

¿Por qué ADLG?

He jugado Antigüedad desde la 7ª edición y encontré la mayoría de reglamentos decepcionantes o francamente frustrantes al ver como ciertos ejércitos y tipos de tropas eran claramente mejores que otros y las partidas eran desequilibradas. Finalmente renuncié al periodo Antigüedad en 2011 y no volví a jugar hasta 2015, cuando probé una partida de ADLG con un amigo que me explicó las reglas básicas en 10 minutos. Inicialmente me desanimé por el tamaño de la mesa y el ejército. No parecía gran cosa.

Sin embargo, el juego fue significativamente más rápido de jugar y podía llegar al otro lado de la mesa sin ponerme de pie e inclinarme sobre la mesa. Cualquier reglamento que me permitiera finalizar una partida en un par de horas sin leer las reglas y sin dejarme con un dolor de espalda no podría ser malo.

Desde entonces, he jugado ADLG intensamente y descubrí que era como el ajedrez: simple de jugar y engañosamente difícil de jugar bien. Las reglas han sido ampliamente probadas y todos los tipos de tropas están bien equilibrados. Puedo decir que, por primera vez, puedo llevar a cualquier ejército a un torneo y tener la confianza de poder ganarlo. Ya no tengo que ver a mis legiones arrastrarse a través de una mesa sin esperanza de llevar la partida a empate a menos que mi oponente coopere. Grandes ejércitos de unidades mediocres y las tropas medias tienen tantas posibilidades de ganar una batalla como los ejércitos con tropas de élite.

La única crítica real que escucho a menudo es que el factor suerte juega un papel demasiado importante en el juego. Podría ser verdad hasta cierto punto, pero no lo suficiente como para alterar un hecho simple: los mejores jugadores aún ganan la mayoría de sus partidas. Una ventaja significativa de ADLG sobre otros reglamentos anteriores es que, por primera vez, un principiante afortunado siguiendo unas pocas tácticas y reglas simples pueden vencer a un jugador experimentado.

El propósito de este documento es detallar estas tácticas y reglas para dar a los principiantes una mejor oportunidad de ganar y hacer la vida más difícil a los jugadores más experimentados. Esta guía se basa en mi propia experiencia y obviamente no es la guía definitiva, pero espero que los jugadores la encuentren útil.

Por último, me gustaría dar las gracias a Tim Porter por revisar este documento.

Diseño del ejército

1. Tipos de tropas

a. Unidades ligeras:

Caballería ligera (LH) e infantería ligera (LI). Estas unidades tienen solo cinco propósitos en el juego:

- 1.- Tomar el campamento enemigo y evitar que las unidades ligeras enemigas tomen el tuyo.
- 2.- Proteger tu línea de batalla principal para que no sufra pérdidas de cohesión de los escaramuceadores enemigos.
- 3.- Infligir pérdidas de cohesión disparando a la línea principal de batalla del contrario.

4.- Proporcionar apoyos simples a otras unidades propias.

5.- Evitar que las unidades ligeras enemigas (o en el caso de LH, cualquier unidad enemiga) evadan, bloqueando su huida, así las unidades centrales (pesadas) pueden contactarlas y combatir.

Cualquier otro uso de unidades ligeras es un desperdicio de puntos de iniciativa y hará perder innecesariamente puntos de cohesión del ejército. Las unidades ligeras solo tienen dos puntos de cohesión y son muy frágiles. No los comprometas en combates cuerpo a cuerpo a menos que no tengas otra opción.

b. Unidades de apoyo:

LMI (jabalineros, arqueros y ballesteros), artillería y levas. Estas unidades existen para apoyar a tus unidades centrales de batalla en combate infligiendo pérdidas de cohesión a distancia a las unidades de batalla enemigas y, además, cuando sea posible, proporcionar apoyos simples o de combate a las unidades propias. Los jabalineros también son la mejor respuesta a Elefantes. Las levas también se pueden utilizar como unidades baratas de segunda línea para reemplazar las pérdidas en la línea principal. Es probable que no ganen, pero negarán dos apoyos simples (uno a cada lado) a su oponente y evitara cargas de flanco.

c. Unidades de batalla:

Todas las demás unidades. Estas son las unidades que ganarán la batalla. Las unidades de apoyo y ligeras NUNCA pueden ganar la partida por su cuenta, solo las unidades de batalla pueden lograr esto.

