

FALL OF THE WEST

(VERSIÓN en castellano 1.0) - Edición 2011



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. ©.
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*, <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*.

Igualmente, y siendo nuestro objetivo presentar unas reglas **generales**, concretas y concisas, hemos evitado incluir los perfiles y reglas especiales de personajes históricos, que solo pueden incluirse en representaciones de las batallas en las que participaron.

Cualquier regla adicional puede encontrarse en la web: www.warhammer-historical.com

FLEXIBILIDAD EN LA CREACIÓN DE LISTAS

Como podrás comprobar, la creación de listas de ejército en este suplemento es extremadamente flexible, pudiendo incluir tropas de muy diverso origen en un mismo ejército.

A pesar de que en el libro original hay un único listado, hemos considerado, para ofrecer una información más clara y concisa de las tropas que cada ejército puede incluir, dividir las en bloques (Romanos, Bárbaros y Señores de la Guerra), a fuerza de tener que repetir distintos perfiles incluso en las tres listas.

LAZOS

Algunas caballerías de las estepas pueden usar *lazos*. Un ataque de *lazo* es un ataque especial adicional que realiza un jinete que ha realizado una carga exitosa, tras el primer ataque. El atacante lanza 1D6 y con un resultado de 6+ el ataque de *lazo* es exitoso; como resultado, una miniatura enemiga en contacto con el atacante pierde un ataque de su ronda de combate. Los *lazos* no pueden ser usados en siguientes turnos de combate tras la carga, o por una miniatura que haya sido cargada.



EMBOSCADA BÁRBARA

Una táctica bárbara habitual contra sus enemigos era intentar usar el terreno escarpado para colocar una unidad emboscada.

El jugador bárbaro puede esconder una unidad en un elemento de escenografía escarpado en su mitad del terreno de juego. El jugador debería escribir, o esquematizar, la posición de la unidad de la forma más clara posible, mostrándosela al rival en el momento oportuno.

El terreno debería ser un lugar razonable donde esconderse (intenta no situar la unidad en un simple campo de margaritas). La unidad se revelará y situará sobre el terreno de juego en el momento el General bárbaro desee, o cuando una unidad Romana llegue a 6" del terreno comprometido.

Las partidas de guerra emboscada deben seguir chequeando para saber si mantienen la disciplina o se mueven, pero en el caso de que estén lideradas por un personaje pueden repetir este chequeo una vez.



ROMANOS TARDÍOS

OPCIONES DE LISTAS DE EJÉRCITO

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

→ *Limitanei*

→ *Comitatenses*

LIMITANEI

REGLAS ESPECIALES: Aproximadamente un 50% de las tropas deberían ser caballería, aunque recuerda que una unidad de caballería tenía de la mitad a dos terceras partes de lo que solía tener una unidad de infantería. La caballería debería estar compuesta en una mitad por caballería ligera y en la otra mitad por caballería de choque romana. No era imposible encontrar unidades de caballería de choque pesadas, pero era muy raro de ver. La infantería no puede incluir Palatina pero debe incluir Veteranos Romanos y Sagitarios romanos.

PERSONAJES: Hasta un 25% del valor del ejército

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

CABALLERÍA ROMANA: de un 20 a un 60% del ejército.

UNIDADES ESPECIALES: Hasta un 25% de los puntos del ejército **(con permiso del rival)**

COMITATENSES

REGLAS ESPECIALES: Aproximadamente un tercio del ejército comitatense debería ser caballería, pero recuerda que las unidades de caballería eran más pequeñas de las unidades de infantería. Dos terceras partes de la caballería eran caballería de choque romana, mientras que el resto debería repartirse entre caballería de choque pesada y caballería ligera.

PERSONAJES: Hasta un 25% del valor del ejército

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

CABALLERÍA ROMANA: de un 20 a un 50% del ejército.

UNIDADES ESPECIALES: Hasta un 25% de los puntos del ejército **(con permiso del rival)**

Nota: Los ejércitos romanos del norte de África podían ser tropas montadas en su totalidad.



