

# WARHAMMER ANCIENT BATTLES

# ANIBAL Y LAS GUERRAS PÚNICAS

[versión en castellano 1.0] - edición 2008



*Diseño y desarrollo original:  
Jervis Johnson, Alan Perry, Michael Perry y Rick Priestley.*

*Traducción:  
José Vilaseca*

*Warhammer es una marca registrada de Games Workshop Ltd. ©.*

## 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 disfrutéis

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*, <http://elcorazondelleon.foro.st>, ya sabréis cual ha sido nuestro objetivo, nuestra esforzada labor y cómo se ha venido desarrollando. Aquellos que nos conozcáis 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. Mis disculpas, por tanto, para quien esperaba un reglamento completo, cerrado y perfectamente traducido al castellano; cuando tengamos dinero suficiente, nos dedicaremos a negociar exclusivas y a apalabrar patentes y marcas registradas; hasta entonces, recordad que **Warhammer es una marca registrada por Games Workshop Ltd., tanto en España como en el resto del mundo**. 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. El modo en que consigas dicho material nos es indiferente, pero en *El Corazón del León* podemos conseguir los ejemplares que necesites a un módico precio...

Lo dicho, disfrutad del juego.

JOSÉ VILASECA

# REGLAS GENERALES Y ACLARACIONES

Las listas de ejército en este suplemento se usan del mismo modo que las de cualquier otro del reglamento básico. A pesar de ello, cada lista cuenta con una serie de opciones de ejército, que representan un periodo diferente de la historia. Las reglas que encontraréis a continuación son aclaraciones y recomendaciones de las reglas generales del juego que encontraréis en *Warhammer Ancient Battles* y *Armies of Antiquities*.

Cualquier regla adicional puede encontrarse en la web: [www.warhammer-historical.com](http://www.warhammer-historical.com)

Recuerda que las listas de ejército de este libro *sustituyen* a la lista de Cartago y a los Romanos Republicanos de la expansión *Armies of Antiquities*.

## REGLAS OPCIONALES

En la edición original en inglés de *Hannibal and the Punic Wars* aparecían gran número de reglas y unidades opcionales, que debían contar con la aprobación del rival para su uso.

Nuestra intención a la hora de traducir las normas es ofrecer a todos los jugadores una herramienta cómoda con las reglas de uso común, en especial con el deseo de que consigan un original cuya adquisición nos parece la mar de aconsejable; es por ello que no encontraréis aquí la traducción ÍNTEGRA del reglamento y, por tanto, las reglas opcionales de cada facción, por no ser de uso oficial ni habitual, **no serán traducidas**.

## FALANGE

Los Hoplitás Mercenarios luchaban en este tipo de formación especial; es similar a la regla de *Falange* del suplemento *Alejandro el Grande*, pero las unidades en falange de *Anibal y las Guerras Púnicas* pueden tener estandartes en las unidades y beneficiarse del Portaestandarte de Batalla.

### **MOVIMIENTO Y MANIOBRAS**

La Falange puede **pivotar** normalmente durante un movimiento de marcha o de carga (*Nota: Observa que, en la lista de AoA, la falange NO PODÍA PIVOTAR*).

La Falange puede realizar las siguientes maniobras: *Encararse* (efectuar un giro de 180°), y *Ajustar sus Filas* (cambiar de formación). Por el contrario, la Falange es incapaz de hacer un giro de 90° a izquierda o derecha.

Una Falange nunca cambiará su encaramiento cuando esté trabada por su flanco o retaguardia, en turnos de combate sucesivos tras el primero.

Una Falange puede reorganizarse completamente (dedicando todo su movimiento a este proceso, que le permite

ajustar sus filas y encararse hacia cualquier dirección, manteniendo su centro de unidad en el mismo punto).

### **COMBATE**

Para ganar los siguientes beneficios en el combate, la Falange deberá tener al menos 16 miniaturas y contar con un bonificador por filas de +1.

\* La Falange puede cargar y seguir luchando en dos filas por el frente.

\* Todos los ataques enemigos, tanto disparos como en cuerpo a cuerpo, dirigidos al frente de la Falange sufren un penalizador de -1 al impactar.

\* Las unidades de caballería, camellos y carros ligeros no pueden cargar **voluntariamente** al frente de la Falange. Si una persecución o movimiento obligatorio les fuerza a trabarse con una Falange por el frente, la unidad realizará un movimiento de carga fallido (por ejemplo, moverá la mitad de su movimiento de persecución), o se detendrá a 1" de la Falange, lo que quede más cerca de esta. Si la unidad que debía trabarse con la Falange estaba persiguiendo a un enemigo, lo destruirá si obtiene un resultado en la tirada de persecución mayor que la tirada de huida del enemigo, aunque no recorra la distancia completa.

Observa que los Elefantes, así como los carros pesados o con cuchillas, sí pueden cargar al frente de la Falange).

### **PERDIENDO LOS EFECTOS DE COMBATE**

Una unidad armada con picas o lanzas solo podrá luchar en dos filas hacia el frente. Solo una fila o columna podrá luchar contra el flanco o la retaguardia.

Una Falange luchando a través de obstáculos de cualquier tipo o en terreno difícil (ríos, bosques, muros...), perderá tanto los bonificadores de filas como los beneficios de la Falange. Los Elefantes y los muros de *spara* persas, anulan los bonificadores de filas pero NO niegan los beneficios de la Falange en el combate.

## CAMPESINOS Y SIERVOS (*Levies*)

Las tropas de campesinos o siervos sienten *miedo* hacia las tropas enemigas a las que no superen en una proporción de 2 a 1 o mejor, lo que refleja su falta de motivación. Los siervos y campesinos **no** sienten miedo de otros siervos, de tropas que huyen o de hostigadores.

## SUBTERFUGIO (*Stealth*)

Las tropas con la habilidad *Subterfugio* pueden mover a través de terreno difícil, bosques y obstáculos a su ritmo normal si se encuentran en formación cerrada, aunque no mantienen su bonificador al combate si luchan en terreno difícil o a través de obstáculos.

Las unidades con *subterfugio* deben poder ver a sus enemigos antes de cargarles como es habitual, no pueden marchar atravesando terreno difícil u obstáculos y penalizan el movimiento como es habitual cuando cargan a través de obstáculos o terreno difícil.

## ARMAS MIXTAS

Las tropas armadas con armas mixtas pueden repetir cualquier tirada para impactar fallada en el primer turno de combate. Las armas mixtas se consideran jabalinas y arma de mano a efectos de juego.

## ARMADURAS MIXTAS

Algunas unidades pueden tener algunas miniaturas con armaduras distintas a otras en la misma unidad. En combate cuerpo a cuerpo, usa la tirada de salvación por armadura de aquellas figuras que han sido efectivamente heridas, mientras que, en disparo, utiliza la salvación por armadura del tipo de miniatura más numeroso en la unidad. El propietario de la unidad decide qué figuras quiere retirar como bajas.

## HUIDA FINGIDA

Una unidad con esta regla, que huya o dispare y huya como reacción a una carga, se reagrupará automáticamente al final de su movimiento de huida, y podrá reorganizarse libremente encarándose en cualquier dirección (si estaban en formación hostigadora, mantendrán esta formación).

Esto también significa que un enemigo que le alcance durante la huida de la carga no lo destruirá automáticamente en la fase de combate, sino que tendrán que lugar en el turno de combate. A pesar de esto, el enemigo seguirá contando con todos los beneficios de la carga.

## MINIATURAS MONTADAS

**Nota:** Las siguientes reglas se aplican solo a miniaturas elegidas de los ejércitos de este libro.

1. Algunas miniaturas pueden ir montadas a caballo. Esto incrementa su movimiento a 8", previamente a cualquier penalización por armadura.

2. Algunas miniaturas pueden ir montadas en Caballo de Guerra, que tiene el siguiente perfil.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A
Caballo de guerra	8 (20)	3	0	3	n/a	n/a	3	1

## DAGAS Y ARMAS IMPROVISADAS

Este término incluye las dagas y las armas improvisadas, como piedras y mazas rudas. Las dagas y armas improvisadas son fácilmente evitadas por las armaduras. Un enemigo herido por este tipo de armas obtendrá un +1 a su modificador en la tirada de salvación.

**Ejemplo:** Un guerrero equipado con armadura ligera y escudo, normalmente salvaría a 5+, pero contra estas armas salvaría a 4+. Las miniaturas que no tienen salvación por armadura, tendrán una salvación de 6+ contra dagas y armas improvisadas.

## FORMACIÓN MANIPULAR

La legión republicana romana desplegaba en una única formación consistente en pequeñas unidades (*manípulas*) o diferentes tipos de tropas formadas en líneas, una detrás de otras. Esto permite a las manipulas cansadas que se encuentren en la línea de batalla retirarse y ser sustituidas por tropas de refresco situadas en la retaguardia.

La profundidad de la formación manipular proporcionaba a la legión romana una considerable fortaleza en los combates prolongados, incluso sin que las tropas adoptaran una formación cerrada como la falange macedonia o el muro de escudos bárbaro, los legionarios romanos conocían bien su formación y eran instruidos en ella, pudiendo retirarse de la línea de combate si estaban cansados o habían sufrido bajas importantes.

Las siguientes reglas suponen una pequeña aproximación a los beneficios de esta táctica. Observa que son ligeramente complicadas, por lo que recomendamos un par o dos de partidas de prueba para realizarlas correctamente antes de un Torneo o una partida importante.

A efectos del juego, las siguientes unidades son consideradas unidades manipulares: **hastatii**, **triarii** y **princeps**.

Las formaciones manipulares en WAB reciben los siguientes beneficios:

### Apoyo de filas de la formación manipular:

Para recibir apoyo, una unidad manipular debe tener una unidad aliada, igualmente manipular, en su arco trasero y que cuente con las siguientes condiciones (es aceptable, para una unidad manipular que apoye al mismo tiempo a más de una unidad manipular aliada)

\* Al menos parte del arco de carga de la unidad manipular que apoya debe estar en el arco trasero de la unidad que recibe apoyo.

\* La unidad de apoyo debe estar a 4" o menos de la unidad que recibe apoyo.

\* La unidad de apoyo no debe estar trabada en combate ni huyendo, y debe contar con bono por filas (es decir, por ejemplo, no puede estar en terreno difícil).