2. Generales

a. Ordinario:

Generan de 2 a 4 puntos de mando y tienen un alcance de mando de 4 UD,s (8 UD,s para unidades ligeras). El mando del general ordinario está diseñado para trabajar con un máximo de dos grupos:

Dos grupos de unidades de apoyo o una unidad de apoyo y un grupo de unidades ligeras. Tener más grupos supondrá inevitablemente perder el control de parte del mando si se tienen malas tiradas de puntos de iniciativa. Normalmente, usaría un general ordinario al mando de un mando de rehúse (que rechaza el combate) en un flanco con caballería y unidades ligeras o en el centro con un bloque de HI con algunas unidades de apoyo y LI.

b. Competente:

Generan de 2 a 5 puntos de mando y tienen un alcance de mando de 6 UD,s (12 UD,s para U,s ligeras).

Gracias a su mayor radio de mando, se pueden usar para liderar un mando de flanco destinado a luchar contra el enemigo. Sin embargo, al igual que el general ordinario, se debe diseñar el mando para poder tener la suficiente capacidad de mover en el supuesto de obtener 2 puntos de iniciativa en el turno. Nunca debería participar en combates cuerpo a cuerpo a menos que la victoria esté casi asegurada y con el propósito expreso de acelerar la victoria en ese cuerpo a cuerpo.

c. Brillante:

Generan de 3 a 5 puntos de mando y tienen un alcance de mando de 8 UD,s (16 UD,s para ligeras).

Este es el comandante preferido para liderar el mando ganador de la batalla, ya que puede efectivamente mover tres grupos separados cada turno. Nunca debería participar en un cuerpo a cuerpo a menos que la victoria esté casi asegurada y con el propósito expreso de acelerar la victoria. Incluso entonces no debería comprometerse en un cuerpo a cuerpo hasta que la victoria del ejército esté a la vista.

d. Estratega:

Generan de 3 a 6 puntos de mando y tienen un radio de comando de 8 UD,s (16 UD,s para unidades ligeras).

Se comporta igual que un general brillante, excepto que, además, proporciona un punto de iniciativa adicional, una tirada adicional para la colocación de los terrenos durante el despliegue, y un 3º marcador de emboscada, los cuales pueden ser importantes para ejércitos dependientes del terreno. Nunca lo comprometas en un combate cuerpo a cuerpo a menos que el ejército enemigo esté a punto de ser derrotado en ese turno.

Es difícil dar consejos sobre qué combinación de generales usar, pero en términos generales es mejor tener tantos buenos generales como sea posible. Rara vez tendrás más puntos de iniciativa de los que realmente necesitas. Puedes dirigir pequeños ejércitos con tres generales ordinarios, pero necesitarás un planteamiento de batalla muy simple. Del mismo modo, los ejércitos grandes necesitarán al menos dos, preferiblemente tres generales competentes solo para conseguir que todo el ejército se mueva adecuadamente.

Incluir generales en unidades para ahorrar puntos es generalmente una mala idea a menos que:

- Estén al mando de un pequeño mando de rehúse y estén incluidos en una unidad de caballería que pueda evadir. Estos generales también pueden ser *Poco Fiables*, ya que con este tipo de mando no suele ser un problema si el general resulta *Indeciso*.
- Sean ordinarios y con una unidad de combate de choque cuerpo a cuerpo (Elefantes, Caballeros) y normalmente liderando un mando pequeño. Esto también significa que su plan debe considerar que sean eliminados al mismo tiempo que el resto del mando.

3. Mandos

Los mandos se pueden organizar como mandos simples o complejos.

Un mando simple (ver apéndice C) tiene un propósito: luchar, disparar o rehusar/retardar. **Un mando de choque** consistirá en un bloque monolítico de tropas de choque con unidades ligeras como pantalla y tal vez alguna unidad de apoyo. **Un mando de disparo** tendrá dos o tres arqueros / jabalineros LMI con una o dos unidades ligeras y con suficiente caballería para proteger eficazmente las LMI de los montados enemigos. **Un mando de rehúse/ o retardo** tendrá una o dos unidades ligeras, dos unidades de caballería y tal vez una LMI. Un general ordinario o competente pueden ser suficientes para liderar estas configuraciones de tropas.