EJÉRCITOS BÁRBAROS

OPCIONES DE LISTAS DE EJÉRCITO

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

- *Incursores del mar (incluyendo ejércitos Sajones y Britanos)*
- *Bárbaros occidentales*
- *Bárbaros centrales*
- *Bárbaros orientales*
- *Norte de África*
- *Los Señores de la Guerra*

INCURSORES DEL MAR

PERSONAJES: Hasta un 33% del valor del ejército

INFANTERÍA BÁRBARA: El resto.

BÁRBAROS OCCIDENTALES

PERSONAJES: Hasta un 33% del valor del ejército

INFANTERÍA BÁRBARA: Al menos un 50% del ejército

CABALLERÍA BÁRBARA: Hasta un 20% de los puntos del ejército (salvo caballería de las Estepas)

BÁRBAROS CENTRALES

PERSONAJES: Hasta un 33% del valor del ejército

INFANTERÍA BÁRBARA: Al menos un 25% del ejército

CABALLERÍA BÁRBARA: Hasta un 40% de los puntos del ejército (la mitad puede ser caballería de las Estepas)

BÁRBAROS CENTRALES

PERSONAJES: Hasta un 33% del valor del ejército

INFANTERÍA BÁRBARA: Hasta un 25% del ejército

CABALLERÍA BÁRBARA: Hasta un 100% de los puntos del ejército (sin límite para caballería de las Estepas)

NORTE DE ÁFRICA

PERSONAJES: Hasta un 33% del valor del ejército

INFANTERÍA BÁRBARA: Hasta un 25% del ejército

CABALLERÍA BÁRBARA: Hasta un 100% de los puntos del ejército

LOS SEÑORES DE LA GUERRA

Durante el siglo V d.C, los bárbaros atravesaron las fronteras hacia los territorios romanos. Gradualmente, las diferencias entre Romanos y bárbaros se difuminaron, hasta el punto de que el ejército de los Señores de la Guerra puede contener cualquier mezcla de tropas, romanas y bárbaras.

PERSONAJES: Hasta un 33% del valor del ejército

INFANTERÍA (romana o bárbara): Al menos un 33% del ejército

CABALLERÍA (romana o bárbara): Hasta un 50% de los puntos del ejército

PERSONAJES

0 – 1 GENERAL ROMANO

Un ejército romano o de Señores de la Guerra puede estar liderado por un mando veterano romano, que representa a un patricio, señor de la guerra, o un miembro de la familia Imperial

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
General romano	4	5	5	3	3	3	6	2	9		135

Equipo: Arma de mano. Puede llevar un caballo de guerra (+3 pts). Puede llevar escudo (+1 pts) o gran escudo (+3 pts). Puede portar armadura ligera (+3 pts).

Reglas especiales: General del ejército. Tozudo. Instrucción marcial.

0 – 1 SEÑOR DE LA GUERRA BÁRBARO

Un ejército bárbaro o de Señores de la Guerra puede estar liderado por un jefe bárbaro o Señor de la Guerra

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Señor de la guerra	5	6	6	4	4	3	6	3	9		145

Equipo: Arma de mano y armadura ligera. Puede llevar un caballo de guerra (+3 pts). Puede llevar venablo (+2 pts), escudo (+2 pts), o arco (+3 pts), kontos (+3 pts) y barda para el caballo (+4 pts). Puede portar armadura ligera en lugar de pesada (+1 pts).

Reglas especiales: General del ejército. Puede ir acompañado de una unidad de Comitatus.

COMITATUS

Esta es la guardia personal del jefe bárbaro, los más escogidos de un ejército bárbaro.

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Comitatus	5	4	4	4	3	1	4	1	8		13

Equipo: Armas mixtas, armadura ligera y escudo. Pueden ir montados (+ 10 pts, pasan a mover 8”) y sus caballos pueden llevar bardas (+4 pts). Pueden llevar venablos (+3 pts), arcos (+3 pts) y kontos (+3 pts). Puede portar armadura pesada en lugar de ligera (+1 pts).

