

LIBER MILITUM: TERCIOS V2.

REGLAS OPCIONALES Y EXPERIMENTALES

EL PROCEDIMIENTO

Activaciones

Cargas de tropas con la Regla Ligera. Las unidades de caballería con la Regla Ligera no podrán hacer cargas frontales contra unidades de infantería que no tenga la Regla ligera, excepto que estén Desordenadas. Las tropas de infantería con la Regla Ligera no podrán cargar a unidades que no tengan la Regla Ligera excepto Artillería o estén Desordenadas.

Reacciones

Huida/Evasión

Los modificadores al nivel de Disciplina para hacer esta reacción serán los siguientes.

Infantería	1 Reducción a la Disciplina
Infantería Regla Ligera	-
Caballería Regla Ligera	1 Aumento a la Disciplina
Caballería	-
Cualquier montado huyendo/ evadiendo vs infantería	1 Aumento a la Disciplina

Todos estos aumentos/reducciones son acumulativos a los que ya tuviera de por sí la unidad.

MOVIMIENTO

Distancias mínimas de movimiento

Cuando una unidad reciba la orden Corred, deberá mover al menos su movimiento básico permitido, salvo:

Si pasa un Chequeo de Disciplina.

Si su camino está bloqueado por otras tropas.

Siempre se deberá detener en caso de mover a una pulgada de unidades enemigas o si es bloqueada por una unidad amiga y no puede ni deslizarse ni interpenetrarla.

Picas Quietas

Una unidad de infantería no podrá mover si entra en distancia de carga de una caballería que aún no se ha activado excepto si pasa un chequeo de disciplina.

Efectos de Terreno Difícil y Muy Difícil

Terreno	Unidad infantería	Unidad montada	Unidad Regla Ligera
Terreno Difícil	Velocidad – Desorganizada	Velocidad -	N/A
Terreno Muy Difícil	Velocidad – Combate - Desorganizada	Velocidad – Combate – Desorganizada	Velocidad -

DISPARO

Prioridades del disparo

Las unidades de infantería o caballería deberán siempre disparar a la unidad más cercana de su centro frontal. En caso de tener más de una unidad enemiga a la misma distancia podrá elegir a quien disparar.

La Artillería podrá elegir libremente objetivo salvo que haya unidades enemigas en su distancia de Reacción, en cuyo caso los objetivos de su disparo se establecerán con las reglas de prioridad anteriormente citadas.

Desorganización por disparo

Las unidades que al hacer la prueba para resistir el daño contra disparos que no sean de artillería y no saquen al menos un 5 quedarán desordenadas. Esto puede producir que se salven todos los impactos y la unidad quede desordenada.

Espantabellacos. Las unidades que sufran un impacto no salvado contra artillería solo quedarán desordenadas si no superan un chequeo de Disciplina. Históricamente la artillería era más efectiva contra unidades de bajo entrenamiento y disciplina.

COMBATE

Formar Cuadro

Una unidad de infantería equipada con Picas o Lanzas podrá formar cuadro si tiene la orden Resistid y pasa un Chequeo de Orden en su activación. Físicamente dispondremos las miniaturas como en un cuadro o marcaremos la unidad con un marcador de cuadro.

Consigue pasar el Chequeo	No Consigue pasar el Chequeo
Gana Ángulo Extendido, pero su valor de Fuego sufre 1 Reducción	Pierde la activación y además queda Desordenada
Gana regla Cuadros	
Su Defensa contra Artillería pasa a ser 3.	

Mientras la unidad forme cuadro solo podrá usar las órdenes Resistid y Fuego (o Atención para dejar de formar cuadro)

Para dejar el Formar Cuadro, la unidad deberá usar una orden de Atención y pasar un Chequeo de Orden si no está fresca. Usará las dos acciones para dejar de hacer cuadro. Si no lo consigue pierde la activación y queda Desordenada, manteniéndose en cuadro. Si lo consigue dejan de aplicársele las reglas Cuadro y Ángulo Extendido recuperando su formación original.

Unidades amigas destruidas o Comandante en jefe muerto

Una unidad destruida o un comandante muerto produce un Chequeo de Disciplina en unidades amigas a 3 pulgadas o menos. Si no se pasa la unidad queda Desorganizada. Las unidades si Regla Ligera no son afectadas por la destrucción de unidades con la Regla Ligera.

