

## REGLAMENTO

**Alcance:** Dependiendo del tipo de arma de disparo que tengamos será posible disparar a una distancia máxima. Mediremos desde el entro Frontal de nuestra unidad hasta el centro más cercano del enemigo.

Tipo de arma	Alcance
Arco	12"
Arco Largo	16"
Arcabuz / Carabina	8"
Ballesta	12"
Cañón Ligero	18"
Cañón Medio	24"
Cañón Pesado	36"
Cañón Superpesado	42"
Jabalina	6"
Mosquete	12"
Mosquete de Chispa	12" (aumento a 6")
Pistola	4"

PAGINA 18

**Numerosos:** Las unidades compuestas por grandes cantidades de hombres cuentan con una reforzada seguridad bajo sus estandartes. Al usar la orden ¡Resistid!, la unidad descartará un marcador de Desgaste **por cada** resultado de 5+. Igualmente sigue sin poder quitarse el último marcador, no puede quedar fresca con esta orden.

**Resguardo:** Algunas compañías de disparo se disponían en el campo de batalla para proporcionar apoyo de fuego mientras eran resguardadas por caballería en sus flancos. **Las compañías que estén dentro de un mando de caballería disponen de esta regla.** Una unidad con esta regla que sea objeto de una carga puede ser defendida por una unidad de caballería de su mismo mando siempre y cuando la unidad de caballería no haya actuado todavía. Será indiferente la carta de orden que tenga preparada. Esta caballería llevará a cabo una carga que intercepte al enemigo, eligiendo el punto que prefiera de su trayectoria. Si la caballería resultase derrotada, el enemigo podrá proseguir, si quisiera, la carga hacia la compañía resguardada. Puesto que la caballería que intercepta al enemigo está reaccionando, pierde su Carta de Orden. Para poder beneficiarse del aumento al Combate propio de la orden ¡Atacad!, será necesario que la caballería tuviera esa carta preparada.

**Caballería**

PAGINA 29

Cuando tenga que actuar una unidad de tropas, podrás designar a las unidades afectadas por esta orden conjunta, y activar secuencialmente, una a una, todas ellas.

En caso de que alguna de las unidades deba usar carta de orden para ejecutar una reacción, se mostrará la carta de orden que se había sido asignada a la brigada y se pondrá una idéntica, boca abajo, en las unidades que no estén reaccionando. Lamentablemente, el hecho de tener que reaccionar rompe la orden conjunta, y el rival sabrá qué órdenes guardan el resto de unidades.

**Cuadros:** Cuando los tercios se escuadronan en robustos cuadros, con los piqueros al centro y arcabuceros en las mangas, la defensa está asegurada desde todos los ángulos. Las unidades con la regla Cuadros nunca se consideran flanqueadas. Por otro lado, cuando esta rígida formación quiera cambiar la orientación con una orden de ¡Atención!, no podrá complementarla con otra acción de movimiento.

**Élite:** Las unidades de élite están tan bien entrenadas y su moral es tan alta, que suelen protagonizar las mayores proezas en el campo de batalla. Una unidad de élite puede llegar a descartarse de todos los marcadores de desgaste por medio de órdenes de ¡Resistid! o acciones de sus mandos. Puede volver a estar Fresca. Además, nunca ve su disciplina reducida por no tener una unidad de mando a distancia.

**Emboscada:** En ocasiones, el frente difuso en el que pueden actuar las tropas apostadas en zonas de difícil acceso puede suponer un serio problema para los ejércitos tradicionales. Las emboscadas se preparan en accidentes del terreno, abriendo fuego repentinamente, con el plan preestablecido de emprender un raudo repliegue en cuanto el enemigo se aproxime. Las unidades con esta regla ganan Evasión, siempre que se encuentren en terreno Difícil o Muy Difícil, a pesar de ser infantería, permitiéndoles intentar huir del enemigo, aunque no dispongan de carta de orden para reaccionar.

**Escaramuzadores:** Esta infantería combate de manera tan dispersa que lucha incluso mejor en terreno abrupto que en el abierto. Ignora los efectos negativos del terreno Difícil y Muy Difícil.

Tipo de arma	Alcance
Arco	12"
Arco Largo	16"
Arcabuz / Carabina	8"
Ballesta	12"
Cañón Ligero	18"
Cañón Medio	24"
Cañón Pesado	36"
Cañón Superpesado	42"
Jabalina	6"
Mosquete	12"
Mosquete de Chispa	12" (aumento a 6")
Pistola	4"

## LIBRO DE EJERCITOS GUERRA DE 30 AÑOS

COMPAÑÍAS MARINES										60 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Mandobles, Alabardas
5	3	0	3	3	2	3	3	4	4	
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts

