

# LIBER MILITIAM : TERTIOS



## Listas de Ejército para la Guerra de los 30 años 1618-1648

*Listas No Oficiales hechas por aficionados del club Septimogrado*

# **INDICE**

<b>PROVINCIAS UNIDAS 1590-1648</b>	<b>3</b>
<b>MONARQUIA HISPANICA TEMPRANA 1618-1634</b>	<b>6</b>
<b>FRANCES TEMPRANO 1610-1634</b>	<b>9</b>
<b>DINAMARCA 1611-1648</b>	<b>11</b>
<b>PROTESTANTES ALEMANES TEMPRANOS 1618-1631</b>	<b>14</b>
<b>CATOLICOS ALEMANES TEMPRANOS 1618-1631</b>	<b>17</b>
<b>HUNGRIA-TRANSILVANIA 1613-1645</b>	<b>20</b>
<b>INGLATERRA 1618-1643</b>	<b>23</b>
<b>SUECOS TEMPRANOS 1630-1634</b>	<b>25</b>
<b>PROTESTANTES ALEMANES TARDIOS 1632-1648</b>	<b>28</b>
<b>CATOLICOS ALEMANES TARDIOS 1632-1648</b>	<b>31</b>
<b>MONARQUIA HISPANICA TARDÍA 1635-1659</b>	<b>34</b>
<b>SUECOS TARDIOS 1635-1648</b>	<b>37</b>
<b>FRANCES TARDIO 1635-1648</b>	<b>39</b>
<b>RESTAURACION PORTUGUESA TEMPRANA 1640-1659</b>	<b>41</b>
<b>LUIS XIV TEMPRANO 1649-1659</b>	<b>43</b>
<b>ORGANIZACION DE EJERCITOS</b>	<b>45</b>
<b>MANCOMU. POLACO- LITUANA TEMPRANA 1611-1631</b>	<b>48</b>
<b>IMPERIO OTOMANO TARDÍO 1597-1698</b>	<b>53</b>

# Provincias Unidas 1590-1648

## REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Puede ser un ejército Estándar o de Caballería

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

En un Mando de Caballería no se pueden mezclar diferentes Formaciones, excepto *Coraceros, Semicoraceros y Arcabuceros a Caballo*

En un mando de infantería pueden mezclarse Formaciones de *Mosqueteros y Regimientos de Infantería*

Las Formaciones de *Semicoraceros* y *Mosqueteros* podrán ser escogidas a partir de 1640

Las Formaciones de *Caballería Sueca* solo podrán ser escogidas para el año 1633

## FORMACIONES DE INFANTERÍA

REGIMIENTOS INFANTERÍA										125 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas Arcabuz/ Mosquete
4	4	4/2	4	4	4	4	5	4	4	Brigada
<b>Bisoño: Disciplina 3</b>										-10pts
<b>Veterano: Disciplina 5</b>										+10pts
<b>Vacilantes : Coraje 3</b>										-15pts
<b>Mosquete: Fuego 4 (Solamente desde 1610)</b>										+10pts
<b>Alabardas</b>										+5pts
<b>Mercenarios: Regla Mercenarios</b>										-10pts

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

## FORMACIONES DE CABALLERÍA

REGIMIENTOS DE CORACEROS										105 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pistola
7	4	2	3	4	3	4	4	3	4	Caracolear
<b>Pesados: Coraje 5 y Velocidad 6</b>										+25pts
<b>Veterano: Disciplina 4</b>										+10pts
<b>Mercenarios: Regla Mercenarios</b>										-10pts

REGIMIENTOS DE SEMICORACEROS										105 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pistola
8	4	2	3	4	3	4	4	3	4	Caracolear
<b>Veterano: Disciplina 4</b>										+10pts
<b>Mercenarios: Regla Mercenarios</b>										-10pts

REGIMIENTOS DE ARCABUCEROS A CABALLO										65 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcabuz
8	3	3	3	3	3	4	3	3	4	Caracolear
Grande: <i>Aguante 4</i>										+10pts
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Pistola										+5pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-10pts

REGIMIENTOS DE CABALLERIA SUECA										105 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Brigada
8	5	0	3	3	3	4	4	3	4	
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-10pts

## 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
Mandobles										+5pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-5pts

## BATERÍAS DE ARTILLERÍA

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



# Monarquía Hispánica Temprana 1618-1634

## REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Deberá ser siempre un ejército Estándar

Como máximo puede haber dos *Tercios Viejos* en el ejército

No puede haber más *Escuadrones Extranjero Grande* o *Escuadrón Extranjero* que *Tercios*

A partir de 1632 no se puede usar la *Regla Escuadronado*

En un Mando de Caballería no se pueden mezclar diferentes Formaciones, excepto *Caballos Coraza* y *Caballos Carabina*

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

Los *Regimientos de Dragones* solo podrán escogerse a partir de 1632

Solo puede haber hasta dos Formaciones de *Caballería Ligera Croata*

Solo se podrá desplegar una Formación de *Guardias Viejas* que automáticamente deberá ser la unidad de *Élite* del ejército

## FORMACIONES DE INFANTERÍA

### TERCIOS ESPAÑOLES Y DE LAS NACIONES

140 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas Arcabuz /Mosquete
4	4	3/2	5	4	5	4	5	4	3	Numerosos
Escuadronado: <i>Regla Cuadro y Ángulo Extendido</i>										+10pts
Modernizado: <i>Fuego 4/3 (incompatible con Escuadronado)</i>										+15pts
Viejo: <i>Coraje y Combate 5</i>										+45pts
Mermado: <i>Aguante 4</i>										-15pts
Espadachines										+5pts

### REGIMIENTO EXTRANJERO GRANDE

105 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas Mosquete
4	4	3	4	4	4	4	5	4	3	Mercenarios
Bisoño: <i>Disciplina 3</i>										-10pts
Veterano. <i>Disciplina 5 (incompatible con Bisoño)</i>										+15pts
Grande: <i>Aguante 5 y Regla Numeroso</i>										+20pts
Modernizado: <i>Fuego 4</i>										+15pts
Vacilantes <i>Coraje 3</i>										-15pts
Alabardas										+5pts
Mandobles										+5pts

### REGIMIENTO EXTRANJERO

125 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas Mosquete
4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	Mercenarios
Bisoño: <i>Disciplina 3</i>										-10pts
Veterano. <i>Disciplina 5 (incompatible con Bisoño)</i>										+15pts
Vacilantes: <i>Coraje 3</i>										+20pts
Alabardas										+5pts

## FORMACIONES DE CABALLERIA

GUARDIAS VIEJAS										135 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Lanza
7	4	0	5	4	3	4	4	3	4	Elite

REGIMIENTOS DE CABALLOS CORAZA										100 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pistola
7	4	2	3	4	3	4	4	3	4	
<i>Veterano. Disciplina 4</i>										+10pts
<i>Caracolear: Regla Caracola</i>										+5pts
<i>Mercenarios. Regla Mercenario</i>										-10pts

REGIMIENTOS DE CABALLOS CARABINA										65 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcabuz
8	3	3	3	3	3	4	3	3	4	Caracolear
<i>Veterano. Disciplina 4</i>										+10pts
<i>Pistola:</i>										+5pts
<i>Mercenarios. Regla Mercenario</i>										-5pts

CABALLERÍA LIGERA CROATA										45 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pistola
8	3	2	2	3	2	4	3	4	5	Ligera Ángulo extendido Mercenarios
<i>Regulares: Disciplina 3 y pierde Regla Mercenarios</i>										+10pts
<i>Tiradores: Fuego 3, Arcabuz y Regla Caracolear</i>										+15pts
<i>Exploradores: Regla Vanguardia y Regla Escaramuceadores</i>										+10pts

## FORMACIONES DE DRAGONES

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
<i>Veterano. Disciplina 4</i>										+10pts
<i>Pequeña: Aguante y Combate 2</i>										-15pts
<i>Elite. Disciplina 4 y Regla Elite</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
<i>Veterano. Disciplina 4</i>										+10pts
<i>Dispersa: Coraje 2 y Regla Formación Abierta</i>										-10pts
<i>Mercenarios: 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	
Veteranos: <i>Disciplina 4 y Regla Espadachines</i>										+15pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-5pts
Alabardas										+5pts
Mandobles										5pts

## ARTILLERIA

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





# Frances Temprano 1610-1634

## REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Puede ser un ejército Estándar o de Caballería

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

En un Mando de Caballería no se pueden mezclar diferentes Formaciones, excepto *Coraceros, Caballos ligeros y Caballos Carabina*

No puede haber más Formaciones de *Regimientos de Infantería Veterana* que del resto de *Regimientos de Infantería*

No puede haber más Formaciones de *Coraceros* que Formaciones de *Caballos Ligeros* o *Caballos Carabina*

## FORMACIONES DE INFANTERÍA

REGIMIENTOS INFANTERÍA										125 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas Arcabuz/ Mosquete
4	4	4/2	4	4	4	4	5	4	4	Brigada
<b>Bisoño: Disciplina 3</b>										-10pts
<b>Veterano: Disciplina 5</b>										+10pts
<b>Vacilantes : Coraje 3</b>										-15pts
<b>Mosquete: Fuego 4 (Solamente desde 1623)</b>										+10pts
<b>Alabardas</b>										+5pts
<b>Mercenarios: Regla Mercenarios</b>										-10pts

## FORMACIONES DE CABALLERÍA

REGIMIENTOS DE CORACEROS										105 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pistola
7	4	2	3	4	3	4	4	3	4	Caracolear
<b>Pesados: Coraje 5 y Velocidad 6</b>										+25pts
<b>Veterano: Disciplina 4</b>										+10pts
<b>Mercenarios: Regla Mercenarios</b>										-10pts