Reglas especiales: Deben estar liderados por el General del Ejército. Los guardaespaldas tienen un serio juramento de lealtad: Si el General muere, lanzarán 1D6. Con un 4+, atacarán de inmediato a la unidad enemiga más cercana y será inmunes a la psicología y a la desmoralización; si eliminan a su oponente, volverán a tratar de atacar al enemigo más cercano y, así, sucesivamente.



0 – 1 PORTAESTANDARTE ROMANO

Un ejército romano o de los Señores de la Guerra puede tener un estandarte representando el emblema del General del ejército o una imagen del Emperador en persona.

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Portaestandarte	4	4	4	4	3	1	4	2	8		68

Equipo: Arma de mano y armadura ligera. Puede llevar un caballo (+ 3 pts). Puede llevar escudo (+1 pts) o gran escudo (+3 pts).

Reglas especiales: Portaestandarte de Batalla. Tozudo. Instrucción marcial.

0 – 1 PORTAESTANDARTE BÁRBARO

Un ejército bárbaro o de los Señores de la Guerra puede tener un estandarte representando el totem de la tribu.

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Portaestandarte	5	4	4	4	3	1	4	2	8		68
Equipo: Arma de mano y armadura ligera. Puede llevar un caballo y su caballo puede llevar barda (+4 pts). Pueden llevar venablos (+3 pts), arcos (+3 pts) y kontos (+3 pts). Puede portar armadura pesada en lugar de ligera (+1 pto). Puede llevar escudo (+2 pts).						Reglas especiales: <i>Portaestandarte de Batalla.</i>					

0-1 SACERDOTE

Representa el consejero espiritual del ejército, bien sea pagano o católico romano. Los sacerdotes católicos pueden incluirse en el ejército romano, mientras que los hechiceros paganos o los sacerdotes cristianos arios pueden incluirse en ejércitos bárbaros.

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Sacerdote	5	3	3	3	3	2	4	2	6		75
Equipo: Arma de mano		Reglas especiales: Una unidad que incluya un sacerdote pagano <i>odia</i> a todos los enemigos. Una unidad que incluya un sacerdote católico <i>odia</i> a los enemigos que sean paganos o cristianos arios. Una unidad que incluya a un sacerdote ario, <i>odia</i> a las unidades paganas o católicas. Si un ejército incluye sacerdote, su rival deberá escoger un alineamiento religioso									

OFICIAL ROMANO VETERANO

Un ejército romano puede tener oficiales veteranos, comes, dux y otros similares para asistir a los Generales y comandar unidades, brigadas o destacamentos.

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Oficial	4	5	5	3	3	3	6	2	9		110
Equipo: Arma de mano. Puede llevar un caballo de guerra (+3 pts).. Puede portar armadura ligera (+3 pts).						Reglas especiales: <i>Tozudo. Instrucción marcial.</i>					

JEFE BÁRBARO VETERANO

Un ejército bárbaro puede tener oficiales veteranos y otros similares para asistir a los Generales y comandar unidades, brigadas o destacamentos.

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Subordinados	5	6	6	4	4	3	5	3	8		115
Equipo: Arma de mano y armadura ligera. Puede llevar un caballo de guerra (+3 pts). Puede llevar venablo (+2 pts), escudo (+2 pts), o arco (+3 pts), kontos (+3 pts) y barda para el caballo (+4 pts). Puede portar armadura ligera en lugar de pesada (+1 pts).											

OFICIAL ROMANO INEXPERTO

Un ejército romano puede tener distintos oficiales designados para comandar unidades.

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Praepositus	4	4	4	3	3	2	5	2	8		55
Equipo: Arma de mano. Puede llevar un caballo de guerra (+3 pts).. Puede portar armadura ligera (+3 pts).						Reglas especiales: <i>Tozudo. Instrucción marcial.</i>					

JEFE BÁRBARO

Los optimates pueden incluirse como líderes en unidades bárbaras.