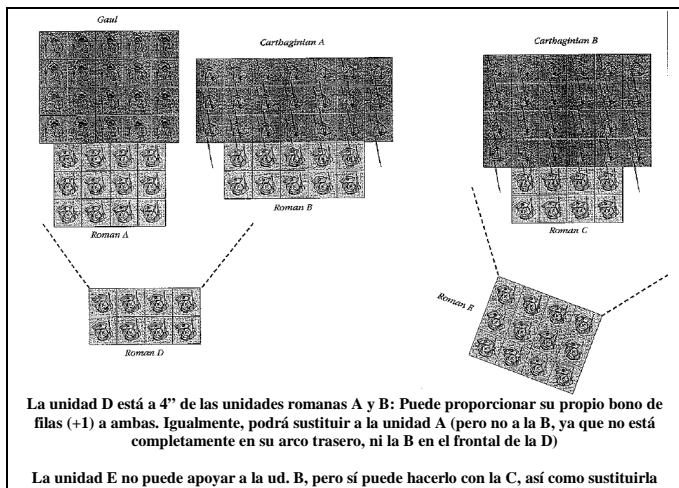
Si todas estas condiciones se dan, la unidad que recibe apoyo puede contar con el bono de combate por filas adicionales de la unidad que apoya sumado al suyo propio, hasta el máximo habitual de +3.

Una unidad manipular no recibe apoyo en las siguientes circunstancias:

\* Está en columna.

\* No tiene bono al combate debido al terreno, los obstáculos o ha sido cargada por el flanco o la retaguardia.

\* Está trabada en combate con un elefante.



### Sustitución de unidades en formación manipular.

Una unidad manipular situada tras otra unidad manipular aliada ya trabada en combate, puede sustituir a sus camaradas durante la lucha. Para ser reemplazada, una unidad manipular debe, al comienzo del turno del jugador romano, estar trabada en combate, no encontrarse huyendo y no encontrarse en formación de columna.

Si hay una unidad manipular aliada situada en la parte trasera y no está trabada, no está huyendo y no está en formación de columna, además de encontrarse **completamente** en el interior del arco trasero de la unidad aliada comprometida y a 8" o menos de dicha unidad, así como si ésta tiene **completamente** en el interior del arco de carga a la unidad aliada comprometida, las dos unidades cambiarán sus posiciones en el turno del jugador romano (consultar esquema para comprobar la situación)

La unidad posterior solo puede intercambiar su posición con la otra si se dan las siguientes condiciones: Podría declarar una carga de forma habitual en el turno del jugador romano (es decir, puede trazar una línea de visión respecto del enemigo, considerando que la unidad aliada no estuviera presente, y la ruta de carga no se encuentra bloqueada por ninguna unidad amiga o enemiga).

Observa que, a estos efectos, la unidad manipular que está en el frente no bloquea la línea de visión ni el movimiento de las unidades que están detrás: las unidades que están en el frente mueven hacia atrás y las de refresco hacia adelante.

La unidad reemplazada mantiene su formación y se encara exactamente como está, mientras que la unidad que la sustituye puede adoptar cualquier formación que pudiera, legalmente, tomar si estuviera cargando directamente sobre el enemigo.

Una unidad no puede ser sustituida si está trabada por más de un encaramiento. La unidad de refresco que entra en combate por la otra se considera que ha cargado.

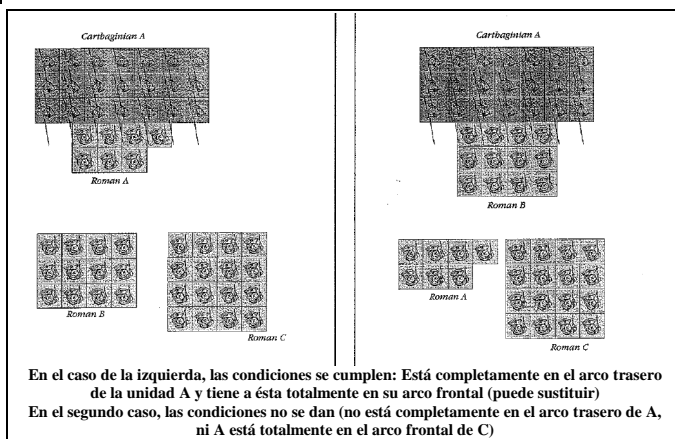
Esta regla puede ocasionar situaciones extrañas, por lo que los jugadores deben encontrarse siempre preparados para improvisar llegado el caso.

### Huyendo a través de unidades manipulares

Además de proporcionar un refresco considerable en combate, este tipo de formaciones manipulares protegen a las tropas aliadas que huyen de un combate debido al pánico o a un chequeo de desmoralización fallado.

Si una unidad manipular trabada se ve obligada a huir y hay una unidad manipular aliada detrás de la unidad que huye, y que reúne las condiciones habituales para sustituirla en combate, la unidad que huye podrá sumar un +2 a la tirada de dados en la huida.

Recordar que se deben resolver todos los chequeos de pánico y desmoralización antes de mover las unidades.



### Formaciones manipulares resistentes al pánico:

Las manipulas están entrenadas para relevar a sus camaradas exhaustos, por lo que muchas tropas veteranas solían quedar en reserva. Para representar esto, los príncipes pueden repetir todos los chequeos de pánico causados por unidades de hastari desmoralizadas, aniquiladas o huyendo, mientras que los triarii pueden repetir las tiradas de pánico provocadas por la huida, desmoralización o destrucción de unidades de hastatii y príncipes.

Los personajes romanos en solitario pueden repetir los chequeos de pánico causados por las unidades de hastati o príncipes destruidas, desmoralizadas o huyendo.

### Mejoras de unidad

Las unidades básicas de la legión romana republicana (hastatii, príncipes y triarii) pueden incluir músico, portaestandarte y campeón en sus unidades sin coste alguno.

Este beneficio debería animar a los jugadores romanos republicanos a desplegar un gran número de pequeñas unidades manipulares, en lugar de grandes bloques de legionarios.

# ROMA REPUBLICANA

## OPCIONES DE LISTAS DE EJÉRCITO

*Esta lista de ejército puede utilizarse para crear uno de estos ejércitos*

→ *La Primera Guerra Púnica*

→ *La Segunda Guerra Púnica en Italia*

→ *Campañas de Roma en el Este*

→ *La Segunda Guerra Púnica en Hispania*

→ *La Segunda y Tercera Guerra Púnica en África*

→ *Campañas Romanas en el Oeste*

## LA PRIMERA GUERRA PÚNICA

(264 a.C – 241 a.C)

**PERSONAJES:** Hasta un 25% del valor del ejército. El ejército debe tener al menos un personaje que sirva como General del Ejército.

**TROPAS COMUNES:** Al menos un 75% de los puntos del ejército deben ser invertidos en estas tropas, de entre las siguientes:

\* *Levas*

\* *Princeps*

\* *Caballería italiana y romana*

\* *Hastati*

\* *Triarii*

\* *Lanceros Italianos*

**TROPAS INFRECIENTES:** Hasta un 10%, de los puntos del ejército pueden ser invertidos en estas tropas, entre las siguientes:

\* *Rorarii*

\* *Accensi*

## LA SEGUNDA GUERRA PÚNICA EN HISPANIA

**PERSONAJES:** Hasta un 25% del valor del ejército. El ejército debe tener al menos un personaje que sirva como General del Ejército.

**TROPAS COMUNES:** Al menos un 75% de los puntos del ejército deben ser invertidos en estas tropas, de entre las siguientes:

\* *Levas O Velites* (no los dos al mismo tiempo)

\* *Princeps*

\* *Caballería italiana y romana*

\* *Hastati*

\* *Triarii*

\* *Lanceros Italianos*

**TROPAS INFRECIENTES:** Hasta un 10%, de los puntos del ejército pueden ser invertidos en estas tropas, entre las siguientes:

\* *Infantería Hispana*

\* *Caballería Hispana (R: Caballería italiana y romana)*

## LA SEGUNDA GUERRA PÚNICA EN ITALIA

**PERSONAJES:** Hasta un 25% del valor del ejército. El ejército debe tener al menos un personaje que sirva como General del Ejército.

**TROPAS COMUNES:** Al menos un 75% de los puntos del ejército deben ser invertidos en estas tropas, de entre las siguientes:

\* *Levas O Velites* (no los dos al mismo tiempo)

\* *Princeps*

\* *Caballería italiana y romana*

\* *Hastati*

\* *Triarii*

\* *Lanceros Italianos*

**TROPAS INFRECIENTES:** Hasta un 10%, de los puntos del ejército pueden ser invertidos en estas tropas, entre las siguientes:

\* *Arqueros Cretenses*

\* *Caballería Tarentina (R: Caballería italiana y romana)*

\* *Hostigadores de Siracusa*

## LA SEGUNDA Y TERCERA GUERRA PÚNICA EN ÁFRICA

**PERSONAJES:** Hasta un 25% del valor del ejército. El ejército debe tener al menos un personaje que sirva como General del Ejército.

**TROPAS COMUNES:** Al menos un 75% de los puntos del ejército deben ser invertidos en estas tropas, de entre las siguientes:

\* *Velites*

\* *Princeps*

\* *Caballería italiana y romana*

\* *Hastati*

\* *Triarii*

**TROPAS INFRECIENTES:** Hasta un 5%, de los puntos del ejército pueden ser invertidos en estas tropas, entre las siguientes:

\* *Hostigadores de Siracusa*

## CAMPAÑAS ROMANAS EN EL OESTE

**PERSONAJES:** Hasta un 25% del valor del ejército. El ejército debe tener al menos un personaje que sirva como General del Ejército.

**TROPAS COMUNES:** Al menos un 65% de los puntos del ejército deben ser invertidos en estas tropas, de entre las siguientes:

- |                                       |                  |
|---------------------------------------|------------------|
| * <i>Velites</i>                      | * <i>Hastati</i> |
| * <i>Princeps</i>                     | * <i>Triarii</i> |
| * <i>Caballería italiana y romana</i> |                  |

**TROPAS INFRECIENTES:** Hasta un 20%, de los puntos del ejército pueden ser invertidos en estas tropas, entre las siguientes:

- |   |  |
|---|--|
| * <i>Caballería Tarentina (R: Caballería italiana y romana)</i> | * <i>Caballería Numida (R: Caballería italiana y romana)</i> |
| * <i>Caballería Hispana (R: Caballería italiana y romana)</i>   | * <i>Infantería Gala</i>                                     |
| * <i>Caballería gala (R: Infantería Gala)</i>                   |  |

## CAMPAÑAS ROMANAS EN EL ESTE

**PERSONAJES:** Hasta un 25% del valor del ejército. El ejército debe tener al menos un personaje que sirva como General del Ejército.