REGIMIENTOS DE CABALLOS LIGEROS										85 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	
8	4	0	3	3	3	4	4	3	4	
<b>Veterano: Disciplina 4</b>										+10pts
<b>Mercenarios: Regla Mercenarios</b>										-10pts

REGIMIENTOS DE CABALLOS CARABINA										65 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcabuz
8	3	3	3	3	3	4	3	3	4	Caracolear
<b>Veterano: Disciplina 4</b>										+10pts
<b>Pistola</b>										+5pts
<b>Mercenarios: Regla Mercenarios</b>										-10pts

## 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	Picas
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Alabardas										+5pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-5pts

## BATERÍAS DE ARTILLERÍA

BATERÍA DE ARTILLERÍA LIGERA										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	Cañón ligero
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	Cañón medio
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+5pts
Gran Batería: <i>Fuego y Aguante 2</i>										+40pts
Mortero										+5pts
Fortificada										+10pts
Caballo de Tiro										+5pts



## Lista Ejércitos Dinamarca 1611-1648

### 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*

No puede haber más *Compañías de Marines* que de ningún otro tipo de *Compañía*

En un Mando de Caballería no se pueden mezclar diferentes Formaciones, excepto *Coraceros, Coraceros Ligeros y Arcabuceros a Caballo*

Los Regimientos de Infantería podrán escogerse desde 1625

Solo podrán escogerse Regimientos de Infantería Grandes antes de 1629

## FORMACIONES DE INFANTERÍA

REGIMIENTO DE INFANTERÍA GRANDE										115 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas
4	4	3	4	4	4	4	5	4	3	Mosquete
<b>Bisoño: Disciplina 3</b>										-10pts
<b>Veterano. Disciplina 5 (incompatible con Bisoño)</b>										+15pts
<b>Grande: Aguante 5 y Regla Numeroso</b>										+20pts
<b>Modernizado: Fuego 4</b>										+15pts
<b>Vacilantes Coraje 3</b>										-15pts
<b>Alabardas</b>										+5pts
<b>Mercenarios: Regla Mercenarios</b>										-10pts

REGIMIENTOS INFANTERÍA										125 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas Arcabuz/ Mosquete
4	4	4/2	4	4	4	4	5	4	4	Brigada
<b>Bisoño: Disciplina 3</b>										-10pts
<b>Veterano: Disciplina 5 (incompatible con Bisoño)</b>										+10pts
<b>Vacilantes : Coraje 3</b>										-15pts
<b>Mosquete: Fuego 4</b>										+10pts
<b>Alabardas</b>										+5pts
<b>Mercenarios: Regla Mercenarios</b>										-10pts

## FORMACIONES DE CABALLERÍA

REGIMIENTOS DE CORACEROS										105 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pistola
7	4	2	3	4	3	4	4	3	4	Caracolear
<b>Pesados: Coraje 5 y Velocidad 6 (solo antes de 1629)</b>										+25pts
<b>Veterano: Disciplina 4</b>										+10pts
<b>Mercenarios: Regla Mercenarios</b>										-10pts

REGIMIENTOS DE CORACEROS LIGEROS										85 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	
8	4	2	3	3	3	4	4	3	4	
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-10pts

REGIMIENTOS DE ARCABUCEROS A CABALLO										65 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcabuz
8	3	3	3	3	3	4	3	3	4	Caracolear
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Pistola										+5pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-10pts

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

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

## BATERÍAS DE ARTILLERÍA

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

# Protestantes Alemanes Tempranos 1618 - 1631

## REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Puede ser un ejército Estándar o de Caballería

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

No puede haber más Formaciones de Regimientos de Infantería Holandesa que de cualquier otro tipo de Formación de Infantería

En un Mando de Caballería no se pueden mezclar diferentes Formaciones, excepto *Coraceros*, *Coraceros ligeros* y *Arcabuceros a Caballo*

Las Formaciones de *Regimientos de Infantería Grande* solo podrán ser escogidos antes de 1626

Las Formaciones de *Coraceros Ligeros* solo podrán ser escogidas a partir de 1628

Las Formaciones de *Caballería Húngara* solo podrán ser escogidas antes de 1622

## FORMACIONES DE INFANTERÍA

REGIMIENTO DE INFANTERÍA GRANDE										135 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas Mosquete
4	4	3	4	4	5	4	5	4	3	Numerosos
<i>Milicia: Disciplina 3 y Mosquete/Arcabuz (Fuego3/2)</i>										-15pts
<i>Veterano. Disciplina 5 (incompatible con Milicia)</i>										+15pts
<i>Mercenarios: Regla Mercenario (incompatible con Milicia)</i>										-10 pts
<i>Modernizado: Fuego 4 (incompatible con Milicia)</i>										+15pts
<i>Vacilantes: Coraje 3</i>										-15pts
<i>Alabardas</i>										+5pts
<i>Mandobles</i>										+5pts

REGIMIENTOS INFANTERÍA										115 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pica Mosquete
4	4	4/2	4	4	4	4	5	4	4	Mercenario
<i>Bisoño: Disciplina 3</i>										-10pts
<i>Veteranos y Holandeses: Disciplina 5 (incompatible con Bisoño)</i>										+10pts
<i>Vacilantes : Coraje 3</i>										-15pts
<i>Modernizado: Fuego 4 (Solamente desde 1610)</i>										+10pts
<i>Alabardas</i>										+5pts
<i>Brigada: Regla Brigada (Solo Regimientos Holandeses)</i>										0pts

## FORMACIONES DE CABALLERÍA

REGIMIENTOS DE CORACEROS										105 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pistola
7	4	2	3	4	3	4	4	3	4	Caracolear
<i>Pesados: Coraje 5 y Velocidad 6</i>										+25pts
<i>Veterano: Disciplina 4</i>										+10pts
<i>Mercenarios: Regla Mercenarios</i>										-10pts
<i>Grande: Aguante 4</i>										+10pts

REGIMIENTOS DE CORACEROS LIGEROS										85 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	
8	4	0	3	3	3	4	4	3	4	
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-10pts
Grande: <i>Aguante 4</i>										+10pts

REGIMIENTOS DE ARCABUCEROS A CABALLO										65 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcabuz
8	3	3	3	3	3	4	3	3	4	Caracolear
Grande: <i>Aguante 4</i>										+10pts
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Pistola										+5pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-10pts

CABALLERÍA LIGERA HUNGARA										45 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pistola
8	3	2	2	3	2	4	3	4	5	Ligera Ángulo extendido Mercenarios
Grande: <i>Aguante 3 y Combate 4 pierde Regla Ligera</i>										+15pts
Tiradores: <i>Fuego 3, Arcabuz y Regla Caracolear</i>										+15pts
Exploradores: <i>Regla Vanguardia y Regla Escaramuceadores</i>										+10pts

## 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 BÜRGERAUFGEBOT										50 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	
5	3	0	3	3	3	4	4	4	4	

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

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

## BATERÍAS DE ARTILLERÍA

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

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





# Catolicos Alemanes Tempranos 1618-1631

## REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Puede ser siempre un ejercito Estándar o de Caballería

En un Mando de Caballería no se pueden mezclar diferentes Formaciones, excepto *Coraceros, Arcabuceros a Caballo y Coraceros Ligeros*

No puede haber más *Compañías Segregadas de Piqueros* o *Compañías de Tartschier* que *Compañías Segregadas de disparo*

Los Regimientos de *Coraceros Ligeros* solo podrán escogerse a partir de 1628

No puede haber más Escuadrones de *Caballería ligera de Croatas* que de cualquier otro tipo de caballería

## FORMACIONES DE INFANTERÍA

### REGIMIENTOS DE LA LIGA CATOLICA

145 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas Mosquete
4	4	3/2	5	4	5	4	5	4	3	Numerosos
<b>Escuadronado: Regla Cuadro y Ángulo Extendido</b>										+10pts
<b>Modernizado: Fuego 4/3 (incompatible con Escuadronado)</b>										+15pts
<b>Mermado: Aguante 4</b>										-15pts
<b>Alabardas</b>										+5pts
<b>Mandobles</b>										+5pts

### REGIMIENTOS IMPERIALES

135 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas Mosquete
4	4	3	4	4	5	4	5	4	3	Numerosos
<b>Milicia: Disciplina 3</b>										-10pts
<b>Veterano. Disciplina 5 (incompatible con Milicia)</b>										+10pts
<b>Mercenarios: Regla Mercenario (incompatible con Milicia)</b>										-10pts
<b>Modernizado: Fuego 4 (Incompatible con Milicia)</b>										+15pts
<b>Vacilantes Coraje 3</b>										-15pts
<b>Alabardas</b>										+5pts
<b>Mandobles</b>										+5pts



## FORMACIONES DE CABALLERIA

REGIMIENTOS DE CORACEROS										100 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pistola
7	4	2	3	4	3	4	4	3	4	
<b>Grande: Aguante 4</b>										+10pts
<b>Pesados: Coraje 5 y Velocidad 6</b>										+25pts
<b>Veterano. Disciplina 4</b>										+10pts
<b>Caracolear: Regla Caracola</b>										+5pts
<b>Mercenarios. Regla Mercenario</b>										-10pts

REGIMIENTOS DE CORACEROS LIGEROS										95 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	
8	4	0	3	4	3	4	4	3	4	
<b>Veterano: Disciplina 4</b>										+10pts
<b>Mercenarios: Regla Mercenarios</b>										-10pts
<b>Grande: Aguante 4</b>										+10pts

REGIMIENTOS DE ARCAUCEROS A CABALLO										65 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcabuz
8	3	3	3	3	3	4	3	3	4	Caracolear
<b>Grande: Aguante 4</b>										+10pts
<b>Veterano: Disciplina 4</b>										+10pts
<b>Pistola</b>										+5pts
<b>Mercenarios: Regla Mercenarios</b>										-10pts