Un mando complejo (véase el apéndice B) es como una hoja quirúrgica: tiene todo tipo de unidades. Suele ser comandado por un estratega o un general brillante y desplegado al final de la secuencia de despliegue para que pueda distribuir a las unidades que lo integran en el lugar

correcto respecto a las unidades que ya han sido colocadas por el enemigo. Las unidades decisivas (jabalineros si se enfrentan a elefantes o caballeros frente a infantería, por ejemplo). Solo una o dos unidades se pueden desplegar en segunda línea. A medida que transcurre la batalla, la línea del frente usará “*deslizamientos*” para abrir las filas por donde las unidades decisivas se puedan desplegar para obtener el máximo efecto. Esto es difícil de lograr con pocos CP,s, de ahí la necesidad de mejores generales.

Los ejércitos pequeños con dos o tres mandos complejos pueden hacer que sea muy difícil para ejércitos enemigos más numerosos, encontrar un punto débil que pueda ser explotado. Esto es particularmente útil con poca iniciativa y ejércitos que probablemente salgan defensores y hayan desplegado primero. Por el contrario, se pueden establecer grandes ejércitos con dos mandos simples en los flancos y un mando más complejo en el centro que pueda apoyar a cualquiera de los dos mandos de flanco si fuera necesario.

4. Terreno

El terreno generalmente cae en los flancos y los mandos deben ser diseñados considerando esto. Sin embargo, no hay que obsesionarse con ello. Si tu ejército no tiene tropas que se desenvuelvan bien en terreno, entonces lo mejor es no acercarse a estos y por tanto dejar que tu oponente salga de ellos. Es por eso que no se debe confiar en el terreno para ganar la batalla y se debe diseñar el ejército en consecuencia.

5. Despliegue

Hay que mantenerlo cohesionado y dispersarlo lo menos posible. Si se despliegan los tres mandos en una línea sólida, solo se tendrán dos flancos expuestos. Tan pronto como se comience a romper esa línea, se crearán flancos adicionales. Un jugador experimentado explotará esta circunstancia mucho mejor que cualquier ventaja que se genere al crear estos flancos adicionales.

Si mantienes una línea sólida durante todo el juego, le estás quitando muchas ventajas a un jugador experimentado. Lo estás obligando a jugar tu juego y forzándolo a un asalto frontal, donde los dados serán más importantes que la habilidad. No te preocupes demasiado por los malos emparejamientos. Estos son preferibles a dar factores de apoyo simples o de combate adicionales y aperturas de línea a tu oponente.

6. Batalla

- a. **No seas demasiado agresivo con tus tropas ligeras.** Tienen sólo dos puntos de cohesión y los jugadores experimentados intentarán matar a esas unidades antes de intentar atacar a las unidades más pesadas y resistentes de tu línea de batalla. Una regla muy sencilla de seguir sistemáticamente con las tropas ligeras es colocar un marcador de adonde se desea moverlas. Si se puede colocar una unidad enemiga detrás de ellos para bloquear su movimiento de evasión, entonces NO se debe mover a los ligeros allí. Esto también se aplica para unidades no ligeras que puedan evadir. Cuando uses LI como pantalla de tus tropas pesadas, mantenlas como la primera fila del grupo. Si los separas, corres el riesgo de que se les corte la evasión. Y si son cargadas, su movimiento de evasión probablemente los colocará en la zona de muerte de la línea de las unidades centrales de batalla. Esto es malo en dos aspectos: Tendrás que gastar puntos de iniciativa para alejarlos y si no lo haces y tus unidades de batalla mueren, perderán

entonces un punto de cohesión o bien serán eliminados automáticamente si la unidad enemiga los alcanza.

