

MITRÍDATES

Ejército del Ponto

El Ponto fue un pequeño reino de Anatolia que en el cenit de su poderío abarcó las costas del Mar Negro. Bajo el reinado de Mitridates VI Eupator (el de padre ilustre) fue el último de los reinos de Oriente en amenazar al poderío de Roma, llegando a conquistar las provincias de Asia, Bitinia Galacia y Grecia.

El grueso del ejército es su infantería, de 2 tipos; la Falange tradicional, y la imitación de la Legiones romanas. Las mejores tropas del ejército son su caballería, la cual tenía una desagradable costumbre de descontrolarse dada su propia superioridad. Armenia, aliado de Mitridates, proporcionaba catafractos y arqueros, y el ejército era engrosado con gran cantidad de infantería ligera de mala calidad y caballería ligera reclutada entre las tribus bárbaras de la frontera norte del reino. Por último, Mitridates utilizó gran cantidad de carros falcados, los cuales le dieron la victoria en una batalla y fueron una pérdida de tiempo después.

Históricamente el ejército fue conocido por comenzar bien la lucha y salir huyendo de repente.....

Tropa	Tipo	Atq.	Alc.	Hits	Arm	Mando	Tam.	Min/Max	Pts.	Notas
Falange*	INF	3	-	3	5+		3	3/6	70	1*, 2
Imitación Legión*	INF	3	-	3	6+		3	3/6	45	1*
Thureophoroi	INF	2	15	3	-		3	2/4	40	3
Skirmishers	INF	1	15	3	-		3	-/4	30	3
Arqueros	INF	2	30	3	-		3	-/2	40	
Galatas	INF	3	-	3	-		3	-/4	35	4, 5
Catafractos	CAB	3	-	3	4+		3	-/1	115	4, 6, 7
Caballería Noble	CAB	3	-	3	5+		3	-/2	100	4, 6
Caballería Asiática	CAB	2	15	3	6+		3	-/4	50	4
Caballería ligera	CAB	1	15	3	-		3	2/4	30	3, 4
Carros Falcados	Carro falcado	4	-	3	5+		1	-/2	50	8
Mandos										
General	General	+2	-	-	-	9	1	1	125	
Líder	Líder	+1	-	-	-	8	1	-/2	80	
Upgrades										
Mitridates	General	+2	-	-	-	9	1		Gratis	9
Falange de Libertos	INF	3	-	4	5+		3	1	+10	2, 10
Chalybes	INF	4	-	3	-		3	-/1	50	11

Falange – Infantería armada con sarissa, buena armadura y escudos pequeños.

Imitación de Legión – Falanges reequipadas con armas al estilo romano y luchando del mismo modo que las legiones (en teoría).

Thureophoroi – Infantería ligera al estilo de los peltastas griegos.

Skirmishers – armados con hondas, jabalinas y arcos.

Arqueros – Arqueros asiáticos o armenios.

Galatas – Infantería bárbara reclutada en masa en Galacia. También incluye tribus escitas, germanos e Iberos de las fronteras del reino.

Caballería Noble – Nobleza feudal leal al rey, con buena armadura, armados con lanza, escudo y espada.

Caballería Asiática – la caballería estándar de Asia al estilo persa, también los nobles escitas y sármatas.

Catafractos – tropas cedidas por el rey de Armenia Tigranes, yerno de Mitridates.

Carros falcados – carros de 4 caballos con guadañas en las ruedas. Funcionaron una vez y luego fueron el hazmerreír de los romanos.

Falange de Libertos – formada por antiguos esclavos, lucharon con gran fanatismo hasta su aniquilación.

Chalybes – reclutados entre las rudas tribus de las montañas de Armenia y Anatolia.

Reglas Especiales:

1 – Uno u otro – el mínimo se aplica o a la Falange o a la imitación de legiones – si tienes el mínimo de falanges no hay mínimo para las legiones, y viceversa.

2 - Falange

3 - Skirmish

4 – Unreliable

5 - Warband

6 – Shock Cavalry

7 - Slow

8 - Carros falcados. Estas unidades no cuentan contra la moral de ejército (breakpoint) cuando son destruidas.

9 – Mitridates, Rey del Ponto. Mitridates no estaba entre los mejores generales del mundo, pero sus tropas le eran leales hasta el fin. Cualquier unidad de caballería unreliable a la cual le envíe ordenes Mitridates ignora la penalización por unreliable.

Pero el Break Point del ejército se reduce en una unidad por cada 1.000 puntos.

10 – mejorar una unidad de falange a Falange de Libertos. Solo una unidad por ejército.

11 – Fanáticos. Si no hay falanges en el ejército se podrá incluir una unidad de Chalybes por cada 1000 puntos.