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	pts
Optimates	5	4	4	4	3	2	4	2	8		50
Equipo: Arma de mano y armadura ligera. Puede llevar un caballo de guerra (+3 pts). Puede llevar venablo (+2 pts), escudo (+2 pts), o arco (+3 pts), kontos (+3 pts) y barda para el caballo (+4 pts). Puede portar armadura ligera en lugar de pesada (+1 pts).											

INFANTERÍA ROMANA

PEDES

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Pedes	4	3	3	3	3	1	3	1	7		8

Equipo: Espada, escudo grande y venablo. Pueden llevar armadura ligera (+2 pts), jabalinas y dardos (+2 pts). Pueden cambiar el venablo por *pilum* (+1 pts).

Una unidad puede ser *hostigadora* (los hostigadores sustituyen su equipo normal por escudos, armas de mano, jabalinas y dardos, y no pueden escoger ninguna otra opción).

Un soldado de cada cuatro puede cambiar su venablo y escudo por arco (+1 pts), pero no puede escoger ninguna otra opción de equipo, salvo armadura ligera.

Reglas especiales: Los arqueros se despliegan en las filas traseras de la unidad. Pueden formar *Muro de Escudos*. Pueden ser *instrucción marcial* (+1 pts).



PALANTINA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Palantina	4	3	3	3	3	1	3	1	8		12

Equipo: Espada, escudo grande y venablo. Pueden llevar armadura ligera (+2 pts), jabalinas y dardos (+2 pts). Pueden cambiar el venablo por *pilum* (+1 pts).

Una unidad puede ser *hostigadora* (los hostigadores sustituyen su equipo normal por escudos, armas de mano, jabalinas y dardos, y no pueden escoger ninguna otra opción).

Un soldado de cada cuatro puede cambiar su venablo y escudo por arco (+1 pts), pero no puede escoger ninguna otra opción de equipo, salvo armadura ligera.

Reglas especiales: Los arqueros se despliegan en las filas traseras de la unidad. Pueden formar *Muro de Escudos*. Pueden ser *instrucción marcial* (+1 pts).



VETERANOS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Veteranos	4	4	4	3	3	1	3	1	8		15
Equipo: Espada, escudo grande y venablo. Pueden llevar armadura ligera (+2 pts), jabalinas y dardos (+2 pts). Pueden cambiar el venablo por <i>pilum</i> (+1 pto). Una unidad puede ser <i>hostigadora</i> (los hostigadores sustituyen su equipo normal por escudos, armas de mano, jabalinas y dardos, y no pueden escoger ninguna otra opción). Un soldado de cada cuatro puede cambiar su venablo y escudo por arco (+1 pto), pero no puede escoger ninguna otra opción de equipo, salvo armadura ligera.								Reglas especiales: Los arqueros se despliegan en las filas traseras de la unidad. Pueden formar <i>Muro de Escudos</i> . Pueden ser <i>instrucción marcial</i> (+1 pto).			

SAGITARIOS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Sagitarios	4	3	3	3	3	1	3	1	7		9
Equipo: Espada y arco. Pueden llevar armadura ligera (+2 pts).								Reglas especiales: <i>Infantería Ligera</i>			

MILICIA o BACAUDAE

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Milicia	4	2	2	3	3	1	3	1	5		3
Equipo: Armas de mano (útiles de granja, etc...)				Reglas especiales: <i>Infantería Ligera</i> . No pueden tener estandartes ni músicos. Pueden tener un soldado de infantería de cualquiera de las opciones anteriores como líder de unidad.							

CABALLERÍA ROMANA

CABALLERÍA DE CHOQUE ROMANA (incluye *Scutarii*, *Promoti* y *Stablesiani*)

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Jinete	8	3	3	3	3	1	3	1	6		21
Equipo: Espada, escudo, armadura ligera y venablo.						Reglas especiales: Pueden mejorarse a <i>Palantina</i> , por +1 pto, y pasan a tener Liderazgo 7. <i>Instrucción marcial</i> .					