**TROPAS COMUNES:** Al menos un 65% de los puntos del ejército deben ser invertidos en estas tropas, de entre las siguientes:

- |                                       |                                   |
|---------------------------------------|-----------------------------------|
| * <i>Velites</i>                      | * <i>Hastati</i>                  |
| * <i>Princeps</i>                     | * <i>Triarii</i>                  |
| * <i>Caballería italiana y romana</i> | * <i>Peltastas y Thureophoroi</i> |

**TROPAS INFRECIENTES:** Hasta un 20%, de los puntos del ejército pueden ser invertidos en estas tropas, entre las siguientes:

- |   |  |
|---|--|
| * <i>Caballería Tarentina (R: Caballería italiana y romana)</i> | * <i>Caballería Numida (R: Caballería italiana y romana)</i> |
| * <i>Caballería Hispana (R: Infantería hispana)</i>             | * <i>Infantería Gala</i>                                     |
| * <i>Caballería gala (R: Infantería Gala)</i>                   | * <i>Arqueros cretenses</i>                                  |
| * <i>Infantería Hispana</i>                                     | * <i>Infantería Illyriana</i>                                |
| * <i>Caballería Illyriana (R: Infantería Illyriana)</i>         | * <i>Infantería Liguria</i>                                  |
| * <i>0-1 Elefante</i>   |  |

## TROPAS RESTRINGIDAS (R:)

En el caso del ejército romano republicano, muchas de las tropas están disponibles en distintos tipos de listas, a pesar de que, en ocasiones, se marcan como *tropas restringidas* respecto de otros tipos de tropas en el ejército.

Esto significa que si se incluyen tropas restringidas en un ejército, al menos una unidad de las indicadas junto a ellas debe incluirse en el ejército igualmente. Por ejemplo –*Caballería Tarentina (R: Caballería italiana y romana)*– significa que para incluir unidades de caballería tarentina, debe incluirse al menos una unidad de caballería italiana y romana.

## PERSONAJES

### **0 – 1 GENERAL DEL EJÉRCITO**

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
General del Ejército	4 (10)	5	5	4	3	3	6	2	9		145
<b>Equipo:</b> Arma de mano. Puede llevar armadura ligera (+3 pts), escudo (+2 pts) y/o – solo si va a pie–, gran escudo (+3 pts). Puede llevar un caballo, gratis, y pasa a mover 8”										<b>Reglas especiales:</b> <i>General del ejército. Tozudo. Instrucción marcial. Generales alternativos</i>	

### **GENERALES ALTERNATIVOS**

Después de escoger el ejército, pero antes del despliegue, y solo si el general romano lo desea, puede lanzar 1D6. Si obtiene 1-2, mantendrá el General habitual. Si obtiene 3-4, lo sustituirá el perfil de *Bestia de la Política* indicado abajo, mientras que si obtiene 5-6 lo sustituirá el *Militar de Carrera*. Este lanzamiento de dado no tiene efecto alguno sobre el Consul, si es escogido por el jugador romano.

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Bestia de la Política	4 (10)	4	4	4	3	3	4	2	8		145
<b>Equipo:</b> Idéntico al del General estándar	<b>Reglas especiales:</b> <i>General del Ejército</i> . Siempre debe desplegar primero su ejército. El jugador enemigo lanza 1D6 al comienzo de la partida, y estas son las veces que el enemigo puede exigir al jugador Romano que repita un chequeo de Liderazgo durante la partida (solo una repetición por tirada, como máximo). En compensación, el jugador Romano recibe de forma gratuita y automática un Tribuno Militar o un Prefecto Aliado (tan solo la miniatura básica de coste 69 puntos, sin opciones extra)										

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Militar de Carrera	4 (10)	6	6	4	4	3	6	3	10		145
<b>Equipo:</b> Idéntico al del General estándar. Si va montado, puede ir sobre un caballo de guerra.		<b>Reglas especiales:</b> <i>General del Ejército. Tozudo. Instrucción Marcial.</i> Siempre debe desplegar su ejército en segundo lugar. El jugador Romano lanza 1D6 al comienzo de la partida, y estas son las veces que el jugador Romano puede repetir un chequeo de Liderazgo durante la partida (solo una repetición por tirada, como máximo).									

### 0 – 1 PORTAESTANDARTE DE BATALLA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Portaestandarte	4 (10)	4	4	4	3	2	5	2	8		80
<b>Equipo:</b> Arma de mano. Puede llevar armadura ligera (+3 pts), escudo (+2 pts) y/o –solo si va a pie-, gran escudo (+3 pts). Puede llevar caballo, gratis.							<b>Reglas especiales:</b> <i>Portaestandarte de Batalla. Tozudo. Instrucción Marcial.</i>				

### 0 – 1 CÓNsul

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Cónsul	4 (10)	5	5	4	3	3	6	2	9		145
<b>Equipo:</b> Arma de mano. Puede llevar armadura ligera (+3 pts), escudo (+2 pts) y/o –solo si va a pie-, gran escudo (+3 pts). Puede llevar un caballo, gratis, y pasa a mover 8”					<b>Reglas especiales:</b> <i>General del ejército. Tozudo. Instrucción marcial.</i> Solo puede escogerse si el ejército supera los 2000 puntos, y actúa como un 2º General del Ejército.						

### 0 – 1 PREFECTO DE CABALLERÍA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Prefecto de caballería	8 (20)	5	5	4	3	2	5	2	8		86
<b>Equipo:</b> Arma de mano, armadura ligera y escudo. Monta a caballo. Puede llevar lanza por +2 pts.					<b>Reglas especiales:</b> Un prefecto de caballería solo aplica su bonificador de Liderazgo a la caballería romana e italiana						

### TRIBUNO MILITAR

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Tribuno militar	4 (10)	4	4	4	3	2	5	2	8		69
<b>Equipo:</b> Arma de mano y armadura ligera. Puede llevar escudo (+2 pts) y/o –solo si va a pie-, gran escudo (+3 pts). Puede llevar un caballo, gratis, y pasa a mover 8”								<b>Reglas especiales:</b> <i>Tozudo. Instrucción marcial</i>			

### PREFECTO ALIADO

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Prefecto aliado	4 (10)	4	4	4	3	2	5	2	8		69
<b>Equipo:</b> Arma de mano, escudo grande y armadura ligera.							<b>Reglas especiales:</b> <i>Instrucción marcial.</i> Puede ser <i>Tozudo</i> por +3 pts.				

## ALAE y Legiones

### 1+ LEVAS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Levas	5 (12,5)	2	3	3	3	1	3	1	5		4
<b>Equipo:</b> Jabalinas. Pueden llevar escudo (+1 pto) y lanza (libre)				<b>Reglas especiales:</b> <i>Hostigadores.</i> Debe haber al menos una unidad de Levas en el ejército, a menos de que hayan sido históricamente reemplazado por Velites (lee <i>Reorganización</i> más abajo)							

**Nota:** El perfil básico de las levas sirve para representar los Rorari, incluidas sus habilidades especiales (salvo la obligatoriedad de su inclusión en el ejército).

### 1+ HASTATI

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Hastati	4 (10)	3	3	3	3	1	3	1	7		9
Hastati rasos	4 (10)	2	3	3	3	1	3	1	5		7
<b>Equipo:</b> Espada, <i>pilum</i> y escudo grande. Pueden llevar armadura ligera (+2 pts).						<b>Reglas especiales:</b> <i>Manípula.</i> Pueden tener <i>Instrucción Marcial</i> (+2 pts). Debe haber al menos una unidad de Hastati en el ejército por cada unidad de Princeps. Puede tener Campeón, Estandarte y Músico sin coste.					



## 1+ PRÍNCEPS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Princeps	4 (10)	3	3	3	3	1	3	1	7		8
<b>Equipo:</b> Espada, lanza y gran escudo. Puede llevar armadura ligera (+2 pts). Puede reemplazar su lanza por <i>pilum</i> (+1 pto).				<b>Reglas especiales:</b> <i>Manípula</i> . Pueden tener <i>Instrucción Marcial</i> (+2 pts). Debe haber al menos una unidad de Princeps en el ejército por cada unidad de Triarii. Puede tener Campeón, Estandarte y Músico sin coste.							

## 1+ TRIARII

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Triarii	4 (10)	3	3	3	3	1	3	1	8		13
<b>Equipo:</b> Espada, lanza y gran escudo. Puede llevar armadura ligera (+2 pts).				<b>Reglas especiales:</b> <i>Manípula</i> . <i>Instrucción Marcial</i> . <i>Tozudos</i> . Debe haber al menos una unidad de Triarii en el ejército. Puede tener Campeón, Estandarte y Músico sin coste.							

## ACCENSUS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Accensu	4 (10)	2	2	3	3	1	3	1	5		4
<b>Equipo:</b> Lanza y gran escudo.											

## REORGANIZACIÓN

En algún momento durante este periodo, aunque no sabemos con exactitud cuando, las legiones romanas se reorganizaron; ahora se formaban de 10 manípulas de 120 hastati, otras 10 de 120 príncipes y 10 manípulas más pequeñas de 60 triarii. Alrededor del 211 antes de Cristo, posiblemente coincidiendo con la reorganización de las legiones, la infantería ligera hostigadora se convirtió en 1200 velites perfectamente entrenados, seguramente formados por una combinación de levas y rorarii. Los accensi ya no son mencionados en relación con dicha reorganización.

Para mostrar estos cambios, utiliza el perfil de los Velites para sustituir a las Levas, y reduce el número de Triarii en relación con los Príncipes y Hastati, de este modo: debe haber dos unidades de Príncipeps por cada unidad de Triarii en el ejército. Para permitir el uso de unidades pequeñas, incluye una unidad de Triarii por cada dos unidades de Hastati y dos de Príncipeps.

## VELITES

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Velites	5 (12,5)	3	3	3	3	1	3	1	7		7
<b>Equipo:</b> Espada, jabalinas y escudo. Pueden llevar venablos (+1 pto).				<b>Reglas especiales:</b> <i>Hostigadores</i> . No pueden utilizarse si el ejército incluye Levas, Rorarii o Accensi.							

## AUXILIARES

### CABALLERÍA ROMANA E ITALIANA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Caballería	6 (15)	3	3	3	3	1	3	1	7		13
<b>Equipo:</b> Espada, venablo y escudo. Pueden llevar armadura ligera (+2 pts) y jabalinas (+1 pto).											

