

Warhammer Ancient Battles - Aníbal y las Guerras Púnicas

Ejércitos de la República Romana

Nombre de la Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Reglas Especiales	Pg
Accensus	4	2	2	3	3	1	3	1	5		58
Animal Político	4	4	4	4	3	3	4	2	8	General de Ejército. Animal Político (consultar perfil).	56
Arquero de Creta	5	3	4	3	3	1	3	1	6	Hostigadores.	59
Caballería de Iliria	8	3	3	3	3	1	3	1	7	Caballería Ligera. Banda de Guerra.	60
Caballería de Numidia	8	3	4	3	3	1	4	1	7	Caballería Ligera. Huída Fingida. Tiro Parto.	60
Caballería de Tarentum	8	2	4	3	3	1	3	1	7	Caballería Ligera. Huída Fingida. Tiro Parto.	60
Caballería Gala	8	4	4	3	3	1	4	1	6	Banda de Guerra.	60
Caballería Hispana	8	3	3	3	3	1	3	1	7	Caballería Ligera.	60
Caballería Romana e Itálica	6	3	3	3	3	1	3	1	7	Carga Desenfrenada (pg. 62)	59
Caballo	8	-	-	-	-	-	-	-	-		7
Caballo de Guerra	8	3	0	3	-	-	3	1	-		7
Cónsul	4	5	5	4	3	3	6	2	9	General de Ejército. Adiestrado. Tozudo.	57
Elefante Africano	6	4	0	6	5	5	3	4	4	Elefante (Estampida. Causa Miedo a infantería y Terror a caballería).	61
Escolta del Elefante	5	3	3	3	3	1	3	1	7	Infantería Ligera.	61
Extraordinarius	5	4	4	3	3	1	3	1	8	Infantería Ligera.	59
General de Ejército	4	5	5	4	3	3	6	2	9	General de Ejército. Adiestrado. Tozudo. Generales Alternativos.	56
Hastatus	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Manípula.	57
Hastatus Inexperimentado	4	2	3	3	3	1	3	1	5	Manípula.	57
Hombre Militar	4	6	6	4	4	3	6	3	10	General de Ejército. Adiestrado. Tozudo. Hombre Militar (consultar perfil)	56
Hondero de las Baleares	5	3	4	3	3	1	3	1	7	Banda de Guerra. Hostigadores.	59
Hostigador de Siracusa	5	2	3	3	3	1	3	1	5	Hostigadores.	59
Infantería de Iliria	4	3	3	3	3	1	3	1	5	Infantería Ligera. Banda de Guerra. Sigilo	60
Infantería de Liguria	5	3	3	3	3	1	3	1	6	Banda de Guerra. Infantería Ligera. Sigilo	60
Infantería Gala	4	3	3	3	3	1	3	1	5	Banda de Guerra. Sigilo.	60
Infantería Hispana	5	3	3	3	3	1	3	1	7	Sigilo.	60
Lanzeró Itálico	5	3	3	3	3	1	3	1	7	Infantería Ligera.	59
Leves	5	2	3	3	3	1	3	1	5	Hostigadores.	57
Mahout	4	2	2	3	3	1	3	1	7		61
Peltast	5	2	3	3	3	1	3	1	5	Infantería Ligera.	59
Portaestandarte del Ejército	4	4	4	4	3	2	5	2	8	Estandarte de Ejército. Adiestrado. Tozudo.	56
Prefecto de Caballería	8	5	5	4	3	2	5	2	8	Solo afecta el Liderazgo de la caballería Romana e Itálica.	57
Prefecto de los Aliados	4	4	4	4	3	2	5	2	8	Adiestrado.	57
Princeps	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Manípula.	57
Thureophoroi	5	3	3	3	3	1	3	1	7	Infantería Ligera.	59
Triarius	4	3	3	3	3	1	3	1	8	Manípula. Adiestrado. Tozudo	58
Tribuno Militar	4	4	4	4	3	2	5	2	8	Adiestrado. Tozudo.	57
Tripulante de Elefante	4	3	3	3	3	1	3	1	7		61
Velite	5	3	3	3	3	1	3	1	7	Hostigadores.	59