- b. **Asegura tus flancos con unidades adecuadas.** Un jugador experimentado casi siempre podrá flanquearte y concentrar más unidades allí. Hasta que se haya adquirido experiencia suficiente para contrarrestar estas maniobras, el mejor guarda flanco es una HI, lanceros pesados o medios, en una segunda línea detrás de la unidad al flanco (véase el apéndice C). Cuando las unidades enemigas amenazan dicho flanco, los Lanceros pesados solo necesitarán girar 90º y encarar el flanco para detener una carga. Con este movimiento simple se forzará al oponente a realizar otros dos turnos antes de que pueda atacar el flanco de los Lanceros y con cuatro puntos de cohesión que tiene, le llevará otros dos turnos adicionales el eliminar dicho bloqueo. Normalmente, la batalla principal en el centro se acabará en los cuatro turnos que se necesitan para derrotar a los Lanceros pesados que protegen tu flanco. Estos lanceros pueden ser mediocres para que puedas proteger con éxito tus dos flancos con 12 puntos y sacrificando potencialmente solo 4 puntos de cohesión del ejército por una oportunidad de victoria en el centro!
- c. **Proteger el campamento.** A menos que estés jugando con un gran ejército, puede ser buena opción fortificar el campamento (si la lista lo permite, consulte los apéndices B y C) hasta que se adquiera más experiencia. Con un Ejército de tamaño pequeño a mediano se pueden llegar a gastar fácilmente valiosos puntos de iniciativa y destacar valiosas unidades para proteger los movimientos enemigos contra el campamento. Por 6 puntos que cuesta fortificar el campamento, la mayoría de los jugadores desistirán de capturarlo toda vez que las unidades ligeras no pueden tomar campamentos fortificados. También ganarás 1 punto de cohesión del ejército. Por una inversión muy pequeña, podrás concentrarte en luchar y ganar la batalla en lugar de preocuparte y proteger tu campamento contra las tropas ligeras enemigas.
- d. **Como regla general, cuantos más dados de combate estés lanzando, mejores serán tus posibilidades de ganar.** Un buen jugador tratará de envolver un flanco o explotar una debilidad en la línea principal y ganará la batalla con tan pocos combates como sea posible. Todos ellos estarán a su favor y con el menor número de unidades comprometidas para minimizar sus posibles bajas potenciales. Tu único objetivo en el juego es involucrar a tantas de tus unidades de batalla en combate como sea posible. No importa si las unidades enemigas son de mejor calidad o un factor hacia arriba, simplemente arrójales tantas unidades como sea posible y al mismo tiempo. Confía en el dado hasta que adquieras más experiencia.
- e. El punto anterior requiere que tengas muchas unidades de batalla, así que **juega con ejércitos que tengan al menos 25 unidades** (véanse los apéndices A y D). Un buen método para juzgar el tamaño y la resistencia del ejército es sumar los puntos de cohesión de todas sus unidades. Cualquier configuración con un total de 75 o más va a ser bastante resistente. Genere el mínimo de tropas ligeras, nunca más de 2 LH y 1 LI por mando debería ser suficiente. 2 LH también proporciona un punto de exploración, (iniciativa) adicional, por lo que 2 es casi un valor predeterminado. Los grandes ejércitos hacen que no tengas que preocuparte por los flancos y puedas presionar a tu oponente. Puedes lanzar más unidades de batalla al combate y puedes resistir más tiempo, lo que

significa que estás lanzando más dados de combate durante mas tiempo todo lo cual es bueno para ti y malo para el mejor jugador.

- f. **Juega agresivamente con tus unidades de batalla.** Cuanto más te retrases en entrar en combate, más tiempo le estás dando a tu oponente para maniobrar hacia una posición de ventaja. Las tácticas agresivas pueden desestabilizar a un oponente más experimentado que a menudo da por sentada la victoria y se bloquee su despliegue.

Entonces, para resumir lo anterior:

Hazlo GRANDE, mantenlo alineado y cohesionado, ir a por ello y disfrutar del juego.

Apéndice A

Cartaginés tardío

Esta es la lista que tomé para el Torneo Roll Call 2018 donde todas las listas tenían que ser de 202 a.C.