### LANCEROS ITALIANOS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Lancero	5 (12,5)	3	3	3	3	1	3	1	7		7
0-1 Extraordinario	5 (12,5)	4	4	3	3	1	3	1	8		12
<b>Equipo:</b> Espada, venablo y escudo. Pueden llevar armadura ligera (+2 pts) y gran escudo (+1 pto).				<b>Reglas especiales:</b> La unidad de Lanceros Extraordinarios no puede tener más miniaturas que la más pequeña de las unidades de Lanceros Italianos.							

### PELTASTAS Y THUREOPHOROI

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Peltasta	5 (12,5)	2	3	3	3	1	2	1	5		5
Thureophoroi	5 (12,5)	3	3	3	3	1	3	1	7		7
<b>Equipo:</b> Espadas y jabalinas. Los peltastas también llevan rodela, que pueden cambiar por escudos (+1 pts). Los Thureophoroi portan escudos y, además, pueden llevar lanzas (+1 pts).									<b>Reglas especiales:</b> <i>Infantería Ligera</i>		

## UNIDADES ESPECIALISTAS

### ARQUEROS CRETENSES

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Cretenses	5 (12,5)	3	4	3	3	1	3	1	6		10
<b>Equipo:</b> Espadas, rodela y arcos compuestos				<b>Reglas especiales:</b> <i>Hostigadores</i> . No pueden ser la más grande entre las unidades de hostigadores en el ejército							

### HOSTIGADORES DE SIRACUSA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Tropas de Siracusa	5 (12,5)	2	3	3	3	1	3	1	5		5
<b>Equipo:</b> Hondas. Pueden llevar rodela (+1 pts)				<b>Reglas especiales:</b> <i>Hostigadores</i> . No pueden ser la más grande entre las unidades de hostigadores en el ejército							

### HONDEROS BALEARES

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Honderos baleares	5 (12,5)	3	4	3	3	1	3	1	7		10
<b>Equipo:</b> Espadas y hondas. Pueden llevar rodela (+1 pts)				<b>Reglas especiales:</b> <i>Hostigadores. Partida de Guerra</i> . No pueden ser la más grande entre las unidades de hostigadores en el ejército							

### CABALLERÍA TARENTINA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Tarentino	8 (20)	2	4	3	3	1	3	1	7		20
<b>Equipo:</b> Espadas, jabalinas y escudos. Pueden portar escudos grandes (+1 pts).				<b>Reglas especiales:</b> <i>Caballería ligera. Huida Fingida. Disparo Parto</i> . No puede tener más miniaturas que cualquier otra unidad de caballería en el ejército							

### CABALLERÍA NÚMIDA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Numida	8 (20)	3	4	3	3	1	4	1	7		21
<b>Equipo:</b> Cuchillo, jabalinas y rodela. Pueden reemplazar la rodela por escudos (+1 pts).				<b>Reglas especiales:</b> <i>Caballería ligera. Huida Fingida. Disparo Parto</i> . No puede tener más miniaturas que cualquier otra unidad de caballería en el ejército							

### SCUTARII

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Scutarii	5 (12,5)	3	3	3	3	1	3	1	7		9
<b>Equipo:</b> Espada, venablo y escudos. Pueden reemplazar el venablo por <i>pilum / soliferrum</i> (+2 pts) y pueden llevar jabalinas (+1 pts).						<b>Reglas especiales:</b> <i>Subterfugio</i> . Pueden mejorarse a <i>Instrucción marcial</i> (+2 pts)					

### CABALLERÍA HISPANA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Caballería Ligera	8 (20)	3	3	3	3	1	3	1	7		17
<b>Equipo:</b> Llevan espada, rodela y venablo. Pueden llevar jabalinas (+1 pts).				<b>Reglas especiales:</b> <i>Caballería ligera</i> . No puede tener más miniaturas que cualquier otra unidad de caballería en el ejército							

**ÍNFANTERÍA GALA**

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Guerrero galo	4 (10)	3	3	3	3	1	3	1	5		6
<b>Equipo:</b> Armas mixtas y escudo.				<b>Reglas especiales:</b> <i>Partida de Guerra. Subterfugio.</i>							

**CABALLERÍA GALA**

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Caballería Noble	8 (20)	4	4	3	3	1	4	1	6		19
<b>Equipo:</b> Armas mixtas y escudo. Pueden llevar armadura ligera (+2 pto).				<b>Reglas especiales:</b> <i>Partida de Guerra.</i> No pueden superar en miniaturas a ninguna otra caballería en el ejército.							

**ÍNFANTERÍA ILLYRIA**

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Illyriano	4 (10)	3	3	3	3	1	3	1	5		6
<b>Equipo:</b> Espadas, jabalinas, venablos y escudos				<b>Reglas especiales:</b> <i>Partida de Guerra. Subterfugio. Infantería Ligera</i>							

**CABALLERÍA ILLYRIA**

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Illyriano a caballo	8 (20)	4	4	3	3	1	4	1	7		16
<b>Equipo:</b> Espadas, jabalinas y escudos.				<b>Reglas especiales:</b> <i>Partida de Guerra. Caballería ligera.</i> No pueden superar en miniaturas a ninguna otra caballería en el ejército.							

**GUERREROS LIGURIOS**

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Guerreros Ligurios	5 (12,5)	3	3	3	3	1	3	1	6		7
<b>Equipo:</b> Armas mixtas y escudos.				<b>Reglas especiales:</b> <i>Partida de Guerra. Infantería Ligera. Subterfugio.</i>							

**0 – 1 ELEFANTES NÚMIDAS**

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Elefante africano	6 (15)	4	0	6	5	5	3	4	4		116
Mahout	--	2	2	3	3	1	3	1	7		
Dotación	--	3	3	3	3	1	3	1	7		
0-10 Acompañantes	--	3	3	3	3	1	3	1	7		10
<b>Equipo:</b> El Elefante lleva un mahout desarmado y dos miembros de la dotación con jabalinas situados en una torreta (salvación de 5+ para la dotación). Puede haber hasta 10 acompañantes; la mitad como máximo de los cuales están armados con hondas y rodela, y el resto están equipados con espadas y rodela.				<b>Reglas especiales:</b> <i>Elefante.</i> Puede entrar en estampida. Causa <i>miedo</i> en la infantería y <i>terror</i> en la caballería. Los Elefantes africanos sienten <i>miedo</i> de todos los Elefantes de origen indio (a pesar de la inmunidad general a la psicología de los elefantes). Los acompañantes son Infantería Ligera. Si los acompañantes se encuentra con el elefante cuando se traba en cuerpo a cuerpo, cualquier acompañante en contacto con una miniatura enemiga puede luchar también. Los acompañantes no pueden tener miembros del grupo de mando.							

# CARTAGO

## OPCIONES DE LISTAS DE EJÉRCITO

*Esta lista de ejército puede utilizarse para crear uno de estos ejércitos*

→ *La Primera Guerra Púnica*

→ *La Segunda Guerra Púnica en Italia*

→ *La Tercera Guerra Púnica en África*

→ *La Segunda Guerra Púnica en Hispania*

→ *La Segunda Guerra Púnica en África*

## LA PRIMERA GUERRA PÚNICA

**PERSONAJES:** Hasta un 25% del valor del ejército. El ejército debe tener al menos un personaje que sirva como General del Ejército.

**TROPAS COMUNES:** Al menos un 50% de los puntos del ejército deben ser invertidos en estas tropas, de entre las siguientes:

\* *Campesinos Africanos*

\* *Guerreros Galos (R: Hoplitas Mercenarios)*

\* *Hostigadores*

\* *Hoplitas Mercenarios*

\* *Infantería Hispana (R: Hoplitas Mercenarios)*

\* *Caballería Númida (R: Caballería Pesada Púnica)*

**TROPAS INFRECIENTES:** Hasta un 33%, de los puntos del ejército pueden ser invertidos en estas tropas, entre las siguientes:

\* *Peltastas y Thureophoroi (R: Hoplitas Mercenarios)*

\* *Caballería Campania (R: Hoplitas Mercenarios)*

\* *Honderos baleares*

\* *Arqueros Sardos*

\* *Caballería Pesada Púnica*

\* *Elefantes*

\* *Infantería Liguria*

\* *Artillería*

## LA SEGUNDA GUERRA PÚNICA EN HISPANIA

**PERSONAJES:** Hasta un 25% del valor del ejército. El ejército debe tener al menos un personaje que sirva como General del Ejército, que No puede ser un General Mercenario.

**TROPAS COMUNES:** Al menos un 50% de los puntos del ejército deben ser invertidos en estas tropas, de entre las siguientes:

\* *Africanos entrenados*

\* *Infantería Hispana*

\* *Caballería Númida (R: Africanos Entrenados)*

\* *Guerreros Galos*

\* *Hostigadores*

\* *Scutarii Celtíberos (R: Infantería Hispana)*

**TROPAS INFRECIENTES:** Hasta un 25%, de los puntos del ejército pueden ser invertidos en estas tropas, entre las siguientes:

\* *Caballería Hispana*

\* *Elefantes (R: Africanos Entrenados)*

\* *Artillería*

\* *Caballería Gala*

\* *Honderos baleares*

## LA SEGUNDA GUERRA PÚNICA EN ITALIA

**PERSONAJES:** Hasta un 25% del valor del ejército. El ejército debe tener al menos un personaje que sirva como General del Ejército, que No puede ser un General Mercenario.

**TROPAS COMUNES:** Al menos un 50% de los puntos del ejército deben ser invertidos en estas tropas, de entre las siguientes:

\* *Africanos entrenados*

\* *Guerreros Galos (R: Africanos Entrenados, Veteranos)*

\* *Veteranos Galos (R: Africanos Entrenados, Veteranos)*

\* *Infantería Hispana (R: Africanos Entrenados, Veteranos)*

\* *Caballería Númida (R: Africanos Entrenados, Veteranos, Infantería Osca, Infantería Italiana)*

\* *Veteranos*

\* *Infantería Osca*

\* *Infantería Italiana*

\* *Hostigadores*

**TROPAS INFRECIENTES:** Hasta un 33%, de los puntos del ejército pueden ser invertidos en estas tropas, entre las siguientes:

\* *Caballería Campania (R: Infantería Osca, Infantería Italiana)*

\* *Caballería Gala*

\* *Elefantes (Solo UNO, y, además, R: Africanos Entrenados, Veteranos)*

\* *Scutarii Celtíberos (R: Veteranos, Africanos Entrenados)*

\* *Infantería Liguria*

\* *Caballería Hispana*

\* *Honderos baleares*

\* *Desertores Romanos*

\* *Artillería*

## LA SEGUNDA GUERRA PÚNICA EN ÁFRICA

**PERSONAJES:** Hasta un 25% del valor del ejército. El ejército debe tener al menos un personaje que sirva como General del Ejército, que No puede ser un General Mercenario.