CABALLERÍA LIGERA CROATA										45 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pistola
8	3	2	2	3	2	4	3	4	5	Ligera Ángulo extendido Mercenarios
<b>Regulares: Disciplina 3 y pierde Regla Mercenarios</b>										+10pts
<b>Tiradores: Fuego 3, Arcabuz y Regla Caracolear</b>										+15pts
<b>Exploradores: Regla Vanguardia y Regla Escaramuceadores</b>										+10pts

## FORMACIONES DE DRAGONES

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
<b>Veterano. Disciplina 4</b>										+10pts
<b>Pequeña: Aguante y Combate 2</b>										-15pts
<b>Elite. Disciplina 4 y Regla Elite</b>										+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
Veterano. <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Dispersa: <i>Coraje 2 y Regla Formación Abierta</i>										-10pts
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
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-5pts
Alabardas										+5pts
Mandobles										45pts

COMPAÑÍAS SEGREGADAS DE TARTSCHIER										50 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	
4	3	0	3	3	3	4	5	4	4	
Veterano. <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-5pts
Alabardas										+5pts
Espadachines										+5pts
Mandobles										+5pts

## BATERÍAS DE ARTILLERÍA

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

## Hungria-Transilvania 1613-1645

### REGLAS DE ORGANIZACIÓN

**Puede ser un ejército de Caballería o Compañías**

**Las Formaciones de Regimientos Grandes solo podrán ser escogidas antes de 1627**

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

**Debe de haber siempre más Compañías de Dorobanti o Compañías de Haiducos que Compañías Segregadas de Piqueros o Compañías Segregadas de Disparo**

**Las Formaciones de Semicoraceros solo podrán ser escogidas después de 1634**

**No puede haber más Formaciones de Coraceros o Semicoraceros que de cualquier otro tipo de caballería**

## FORMACIONES DE INFANTERÍA

REGIMIENTO DE INFANTERÍA GRANDE										125 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas Mosquete
4	4	3	4	4	5	4	5	4	3	Numerosos, Mercenarios
<b>Veterano. Disciplina 5</b>										+15pts
<b>Modernizado: Fuego 4</b>										+15pts
<b>Vacilantes: Coraje 3</b>										-15pts
<b>Alabardas</b>										+5pts
<b>Mandobles</b>										+5pts

REGIMIENTOS INFANTERÍA										115 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pica Mosquete
4	4	4/2	4	4	4	4	5	4	4	Mercenario Brigada
<b>Veteranos: Disciplina 5</b>										+10pts
<b>Vacilantes : Coraje 3</b>										-15pts
<b>Modernizado: Fuego 4 (Solamente desde 1610)</b>										+10pts
<b>Alabardas</b>										+5pts

## FORMACIONES DE CABALLERÍA

REGIMIENTOS DE BOYARDOS										105 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Lanzas de Caballería
6	3	0	3	4	3	4	4	3	4	Caballería Pesada
<b>Lanceros. Lanzas Pesadas</b>										+5pts
<b>Siculi: Disciplina 4 y Velocidad 7</b>										+15pts
<b>Husares: Velocidad 7 y pierde Regla de Caballería Pesada</b>										+10pts
<b>Grande: Aguante 4y Combate 4</b>										+25pts

REGIMIENTOS DE CORACEROS										95 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pistola
7	4	2	3	4	3	4	4	3	4	Caracolear, Mercenarios
Pesados: <i>Coraje 5 y Velocidad 6</i>										+25pts
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts

REGIMIENTOS DE SEMICORACEROS										105 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	
8	4	0	3	3	3	4	4	3	4	
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-10pts

REGIMIENTOS DE VITEJI O ARCABUCEROS A CABALLO										65 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcabuz
8	3	3	3	3	3	4	3	3	4	Caracolear
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Pistola										+5pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-10pts

CABALLERÍA LIGERA HUNGARA										50 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pistola
8	3	2	2	3	2	4	3	4	5	Ligera Ángulo extendido
Veteranos: <i>Disciplina 3</i>										+10pts
Armados: <i>Coraje 4 (pierde Regla Ligera)</i>										+15pts
Grande: <i>Aguante 3 y Combate 4 pierde Regla Ligera</i>										+15pts
Exploradores: <i>Regla Vanguardia y Regla Escaramuceadores</i>										+10pts

HUSARES										50 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pistola
8	3	2	2	3	2	4	3	4	5	Ligera Ángulo extendido
Arqueros:										+5pts
Arcabuceros: (Incompatible con Arqueros)										+5pts
Lanza de Caballería										+5pts

## FORMACIONES DE DRAGONES

SEIMENI										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 4 y Regla Elite</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
Veterano. <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Dispersa: <i>Coraje 2 y Regla Formación Abierta</i>										-10pts
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	Picas
Veterano. <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-5pts
Alabardas										+5pts
Mandobles										45pts

DOROBANTI										70 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Mosquete Darviche
5	3	3	3	3	3	3	3	4	4	Ligera
Curtidos: <i>Disciplina 4 y Regla Vanguardia</i>										+10pts
Bien Armados: <i>Coraje 4</i>										+15pts

HAIDUQUES										70 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Mosquete
5	3	3	3	3	3	3	3	4	4	Ligera Emboscada
Curtidos: <i>Disciplina 4 y Regla Vanguardia</i>										+10pts
Mal Equipados: <i>Sustituir Mosquete por Arcabuz</i>										-10pts
Mal Equipados: <i>Sustituir Mosquete por Arcabuz</i>										-10pts
Escasos: <i>Combate 2 y Aguante 2</i>										-10pts
Pistolas										+5pts
Alabardas										+5pts

## BATERÍAS DE ARTILLERÍA

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	Cañón medio
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+5pts
Gran Batería: <i>Fuego y Aguante 2</i>										+40pts
Mortero										+5pts
Fortificada										+10pts
Caballo de Tiro										+5pts

# Inglaterra 1618-1643

## REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Puede ser un ejército Estándar o de Caballería

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

Solo podrá escogerse un máximo de una *Formación de Coraceros* que deberá ser la unidad de *Elite* del Ejército

Solo podrán escogerse *Levas del Norte* durante las Guerras de los Obispos (1639-1640). No podrán ser superiores en número a cualquier otro tipo de *Compañía*.

Si se juega durante las Guerras de los Obispos (1639-1640) todas las *Formaciones* de los *Regimientos de Infantería* deberán ser *Bisoñas*.

Solo podrá escogerse una *Formación de Dragones* como máximo

## FORMACIONES DE INFANTERÍA

### REGIMIENTOS INFANTERÍA

135 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pica Mosquete
4	4	4/2	4	4	4	4	5	4	4	Brigada
Bisoño: <i>Disciplina 3</i>										-10pts
Veteranos: <i>Disciplina 5</i>										+10pts
Vacilantes : <i>Coraje 3</i>										-15pts
Modernizado: <i>Fuego 4</i>										+10pts
Mandobles										+5pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenario (incompatible con Bisoño)</i>										-10pts

## FORMACIONES DE CABALLERÍA

### REGIMIENTOS DE CORACEROS

105 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pistola
7	4	2	3	4	3	4	4	3	4	Caracolear
Pesados: <i>Coraje 5 y Velocidad 6</i>										+25pts
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts

### REGIMIENTOS DE ARCABUCEROS A CABALLO

115 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pistola
8	4	3	3	4	3	4	4	3	4	Caracolear
Arcabuz										+10pts
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Pobremente equipados: <i>Coraje 3</i>										-15pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-10pts

## 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
<b>Veterano: <i>Disciplina 4</i></b>										+10pts
<b>Pequeña: <i>Aguante y Combate 2</i></b>										-15pts
<b>Elite: <i>Disciplina y Regla Élite</i></b>										+20pts

## COMPAÑÍAS

LEVAS DEL NORTE										50 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Mandobles Alabardas
5	3	0	2	3	3	4	4	4	4	

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

## BATERÍAS DE ARTILLERÍA

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	
<b>Veterano: <i>Disciplina 4</i></b>										+5pts
<b>Gran Batería: <i>Fuego y Aguante 2</i></b>										+40pts
<b>Mortero</b>										+5pts
<b>Fortificada</b>										+10pts
<b>Caballo de Tiro</b>										+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	
<b>Veterano: <i>Disciplina 4</i></b>										+5pts
<b>Gran Batería: <i>Fuego y Aguante 2</i></b>										+40pts
<b>Mortero</b>										+5pts
<b>Fortificada</b>										+10pts
<b>Caballo de Tiro</b>										+5pts



# Suecos Tempranos 1630-1634

## REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Deberá ser siempre un ejército Estándar

No puede se pueden desplegar a la vez en el mismo ejército *Escuadrones Modernos* y *Brigadas Suecas*

Las Formaciones de *Regimientos de Infantería* se podrán escoger a partir de 1633

En un Mando de Caballería no se pueden mezclar diferentes Formaciones, excepto *Coraceros*, *Caballería Sueca* y *Arcabuceros a Caballo*

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

Solo un Escuadrón, de *Escuadrones Modernos* y/o *Compañías Segregadas de Disparo*, puede llevar un *Cañón de Batallón* por Mando

No puede haber más Formaciones de *Regimientos de Caballería Sueca de Finlandeses* que del resto de *Regimientos de Caballería Sueca*.