Orden de implementación:

1. Mando de retardo/ rehúse:

General ordinario, incluido en 1 x Cv pesada, élite

2 x Cv Media, ordinario

1 x LH, jabalina, élite

2. Mando de apoyo de flanco:

General Brillante

1 x Elefante, mediocre

1 x LI, jabalina, ordinario

2 x MI, impacto, ordinario

1 x LMI, jabalina, ordinario

3 x Cv Media élite

1 x LH, jabalina, élite

3. Mando central:

General Brillante

2 x Elefante mediocre

2 x LI, jabalina, ordinario

3 x MI, impetuoso, ordinario

4 x HI, lanceros, ordinario

1 x LMI, jabalineros

Total de unidades: 25

Iniciativa del Ejército: 3

Cohesión del Ejército: 75

Despliegue del Ejército:

El mando simple retardante está diseñado para filtrar un flanco y con 3 caballería tiene suficientes unidades para amenazar un flanco descuidado. El general incluido agrega pegada a la única unidad decente en el mando en caso de que decida pelear. Se despliega primero, ya que revela poco del plan de batalla general.

El siguiente en ser desplegado es el otro mando de flanco que consiste en un grupo de elefantes/MI con una LI de escolta para el elefante y un grupo de caballería. El grupo de elefantes puede apoyar a la caballería si ha quedado enfrentada a mejor caballería o puede desplazarse hacia el otro lado para apoyar el centro. El Jabalinero LMI está para enfrentarse a elefantes enemigos o si ninguno está presente para apoyar a la caballería.

El último mando es el complejo del centro. En este momento, incluso si defiende, el despliegue enemigo debe ser lo suficientemente obvio como para desplegar los diversos elementos en el lugar correcto.

La MI puede desplegarse entre los elefantes o en el lugar adecuado para enfrentarse al objetivo correcto. Los lanceros LP pueden enfrentarse al enemigo montado y la HI luchará contra el elefante / MI.

Los jabalineros LMI están allí para enfrentarse a los elefantes enemigos o si ninguno está presente como reserva o en apoyo del mando de retardo.

De las 25 unidades, 18 son unidades de batalla, 2 son unidades de apoyo y 5 son unidades ligeras. Con la pantalla de escaramuceadores LI se dispone de un frontal de 22 unidades (88 cm) que cubre prácticamente toda el área de despliegue. Tiene suficiente capacidad para maniobrar y amenazar los flancos y suficiente pegada para atacar frontalmente consiguiendo un buen rendimiento general.

Apéndice B

Guerra de las Rosas (Lancaster)

Esta es la lista que llevé al Torneo medieval de Hendaya 2017 en Francia.

Orden de implementación:

1. Flanco izquierdo:

General Brillante

1 x LMI, jabalina, ordinario

1 x LI, jabalina, ordinario

1 x CV Media, impacto, ordinario

1 x LMI, arco largo, élite, estacas

1 x HI, lanceros, mediocre

2 x HI, 2HW, armadura, ordinario

2. Centro:

General Ordinario

1 x LI, jabalina, ordinario

1 x HKN, impacto, élite

3 x HI, 2HW, armadura pesada, ordinaria

1 x LMI, arco largo, élite, estacas

3. Flanco derecho:

General Brillante

1 x LMI, jabalina, ordinario

1 x LI, jabalina, ordinario

1 x Cv Media, impacto, ordinario

1 x LMI, arco largo, élite, estacas

1 x HI, lanceros, mediocre

2 x HI, 2HW, armadura pesada, ordinaria

Campamento fortificado

Unidades del Ejército: 21

Iniciativa del Ejército: 2

Cohesión del Ejército: 67

Despliegue del Ejército:

Este ejército consta de dos mandos complejos de flanco, cada uno de los cuales es capaz de luchar independientemente y un mando simple en el centro.

Cada mando de flanco se construye en base a una unidad HI LP que está destinada a reducir la velocidad o dar algo para pensar al enemigo montado. Combinado con la HI A2M puede dar espacio para que los arqueros largos disparen al enemigo desde una posición relativamente segura. El caballero y en menor medida la Cv Media proporcionan el golpe en apoyo de la HI. Los jabalineros proporcionan seguridad contra los elefantes o apoyo simple en los flancos.

Normalmente, se despliega primero el centro ya que no descubre mucho y permite desplegar las unidades de los mandos de los flancos en el lugar correcto.

Con 20 unidades no parece un ejército numeroso, pero es sorprendentemente flexible y un desafío difícil para la mayoría ejércitos, ya que combina una considerable potencia de fuego con buenas unidades de batalla. Con un total de cohesión del ejército de 67 es un poco frágil y debe manejarse con cuidado para evitar pérdidas innecesarias.