**TROPAS COMUNES:** Al menos un 50% de los puntos del ejército deben ser invertidos en estas tropas, de entre las siguientes:

- |  |   |
|--|---|
| * Africanos entrenados   | * Ciudadanos                                    |
| * Campesinos Africanos (R: Ciudadanos)   | * Veteranos                                     |
| * Infantería Osca  | * Veteranos Bruttios o Cretenses (R: Veteranos) |
| * Hostigadores   | * Caballería Pesada Púnica                      |
| * Caballería Númida (R: Africanos Entrenados, Campesinos Africanos, Veteranos) |   |

**TROPAS INFRECIENTES:** Hasta un 33%, de los puntos del ejército pueden ser invertidos en estas tropas, entre las siguientes:

- |   |                       |
|---|-----------------------|
| * Caballería Hispana (R: Veteranos, Africanos Entrenados) | * Elefantes           |
| * Caballería Gala (R: Veteranos, Africanos Entrenados)    | * Honderos baleares   |
| * Artillería  | * Scutarii Celtíberos |
| * Infantería Liguria                                      | * Arqueros Moros      |

## LA TERCERA GUERRA PÚNICA EN ÁFRICA

**PERSONAJES:** Hasta un 25% del valor del ejército. El ejército debe tener al menos un personaje que sirva como General del Ejército, que No puede ser un General Mercenario.

**TROPAS COMUNES:** Al menos un 75% de los puntos del ejército deben ser invertidos en estas tropas, de entre las siguientes:

- |   |                |
|---|----------------|
| * Africanos entrenados  | * Ciudadanos   |
| * Campesinos Africanos  | * Hostigadores |
| * Caballería Númida (R: Africanos Entrenados, Campesinos Africanos) |                |

**TROPAS INFRECIENTES:** Hasta un 25%, de los puntos del ejército pueden ser invertidos en estas tropas, entre las siguientes:

- |                            |              |
|----------------------------|--------------|
| * Caballería Pesada Púnica | * Artillería |
|----------------------------|--------------|

## TROPAS RESTRINGIDAS (R:)



Debido a la naturaleza “políglota” de los ejércitos Cartagineses a lo largo de sus historia, muchas de las tropas están disponibles en distintos tipos de listas, a pesar de que, en ocasiones, se marcan como *tropas restringidas* respecto de otros tipos de tropas en el ejército.

Esto significa que si se incluyen tropas restringidas en un ejército, al menos una unidad de las indicadas junto a ellas debe incluirse en el ejército igualmente. Por ejemplo –*Infantería Hispana (R: Africanos Entrenados, Veteranos)*- significa que para incluir unidades de Infantería Hispana, debe incluirse al menos una unidad de Africanos Entrenados y/o de Veteranos.

### PERSONAJES

**Nota:** Observa que los beneficios del Portaestandarte de Batalla y del General, en los ejércitos Cartagineses, pueden usarse por todas las unidades del ejército, incluidas aquellas con origen mercenarios

### **0 – 1 GENERAL DEL EJÉRCITO**

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
General del Ejército	4 (10)	5	5	4	3	3	6	2	9		140
<b>Equipo:</b> Arma de mano. Puede llevar armadura ligera (+3 pts), escudo (+2 pts) y/o – solo si va a pie-, gran escudo (+3 pts). Puede llevar un caballo, gratis, y pasa a mover 8”									<b>Reglas especiales:</b> <i>General del ejército.</i>		

### **0 – 1 GENERAL MERCENARIO**

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
General mercenario	4 (10)	5	4	4	3	2	5	2	8		85
<b>Equipo:</b> Arma de mano. Puede llevar armadura ligera (+3 pts), lanza (+2 pts), escudo (+2 pts) y/o gran escudo (+3 pts). Puede llevar un caballo, gratis, y pasa a mover 8”, en cuyo caso no podrá llevar lanza ni gran escudo.									<b>Reglas especiales:</b> Por +25 pts puede ser General, si no se escoge la opción de General del Ejército, salvo limitaciones del periodo de la lista de ejército.		

### 0 – 1 PORTAESTANDARTE DE BATALLA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Portaestandarte	4 (10)	4	4	4	3	2	5	2	8		75
<b>Equipo:</b> Arma de mano. Puede llevar armadura ligera (+3 pts), escudo (+2 pts) y/o – solo si va a pie–, gran escudo (+3 pts). Puede llevar un caballo, gratis, y pasa a mover 8”									<b>Reglas especiales:</b> <i>Portaestandarte de Batalla</i>		

### SUBORDINADO

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Subordinado	4 (10)	4	4	4	3	2	5	2	8		63
<b>Equipo:</b> Arma de mano y armadura ligera. Puede llevar escudo (+2 pts) o – solo si va a pie–, gran escudo (+3 pts). Puede llevar un caballo, gratis, y pasa a mover 8”									<b>Reglas especiales:</b> Por +25 pts puede ser General, si no se escoge la opción de General del Ejército		

## INFANTERÍA

### INFANTERÍA CIUDADANA / CIUDADANOS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Ciudadanos	4 (10)	3	3	3	3	1	3	1	7		7
<b>Equipo:</b> Espada, venablo y escudo							<b>Reglas especiales:</b> <i>Infantería ligera</i>				

### INFANTERÍA AFRICANA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Campesinos Africanos	4 (10)	2	2	3	3	1	2	1	5		6
Africanos Entrenados	4 (10)	3	3	3	3	1	3	1	7		10
<b>Equipo:</b> Arma de mano, lanza, armadura ligera y gran escudo						<b>Reglas especiales:</b> Los Campesinos son <i>Siervos y Campesinos</i> . Los Africanos Entrenados pueden luchar en dos filas por el frente con sus lanzas en el turno en que cargan.					

### VETERANOS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Veteranos	4 (10)	4	4	3	3	1	4	1	8		17
<b>Equipo:</b> Espada, lanza, armadura ligera y gran escudo. Pueden reemplazar sus lanzas por venablos (pasan a costar 15 puntos en lugar de 17)						<b>Reglas especiales:</b> <i>Tozudos</i> . Pueden tener <i>Instrucción Marcial</i> por +2 pts. Los Veteranos pueden luchar en dos filas por el frente con sus lanzas en el turno en que cargan.					



### HOPLITAS MERCENARIOS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Hoplita mercenario	4 (10)	3	3	3	3	1	3	1	7		10
<b>Equipo:</b> Espada, lanza y gran escudo. Pueden llevar armadura ligera (+1 pto).							<b>Reglas especiales:</b> <i>Falange</i>				

### PELTASTAS Y THUREOPHOROI

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Peltasta	5 (12,5)	2	3	3	3	1	2	1	5		5
Thureophoroi	5 (12,5)	3	3	3	3	1	3	1	7		7

**Equipo:** Espadas y jabalinas. Los peltastas también llevan rodela, que pueden cambiar por escudos (+1 pts). Los Thureophoroi portan escudos y, además, pueden llevar lanzas (+1 pts).

**Reglas especiales:** *Infantería Ligera*

### ÍNFANTERÍA OSCA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Hoplita Osco	4 (10)	3	3	3	3	1	2	1	7		10
Guerrero Osco	5 (12,5)	3	3	3	3	1	3	1	7		7

**Equipo:** Los Hoplitas llevan espada, lanza y escudo grande. Los Guerreros llevan espada, venablo y escudo, pudiendo equipar escudo grande (+2 pts). Las dos unidades pueden mejorarse con armadura ligera (+1 pts)

**Reglas especiales:** Los Hoplitas son *falange*, y puede haber una unidad por cada otra unidad de Guerreros. Los Guerreros son *Infantería Ligera*

### INFANTERÍA ITALIANA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Lanceros italianos	5 (12,5)	3	3	3	3	1	3	1	7		7

**Equipo:** Espada, venablo y escudo. Pueden llevar armadura ligera (+1 pts).

**Reglas especiales:** *Infantería ligera*

### VETERANOS BRUTTIOS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Veteranos brutitios	5 (12,5)	4	4	3	3	1	4	1	8		14

**Equipo:** Espada, venablo, armadura ligera y escudo

**Reglas especiales:** *Infantería ligera*

### ÍNFANTERÍA GALA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Guerrero galo	5 (12,5)	3	3	3	3	1	3	1	5		6
Veterano galo	4 (10)	4	3	3	3	1	4	1	5		10

**Equipo:** Armas mixtas y escudo. Los Veteranos llevan armadura ligera.

**Reglas especiales:** *Partida de Guerra. Subterfugio.*

### INFANTERÍA HISPANA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Scutarii	5 (12,5)	3	3	3	3	1	3	1	7		9
Caetratii	5 (12,5)	3	3	3	3	1	3	1	7		7

**Equipo:** Los Scutarii llevan espada, venablo y escudo. Pueden sustituir el venablo por *pilum* (+2 pts). Pueden llevar jabalinas (+1 pts) y armadura ligera (+1 pts). Los Caetratii llevan escudo, jabalinas y rodela.

**Reglas especiales:** Los Scutarii tienen *Subterfugio*. Los Caetratii son *Hostigadores* y solo puede haber una unidad por cada otra unidad de Scutarii.



## HOSTIGADORES

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Hostigadores	5 (12,5)	2	3	3	3	1	3	1	5		4
<b>Reglas especiales:</b> Debe haber al menos una unidad de estos hostigadores por cada otra unidad con la regla de <i>hostigadores</i> en el ejército.								<b>Equipo:</b> Cuchillo, jabalina y rodela.			

## CABALLERÍA Y ELEFANTES

### CABALLERÍA PESADA PÚNICA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Caballería Pesada	8 (20)	3	3	3	3	1	3	1	7		21
<b>Equipo:</b> Espada, venablo, armadura ligera y escudo											

### CABALLERÍA CAMPANIA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Caballería campania	8 (20)	4	3	3	3	1	4	1	7		20
<b>Equipo:</b> Espada y jabalinas. Pueden llevar armadura ligera (+2 pts), escudo (+1 pto) y reemplazar libremente las jabalinas por lanzas.						<b>Reglas especiales:</b> <i>Caballería ligera</i> . No pueden superar en miniaturas a ninguna otra caballería en el ejército.					

