alguna, y tampoco aportan nada a la "fortaleza" de la unidad, pero hacen que la unidad que los lleve pase a causar *miedo* en los hostigadores, infantería ligera y caballería hostigadora del ejército enemigo