LAS TROPAS

Regla Resguardo ampliada

Una unidad de caballería que sea objeto de carga puede ser apoyada por una o varias compañías de disparo de su mismo mando que aún no hayan sido activadas y tengan la orden Atención o Disparo, y estas estén a tres pulgadas de la caballería cargada. Las compañías de disparo realizan los disparos y se resuelve el daño antes de que el enemigo cargue. El enemigo puede entonces elegir entre continuar la carga o cancelarla y perder la activación.

Dragones

No les aplica la regla Persecución, excepto en el periodo del Luis XIV

LOS MANDOS

Comandante dentro de una unidad

Cuando un comandante entre en una unidad, el resto de unidades de su Regimiento se considerarán Fuera de Mando.

EL EJERCITO

Número de Mandos según tipo de ejército

Los Ejércitos Estándar no podrán gastar más del 50% de puntos en Mando de Caballería

Las Compañías deben gastar al menos el 50% de los puntos en Mandos de Compañía

Los Ejércitos de Caballería no podrán gastar más del 50% de puntos en Mandos de Infantería o de Compañías.

Unidades veteranas y mercenarias

Un ejército no puede tener más de la mitad de sus unidades con la regla Veteranos.

Un ejército deberá de tener al menos un tercio de sus unidades con la regla Mercenario.

Los porcentajes se redondean al alza. De esta forma si un ejército tiene 7 unidades, un máximo de 4 unidades veteranas y deberá tener al menos 3 unidades mercenarias.

LA BATALLA

Colocación de la escenografía

Para colocar cada pieza de terreno se tira un dado y se coloca:

- 1: borde de despliegue del enemigo
- 2: borde de despliegue propio
- 3 y 4: bordes laterales
- 5: lado enemigo de la mesa, a 12 pulgadas de los bordes de la mesa
- 6: lado propio de la mesa, a 12 pulgadas de los bordes de la mesa

Las piezas se colocarán alternativamente, empezando con el jugador que vaya a poner más piezas de terreno (que no es necesariamente el que vaya a poner más puntos). No podrá ponerse una pieza de terreno a menos de 6 pulgadas de otra que ya haya sido colocada, excepto que sea del mismo tipo (ejemplo, dos bosques).

Despliegue Oculto

Una vez puesto el terreno, se bloqueará la visión de las zonas de despliegue (por ejemplo con las tapas de las cajas de escenografía) y ambos jugadores desplegarán sus unidades simultáneamente siguiendo las restricciones del escenario. Cuando ambos hayan terminado se retirarán las pantallas y se empezará la partida.

Si no es posible bloquear la visión, ambos jugadores dibujarán en un mapa las posiciones de sus mandos, en forma de rectángulo, cuadros u otras figuras geométricas. Esas figuras no podrán solaparse unas con otras. Después se despliega según las normas del escenario.

Unidades Ocultas

Los jugadores no tendrán que identificar las características exactas de sus unidades, únicamente su tipo y aspecto general, es decir, aquello que puede deducirse a simple vista (tamaño, forma, si llevan armadura, banderas o uniformes reconocibles como la Brigada Amarilla sueca, etc). Las características se revelarán cuando sean necesarias para realizar una acción o chequeo.

Despliegue de las Unidades

Las unidades de infantería que no tengan la Regla Ligera no podrán desplegar a:
12 pulgadas o menos del borde lateral de la mesa cuando se juegue en el borde largo de la mesa.

6 pulgadas del borde lateral de la mesa cuando se juegue en el borde ancho de la mesa.

Puntos de Victoria

Aparte de los puntos de Victoria estándares de los diferentes escenarios, ambos jugadores sumarán puntos de victoria extra por unidades destruidas según la siguiente tabla:

Unidad	Puntos de Victoria otorgados
Comandante en Jefe muerto en combate o capturado	2
Mando muerto en combate o capturado	1
Unidad con Aguante 5	3

Escuadrón de Infantería, Caballería Grande	2
Artillería Grande	2
Caballería	1
Compañías	1
Artillería	1