Reglas Especiales del Ejército Romano Republicano

Manípula (apoyo): Una manípula puede apoyar a otra, sumando su bonus por fila. Debe estar en su retaguardia, a 4" de distancia, y no estar en estar en combate. La manípula no recibe apoyo si está en columna, no tiene bonus de fila debido al terreno, o está en combate que incluye un elefante. *[Pgs 53 a 55 de HatPW].*

Manípula (relevé): Una manípula puede ser relevada tras un combate. La manípula de relevé debe estar a 8" de distancia, en la retaguardia la manípula a relevar y no estar trabada en combate. Una manípula no puede ser relevada si está en columna, huyendo, o en combate por más de un lado. Las dos manípulas intercambian posición en la fase de movimiento. En la siguiente fase de combate, se considera que manípula de relevé ha cargado ese turno.

Manípula (huída): Si una manípula que huye del combate cumplía las condiciones para ser relevada, puede sumar +2 a su tirada de Huída.

Manípula (Resistencia al Pánico): Príncipes pueden reintentar chequeos de Pánico causados por unidades de Hastati desmoralizadas, destruidas o en retirada. Triarii y Personajes en solitario pueden reintentar chequeos de Pánico causados por unidades de Hastati o Príncipes desmoralizadas, destruidas o en retirada.

Generales Alternativos: Si lo desea, antes de desplegar el jugador romano puede lanzar 1D6: 1-2 mantiene el General de Ejército, 3-4 lo substituye por un Animal Político, 5-6 lo substituye por un Hombre Militar. El dado no afecta al segundo cónsul. *[pg 56 HatPW].*

Animal Político: El enemigo lanza 1D6 al inicio del juego, puede obligar tantas veces al jugador romano a repetir un chequeo de Liderazgo (ningún chequeo puede ser repetido más de una vez). El jugador romano recibe un Tribuno Militar o Prefecto de los Aliados sin equipo adicional.

Hombre Militar: El jugador romano lanza 1D6 al inicio del juego, puede repetir tantos chequeos de Liderazgo durante la partida (ningún chequeo puede ser repetido más de una vez).

Warhammer Ancient Battles - Aníbal y las Guerras Púnicas

Ejércitos de Cartago

Nombre de la Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Reglas Especiales	Pg
Arquero de Sardinia	5	2	3	3	3	1	3	1	5	Hostigadores.	26
Arquero Moro	5	2	3	3	3	1	3	1	5	Hostigadores.	26
Balista Pesada	-	-	-	-	6	2	-	-	-	Lanzavirotes.	26
Caballería de Campania	8	4	3	3	3	1	4	1	7	Caballería Ligera.	24
Caballería de Numidia	8	3	4	3	3	1	4	1	7	Caballería Ligera. Huída Fingida. Tiro Parto.	24
Caballería Hispana Ligera	8	3	3	3	3	1	3	1	7	Caballería Ligera.	24
Caballería Hispana Pesada	8	4	4	3	3	1	3	1	7		24
Caballería Noble Gala	8	4	4	3	3	1	4	1	6	Banda de Guerra.	25
Caballería Púnica Pesada	8	3	3	3	3	1	3	1	7		24
Caballo	8	-	-	-	-	-	-	-	-		7
Caballo de Guerra	8	3	0	3	-	-	3	1	-		7
Desertor Romano	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Odia a los romanos (Aplica las reglas 1 y 2 de Odio)	25
Elefante Africano	6	4	0	6	5	5	3	4	4	Elefante (mirar debajo).	25
General de Ejército	4	5	5	4	3	3	6	2	9	General de Ejército.	22
General Mercenario	4	5	4	4	3	2	5	2	8	Puede ser General de Ejército.	22
General Subordinado	4	4	4	4	3	2	5	2	8	Puede ser General de Ejército.	22
Guerrero de Liguria	5	3	3	3	3	1	3	1	6	Banda de Guerra. Infantería Ligera. Sigilo	26
Guerrero de Osca	5	3	3	3	3	1	3	1	7	Infantería Ligera.	23
Guerrero Galo	5	3	3	3	3	1	3	1	5	Banda de Guerra. Sigilo.	24
Guerrero Galo Veterano	5	4	3	3	3	1	3	1	5	Banda de Guerra. Sigilo.	24
Hondero de las Baleares	5	3	4	3	3	1	3	1	7	Banda de Guerra. Hostigadores.	25
Hondero de Liguria	5	2	3	3	3	1	3	1	6	Hostigadores.	25
Hoplita de Osca	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Falange.	23
Hoplita Mercenario	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Falange.	23
Hostigador	5	2	2	3	3	1	3	1	5	Hostigadores.	24
Inf. Africana (Adiestrada)	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Combate en dos filas	23
Inf. Africana (Leva)	4	2	2	3	3	1	2	1	5		23
Inf. Hispana (Caetratus)	5	3	3	3	3	1	3	1	7	Hostigadores.	24
Inf. Hispana (Scutarius)	5	3	3	3	3	1	3	1	7	Sigilo.	24
Infantería Ciudadana	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Infantería Ligera.	22
Infantería Veterana	4	4	4	3	3	1	4	1	8	Tozudo.	23
Lanzero Itálico	5	3	3	3	3	1	3	1	7	Infantería Ligera.	23
Mahout	4	2	2	3	3	1	3	1	7		25
Peltast	5	2	3	3	3	1	3	1	5	Infantería Ligera.	23
Portaestandarte del Ejército	4	4	4	4	3	2	5	2	8	Estandarte de Ejército.	22
Scutarius Celtibero	5	3	3	3	3	1	3	1	5	Banda de Guerra. Sigilo.	25
Thureophoroi	5	3	3	3	3	1	3	1	7	Infantería Ligera.	23
Tripulante de Balista	4	3	3	3	3	1	3	1	7		26
Tripulante de Elefante	4	3	3	3	3	1	3	1	7		25
Veterano de Bruttia	5	4	4	3	3	1	4	1	8	Infantería Ligera.	23