No puede haber más Formaciones de *Regimientos de Coraceros* que de *Regimientos de Caballería Sueca*

No puede haber más Formaciones de *Regimientos de Arcabuceros a Caballo* que de *Regimientos de Caballería Sueca*

## FORMACIONES DE INFANTERÍA

### BRIGADA SUECA

150 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas, Mosquete, Salvas
4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	
Cañón de Batallón: <i>Fuego 5</i>										+20pts
Regimientos Suecos o Colores Viejos: <i>Disciplina 5</i>										+10pts
Grandes: Regla Numerosos										+10pts

### ESCUADRON MODERNO

125 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas, Mosquete, Salvas
4	3	4	4	4	3	4	5	4	4	Brigada
Cañón de Batallón: <i>Fuego 5</i>										+20pts
Regimientos Suecos o Colores Viejos: <i>Disciplina 5</i>										+10pts
Refuerzo de Piqueros: <i>Combate 4</i>										+15pts
Bisoño: <i>Disciplina 3 (Incompatible con Regimientos Suecos o Colores Viejos)</i>										-10pts
Vacilantes: <i>Coraje 3</i>										+15pts

### REGIMIENTOS DE INFANTERÍA

125 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas Mosquete Mercenarios, Brigada
4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	
Veteranos: <i>Disciplina 5</i>										+10pts
Alabardas										+5pts
Bisoño: <i>Disciplina 3 (Incompatible con Veteranos)</i>										-10pts
Vacilantes: <i>Coraje 3</i>										+15pts

## FORMACIONES DE CABALLERÍA

REGIMIENTOS DE CORACEROS										105 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pistola
7	4	2	3	4	3	4	4	3	4	Caracolear
<i>Veteranos: Disciplina 4</i>										+10pts
<i>Mercenarios: Regla Mercenarios</i>										-10pts

REGIMIENTOS DE CABALLERÍA SUECA										105 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Brigada
8	5	0	3	3	3	4	4	3	4	
<i>Veteranos: Disciplina 4</i>										+10pts
<i>Finlandeses: Coraje 4, Regla Impetuosos</i>										+15pts

REGIMIENTOS DE ARCABUCEROS A CABALLO										65 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcabuz
8	3	3	3	3	3	4	3	3	4	Caracolear
<i>Veteranos: Disciplina 4</i>										+10pts
<i>Mercenarios: Regla Mercenarios</i>										-5pts
<i>Pistola</i>										+5pts

## 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
<i>Veteranos: Disciplina 4</i>										+10pts
<i>Pequeña: Aguante 2 y Combate 2</i>										-15pts
<i>Elite: Disciplina 4 y Regla Elite</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
<i>Cañón de Batallón: Fuego 5 (solo desde 1632)</i>										+15pts
<i>Veteranos: Disciplina 4</i>										+10pts
<i>Dispersa: Coraje2 y Regla Formación Abierta</i>										-10pts
<i>Mercenarios: 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	
<i>Veteranos: Disciplina 4</i>										+10pts
<i>Alabardas</i>										+5pts
<i>Mandobles</i>										+5pts
<i>Mercenarios: Regla Mercenarios</i>										-5pts

## ARTILLERÍA

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



# Protestantes Alemanes Tardíos 1632-1648

## REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Puede ser un ejército Estandar o de Caballería

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

En un Mando de Caballería no se pueden mezclar diferentes Formaciones, excepto *Coraceros*, *Coraceros ligeros* y *Arcabuceros a Caballo*

Solo podrán escogerse *Formaciones de Coraceros* hasta 1638

Solo podrán escogerse *Formaciones de Arcabuceros a Caballo* hasta 1635

Solo podrán llevar *Falconetes* un una sola *Formación* por Mando de Infantería, excepto si son *Veteranos* que podrán llevarlo todos.

Si alguna *Formación* lleva *Falconetes*, no podrá usarse *Artillería Ligera Integrada*

No puede haber más *Formaciones de Regimientos de Infantería Veteranos* que de cualquier otro tipo

## FORMACIONES DE INFANTERÍA

REGIMIENTOS INFANTERÍA										135 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pica Mosquete
4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	Brigada
<b>Bisoño: Disciplina 3</b>										-10pts
<b>Veteranos: Disciplina 5</b>										+10pts
<b>Vacilantes : Coraje 3</b>										-15pts
<b>Alabardas</b>										+5pts
<b>Falconete: Fuego 5</b>										+20pts

## FORMACIONES DE CABALLERÍA

REGIMIENTOS DE CORACEROS										105 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pistola
7	4	2	3	4	3	4	4	3	4	Caracolear
<b>Pesados: Coraje 5 y Velocidad 6</b>										+25pts
<b>Veterano: Disciplina 4</b>										+10pts
<b>Mercenarios: Regla Mercenarios</b>										-10pts
<b>Grande: Aguante 4</b>										+10pts

REGIMIENTOS DE CORACEROS LIGEROS										85 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	
8	4	0	3	3	3	4	4	3	4	
<b>Veterano: Disciplina 4</b>										+10pts
<b>Determinados: Combate 5 y Brigada (Solo a partir de 1635)</b>										+20pts
<b>Mercenarios: Regla Mercenarios</b>										-10pts
<b>Grande: Aguante 4</b>										+10pts

REGIMIENTOS DE ARCABUCEROS A CABALLO										65 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcabuz
8	3	3	3	3	3	4	3	3	4	Caracolear
Grande: <i>Aguante 4</i>										+10pts
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Pistola										+5pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-10pts

CABALLERÍA LIGERA										50 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pistola
8	3	2	2	3	2	4	3	4	5	Ligera Ángulo extendido
Tiradores: <i>Fuego 3, Arcabuz y Regla Caracolear</i>										+15pts
Exploradores: <i>Regla Vanguardia y Regla Escaramuceadores</i>										+10pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenario</i>										-5pts

## 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
Mandobles										+5pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-5pts

## BATERÍAS DE ARTILLERÍA

BATERÍA DE ARTILLERÍA LIGERA										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	
<b>Veterano: <i>Disciplina 4</i></b>										+5pts
<b>Gran Batería: <i>Fuego y Aguante 2</i></b>										+35pts
<b>Integrada (Incompatible con Gran Batería)</b>										+15pts
<b>Caballo de Tiro</b>										+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	
<b>Veterano: <i>Disciplina 4</i></b>										+5pts
<b>Gran Batería: <i>Fuego y Aguante 2</i></b>										+40pts
<b>Mortero</b>										+5pts
<b>Fortificada</b>										+10pts
<b>Caballo de Tiro</b>										+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	
<b>Veterano: <i>Disciplina 4</i></b>										+5pts
<b>Gran Batería: <i>Fuego y Aguante 2</i></b>										+40pts
<b>Mortero</b>										+5pts
<b>Fortificada</b>										+10pts
<b>Caballo de Tiro</b>										+5pts



# Catolicos Alemanes Tardíos 1632-1648

## REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Puede ser siempre un ejército Estándar o de Caballería

En un Mando de Caballería no se pueden mezclar diferentes Formaciones, excepto *Coraceros, Arcabuceros a Caballo y Coraceros Ligeros*

No puede haber más *Compañías Segregadas de Piqueros* o *Compañías de Tartschier* que *Compañías Segregadas de disparo*

Solo podrán escogerse *Compañías de Tartschier* hasta 1639

Solo podrán escogerse *Formaciones de Coraceros* hasta 1638

Solo podrán escogerse *Formaciones de Arcabuceros a Caballo* hasta 1635

Solo podrán llevar *Falconetes* un una sola *Formación* por Mando de Infantería, excepto si son *Veteranos* que podrán llevarlo todos.

No puede haber más *Formaciones de Regimientos de Infantería Veteranos* que de cualquier otro tipo

No puede haber más *Escuadrones de Caballería ligera de Croatas* que de cualquier otro tipo de caballería

## FORMACIONES DE INFANTERÍA

REGIMIENTOS INFANTERÍA										135 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pica Mosquete
4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	Brigada
<i>Bisoño: Disciplina 3</i>										-10pts
<i>Veteranos: Disciplina 5 (Incompatible con Bisoño)</i>										+10pts
<i>Vacilantes : Coraje 3</i>										-15pts
<i>Alabardas</i>										+5pts
<i>Falconete: Fuego 5</i>										+20pts

## FORMACIONES DE CABALLERIA

REGIMIENTOS DE CORACEROS										100 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pistola
7	4	2	3	4	3	4	4	3	4	
<i>Grande: Aguante 4</i>										+10pts
<i>Pesados: Coraje 5 y Velocidad 6</i>										+25pts
<i>Veterano. Disciplina 4</i>										+10pts
<i>Caracolear: Regla Caracola</i>										+5pts
<i>Mercenarios. Regla Mercenario</i>										-10pts

REGIMIENTOS DE CORACEROS LIGEROS										95 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	
8	4	0	3	4	3	4	4	3	4	
<i>Veterano: Disciplina 4</i>										+10pts
<i>Mercenarios: Regla Mercenarios</i>										-10pts
<i>Determinados: Combate 5 y Brigada (Solo a partir de 1635)</i>										+20pts
<i>Grande: Aguante 4</i>										+10pts

REGIMIENTOS DE ARCABUCEROS A CABALLO										65 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcabuz
8	3	3	3	3	3	4	3	3	4	Caracolear
<b>Grande: Aguante 4</b>										+10pts
<b>Veterano: Disciplina 4</b>										+10pts
<b>Pistola</b>										+5pts
<b>Mercenarios: Regla Mercenarios</b>										-10pts

CABALLERÍA LIGERA CROATA										45 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pistola
8	3	2	2	3	2	4	3	4	5	Ligera Ángulo extendido Mercenarios
<b>Regulares: Disciplina 3 y pierde Regla Mercenarios</b>										+10pts
<b>Tiradores: Fuego 3, Arcabuz y Regla Caracolear</b>										+15pts
<b>Exploradores: Regla Vanguardia y Regla Escaramuceadores</b>										+10pts

## FORMACIONES DE DRAGONES

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
<b>Veterano. Disciplina 4</b>										+10pts
<b>Pequeña: Aguante y Combate 2</b>										-15pts
<b>Elite. Disciplina 4 y Regla Elite</b>										+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
<b>Veterano. Disciplina 4</b>										+10pts
<b>Dispersa: Coraje 2 y Regla Formación Abierta</b>										-10pts
<b>Mercenarios: Regla Mercenarios</b>										-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	
<b>Veterano. Disciplina 4</b>										+10pts
<b>Mercenarios: Regla Mercenarios</b>										-5pts
<b>Alabardas</b>										+5pts
<b>Mandobles</b>										45pts



<b>COMPAÑÍAS SEGREGADAS DE TARTSCHIER</b>										<b>50 puntos</b>
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	
4	3	0	3	3	3	4	5	4	4	
<b>Veterano: <i>Disciplina 4</i></b>										<b>+10pts</b>
<b>Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i></b>										<b>-5pts</b>
<b>Alabardas</b>										<b>+5pts</b>
<b>Espadachines</b>										<b>+5pts</b>
<b>Mandobles</b>										<b>+5pts</b>

## BATERÍAS DE ARTILLERÍA

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

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



# Monarquía Hispánica Tardía 1635-1659

## REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Deberá ser siempre un ejército Estándar

Como máximo puede haber dos *Tercios Viejos* en el ejército

No puede haber más *Regimientos Extranjeros* que *Tercios*

Solo podrán escogerse *Tercios Provinciales* en los ejércitos en España hasta 1644. A partir de ese año se usará la entrada de *Tercios Españoles*.