## Francia Tardía 1635-1648

## REGLAS DE ORGANIZACIÓN

### Puede ser un ejército de Infantería o Caballería

**No puede haber más *Compañías Segregadas de Piqueros* que de *Compañías Segregadas de Disparo***

**Solo pueden llevar Cañones de Batallón las Formaciones de Regimientos de Infantería Vieja o de Guardia**

**No puede haber más Formaciones de *Regimientos de Infantería Vieja o de Guardia* que del resto de *Regimientos de Infantería***

**Solo puede haber una Formación de *Dragones* en el ejército.**

**No puede haber más Formaciones de *Regimientos de Mosqueteros* que Formaciones de *Regimientos de Infantería***

## FORMACIONES DE INFANTERÍA

## REGIMIENTOS INFANTERÍA 135 puntos

[illegible]

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcabuz/ Mosquete
4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	Brigada

<b>Bisoño: <i>Disciplina 3</i></b>	<b>-10pts</b>
------------------------------------	---------------

<b>Vieja o Guardia: <i>Disciplina 5</i></b>	<b>+10pts</b>
---	---------------

<b>Vacilantes : Coraje 3</b>	<b>-15pts</b>
------------------------------	---------------

<b>Cañones de Batallón: <i>Fuego 5</i> (Solo hasta 1643)</b>	<b>+5pts</b>
<b>Alabarderos</b>	<b>+5pts</b>

<b>Alabardas</b>	<b>+5pts</b>
<b>Mercenaries: <i>Bele Mercenaries (incompatible con Viaia e Guardia)</i></b>	<b>10pts</b>

<p><b>Mercenarios. Regla Mercenarios (incompatible con Vieja o Guardia)</b></p>	<b>-10pts</b>
---	---------------

## REGIMIENTOS DE MOSQUETEROS 105 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Mosquete
-----	---------	-------	------------	--------	---------	-----	-----	-----	-----	----------

5	4	5	3	3	3	3	3	4	4	
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--

<b>Veteranos: <i>Disciplina 4</i> y <i>Brigada</i></b>	<b>+10pts</b>
--	---------------

## FORMACIONES DE CABALLERÍA

REGIMIENTOS DE CABALLOS LIGEROS GENDARMES O CARABINEROS	85 puntos
---	-----------

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	
-----	---------	-------	------------	--------	---------	-----	-----	-----	-----	--

8	4	0	3	3	3	4	4	3	4
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

<b>Veterano: <i>Disciplina 4</i></b>	<b>+10pts</b>
--------------------------------------	---------------

<b>Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i></b>	<b>-10pts</b>
--	---------------

<b>Determinados: <i>Combate 5</i> y <i>Regla Brigada</i> (Solo a partir de 1644)</b>	<b>+20pts</b>
--	---------------

<b>REGIMIENTOS DE CABALLOS CARABINA (Solo hasta 1643)</b>	<b>65 puntos</b>
---	------------------

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcabuz
-----	---------	-------	------------	--------	---------	-----	-----	-----	-----	---------

8	3	3	3	3	3	4	3	3	4	Caracolear
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	------------

<b>Veterano: <i>Disciplina 4</i></b>	<b>+10pts</b>
--------------------------------------	---------------

<b>Pistola</b>	<b>+5pts</b>
----------------	--------------

<b>Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i></b>	<b>-10pts</b>
--	---------------

## FORMACIONES DE DRAGONES

REGIMIENTOS DE DRAGONES										75 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Mosquete
8	3	3	3	3	3	4	3	3	4	Ligera Dragón
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Pequeña: <i>Aguante y Combate 2</i>										-15pts
Elite: <i>Disciplina y Regla Élite</i>										+20pts

# COMPAÑÍAS

COMPAÑÍAS SEGREGADAS DE DISPARO										60 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Mosquete
5	2	3	3	3	2	3	3	4	4	Ligera, Brigada
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Dispersa: <i>Coraje 2 y Regla Formación Abierta</i>										-15pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-5pts

COMPAÑÍAS SEGREGADAS DE PIQUEROS										60 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas
4	3	0	3	3	3	4	5	4	4	
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Alabardas										+5pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-5pts

## BATERÍAS DE ARTILLERÍA

BATERÍA DE ARTILLERÍA LIGERA (A partir de 1644)										60 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Cañón ligero
0/5	2	1	3	2	1	3	3	5	5	
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+5pts
Gran Batería: <i>Fuego y Aguante 2</i>										+35pts
Integrada (Incompatible con Gran Batería)										+15pts
Caballo de Tiro										+5pts

BATERÍA DE ARTILLERÍA MEDIA										70 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Cañón medio
0/5	2	1	3	2	1	3	3	5	5	
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+5pts
Gran Batería: <i>Fuego y Aguante 2</i>										+40pts
Mortero										+5pts
Fortificada										+10pts
Caballo de Tiro										+5pts

BATERÍA DE ARTILLERÍA PESADA										85 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Cañón Pesado
0/5	2	1	3	2	1	3	3	5	5	
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+5pts
Gran Batería: <i>Fuego y Aguante 2</i>										+40pts
Mortero										+5pts
Fortificada										+10pts
Caballo de Tiro										+5pts

