

# DBAECW

## Adaptación de las reglas de Polemos ECW para DBA

Por Slorm para La Armada

v. 1.0

Sigue las mismas reglas que DBA exceptuando que hay diferentes unidades debido al cambio de época a continuación se detallan, y que los combates tienen en cuenta si las tropas están disparando, combatiendo normalmente o cargando.

Todas las unidades tienen posibilidad de disparar a 200 pasos, y a largo alcance 300 pasos con un bonificador de +2 para el objetivo.

### TIPOS DE TROPAS:

#### *Infantería*

Las bases de infantería son las bases típicas de BDxBD.

La infantería se define por su ratio de mosquetes (shot) y piqueros (pikes) contenida en una unidad representada por una base. Para los propósitos de estas reglas dividimos la mayoría de la infantería en cuatro categorías basadas en sus ratios: Shot, Shot mayoría, Mezcla, Pikes mayoría y Pike.

En la siguiente tabla, la ratio de Shot y Pike para una base de mayoría de Shots podrá ser cualquier base cuya contrapartida histórica contenga más de tres mosqueteros por cada dos piqueros y hasta 4 mosquetes por cada piquero. Los escritos del periodo generalmente recomiendan una ratio de 2:1 (quesería una Shot mayoría) pero esto no era tenido en cuenta en la práctica y algunos regimientos parece que excedían esta ratio en ciertas circunstancias

Castellano	Inglés	Abrev	Ratio Shot:Pike	Coste
Mosquetes	Shot	S	1:0	5
Mayoría Mosquetes	Shot Heavy	SH	>3:2 – 4:1	4
Mezcla	Mixed	M	2:3 – 3:2	5
Mayoría Picas	Pike Heavy	PH	<2:3 – 1:4	4
Picas	Pikes	P	0:1	7

Las unidades de Picas o Mosquetes puras eran relativamente raras. Eran normalmente el resultado de formar grandes cuerpos de “Mandos de mosquetes” para llevar a cabo tareas específicas u objetivos.

Un ejemplo de Mosquetes puros o Picas puros podía ser el de Lansdown cuando la mayoría de los mosquetes realistas debieron abandonar a los piqueros para combatir a unos parlamentaristas que en los bosques hacían imposible el uso de las picas. Los piqueros que quedaron trataron de cargar colina arriba contra las tropas parlamentaristas atrincheradas. El romanticismo realista ha convertida este estúpido intento en una gloriosa aventura que provocó gran cantidad de víctimas innecesarias y la muerte de Sir Bevil Grenville.

La ratio exacta de figuras piqueros y mosquetes representada por las figuras en las bases de infantería no es importante, y no es necesario mantener ninguna proporción que no crea ideal el dueño de la peana. Sin embargo, las peanas de “Shot” sólo mosquetes o “Pikes” sólo picas, lo ideal es que todas sus miniaturas sean representadas únicamente con figuras de mosquetes o piqueros respectivamente para ayudar a la identificación y verisimilitud.

### ***Caballería***

La caballería se basa en peanas estándar de BWxBD. La caballería se define como:

- Gallopers que utilizaban técnicas ofensivas. (G) **Coste: 12**
- Trotters que utilizaban técnicas defensivas. (T) **Coste: 8**

La diferencia entre las tácticas ofensivas y defensivas es, en esencia, consistía en el uso que hacían de las armas de fuego. Los Trotters mantenían al distancia, disparaban sus pistolas, y si tenían éxito, cargaban con la espada. Los Gallopers eran más agresivos y usaban sus pistolas durante la meleé. Los escritos de la época indican que esta última táctica era más exitosa pero dejaba a la caballería vencedora tan disgregada como a los vencidos.

### ***Dragones***

Por cada destacamento de 250 dragones necesitarás dos peanas para representarlos montados y una desmontados. Ambos tipos de bases son las estándar de BWxBD. Los Dragones operan como una base de mosqueteros (Shot) cuando están desmontados, aunque con menor potencia debido a su pequeño número.

Algunos jugadores pueden pensar que los Dragones eran inútiles en el campo de batalla, pero sí que eran fundamentales como exploradores baratos y tropas avanzadas.

Una peana de Dragones desmontados debería contener un número de dragones desmontados con (si caben físicamente) caballos sin jinete en la parte posterior de la peana. Esto es puramente una cuestión estética. Si no puedes poner los caballos considera situar los dragones desmontados en una sola fila y de un modo más disperso que las figuras de las bases de infantería normales.