En un Mando de Caballería no se pueden mezclar diferentes Formaciones, excepto *Caballos Coraza*, *Coraceros Ligeros* y *Caballos Carabina*

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

## FORMACIONES DE INFANTERÍA

### TERCIOS ESPAÑOLES Y DE LAS NACIONES

140 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas Arcabuz /Mosquete
4	4	4/2	5	4	4	4	5	4	4	Brigada
Viejo: <i>Coraje y Combate 5</i> (Solo ejercito de Flandes)										+45pts
Bisoño: <i>Disciplina 3</i> (Solo ejércitos en España)										-20pts
Espadachines										+5pts

### TERCIOS PROVINCIALES O TEMPORALES

125 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas Mosquete/ arcabuz
4	4	4/2	4	4	4	4	5	4	3	
Bisoño: <i>Disciplina 3</i>										-10pts
Vacilantes <i>Coraje 3</i>										-15pts
Alabardas										+5pts
Espadachines										+5pts

### REGIMIENTOS EXTRANJEROS

125 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas Mosquete
4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	Mercenarios Brigada
Bisoño: <i>Disciplina 3</i>										-10pts
Veterano. <i>Disciplina 5</i> (incompatible con Bisoño)										+15pts
Vacilantes: <i>Coraje 3</i>										+20pts
Alabardas										+5pts

## FORMACIONES DE CABALLERIA

REGIMIENTOS DE CABALLOS CORAZA										100 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pistola
7	4	2	3	4	3	4	4	3	4	
<b>Veterano. Disciplina 4</b>										+10pts
<b>Caracolear: Regla Caracola</b>										+5pts
<b>Lanza: Solo ejércitos en España (Incompatible con Mercenario)</b>										+5pts
<b>Mercenarios. Regla Mercenario</b>										-10pts

REGIMIENTOS DE CORACEROS LIGEROS										95 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	
8	4	0	3	4	3	4	4	3	4	
<b>Veterano: Disciplina 4</b>										+10pts
<b>Mercenarios: Regla Mercenarios</b>										-10pts
<b>Determinados: Combate 5 y Brigada (Solo a partir de 1635)</b>										+20pts

REGIMIENTOS DE CABALLOS CARABINA										65 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcabuz
8	3	3	3	3	3	4	3	3	4	Caracolear
<b>Veterano. Disciplina 4</b>										+10pts
<b>Pistola:</b>										+5pts
<b>Mercenarios. Regla Mercenario</b>										-5pts

CABALLERÍA LIGERA CROATA										45 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pistola
8	3	2	2	3	2	4	3	4	5	Ligera Ángulo extendido Mercenarios
<b>Regulares: Disciplina 3 y pierde Regla Mercenarios</b>										+10pts
<b>Tiradores: Fuego 3, Arcabuz y Regla Caracolear</b>										+15pts
<b>Exploradores: Regla Vanguardia y Regla Escaramuceadores</b>										+10pts

## FORMACIONES DE DRAGONES

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
<b>Veterano. Disciplina 4</b>										+10pts
<b>Pequeña: Aguante y Combate 2</b>										-15pts
<b>Elite. Disciplina 4 y Regla Elite</b>										+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
Veterano. <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Dispersa: <i>Coraje 2 y Regla Formación Abierta</i>										-10pts
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
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-5pts
Alabardas										+5pts
Mandobles										45pts

## ARTILLERÍA

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



# Suecos Tardíos 1635-1648

## REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Deberá ser siempre un Ejército Estándar o de Caballería

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

No puede haber más Formaciones de *Regimientos de Arcabuceros a Caballo* que de *Regimientos de Caballería Sueca o Alemana*

No puede haber más Formaciones de *Regimientos de Infantería Veterana* que de cualquier otro tipo

Si alguna *Formación* lleva *Cañones de Batallón*, no podrá usarse *Artillería Ligera Integrada*

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

## FORMACIONES DE INFANTERÍA

### REGIMIENTOS DE INFANTERÍA

135 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas Mosquete Brigada
4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	
Cañón de Batallón: <i>Fuego 5</i>										+20pts
Veteranos: <i>Disciplina 5</i>										+10pts
Alabardas										+5pts
Bisoño: <i>Disciplina 3 (Incompatible con Veteranos)</i>										-10pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-10pts
Vacilantes: <i>Coraje 3</i>										+15pts

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

## FORMACIONES DE CABALLERÍA

### REGIMIENTOS DE CABALLERÍA SUECA O ALEMANA

105 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Brigada
8	5	0	3	3	3	4	4	3	4	
Veteranos: <i>Disciplina 4</i>										+10pts

### REGIMIENTOS DE ARCABUCEROS A CABALLO

60 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcabuz Caracolear, Mercenarios
8	3	3	3	3	3	4	3	3	4	
Veteranos: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Pistola										+5pts

## 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
<b>Veteranos: <i>Disciplina 4</i></b>										+10pts
<b>Pequeña: <i>Aguante 2 y Combate 2</i></b>										-15pts
<b>Elite: <i>Disciplina 4 y Regla Elite</i></b>										+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
<b>Cañón de Batallón: <i>Fuego 5 (solo desde 1632)</i></b>										+15pts
<b>Veteranos: <i>Disciplina 4</i></b>										+10pts
<b>Dispersa: <i>Coraje 2 y Regla Formación Abierta</i></b>										-10pts
<b>Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i></b>										-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	
<b>Veteranos: <i>Disciplina 4</i></b>										+10pts
<b>Alabardas</b>										+5pts
<b>Mandobles</b>										+5pts
<b>Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i></b>										-5pts

## ARTILLERÍA

BATERÍA DE ARTILLERÍA LIGERA										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	
<b>Veterano: <i>Disciplina 4</i></b>										+5pts
<b>Gran Batería: <i>Fuego y Aguante 2</i></b>										+35pts
<b>Integrada (Incompatible con Gran Batería)</b>										+15pts
<b>Caballo de Tiro</b>										+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	
<b>Veterano: <i>Disciplina 4</i></b>										+5pts
<b>Gran Batería: <i>Fuego y Aguante 2</i></b>										+40pts
<b>Mortero</b>										+5pts
<b>Fortificada</b>										+10pts
<b>Caballo de Tiro</b>										+5pts

# Frances Tardío 1635-1648

## REGLAS DE ORGANIZACIÓN

**Puede ser un ejército Estándar o de 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***

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

## FORMACIONES DE INFANTERÍA

REGIMIENTOS INFANTERÍA										135 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas Arcabuz/ Mosquete
4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	Brigada
<b>Bisoño: <i>Disciplina 3</i></b>										-10pts
<b>Vieja o Guardia: <i>Disciplina 5</i></b>										+10pts
<b>Vacilantes : <i>Coraje 3</i></b>										-15pts
<b>Cañones de Batallón: <i>Fuego 5</i> (Solo hasta 1643)</b>										+5pts
<b>Alabardas</b>										+5pts
<b>Mercenarios: <i>Regla Mercenarios (incompatible con Vieja o Guardia)</i></b>										-10pts

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 y Brigada</i></b>										+10pts

## 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>										+10pts
<b>Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i></b>										-10pts
<b>Determinados: <i>Combate 5 y Regla Brigada</i> (Solo a partir de 1644)</b>										+20pts

REGIMIENTOS DE CABALLOS CARABINA (Solo hasta 1643)										65 puntos
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>										+10pts
<b>Pistola</b>										+5pts
<b>Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i></b>										-10pts

## 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



# Restauracion Temprana Portugal 1640-1659

## REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Puede ser un ejército Estándar o de Caballería

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

No puede haber más Formaciones de *Regimientos de Extranjeros* que Formaciones de Tercios Portugueses

## FORMACIONES DE INFANTERÍA

TERCIOS PORTUGUESES										110 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas Arcabuz/ Mosquete
4	4	3/2	4	4	4	4	5	4	4	
<i>Bisño: Disciplina 3</i>										-10pts
Modernizado: Fuego 4 y Mosquete (A partir de 1645)										+15pts
<i>Vacilantes : Coraje 3</i>										-15pts
Alabardas										+5pts

REGIMIENTOS EXTRANJEROS										135 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas Arcabuz/ Mosquete
4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	Brigada
<i>Bisño: Disciplina 3</i>										-10pts
<i>Vacilantes : Coraje 3</i>										-15pts
Alabardas										+5pts
<i>Mercenarios: Regla Mercenarios</i>										-10pts

## FORMACIONES DE CABALLERÍA

REGIMIENTOS DE CORACEROS										85 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	
8	4	0	3	3	3	4	4	3	4	
<i>Veterano: Disciplina 4</i>										+10pts
<i>Mercenarios: Regla Mercenarios</i>										-10pts
<i>Semicoraceros: Coraje 4</i>										+10pts