SCHOLAE

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Scholae	8	4	4	3	3	1	4	1	8		26
Equipo: Espada, escudo, armadura ligera y venablo.					Reglas especiales: <i>Instrucción marcial.</i>						



CABALLERÍA LIGERA (*Mauri, Dalmatae y Equites Sagittarii*)

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Jinete	8	2	3	3	3	1	3	1	5		14
Equipo: Espada, escudo y jabalinas. Pueden llevar armadura ligera (+2 pts). Pueden cambiar jabalinas y escudos por arcos (+1 pto).					Reglas especiales: <i>Caballería ligera.</i>						

0 – 2 CABALLERÍA DE CHOQUE PESADA (*Catafractos y Clibanarii*)

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Jinete	8	3	3	3	3	1	3	1	7		20
Equipo: Armadura pesada, espada y kontos. Pueden llevar escudo (+1 pto), y barda (+4 pts). Una unidad puede cambiar el kontos por arcos (+1 pts).					Reglas especiales: <i>Instrucción marcial.</i> La caballería de choque pesada cuenta su bono de filas del mismo modo que la infantería ligera. A pesar de esto, su maniobrabilidad limitada hacer que pierda la mitad de movimiento si pivota más de 1" durante cualquier movimiento.						



INFANTERÍA BÁRBARA

GUERRERO

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Guerrero	5	3	3	3	3	1	3	1	5		6
Equipo: Escudos y <i>armas mixtas</i> . Pueden cambiar las armas mixtas por lanzas arrojadizas pesadas, como angores o franciscas (+2 pts).					Reglas especiales: <i>Partida de guerra</i> . Una unidad puede designarse como <i>Infantería ligera</i> , sin coste, pudiendo hostigar.						



CABALLERÍA BÁRBARA

CABALLERÍA DE CHOQUE

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Jinete	8	3	3	3	3	1	3	1	7		20
Equipo: Escudos, armaduras ligeras y <i>armas mixtas</i> .											

CABALLERÍA LIGERA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Jinete ligero	8	2	3	3	3	1	3	1	5		14
Equipo: Jabalinas, espadas y escudos. Pueden cambiar jabalinas y escudos por arcos (+2 pts).					Reglas especiales: <i>Caballería ligera</i> .						



CABALLERÍA DE LAS ESTEPAS (*Hunos y alanos*)

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Jinetes de las estepas	8	3	3	3	3	1	3	1	7		22
Equipo: Espada y arco. Pueden llevar escudos (+1 pto), venablos (+1 pto) y lazos (+1 pto)						Reglas especiales: <i>Caballería ligera</i> . <i>Caballería nómada</i> .					



CABALLERÍA NOBLE DE LAS ESTEPAS (*Sármatas, hunos y alanos*)

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Caballero noble	8	4	4	3	3	1	4	1	7		26
Equipo: Armadura pesada, espada y kontos. Pueden llevar escudos (+2 pto), barda para el caballo (+4 pto) y sustituir el kontos por escudos y venablos (+2 pto)						Reglas especiales: La caballería noble armada con arcos y venablo es <i>Caballería nómada</i> . La caballería noble con kontos lucha en una formación profunda que puede contar su bono de filas como si fuera infantería ligera. Sin embargo, se encuentra limitada en cuanto a maniobrabilidad, por lo que perderá la mota de su movimiento si pivota más de 1" durante un movimiento.					

CAMALLERO DEL NORTE DE ÁFRICA

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Jinete	6	2	3	3	3	1	3	1	5		16
Equipo: Espadas, jabalinas y escudos.						Reglas especiales: Causan <i>miedo</i> en la caballería enemiga.					

TROPAS ESPECIALES

0 – 2 CURRUS DREPANUS

Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv	Pts
Carrus drepanus	6	3	3	4	4	2	3	4	6		80
Equipo: Arma de mano, kontos, armadura pesada, rodela y barda (observa que el perfil ya incluye los bonos por el equipo)						Reglas especiales: Causan 1D3+2 impactos a la carga, además de los ataques normales. Se destruyen si son desmoralizado en combate cuerpo a cuerpo (y no se destruyen automáticamente cuando cargan). Mueven como un carro.					