### CABALLERÍA NÚMIDA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Numida	8 (20)	3	4	3	3	1	4	1	7		21
<b>Equipo:</b> Cuchillo, jabalinas y rodela. Pueden reemplazar la rodela por escudos (+1 pto).						<b>Reglas especiales:</b> <i>Caballería ligera</i> . <i>Huida Fingida</i> . <i>Disparo Parto</i> .					

### CABALLERÍA HISPANA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Caballería Pesada	8 (20)	4	4	3	3	1	3	1	7		23
Caballería Ligera	8 (20)	3	3	3	3	1	3	1	7		17
<b>Equipo:</b> Llevan espada y venablo. La Caballería Pesada lleva también escudo, mientras que la Ligera lleva rodela. Pueden llevar jabalinas (+1 pto). La Caballería Pesada puede reemplazar sus venablos por lanzas, libremente, y puede llevar armadura ligera (+2 pts).						<b>Reglas especiales:</b> la Caballería Ligera es, evidentemente, <i>Caballería ligera</i> . No pueden superar en miniaturas a ninguna otra caballería en el ejército.					

### CABALLERÍA GALA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Caballería Noble	8 (20)	4	4	3	3	1	4	1	6		19
<b>Equipo:</b> Armas mixtas y escudo. Pueden llevar armadura ligera (+2 pts).					<b>Reglas especiales:</b> <i>Partida de Guerra</i> . No pueden superar en miniaturas a ninguna otra caballería en el ejército.						

### ELEFANTES

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Elefante africano	6 (15)	4	0	6	5	5	3	4	4		120
Mahout	--	2	2	3	3	1	3	1	7		
Dotación	--	3	3	3	3	1	3	1	7		
<b>Equipo:</b> El Elefante lleva un mahout desarmado y dos miembros de la dotación con espadas y jabalinas. Puede equiparse con una torreta (salvación de 5+ para la dotación, +15 pts). Se pueden incluir escudos en el exterior de la torreta (+4 pts, añaden un +1 a la salvación de la dotación). Un tercer miembro de la dotación, armado como estos, puede añadirse a la unidad por +8 pts.						<b>Reglas especiales:</b> <i>Elefante</i> . Puede entrar en estampida. Causa <i>miedo</i> en la infantería y <i>terror</i> en la caballería. Los Elefantes africanos sienten <i>miedo</i> de todos los Elefantes de origen indio (a pesar de la inmunidad general a la psicología de los elefantes).					



### ELEFANTES NO ENTRENADOS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Elefante no entrenado	6 (15)	4	0	6	5	5	3	4	4		90
Mahout	--	2	2	3	3	1	3	1	5		
<b>Equipo:</b> El Elefante lleva un mahout desarmado		<b>Reglas especiales:</b> <i>Elefante</i> . Puede entrar en estampida. Causa <i>miedo</i> en la infantería y <i>terror</i> en la caballería. Los Elefantes africanos sienten <i>miedo</i> de todos los Elefantes de origen indio (a pesar de la inmunidad general a la psicología de los elefantes).									



### UNIDADES ESPECIALISTAS

#### HONDEROS BALEARES

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Honderos baleares	5 (12,5)	3	4	3	3	1	3	1	7		10
<b>Equipo:</b> Espada y hondas. Pueden llevar rodela (+1 pto).		<b>Reglas especiales:</b> <i>Partida de Guerra</i> . <i>Hostigadores</i> . No pueden ser la unidad de hostigadores más numerosa del ejército.									

#### SCUTARII CELTÍBEROS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Celtíberos	5 (12,5)	3	3	3	3	1	3	1	5		7
<b>Equipo:</b> Espada, venablo y escudos. Pueden reemplazar el venablo por <i>pilum</i> (+2 ptos) y pueden llevar armadura ligera (+1 pto).		<b>Reglas especiales:</b> <i>Partida de Guerra</i> . <i>Subterfugio</i>									

#### DESERTORES ROMANOS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Desertor	4 (10)	3	3	3	3	1	3	1	7		9
<b>Equipo:</b> Espada y gran escudo. Pueden llevar lanza (+2 ptos) o <i>pilum</i> (+3 ptos), así como armadura ligera (+2 ptos).		<b>Reglas especiales:</b> <i>Odio a los Romanos</i> : Aplican la regla 2 y 3 del <i>odio</i> si luchan con Romanos Republicanos (repiten los impactos fallados en el primer turno de combate y están obligados a perseguir a sus enemigos si vencen en cuerpo a cuerpo y los hacen huir).									

#### HONDEROS LIGURIOS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Hondero	5 (12,5)	2	3	3	3	1	3	1	6		5
<b>Equipo:</b> hondas		<b>Reglas especiales:</b> <i>Hostigadores</i> . No pueden ser la unidad de hostigadores más numerosa del ejército.									

### GUERREROS LIGURIOS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Guerreros Ligurios	5 (12,5)	3	3	3	3	1	3	1	6		7
<b>Equipo:</b> Armas mixtas y escudos. Pueden llevar armadura ligera (+2 pts).				<b>Reglas especiales:</b> <i>Partida de Guerra. Infantería Ligera. Subterfugio.</i>							

### ARQUEROS SARDOS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Arqueros sardos	5 (12,5)	2	3	3	3	1	3	1	5		5
<b>Equipo:</b> Arcos	<b>Reglas especiales:</b> <i>Hostigadores.</i> No pueden ser la unidad de hostigadores más numerosa del ejército.										

### ARQUEROS MOROS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Arqueros moros	5 (12,5)	2	3	3	3	1	3	1	5		5
<b>Equipo:</b> Arcos	<b>Reglas especiales:</b> <i>Hostigadores.</i> No pueden ser la unidad de hostigadores más numerosa del ejército.										

### ARTILLERÍA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Balista pesada	-	-	-	-	6	2	-	-	-		42
Dotación	4 (10)	3	3	3	3	1	3	1	7		
<b>Equipo:</b> Dos miembros de la dotación armados con espadas, pudiendo añadirse un tercero (+6 pts). La dotación puede llevar escudos grandes (+2 pts) y armadura ligera (+2 pts).				<b>Reglas especiales:</b> Como en el reglamento básico. Alcance = 48". Fuerza = 5/-1 por fila, sin salvación por armadura. 1D4 heridas por impacto no salvado. Solo puede haber una Balista por cada unidad de Ciudadanos o Infantería Africana en el ejército.							

# HISPANIA

## OPCIONES DE LISTAS DE EJÉRCITO

*Esta lista de ejército puede utilizarse para crear uno de estos tres ejércitos*

→ *ÍBEROS*

→ *CELTÍBEROS*

→ *LUSITANOS*

### ÍBEROS

**PERSONAJES:** Hasta un 25% del valor del ejército. El ejército debe tener al menos un personaje que sirva como General del Ejército.

**INFANTERÍA:** Al menos un 50% de los puntos del ejército deben ser invertidos en estas tropas, de entre las siguientes: *Scutarii, Tribus Salvajes y Caetratii*.

**CABALLERÍA:** Hasta un 25% de los puntos del ejército pueden ser invertidos en estas tropas, de entre las siguientes: *Caballería Ligera y 0-1 Caballería Pesada*

**UNIDADES ESPECIALES:** Hasta un 25% de los puntos del ejército pueden ser invertidos en estas tropas, de entre las siguientes: *Honderos, Honderos Baleares y Guerreros Celtíberos*

### CELTÍBEROS

**PERSONAJES:** Hasta un 25% del valor del ejército. El ejército debe tener al menos un personaje que sirva como General del Ejército.

**INFANTERÍA:** Al menos un 50% de los puntos del ejército deben ser invertidos en estas tropas, de entre las siguientes: *Guerreros Celtíberos, Tribus Salvajes y Caetratii* (ninguna unidad de Caetratii puede tener más miniaturas que la más pequeña de las unidades de Celtíberos).

**CABALLERÍA:** Hasta un 25% de los puntos del ejército pueden ser invertidos en estas tropas, de entre las siguientes: *Caballería Ligera y 0-1 Caballería Pesada*

**UNIDADES ESPECIALES:** Hasta un 10% de los puntos del ejército pueden ser invertidos en estas tropas, de entre las siguientes: *Honderos*.

### LUSITANOS

**PERSONAJES:** Hasta un 25% del valor del ejército. El ejército debe tener al menos un personaje que sirva como General del Ejército.

**INFANTERÍA:** Al menos un 50% de los puntos del ejército deben ser invertidos en estas tropas, de entre las siguientes: *Lusitanos y Caetratii* (una unidad de Lusitanos como máximo por cada dos unidades de Caetratii. Además, ninguna unidad de Caetratii puede tener más miniaturas que la más pequeña unidad de los Lusitanos).

**CABALLERÍA:** Hasta un 25% de los puntos del ejército pueden ser invertidos en estas tropas, de entre las siguientes: *Caballería Ligera* (que puede tener armadura ligera por **+2 ptos**) y *0-1 Caballería Pesada*

**UNIDADES ESPECIALES:** Hasta un 10% de los puntos del ejército pueden ser invertidos en estas tropas, de entre las siguientes: *Honderos*.

## TERRENO

En el caso de que se use el método recomendado para colocar escenografía (según el Reglamento Básico), el general Hispano puede colocar el terreno que él genere, durante su turno, en el lado controlado por el oponente, si así lo desea.

## EMBOSCADA

Al principio del despliegue, el jugador Hispano puede escoger una unidad de su ejército y situarla oculta en cualquier lugar del tablero, fuera de la visión de cualquiera que se pueda encontrar dentro de la zona de despliegue enemiga. Apúntalo en un papel para evitar confusiones. Esta unidad se coloca de forma efectiva sobre el tablero al comienzo del primer turno del jugador Hispano.