Una peana de Dragones montados se organiza del mismo como que una peana de Caballería. **Coste: 5**

### ***Artillería***

Una peana de Artillería contiene entre 1 y 2 miniaturas más la dotación. Y será de 1BD cuadrada.

Como estamos considerando acciones de campo sólo la artillería de campo es tenida en cuenta y no se diferencia entre artillería ligera, media o pesada en las reglas principales (La Sección 14 contiene algunas reglas opcionales). Los ejércitos de la ECW empleaban cañones de una desconcertante variedad de nombres y tamaños. Su efectividad en la batalla era generalmente extremadamente limitado. La idea de columnas de infantería siendo lanzadas por los aires bolas redondas disparas deben ser situadas en su época, es decir, en la era Napoleónica. LA artillería de la ECW era relativamente inmóvil, errática en puntería y podría resultar amenazadora tanto para el enemigo como para el propio bando. Esto podría ser explicado por el hábito de los comandantes ingleses de situar a sus propias tropas delante de la propia artillería. Sin embargo, el hecho de transportar estos objetos a través del país con ellos, daban a los ejércitos de la época un efecto positivo, aunque sólo fuera moral. **Coste: 8**

### ***Listas:***

Ejército de 12 Peanas: Máximo 5 de Caballería, Máximo 7 de Infantería. Máximo 2 Dragones.

***Realistas:*** 6-7 Shot Heavy, 0-1 Mixed, 0-2 Dragones, 3-5 Gallopers 0-1 Trotters, 0-1 Artillería.

***Parlamentaristas:*** 6-7 Shot Heavy, 0-1 Mixed, 0-2 Dragones, 3-5 Trotters, 0-1 Artillería.

## COMBATES

	Disparos			Melee		
	Ofensivo	Vs Disparos	Vs Cargas	Ofensivo	Vs Infantería	Vs Montados
Shot (S)	+5	+5	+2	+1	+1	+2
Shot Heavy (SH)	+4	+4	+3	+2	+2	+3
Mixed (M)	+3	+3	+4	+3	+3	+4
Pike Heavy (PH)	+2	+2	+5	+4	+4	+5
Dragones desmontados (DD)	+2	+3	+1	+1	+1	+1
Dragones montados (D)	+1	+3	+1	+1	+1	+1
Pike (P)	0	+2	+6	+5	+5	+6
Gallopers (G)	+3	+2	+3	+3	+3	+3
Trotters (T)	+1	+2	+3	+3	+3	+3
Artillería (A)	+3	+2	+1	+0	+1	+1

El atacante utilizará el valor de Ofensivo, y el Defensor utilizará los otros dos valores según la circunstancia. Los Mosquetes disparan con un alcance normal de 200 pasos, y alcance largo de 300 pasos.

## MODIFICADORES AL COMBATE

Factores tácticos de Disparos		
Infantería/Dragones	Disparar a largo alcance (200-300 pasos)	+2
Infantería	Guarnecidos en un BUA y siendo disparados	+3
Infantería	Ocupando el propio campamento y siendo disparados	+2
Cualquiera	La peana del General es objetivo de disparos	+1
Cualquiera	Por cada peana enemiga apoyando los disparos	-1

Factores Tácticos para la Meleé		
Infantería	Guarnecidos en un BUA	+3
Infantería	Ocupando el propio campamento	+2
Cualquiera	Peana del General	+1
Cualquiera	Sobre una colina o defendiendo el vado de un río	+1
Cualquiera	Por cada peana enemiga solapada o en contacto con el flanco o la parte de atrás	-1
Montadas	En terreno difícil O en una meleé con una peana enemiga que está en Terreno difícil O en una meleé con una peana enemiga que está ocupando un BUA	-2
Pikes Pikes Heavy Artillería	En terreno difícil	-2

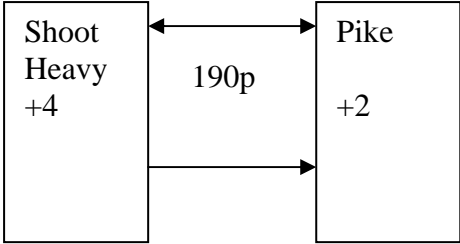
Factores de Apoyo trasero			
Elemento Apoyado	Elemento que Apoya	Oponente	
Pikes	Pikes	Cualquier tropa excepto Dragones y Dragones Desmontados	+3
Pikes Heavy	Pikes Heavy	Trotters, Gallopers, Pikes Heavy	+1
Pikes Heavy	Dragones desmontados	Montados, Pikes y Pikes Heavy BUA o campamento	+1