Apéndice C

Esta es la lista Romano republicano que llevé a Estella Antigüedad 2016.

1. Flanco izquierdo:

General Brillante

4 x HI, impacto, ordinario

1 x HI, lancero, armadura, élite

2 x LI, jabalina, ordinario

1 x Cv Media, ordinario

2. Centro:

General Ordinario

4 x HI, impacto, ordinario

2 x LI, jabalina, ordinario

1 x Cv Pesada élite

3. Flanco derecho:

General Brillante

4 x HI, impacto, ordinario

1 x HI, lancero, armadura, élite

2 x LI, jabalina, ordinario

1 x Cv Media, ordinario

Campamento fortificado

Unidades del Ejército: 24

Iniciativa del Ejército: 2

Cohesión del Ejército: 78

Despliegue del Ejército:

Tres mandos formando un muro de legionarios con una HI, LP para proteger cada flanco y una pantalla de LI. Cada mando tiene una unidad de caballería para amenazar a la caballería enemiga moviéndose detrás de ellos y evitándoles movimientos de evasión. Las unidades de caballería estarán situadas bien entre mandos o detrás de ellos para ser empleadas en el momento adecuado. No tiene sentido ponerlos en los flancos, ya que con toda probabilidad se convertirán en los únicos objetivos fáciles en el ejército. La unidad de caballería en el centro es pesada y de élite, ya que es probable que se use para tapar huecos que vayan apareciendo en primera línea. Otra opción es sustituirla por un elefante mediocre para hacer la vida difícil a las unidades montadas con impacto del enemigo. Los generales de los mandos a los flancos son brillantes porque es muy probable que necesiten más puntos de iniciativa para hacer frente

a los movimientos de flanco que el mando central. La idea con esta lista es obligar al oponente a enfrentarse a las HI centrales y molerlo como nada más estará al alcance. Con 14 HI, este ejército tiene muchos puntos de cohesión y pocas unidades con pocos puntos. En su período es una propuesta difícil.

Apéndice D

Árabe indio

Esta es la lista que llevé a la competición temática medieval de Pamplona 2018 (sin elefantes, sin ligeros) en España.

1. Flanco izquierdo:

General competente

1 x LH, jabalina, ordinario

2 x Cv Media, mediocre

3 x Cv Media, impacto, mediocre

2 x LMI, arqueros, ordinario

1 x LI, arco, ordinario

2. Centro:

General competente

4 x MI, impetuoso, ordinario

4 x HI, lanceros, soporte, ordinario

1 x LMI, arqueros, ordinario

2 x Cv Pesada, impacto, ordinario

3. Flanco derecho:

General competente

1 x LH, jabalina, ordinario

2 x Cv Media, mediocre

3 x Cv Media, impacto, mediocre

2 x LMI, arqueros, ordinario

1 x LI, arco, ordinario

Unidades del Ejército: 29

Iniciativa del Ejército: 2

Cohesión del Ejército: 87

Despliegue del Ejército:

Los mandos de flanco caen primero si tienen arqueros al costado de la mesa con la caballería. junto a ellos. Aunque mediocre, el gran número de unidades de caballería hace que estos comandos sean una amenaza real más aún si los arqueros logran infligir pérdidas a las tropas contrarias.

El mando del centro se despliega en último lugar, ya que es importante colocar la infantería impetuosa en el lugar correcto con los lanceros y la caballería en apoyo.

Con 29 unidades, este ejército necesita tres generales competentes solo para mantener a todos en el alcance de mando. Su tamaño permite que las alas de caballería a menudo puedan ser capaces de envolver al menos uno, si no ambos flancos enemigos. mientras que el mando central fija la atención del grueso de las unidades enemigas.

Con cinco arqueros puede permitirse sentarse y disparar a un enemigo defensivo mientras la caballería maniobra en posición y las MI hagan suficiente presión y mantengan preocupada a la infantería enemiga. Esta lista también es capaz de explotar cualquier terreno accidentado debido a la ventaja que proporciona las MI y LMI. Su tamaño lo hace muy resistente y puede permitirse sacrificar muchas unidades para obtener una ventaja decisiva en el lugar correcto.