## PERSONAJES

### 0 – 1 GENERAL DEL EJÉRCITO

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
General del Ejército	4 (10)	5	5	4	4	3	6	3	9		145
<b>Equipo:</b> Arma de mano y escudo. Puede llevar jabalinas o venablos (+2 pts), armadura ligera (+2 pts) y/o –solo si va a pie-, <i>pilum</i> o <i>soliferrum</i> –se considera una lanza arrojada pesada- (+3 pts). Puede llevar un caballo, gratis, y pasa a mover 8”									<b>Reglas especiales:</b> <i>General del ejército. Tozudo</i>		

### 0 – 1 PORTAESTANDARTE DE BATALLA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Portaestandarte de batalla	4 (10)	4	4	4	3	2	5	2	8		80
<b>Equipo:</b> Arma de mano y escudo. Puede llevar armadura ligera (+3 pts), y montar un caballo, gratis, y pasa a mover 8”.									<b>Reglas especiales:</b> <i>Tozudo. Estandarte de Batalla.</i>		

### LÍDERES HERÓICOS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Líder heróico	4 (10)	5	5	4	4	2	5	3	8		85
<b>Equipo:</b> Arma de mano y escudo. Puede llevar jabalinas o venablos (+2 pts), armadura ligera (+2 pts) y/o –solo si va a pie-, <i>pilum</i> o <i>soliferrum</i> –se considera una lanza arrojada pesada- (+3 pts). Puede llevar un caballo, gratis, y pasa a mover 8”									<b>Reglas especiales:</b> Puede ser <i>General del ejército</i> por +25 pts.. <i>Tozudo</i>		

## CABALLERÍA

### CABALLERÍA HISPANA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Caballería Pesada	8 (20)	4	4	3	3	1	3	1	7		23
Caballería Ligera	8 (20)	3	3	3	3	1	3	1	7		17
<b>Equipo:</b> Llevan espada y venablo. La Caballería Pesada lleva también escudo, mientras que la Ligera lleva rodela. Pueden llevar jabalinas (+1 pto). La Caballería Pesada puede reemplazar sus venablos por lanzas, libremente, y puede llevar armadura ligera (+2 pts).									<b>Reglas especiales:</b> la Caballería Ligera es, evidentemente, <i>Caballería ligera</i> . La Caballería pesada puede mejorarse a <i>Tozuda</i> (+3 pts)		

## INFANTERÍA

### SCUTARII

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Scutarii	5 (12,5)	3	3	3	3	1	3	1	7		9
<b>Equipo:</b> Espada, venablo y escudos. Pueden reemplazar el venablo por <i>pilum</i> / <i>soliferrum</i> (+2 pts) y pueden llevar jabalinas (+1 pto).									<b>Reglas especiales:</b> <i>Huida Fingida</i> (salvo que estén armados con <i>pilum/soliferrum</i> ). <i>Subterfugio</i> . Una unidad en el ejército puede mejorarse a <i>Tozuda</i> (+3 pts)		

### TRIBUS SALVAJES

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Salvajes	5 (12,5)	3	3	3	3	1	3	1	5		6
<b>Equipo:</b> Espada, venablo y escudos. Pueden llevar jabalinas (+1 pto).									<b>Reglas especiales:</b> <i>Partida de Guerra. Subterfugio.</i>		

### CAETRATI

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Caetratus	5 (12,5)	3	3	3	3	1	3	1	7		8
<b>Equipo:</b> Espada, jabalinas y rodela									<b>Reglas especiales:</b> <i>Huida Fingida. Hostigadores</i> . Un ejército de Íberos no puede tener más de una unidad de Caetrati por cada dos de Scutarii (a menos que no se use ningún Scutarii), y ninguna unidad de Caetrati puede superar en número a la unidad más pequeña de Scutarii.		

### GUERREROS CELTÍBEROS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Celtíberos	5 (12,5)	3	3	3	3	1	3	1	5		8
<b>Equipo:</b> Espada, venablo y escudos. Pueden reemplazar el venablo por <i>pilum / soliferrum</i> (+1 ptos) y pueden llevar jabalinas (+1 pto).				<b>Reglas especiales:</b> <i>Huida Fingida</i> (salvo que estén armados con <i>pilum/soliferrum</i> ). <i>Subterfugio</i> . <i>Partida de Guerra</i>							

### LUSITANOS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Luistanos	5 (12,5)	3	3	3	3	1	3	1	7		9
<b>Equipo:</b> Espada, venablo, armadura ligera y rodela. Pueden reemplazar el venablo por <i>pilum / soliferrum</i> (+2 ptos) y pueden llevar jabalinas (+1 pto). También pueden cambiar las rodelas por escudos (+1 pto).				<b>Reglas especiales:</b> <i>Huida Fingida</i> (salvo que estén armados con <i>pilum/soliferrum</i> ). <i>Subterfugio</i> .							

## UNIDADES ESPECIALES

### HONDEROS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Honderos	5 (12,5)	2	3	3	3	1	3	1	5		4
Honderos baleares	5 (12,5)	3	4	3	3	1	3	1	7		10
<b>Equipo:</b> Espadas y hondas. Pueden llevar rodelas (+1 pto).				<b>Reglas especiales:</b> Hostigadores. Para incluir honderos baleares, debes incluir al menos una unidad de honderos. Los Honderos Baleares también son <i>Partida de Guerra</i> y no pueden superar en número a ninguna unidad de hostigadores.							



# GALOS

**PERSONAJES:** Hasta un 25% del valor del ejército. El ejército debe tener al menos un personaje que sirva como General del Ejército.

**INFANTERÍA:** Al menos un 50% de los puntos del ejército deben ser invertidos en estas tropas

**CABALLERÍA y CARROS:** Hasta un 25% de los puntos del ejército pueden ser invertidos en estas tropas.

**INFANTERÍA DE APOYO:** Hasta un 20% de los puntos del ejército pueden ser invertidos en estas tropas.

## PERSONAJES

### 0 – 1 GRAN JEFE

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Gran Jefe	5 (12,5)	6	6	4	4	3	6	3	7		140
<b>Equipo:</b> Arma de mano. Puede llevar lanza o venablos (+2 pts), jabalina (+2 pts), escudo (+2 pts), armadura ligera (+3 pts). Puede llevar un caballo, gratis, y pasa a mover 8", o un caballo de guerra (+4 pts). También pueden montar un carro ligero, escogido de la sección de carros y caballería, con los puntos adicionales que cueste el mismo.								<b>Reglas especiales:</b> <i>General del ejército. Partida de Guerra. Subterfugio</i>			

### 0 – 1 PORTAESTANDARTE DE BATALLA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Portaestandarte de batalla	5 (12,5)	4	4	4	3	1	4	2	5		50
<b>Equipo:</b> Arma de mano. Puede llevar lanza o venablos (+2 pts), jabalina (+2 pts), escudo (+2 pts), armadura ligera (+3 pts). Puede llevar un caballo, gratis, y pasa a mover 8". También pueden montar un carro ligero, escogido de la sección de carros y caballería, con los puntos adicionales que cueste el mismo.								<b>Reglas especiales:</b> <i>Estandarte de Batalla.. Partida de Guerra. Subterfugio</i>			

### JEFE

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Jefe	5 (12,5)	5	5	4	4	2	5	3	6		70
<b>Equipo:</b> Arma de mano. Puede llevar lanza o venablos (+2 pts), jabalina (+2 pts), escudo (+2 pts), armadura ligera (+3 pts). Puede llevar un caballo, gratis, y pasa a mover 8". También pueden montar un carro ligero, escogido de la sección de carros y caballería, con los puntos adicionales que cueste el mismo.								<b>Reglas especiales:</b> Puede ser <i>General del ejército</i> por +25 pts.. <i>Partida de Guerra. Subterfugio</i>			

## INFANTERÍA

### GUERREROS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Guerreros	5 (12,5)	3	3	3	3	1	3	1	5		6
<b>Equipo:</b> Armas mixtas y escudo. Hasta un 25% de las miniaturas en cada unidad pueden tener armadura ligera (+2 pts) – <i>observa las reglas para armas mixtas y armaduras mixtas en la sección correspondiente-</i>								<b>Reglas especiales:</b> <i>Partida de Guerra. Subterfugio.</i> Una unidad en el ejército puede mejorarse a <i>Tozudos (+3 pts)</i>			

### FANÁTICOS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Fanáticos	5 (12,5)	3	3	3	3	1	3	1	5		10
<b>Equipo:</b> Armas mixtas y escudo.		<b>Reglas especiales:</b> <i>Partida de Guerra. Subterfugio. Furia asesina.</i> Debe incluirse al menos una unidad de Carros para escoger Fanáticos como opción de tropas. La cantidad total de miniaturas de Fanáticos no puede ser superior a la cantidad total de miniaturas de Guerreros.									

## CARROS Y CABALLERÍA

### CABALLERÍA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Caballería noble	8 (20)	4	4	3	3	1	4	1	6		21
<b>Equipo:</b> Armas mixtas, armadura ligera y escudo.						<b>Reglas especiales:</b> <i>Partida de Guerra.</i>					

### CARROS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Carros de nobles	8 (20)	4	4	3	4	1	4	2	6		36
<b>Equipo:</b> Un carro tirado por dos caballos y su dotación, formada por un auriga y un guerrero noble. El guerrero está armado con espada, jabalinas y equipa armadura ligera y escudo.						<b>Reglas especiales:</b> <i>Carros Ligeros.</i> Se pueden formar en escuadrones de al menos 3 miniaturas. <b>NO tienen la regla <i>Partida de guerra.</i></b>					



## INFANTERÍA DE APOYO

### HOSTIGADORES

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Hostigador	5 (12,5)	2	3	3	3	1	3	1	5		3
<b>Equipo:</b> Una daga u otras armas improvisadas. Pueden llevar rodela (+1 pto). Pueden escoger una de estas opciones de armas a distancia: Jabalinas (+1 pto), honda (+2 pto) o arco (+3 pto)						<b>Reglas especiales:</b> <i>Hostigadores.</i> Una unidad de honda o arqueros no podrá tener más miniaturas que cualquier otra unidad de hostigadores en el ejército.					



# LIGURIA

**PERSONAJES:** Hasta un 25% del valor del ejército. El ejército debe tener al menos un personaje que sirva como General del Ejército.

**GUERREROS:** Al menos un 50% de los puntos del ejército deben ser invertidos en estas tropas

**HOSTIGADORES:** Hasta un 25% de los puntos del ejército pueden ser invertidos en estas tropas.

## ESTANDARTE DE CYCNUS

En ocasiones, los Ligurios portaban estandartes con forma de cisne, que en la antigua Hiperboria significaban luz y pureza. A efectos de juego, mientras un Portaestandarte de Batalla con estandarte de Cynus se encuentre en una unidad, esta unidad se considera *Tozuda* hasta que dicho personaje muera o abandone la unidad.

## BARDOS LIGURIOS

Una unidad en la que se encuentre un bardo ligurio, se encontrará sujeta a la regla de *Odio*.

## PENNATO

Los pueblos de aquella tierra solían usar una herramienta similar a la hoz moderna, que se empuñaba de una forma similar a la romphaia tracia o al falx dacio. El pennato puede usarse a una mano (se considera arma de mano a efectos de juego), o a dos manos (en cuyo caso, se considera una alabarda, con un bonificador de +1 a Fuerza, requiriendo ambas manos para empuñarse).

