

WARMMASTER NOSTRUM

Reglas para jugar con warmaster antiguos el juego de GMT, Pax Romana.

I.- Convirtiendo los puntos de las unidades de Pax Romana (puntos de batalla) en puntos de warmaster antiguos:

1.- Cada punto de fuerza de las unidades: 100 puntos warmaster.

2.- Los Ejércitos obtienen apoyo por control político en forma de puntos de fuerza warmaster. +100 puntos por controlar el espacio donde se produce la batalla. +100 si se controla la provincia donde se produce la batalla. +100 puntos si se controla el territorio donde se produce la batalla.

3.- Las ciudades y pueblos si se utilizan como defensa son considerados asedio/asalto y siguen las reglas normales del juego.

4.- Las listas a utilizar para la confección de los ejércitos son las siguientes:
Roma: se utilizan las listas de "late republican roman". Pudiendo utilizar las distintas opciones que aparecen. Para "western" los ejércitos confeccionados en áreas de Galia, Hispania y Germania. Para "eastern" los ejércitos confeccionados en áreas de Asia, El este y Chersonese. Y por último para "Africa" los confeccionados en áreas de Cartago.

Cartago: se utilizan las listas de "carthaginian" con la variante confeccionada por el club AMS.

Grecia: se utiliza la lista de "the peloponesian war" con la opción de "syracusan armies" para los ejércitos confeccionados en áreas de las Sicilias y Roma.

El Este: se utiliza la lista de "the seleucids-successors to asia" con la opción "mid third century"

Los ejércitos no coinciden en el tiempo, pero como el juego es algo abstracto, nos permite hacer coincidir a estas fuerzas para hacer las partidas mas interesantes.

5.- Los ejércitos que puedan comprar elefantes están limitados a su coste en las listas y adicionalmente no podrán tener mas unidades de elefantes que fichas (de elefantes) tengan. Pero si podrán superar su límite por mil puntos si tienen ficha de elefantes.

II.- Los Generales:

1.- Los generales que estén presentes en el espacio donde se da la batalla no tienen ningún coste en puntos warmaster. El resto de líderes adicionales que se quieran tener deben limitarse a las listas y a su coste.

2.- El valor de mando de cada general representado en el juego, dependiendo de su calidad táctica, es el siguiente:

Calidad táctica 1: 7

Calidad táctica 2: 8

Calidad táctica 3: 9

Calidad táctica 4: 10

Adicionalmente, si el líder escogido, posee la cualidad de élite "E", se hará una tirada en la tabla 5, página 81, de la ampliación del reglamento, para ver cual es la característica especial de ese líder mientras permanezca en juego.

III.- Creación del campo de batalla:

1.- El terreno se creará siguiendo las reglas para generación aleatoria de la pág. 72 del reglamento *WMA*.

2.- Después de la colocación de la escenografía el defensor elige en que lado de la mesa desplegar su ejército, a menos que haya fallado un intento de evitar la batalla, en cuyo caso es el atacante el que elegirá lado de la mesa.

3.-Tras un intento de intercepción exitoso el jugador que intercepta será el atacante y elegirá lado de la mesa después de la colocación de la escenografía.

4.- El despliegue de las fuerzas contendientes se realizará anotando en una hoja la disposición de las tropas y se procederá al despliegue simultáneo, excepto tras una intercepción o un intento fallido de evitar el combate, en cuyo caso se seguirá el siguiente orden:

- a. El defensor despliega todos sus escaramuceadores (tanto a pie como a caballo)
- b. El atacante despliega todos sus escaramuceadores (tanto a pie como a caballo)
- c. El defensor despliega el resto de sus fuerzas
- d. El atacante despliega el resto de sus fuerzas
- e. El atacante mueve primero

IV.- Resultados de la batalla:

1.-El vencedor de una batalla será el bando que fuerce al otro a retirarse (más del 50% e unidades destruidas o General muerto) o acumule más puntos de victoria al final de la partida (turno 6, 7 u 8, según las reglas normales de *WMA*)

2.- Ambos bandos calculan sus puntos de victoria sumando el coste en puntos de las unidades y líderes enemigos destruidos totalmente. Las unidades reducidas a una peana valen la mitad de los puntos, fracciones redondeadas hacia arriba hasta el siguiente múltiplo de 5 puntos. (por ejemplo, una unidad con un valor de 35 puntos reducida a una sola peana valdrá 20 puntos. $35/2 = 17.5$ redondeada hasta 20).

V.- Convirtiendo las bajas a puntos de fuerza:

1.-El vencedor totaliza sus bajas sumando el coste en puntos de todas sus unidades destruidas completamente. Este total se divide entre 100 y se redondea hacia abajo hasta el siguiente número entero. El número obtenido es igual a los puntos de fuerza perdidos por el ejército vencedor.

2.- El perdedor suma el coste en puntos de sus unidades destruidas y la mitad de los puntos (redondeando hacia arriba hasta el siguiente múltiplo de 5) de las unidades reducidas a una peana. Este total lo divide entre 100 y se redondea hacia arriba hasta el siguiente número entero. El resultado obtenido es igual a los puntos de fuerza perdidos por el ejército derrotado.

3.- Todas las bajas de puntos de fuerza deben ser cubiertas, siendo posible perder mas puntos de los necesarios dependiendo del valor de las unidades.

VI.- Desgaste y Asedios:

Se aplican las reglas normales de *Pax Romana* para asedios y desgaste.

NOTA IMPORTANTE: os recuerdo que *Pax Romana* no es un juego 100x100 histórico, por eso hemos hecho coincidir una serie de ejércitos en un tiempo determinado para dar una variedad interesante al juego.