# LIBRO DE EJERCITOS GUERRAS DE ITALIA

GENDARMES										105 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Lanzas de caballería
7	4	0	3	4	3	4	4	3	4	
Pesados: <i>Coraje 5 y Velocidad 6. Regla Caballería Pesada</i>										+20pts

Pagina 7

GENDARMES										105 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Lanzas de caballería
7	4	0	3	4	3	4	4	3	4	
Grande: <i>Aguante 4</i>										+10pts
Pesados: <i>Coraje 5 y Velocidad 6. Regla Caballería Pesada</i>										+20pts
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Alemanes. Regla Mercenarios (incompatible con Pesados)										-10pts

Pagina 10

GENDARMES										105 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Lanzas de caballería
7	4	0	3	4	3	4	4	3	4	
Grande: <i>Aguante 4</i>										+10pts
Pesados: <i>Coraje 5 y Velocidad 6. Regla Caballería Pesada</i>										+20pts
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Italianos u otras naciones: Regla Mercenario										-10pts

  

BALLESTEROS A CABALLO										65 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Ballestas
8	3	3	3	3	3	4	3	3	4	
Grande: <i>Aguante y Fuego 4</i>										+20pts
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-10pts
Arcabuceros a Caballo: Cambiar Ballestas por Arcabuces										-5pts

Pagina 17

GENDARMES										105 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Lanzas de caballería
7	4	0	3	4	3	4	4	3	4	
Grande: <i>Aguante 4</i>										+10pts
Pesados: <i>Coraje 5 y Velocidad 6. Regla Caballería Pesada</i>										+20pts
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Intrépidos: <i>Combate 5 y Regla Impetuoso</i>										+20pts
Italianos u otras naciones: Regla Mercenarios (incompatible con Intrépidos)										-10pts

  

BALLESTEROS A CABALLO										65 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Ballestas
8	3	3	3	3	3	4	3	3	4	
Grande: <i>Aguante y Fuego 4</i>										+20pts
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-10pts
Arcabuceros a Caballo: Cambiar Ballestas por Arcabuz										-5pts

Pagina 20



<b>BALLESTEROS A CABALLO</b>										<b>65 puntos</b>
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Ballestas
8	3	3	3	3	3	4	3	3	4	
Grande: <i>Aguante y Fuego 4</i>										+20pts
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-10pts
Arcabuceros a caballo: Cambiar Ballestas por Arcabuz										-5pts

Pagina 23

<b>GENDARMES</b>										<b>105 puntos</b>
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Lanzas de caballería
7	4	0	3	4	3	4	4	3	4	
Grande: <i>Aguante 4</i>										+10pts
Solo Milán; Pesados: <i>Coraje 5 y Velocidad 6</i> . Regla Caballería Pesada										+20pts
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Regla Mercenarios										-10pts

  

<b>BALLESTEROS A CABALLO</b>										<b>65 puntos</b>
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Ballestas
8	3	3	3	3	3	4	3	3	4	
Grande: <i>Aguante y Fuego 4</i>										+20pts
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-10pts

Pagina 26

<b>ARCABUCEROS A CABALLO</b>										<b>60 puntos</b>
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcabuz
8	3	3	3	3	3	4	3	3	4	
Grande: <i>Aguante y Fuego 4</i>										+20pts
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-10pts

Pagina 33



## FORMACIONES DE CABALLERÍA

REGIMIENTO KAPIKULU										110 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Lanzas de Caballería, Arco, Caracola
7	4	3	4	4	3	4	4	3	4	
Grande. Aguante 4 y Fuego 4										+20pts
Acorazados. Coraje 5 y Movimiento 6. Regla Caballería Pesada										+20pts

REGIMIENTOS DE SIPAHIS DE ANATOLIA										75 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcos, Caracola
8	3	2	4	3	3	4	4	3	4	
Grande. Aguante 4 y Fuego 3										+20pts
Acorazados. Coraje 4 y Movimiento 7										+10pts
Lanza										+5pts

REGIMIENTOS DE SIPAHIS DE RUMELIA										75 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcos Caracola
8	3	2	4	3	3	4	4	3	4	
Grande. Aguante 4 y Fuego 3										+20pts
Acorazados. Coraje 4 y Movimiento 7										+10pts

CABALLERÍA LIGERA										60 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arco
8	3	2	2	3	2	4	3	4	5	Ligera Ángulo extendido, Vanguardia
Lanzas de Caballería										+5pts
Delis: Velocidad 9, Reglas Formación Abierta e Impetuoso (incompatible con Veterano)										+5pts
Veteranos. Disciplina 3										+10pts

CABALLERÍA TARTARA										65 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcos
8	3	2	2	3	2	4	3	4	5	Hostigadores, Ligera, Ángulo Extendido, Formación Abierta
Curtidos. Velocidad 9, Fuego 3 y Disciplina 3										+20pts
Lanza										+5pts