**EJEMPLO DE COMBATE:**

*Shot Heavy ataca a Mixed*

Shot Heavy +2	Mixed +3
---------------------	-------------

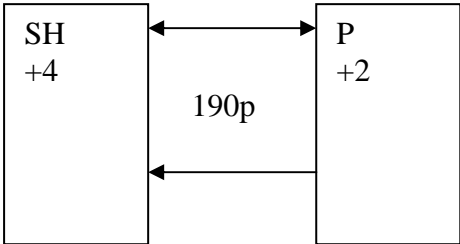
*Shot Heavy dispara contra Pike*



*Dragones Desmontados ataca a Mixed*

DD +1	M +3
----------	---------

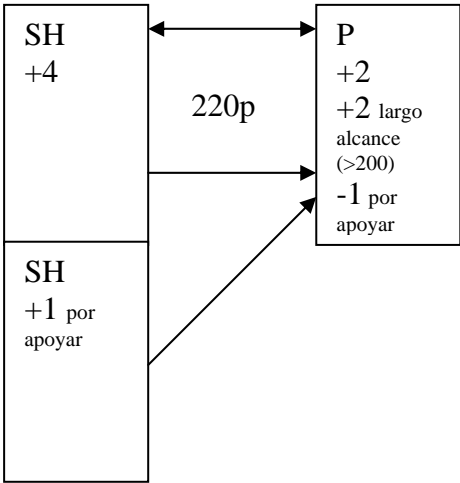
*Pike dispara contra Shot Heavy*



Las Pikes cargan contra los Mixed

P +5	S +3
---------	---------

Dos peanas de Shot disparan contra Pikes, una apoya a la otra, y hay un bonificador para las Pikes, ya que están a Largo alcance



	Terreno Abierto	Terreno difícil	En carretera
Shot	200	200	300
Shot Heavy	200	200	300
Mixed	200	100	300
Pike Heavy	200	100	300
Dragones desmontados	300	300	400
Dragones montados	500	200	500
Pike	200	-	300
Gallopers	300	200	400
Trotters	400	200	500
Artillería	200	-	300

# TABLA DE RESULTADOS DE COMBATE

Empate		
Todos	vs Todo	Se mantienen en combate
Resultado inferior pero mayor de la mitad		
Elemento	Situación	Resultado
Gallopers	vs. Dragones montados	Destruído
	vs. borde delantero de Shoot que entraron en contacto este turno	Destruído
	En terreno difícil	Destruído
	Otros	Retroceden
Trotters	En Terreno difícil	Huyen
	Otros	Retroceden
Dragones montados	vs. Artillería disparando	Huyen
	En terreno difícil	Huyen
	Otros	Retroceden
Pike Heavy Mixed	En terreno abierto y vs. Gallopers o Dragones	Destruído
	Montados	
	Otros	Huyen
Pike	En terreno abierto y vs Gallopers	Destruído
	Otros	Retroceden
Shot	vs. Montados	Destruído
	Otros	Retroceden
Shot Heavy	En terreno abierto y vs. Caballeros	Destruído
	Otros	Retroceden
Dragones desmontados	En terreno abierto y vs. Gallopers, Trotters	Destruído
	Otros	Retroceden
Artillería	En combate cuerpo a cuerpo	Destruído
	Otros	Retroceden
Seguidor de Campamento	En combate cuerpo a cuerpo	Destruído
	Otros	Se mantienen

Resultado menor e igual o inferior al resultado del enemigo		
Elemento	Situación	Resultado
Trotters	En terreno abierto y vs. Pike Heavy, Pike	Huyen
	vs. Artillería en combate cuerpo a cuerpo	Huyen
	Otros	Destruído
Dragones montados	vs. Montados, Shot o Dragones Desmontados	Destruído
	vs. Artillería disparando	Destruído
	En terreno difícil	Destruído
	Otros	Huyen
Dragones	En terreno abierto y vs. Gallopers, Trotters, Dragones montados	Destruído
	vs. Shot, Shot Heavy o Dragones	Destruído
	Otros	Huyen
Todos los demás	vs. Artillería en combate cuerpo a cuerpo	Retroceden
	Otros	Destruído