## PIELES DE ANIMALES SALVAJES

Se describe a los ligurios como bárbaros que se vestían con pieles de animales salvajes. Estas pieles les proporcionan una salvación de +1 contra disparos de proyectiles, y pueden combinarse con escudo normalmente.

## PERSONAJES

### 0 – 1 PRÍNCIPE

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Príncipe	5 (12,5)	6	6	4	4	3	6	3	8		150
<b>Equipo:</b> Arma de mano (espada o hacha). Puede llevar armadura ligera (+3 pts), y escudo (+2 pts). Puede equiparse con lanza, venablo o jabalinas (+2 pts). si es Príncipe de los Apuanos, puede llevar un <i>pennato</i> (+2 pts).							<b>Reglas especiales:</b> <i>General del ejército. Partida de Guerra.</i>				

### 0 – 1 PORTAESTANDARTE DE BATALLA DE CYCNUS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Portaestandarte de batalla	5 (12,5)	4	4	4	3	1	5	2	7		85
<b>Equipo:</b> Arma de mano (espada o hacha). Puede llevar armadura ligera (+3 pts), y escudo (+2 pts). Puede equiparse con lanza, venablo o jabalinas (+2 pts).							<b>Reglas especiales:</b> <i>Estandarte de Batalla. Partida de Guerra. Estandarte de Cynus</i>				

### JEFES DE CLAN

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Jefes de Clan	5 (12,5)	5	5	4	4	2	5	3	7		80
<b>Equipo:</b> Arma de mano (espada o hacha). Puede llevar armadura ligera (+3 pts), y escudo (+2 pts). Puede equiparse con lanza, venablo o jabalinas (+2 pts). si es Príncipe de los Apuanos, puede llevar un <i>pennato</i> (+2 pts).							<b>Reglas especiales:</b> Puede ser <i>General del ejército</i> por +25 pts. <i>Partida de Guerra.</i>				



### 0 – 1 BARDO LIGURIO

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Bardo	5 (12,5)	3	4	3	4	2	5	2	8		80
<b>Equipo:</b> Arma de mano. Puede llevar honda (+2 pts), escudo (+2 pts) y jabalinas (+2 pts). Si es el Bardo de los Apuanos, puede llevar un pennato (+2 pts).							<b>Reglas especiales:</b> <i>Bardo Ligurio. Partida de Guerra.</i>				

## GUERREROS

### GUERREROS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Guerreros	5 (12,5)	3	3	3	3	1	3	1	6		7
<b>Equipo:</b> Armas mixtas y escudos. Pueden llevar pieles de bestias salvajes (+1 pto) y reemplazar las armas mixtas por venablos (+1 pto).							<b>Reglas especiales:</b> <i>Partida de Guerra. Subterfugio. Infantería Ligera</i>				

### 0 – 1 VETERANOS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Veteranos	5 (12,5)	4	3	3	3	1	3	1	6		11
<b>Equipo:</b> Arma de mano, venablo, armadura ligera y escudo. Pueden reemplazar el venablo por lanza sin coste adicional.							<b>Reglas especiales:</b> <i>Partida de Guerra.</i>				

### 0 – 1 APUANOS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Apuanos	5 (12,5)	3	3	3	3	1	3	1	7		8
<b>Equipo:</b> <i>Pennato</i> y escudo. Pueden llevar pieles de bestias salvajes (+1 pto) y jabalinas (+1 pto).							<b>Reglas especiales:</b> <i>Partida de Guerra. Subterfugio. Infantería Ligera</i>				

### 0 – 1 CAPILLATTI

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Capillati	5 (12,5)	3	3	3	3	1	3	1	6		9
<b>Equipo:</b> Armas mixtas y escudo. Pueden llevar pieles de bestias salvajes (+1 pto).							<b>Reglas especiales:</b> <i>Partida de Guerra. Subterfugio. Infantería Ligera. Causan miedo.</i>				

## HOSTIGADORES

### HOSTIGADORES

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Hostigadores	5 (12,5)	2	3	3	3	1	3	1	6		4
<b>Equipo:</b> Cuchillo. Pueden llevar jabalinas (+1 pto), hondas (+1 pto) o arcos compuestos (+2 pts).							<b>Reglas especiales:</b> <i>Hostigadores. Huida Fingida. NO sufren la regla Partida de Guerra</i>				

# NUMÍDIA

**PERSONAJES:** Hasta un 25% del valor del ejército. El ejército debe tener al menos un personaje que sirva como General del Ejército.

**INFANTERÍA:** hasta un 50% de los puntos del ejército pueden ser invertidos en estas tropas

**CABALLERÍA:** Al menos un 25% de los puntos del ejército deben ser invertidos en estas tropas

**UNIDADES ESPECIALES:** Hasta un 25% de los puntos del ejército pueden ser invertidos en estas tropas

## TERRENO

En el caso de que se use el método recomendado para colocar escenografía (según el Reglamento Básico), el general Hispano puede colocar el terreno que él genere, durante su turno, en el lado controlado por el oponente, si así lo desea. Si el jugador Numida obtiene un 9 (Muros/ setos o vallas), en el Generador de Escenografía, puede colocar cualquier otro terreno distinto a su elección, puesto que la regla siguiente de *Fortificaciones* supondrá suficientes obstáculos lineales para su protección.

## FORTIFICACIONES

Los Numidas podían levantar rápidas empalizadas para protegerse en posición defensiva. Después de colocar el terreno en el tablero, el jugador Numida puede colocar obstáculos lineales, muros, setos, vallas, etc... de una longitud total de 4D6", sin coste, y en su propia mitad del terreno de juego.

## EMBOSCAADA

Al principio del despliegue, el jugador Numida puede escoger una unidad de su ejército y situarla oculta en cualquier lugar del tablero, fuera de la visión de cualquiera que se pueda encontrar dentro de la zona de despliegue enemiga. Apúntalo en un papel para evitar confusiones. Esta unidad se coloca de forma efectiva sobre el tablero al comienzo del primer turno del jugador Numida

## PERSONAJES

### 0 – 1 GENERAL DEL EJÉRCITO

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
General del Ejército	8 (20)	5	5	4	4	3	6	3	9		140
<b>Equipo:</b> Arma de mano y rodela. Puede llevar jabalinas (+2 pts), venablos (+2 pts), armadura ligera (+3 pts) y escudo en lugar de rodela (+1 pto). Monta un caballo.									<b>Reglas especiales:</b> <i>General del ejército. Huida Fingida. Disparo Parto.</i>		

### 0 – 1 PORTAESTANDARTE DE BATALLA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Portaestandarte de batalla	4 (10)	4	4	4	3	2	5	2	8		80
<b>Equipo:</b> Arma de mano y rodela. Puede llevar armadura ligera (+3 pts) y escudo en lugar de rodela (+1 pto). Monta un caballo.							<b>Reglas especiales:</b> <i>Estandarte de Batalla.. Huida Fingida. Disparo Parto.</i>				

### 0 – 2 LÍDERES TRIBALES

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Líder tribal	8 (20)	5	5	4	4	2	5	3	8		80
<b>Equipo:</b> Arma de mano y rodela. Puede llevar jabalinas (+2 pts), venablos (+2 pts), armadura ligera (+3 pts) y escudo en lugar de rodela (+1 pto). Monta un caballo.							<b>Reglas especiales:</b> Puede ser <i>General del ejército</i> por +25 pts. <i>Huida Fingida. Disparo Parto.</i>				

## INFANTERÍA

### INFANTERÍA ENTRENADA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Infantería entrenada	5 (12,5)	3	3	3	3	1	3	1	7		7
<b>Equipo:</b> Arma de mano , jabalinas y escudo.		<b>Reglas especiales:</b> <i>Infantería ligera</i> . La cantidad total de miniaturas de Infantería Entrenada no puede superar a la cantidad total de miniaturas de Guerreros.									



### GUERREROS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Guerreros	5 (12,5)	2	3	3	3	1	3	1	5		5
<b>Equipo:</b> Jabalinas y rodela, que puede sustituir por escudo (libremente)		<b>Reglas especiales:</b> <i>Subterfugio. Partida de Guerra</i> (solo regla 1)									

### HOSTIGADORES

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Hostigadores	5 (12,5)	2	3	3	3	1	3	1	5		5
<b>Equipo:</b> Jabalinas y rodela, que puede sustituir por escudo (libremente). Cualquier tercera unidad puede sustituir la jabalina por arco (+1 pto) u hondas (libremente). Ninguna unidad de arqueros u honderos puede tener más miniaturas que la más pequeña unidad de hostigadores.		<b>Reglas especiales:</b> <i>Hostigadores. Huida Fingida.</i>									

## CABALLERÍA

### CABALLERÍA NÚMIDA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Caballería ligera	8 (20)	3	4	3	3	1	4	1	7		21
<b>Equipo:</b> Cuchillo, jabalinas y rodela. Puede reemplazar la rodela por escudo (+1 pto).		<b>Reglas especiales:</b> <i>Caballería Ligera. Disparo Parto. Huida Fingida.</i>									

### SIERVOS A CABALLO

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Siervos	8 (20)	2	3	3	3	1	3	1	5		10
<b>Equipo:</b> Jabalinas y rodela. Puede reemplazar la rodela por escudo (+1 pto).		<b>Reglas especiales:</b> <i>Caballería Ligera. Siervos y campesinos.</i>									

## UNIDADES ESPECIALES

### ELEFANTES

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Elefante africano	6 (15)	4	0	6	5	5	3	4	4		114
Mahout	--	2	2	3	3	1	3	1	7		
Dotación	--	2	3	3	3	1	3	1	7		

**Equipo:** El Elefante lleva un mahout desarmado y dos miembros de la dotación con jabalinas situados en una torreta (salvación de 5+ para la dotación). Se pueden incluir escudos en el exterior de la torreta (+4 pts, añaden un +1 a la salvación de la dotación). Puede reemplazar las jabalinas por arcos (+1 pto por cada miembro). Un tercer miembro de la dotación, armado como estos, puede añadirse a la unidad por +7 pts (+8 pts si va armado con arco).

**Reglas especiales:** *Elefante*. Puede entrar en estampida. Causa *miedo* en la infantería y *terror* en la caballería. Los Elefantes africanos sienten *miedo* de todos los Elefantes de origen indio (a pesar de la inmunidad general a la psicología de los elefantes).