REGIMIENTOS DE CABALLOS CARABINA										65 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcabuz
8	3	3	3	3	3	4	3	3	4	Caracolear
<i>Veterano: Disciplina 4</i>										+10pts
Pistola										+5pts
<i>Mercenarios: Regla Mercenarios</i>										-10pts

## 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
<b>Veterano: Disciplina 4</b>										+10pts
<b>Dispersa: Coraje 2 y Regla Formación Abierta</b>										-15pts
<b>Mercenarios: Regla Mercenarios</b>										-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	
<b>Veterano: Disciplina 4</b>										+10pts
<b>Alabardas</b>										+5pts
<b>Mercenarios: Regla Mercenarios</b>										-5pts

## BATERÍAS DE ARTILLERÍA

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	
<b>Veterano: Disciplina 4</b>										+5pts
<b>Gran Batería: Fuego y Aguante 2</b>										+40pts
<b>Mortero</b>										+5pts
<b>Fortificada</b>										+10pts
<b>Caballo de Tiro</b>										+5pts



# Luis XIV Temprano 1649-1659

## REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Puede ser un ejército Estándar o de Caballería

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

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

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

## FORMACIONES DE INFANTERÍA

### REGIMIENTOS INFANTERÍA 135 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas Arcabuz/ Mosquete
4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	Brigada
<b>Bisoño: Disciplina 3</b>										-10pts
<b>Vieja o Guardia: Disciplina 5</b>										+10pts
<b>Vacilantes : Coraje 3</b>										-15pts
<b>Alabardas</b>										+5pts
<b>Mercenarios: Regla Mercenarios (incompatible con Vieja o Guardia)</b>										-10pts

### 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: Disciplina 4 y Brigada</b>										+10pts

## 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: Disciplina 4</b>										+10pts
<b>Caballería Alemana: Regla Mercenarios</b>										-10pts
<b>Determinados: Combate 5 y Regla Brigada (Solo a partir de 1644)</b>										+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

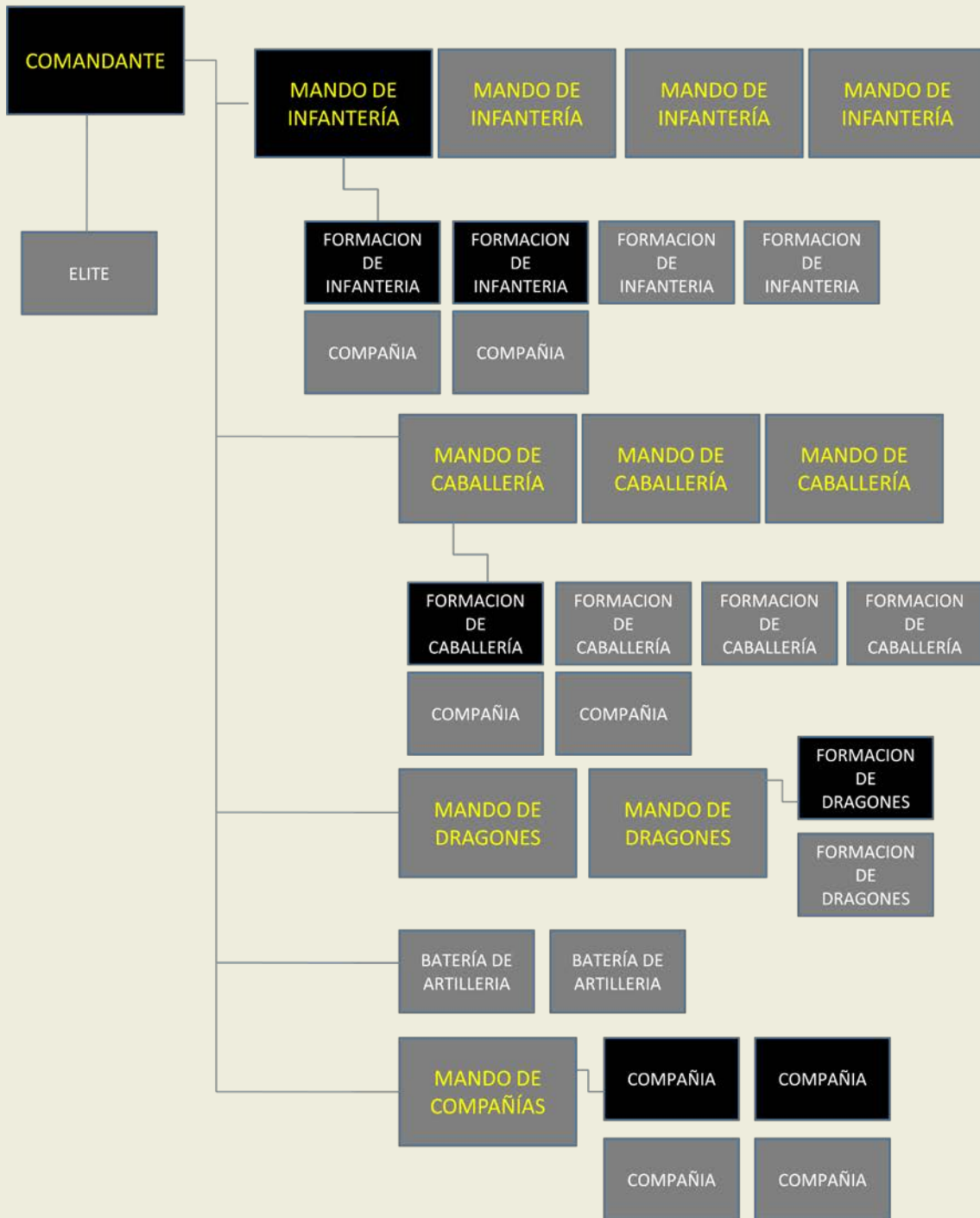
## BATERÍAS DE ARTILLERÍA

BATERÍA DE ARTILLERÍA LIGERA										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

## EJERCITO ESTANDAR



La Unidad de Elite debe ser una unidad elegible de Caballería, Formación de Infantería o Compañía.

Puede añadirse las siguientes opciones:

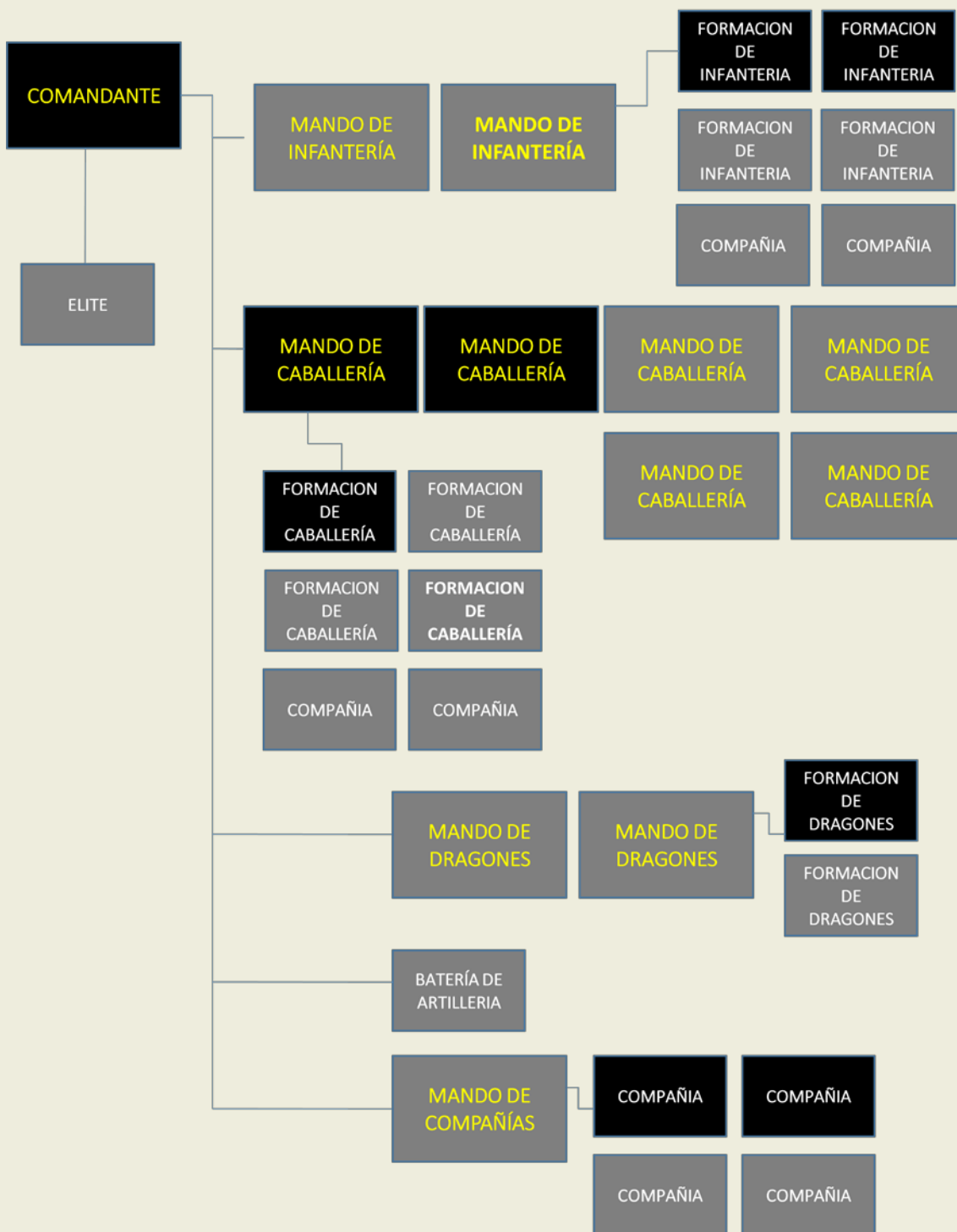
**Regla Élite**

**Punto de Disciplina Adicional**

**+15 pts**

**+10 pts**

# EJERCITO DE CABALLERÍA



La Unidad de Elite debe ser una unidad elegible de Caballería.