Reglas de los Elefantes (pgs 61 a 63 de WAB 1.0):

Movimiento: Un elefante no puede marchar. Los elefantes no forman unidades. No necesita hacer maniobras, pero si el elefante gira su M se reduce a la mitad.

Liderazgo: Se usa el Ld del Mahout. Si este muere, se usa el del elefante.

Salvación: Los elefantes tienen salvación por armadura de 4+ contra ataques frontales. Los elefantes no otorgan el bonus de +1 a la salvación a sus tripulantes por montar, a diferencia de los caballos o camellos.

Disparar a un elefante: Por cada impacto lanza 1D6: 1-4 impacta al elefante, 5-6 impacta a un tripulante. El mahout siempre es el último tripulante en morir.

Combate: El elefante y su tripulación combaten separadamente de la manera habitual, usando sus propias características. Los que atacan al elefante usan la HA del atacante. Los impactos son divididos aleatoriamente entre el elefante y la tripulación igual que los impactos de disparo.

Resultado del combate: Si un elefante está en un combate entonces ninguna unidad de ningún bando puede añadir su modificador al resultado del combate por filas adicionales. Un elefante que pierde una ronda de combate entra en estampida. No se efectúa un chequeo de desmoralización.

Estampida: Un elefante debe hacer un chequeo de Liderazgo sí: a) sufre una o más heridas debido a fuego enemigo b) su mahout muere. Si falla el chequeo entra en estampida.

Movimiento de estampida: Un elefante que entra en estampida mueve inmediatamente 2D6", y sigue moviendo 2D6" en cada fase de movimientos obligatorios en el turno de su bando. La dirección de la estampida es aleatoria (consulta plantilla). Si huye de un combate, el elefante gira 180° antes de empezar la estampida. El elefante mueve en línea recta hasta morir, salir del tablero o trabar combate con otra unidad.

Terror: Los elefantes causan Miedo a la infantería y Terror a la caballería. Caballería y carros no pueden cargar a un elefante, y deben huir si son cargados por un elefante.

Esquivar elefantes: la infantería adiestrada y otros tipos de tropas puede abrir su formación para dejar pasar el elefante si son cargados por éste. Efectúa un chequeo de Liderazgo. Si se supera, el elefante se sitúa detrás de la unidad cargada, y no se produce combate. De lo contrario, se produce el combate. Esta táctica no se puede efectuar contra elefantes que cargan el flanco o retaguardia de una unidad.