Puede añadirse las siguientes opciones:

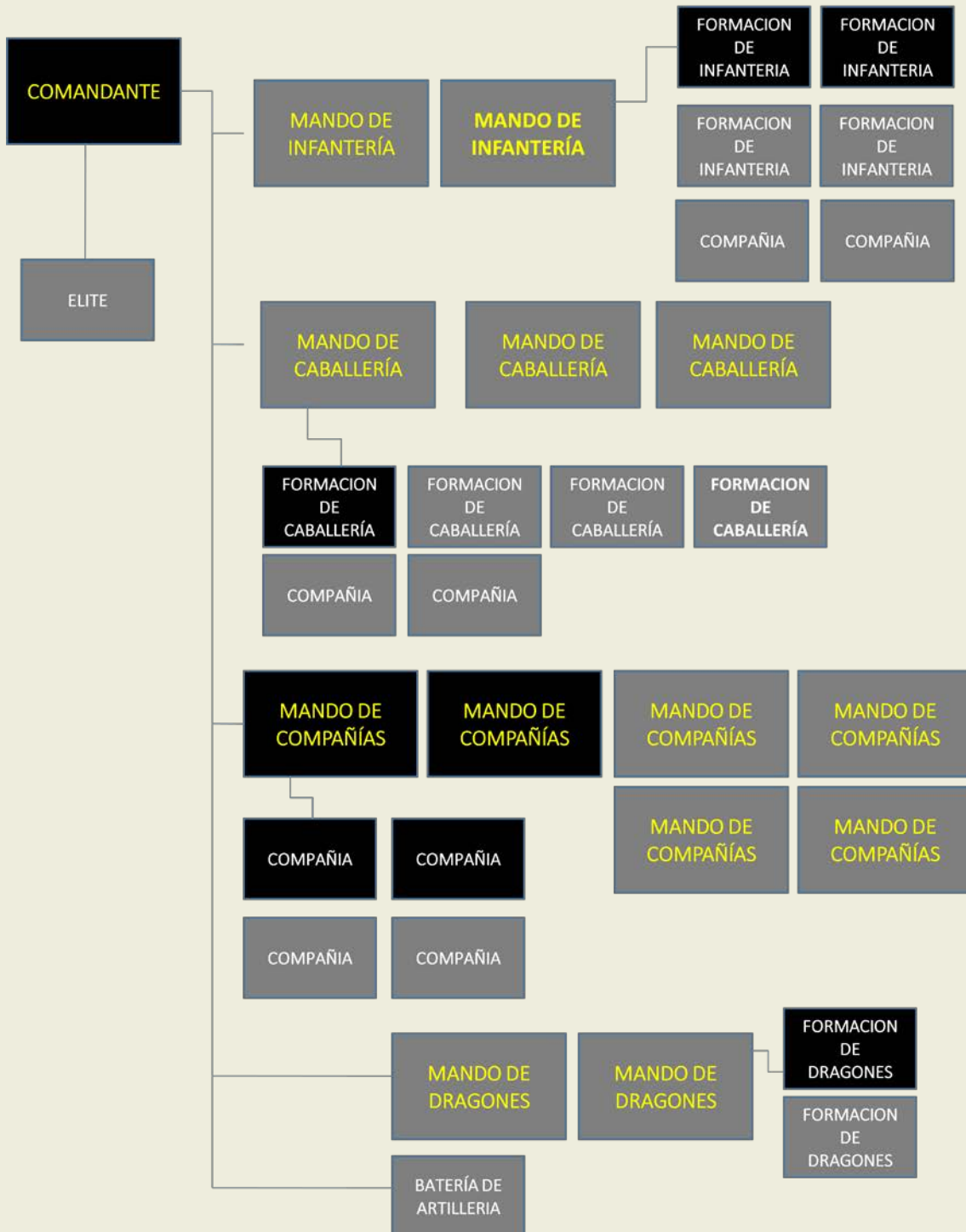
**Regla Élite**

**Punto de Disciplina Adicional**

**+15 pts**

**+10 pts**

## EJERCITO DE COMPAÑÍAS



La Unidad de Elite debe ser una unidad elegible de Caballería o Compañía.  
Puede añadirse las siguientes opciones:

**Regla Élite**  
**Punto de Disciplina Adicional**

**+15 pts**  
**+10 pts**

# Mancomunidad Polaco-Lituana Temprana 1611-1631

## REGLAS DE ORGANIZACIÓN

A partir de 1629 no podrán elegirse *Regimientos de Infantería Alemana Grande*

No puede haber más de una *Batería Media*

Los *Haiduques* no podrán formar Mando con ningún otro tipo de unidad que no sean *Haiduques*

A partir de 1625 podrán elegirse *Regimientos de Infantería Alemana*

No puede haber más *Formaciones de Regimientos de Infantería Alemana* de cualquier tipo que *Regimientos de Haiduques*

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

No puede haber *Compañías Segregadas de Disparo* o *Compañías Segregadas de Piqueros* si no hay *Formaciones de Regimientos de Infantería Alemana* de cualquier tipo

No podrá haber más de Tres *Formaciones de Regimientos de Reiters* o *Coraceros*

Solo podrá haber una *Formación de Coraceros* a partir de 1619

Debe haber al menos una *Formación de Regimientos de Húsares* y una *Formación de Petyhortsy* o *Cosacos*

No puede haber más *Formaciones* de cualquier tipo de Caballería que de *Formaciones de Regimientos de Húsares*.

## FORMACIONES DE INFANTERÍA

### REGIMIENTO DE INFANTERÍA ALEMANA GRANDE 125 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas Arcabuz/ Mosquete
4	4	3/2	4	4	5	4	5	4	3	Numerosos, Mercenarios
Veterano. <i>Disciplina 5</i>										+15pts
Modernizado: <i>Fuego 4</i> y <i>Mosquete</i>										+15pts
Vacilantes: <i>Coraje 3</i>										-15pts
Alabardas										+5pts
Mandobles										+5pts

### REGIMIENTOS INFANTERÍA ALEMANA 125 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pica Mosquete
4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	Mercenario Brigada
Veteranos: <i>Disciplina 5</i>										+10pts
Vacilantes : <i>Coraje 3</i>										-15pts
Alabardas										+5pts
Mandobles										+5pts

### REGIMIENTOS DE HAIDUQUES 95 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Mosquete
5	4	4	3	3	3	3	3	4	4	
Veteranos: <i>Disciplina 4</i>										+10pts



## FORMACIONES DE CABALLERÍA

REGIMIENTO HUSARES										140 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Lanzas de Caballería, Lanzas Pesadas
7	4	0	4	5	3	4	4	4	4	Choragiew
<i>Grande. Aguante 4</i>										+15pts

REGIMIENTO PETYHORTSY LITUANOS										140 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Lanzas de Caballería, Arcos
7	5	2	4	4	3	4	4	4	4	Choragiew
<i>Grande. Aguante 4</i>										+15pts

REGIMIENTOS DE COSACOS										75 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcos
8	3	2	4	4	3	4	4	3	4	
<i>Grande. Aguante 4</i>										+10pts
<i>Sustituir Arcos por Arcabuces. Fuego 3.</i>										+10pts

REGIMIENTOS DE LISOWCZTCY										65 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arco
8	3	2	2	3	2	4	3	4	5	Hostigadores, Ligera, Ángulo Extendido, Formación Abierta
<i>Sustituir Arcos por Arcabuces.</i>										-5pts
<i>Pistolas (incompatible con arcos)</i>										+5pts

REGIMIENTOS DE CORACEROS										115 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pistola
7	4	2	3	4	3	4	4	3	4	Caracolear, Mercenarios
<i>Pesados: Coraje 5 y Velocidad 6</i>										+25pts
<i>Veterano: Disciplina 4</i>										+10pts

REGIMIENTOS DE REITERS										65 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcabuz
8	3	3	3	3	3	4	3	3	4	Caracolear, Mercenario
<i>Veterano: Disciplina 4</i>										+10pts
<i>Pistola</i>										+5pts

<b>LEVAS CABALLERÍA NOBLE</b>										<b>50 puntos</b>
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arco
8	3	3	2	3	3	4	3	3	4	
<b>Grande. Aguante 4</b>										<b>+10pts</b>

## FORMACIONES DE DRAGONES

<b>DRAGONES O COSACOS</b>										<b>70 puntos</b>
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcabuz
8	3	3	3	3	3	4	3	3	4	Ligera Dragón
<b>Veterano. Disciplina 4</b>										<b>+10pts</b>
<b>Elite. Disciplina 4 y Regla Elite</b>										<b>+20pts</b>

## COMPAÑÍAS

<b>COMPAÑÍAS SEGREGADAS DE DISPARO</b>										<b>55 puntos</b>
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Mosquete
5	2	3	3	3	2	3	3	4	4	Ligera, Mercenarios
<b>Veterano. Disciplina 4</b>										<b>+10pts</b>
<b>Dispersa: Coraje 2 y Regla Formación Abierta</b>										<b>-10pts</b>

<b>COMPAÑÍAS SEGREGADAS DE PIQUEROS</b>										<b>55 puntos</b>
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas
4	3	0	3	3	3	4	5	4	4	
<b>Veterano. Disciplina 4</b>										<b>+10pts</b>
<b>Alabardas</b>										<b>+5pts</b>
<b>Mandobles</b>										<b>+5pts</b>

<b>COMPAÑÍA DE HAIDUQUES</b>										<b>70 puntos</b>
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Mosquete
5	3	3	3	3	3	3	3	4	4	Ligera Emboscada
<b>Curtidos: Disciplina 4 y Regla Vanguardia</b>										<b>+10pts</b>
<b>Mal Equipados: Sustituir Mosquete por Arcabuz</b>										<b>-10pts</b>

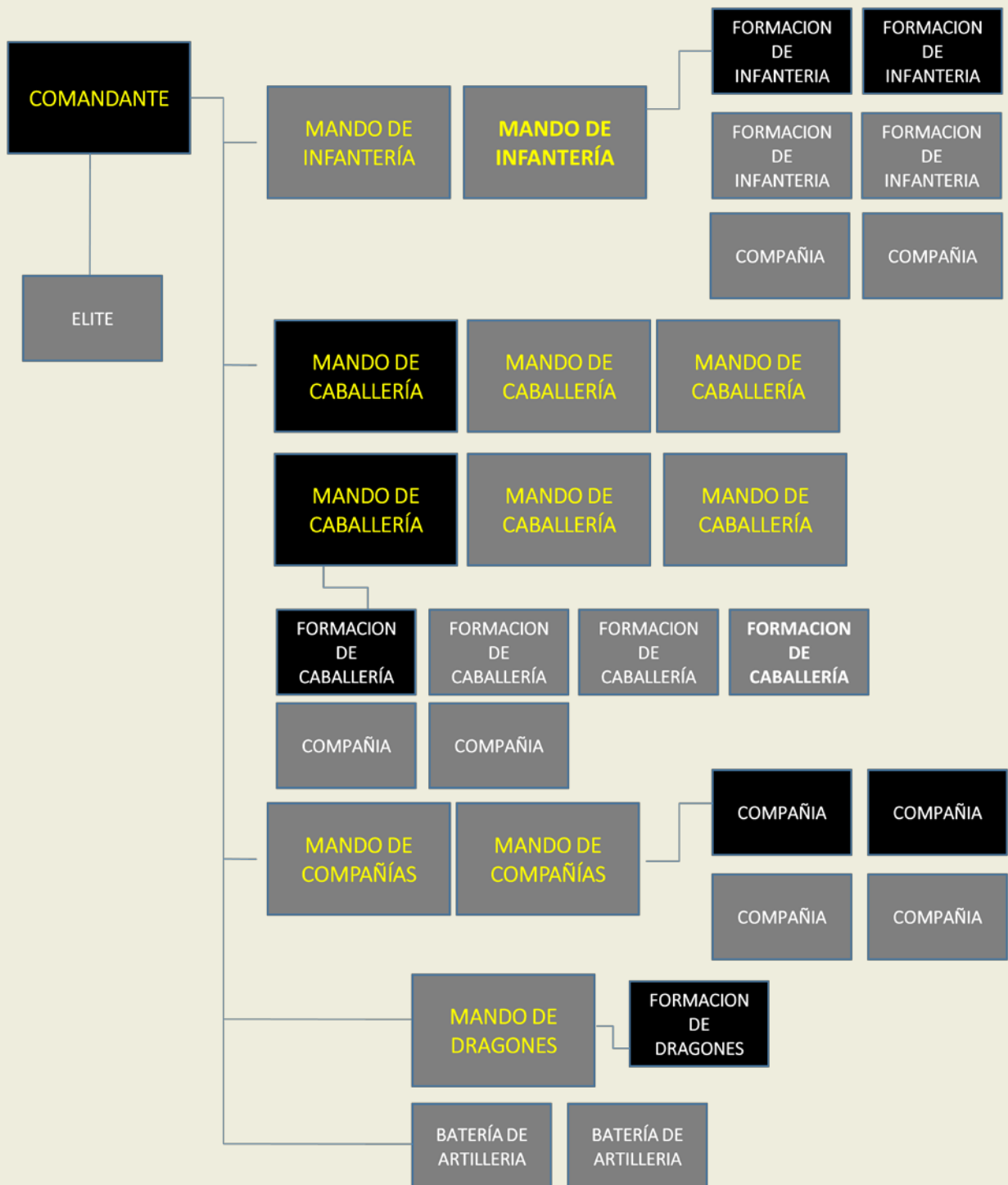
## BATERÍAS DE ARTILLERÍA

BATERÍA DE ARTILLERÍA LIGERA										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	
<b>Veterano: Disciplina 4</b>										+5pts
<b>Gran Batería: Fuego y Aguante 2</b>										+35pts
<b>Integrada (Incompatible con Gran Batería)</b>										+15pts
<b>Caballo de Tiro</b>										+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	
<b>Veterano: Disciplina 4</b>										+5pts
<b>Gran Batería: Fuego y Aguante 2</b>										+40pts
<b>Mortero</b>										+5pts
<b>Fortificada</b>										+10pts
<b>Caballo de Tiro</b>										+5pts



# EJERCITO MANCOMUNIDAD POLACO-LITUANA (1611-1631)



Las unidades de Élite deberán ser Husares

- Élite +15pts
- Punto de Disciplina Adicional +10pts
- Frenéticos +10pts

# Imperio Otomano Tardío 1597-1698

## REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Deberá haber siempre más *Formaciones de Sekban* que *Formaciones de Jenízaros*

Todas las *Formaciones de Infantería* o *Compañías* pueden atrincherarse por +10 pts. Esto les otorgará las reglas cubierto y protegido siempre que no muevan. Una vez muevan voluntaria o involuntariamente perderán estos beneficios.

A partir de 1650 las *Formaciones de Sipahis de Rumelia* deberán estar equipados obligatoriamente con arcabuces.

No puede haber más *Formaciones de Sipahi de Rumelia* que *Formaciones de Sipahis de Anatolia*

Solo puede haber una *Formación de Kapikulu*. Si se escoge, automáticamente deberá ser la unidad de Elite del ejército, excepto que haya en el ejército una *Formación de Solaks*

Solo puede haber una *Formación de Jenizaros Solaks*. Si se escoge, automáticamente deberá ser la unidad de Elite del ejército.

No puede haber más *Formaciones de Azaps*, o *Formaciones de Tufekcis* que de cualquiera de los otros tipos de *Formaciones de Infantería*

## FORMACIONES DE INFANTERÍA

REGIMIENTOS DE JENIZAROS CEEMAT										95 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Mosquete
5	3	3	3	4	4	4	4	4	4	Vanguardia
Alabardas										+ 5pts
Granadas										+ 5pts
Armas de cuerpo a cuerpo. <i>Combate 4</i>										+10pts

REGIMIENTOS DE JENIZAROS										115 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Mosquete
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
Alabardas										+ 5pts
Granadas										+ 5pts

REGIMIENTOS DE JENIZAROS SOLAKS										145 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Mosquete
5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	
Alabardas										+ 5pts
Granadas										+ 5pts

REGIMIENTOS DE SEKBAN										65 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcabuz
5	3	3	3	3	4	4	3	4	4	Numerosos, Mercenarios
Mosquete										+10pts
Granadas										+ 5pts

REGIMIENTOS DE AZAPS										65 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arco
5	3	3	3	3	3	4	4	4	4	
Alabardas										+ 5pts
Grande. <i>Aguante 4</i>										+10pts

REGIMIENTOS DE TUFEKCIS										75 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Mosquete
5	3	3	3	3	3	4	4	4	4	
Veteranos. <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Grande. <i>Aguante 4</i>										+10pts

## FORMACIONES DE CABALLERÍA

REGIMIENTO KAPIKULU										120 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Lanzas de Caballería, Arcabuces, Caracola
8	4	3	4	4	3	4	4	3	4	
Grande. <i>Aguante 4</i>										+10pts
Sustituir Arcabuces por Arcos. (Solo antes de 1620) <i>Fuego 2</i>										-10pts
Pistolas. Incompatible con arcos.										+5pts

REGIMIENTOS DE SIPAHIS DE ANATOLIA										80 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcos, Caballería pesada, Caracola
8	3	2	4	3	3	4	4	3	4	
Grande. <i>Aguante 4</i>										+10pts
Acorazados. <i>Coraje 4 y Movimiento 7</i>										+10pts
Lanza										+5pts

REGIMIENTOS DE SIPAHIS DE RUMELIA										80 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcos Caballería pesada, Caracola
8	3	2	4	3	3	4	4	3	4	
Grande. <i>Aguante 4</i>										+10pts
Sustituir Arcos por Arcabuces. (Solo a partir de 1630) <i>Fuego 3.</i>										+10pts
Pistolas. Incompatible con arcos.										+5pts
Acorazados. <i>Coraje 4 y Movimiento 7</i>										+10pts

REGIMIENTOS DE TARTAROS										65 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcos Hostigadores, Ligera, Ángulo Extendido, Formación Abierta
8	3	2	2	3	2	4	3	4	5	
Curtidos. <i>Velocidad 9 y Fuego 3</i>										+10pts
Lanza										+5pts

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

## COMPAÑÍAS

COMPAÑÍAS DE AZAPS										55 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arco
6	3	3	2	3	2	3	3	4	4	Ligera, Vanguardia, Ángulo Extendido
Mosquete.										+10pts
Dispersa: <i>Regla Escaramuceadores y Regla Formación Abierta</i>										-10pts

COMPAÑÍAS DE ARMATOLES										55 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcabuz
5	3	3	3	3	3	3	3	4	4	Ligera, Vanguardia, Ángulo Extendido
Kleptopolemos: <i>Regla Vanguardia y Reglas Emboscada</i>										+5pts
Pistolas										+5pts
Escasos: <i>Combate 2 y Aguante 2</i>										-10pts

COMPAÑÍAS DE BASI BOZUK										50 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Mosquete
5	2	3	2	2	2	3	3	4	4	Escaramuce adores, Formación Abierta, Mercenarios
Delis: <i>Combate 3 y Regla Frenéticos</i>										+5pts
Pistolas										+5pts
Granadas										+5pts

## BATERÍAS DE ARTILLERÍA

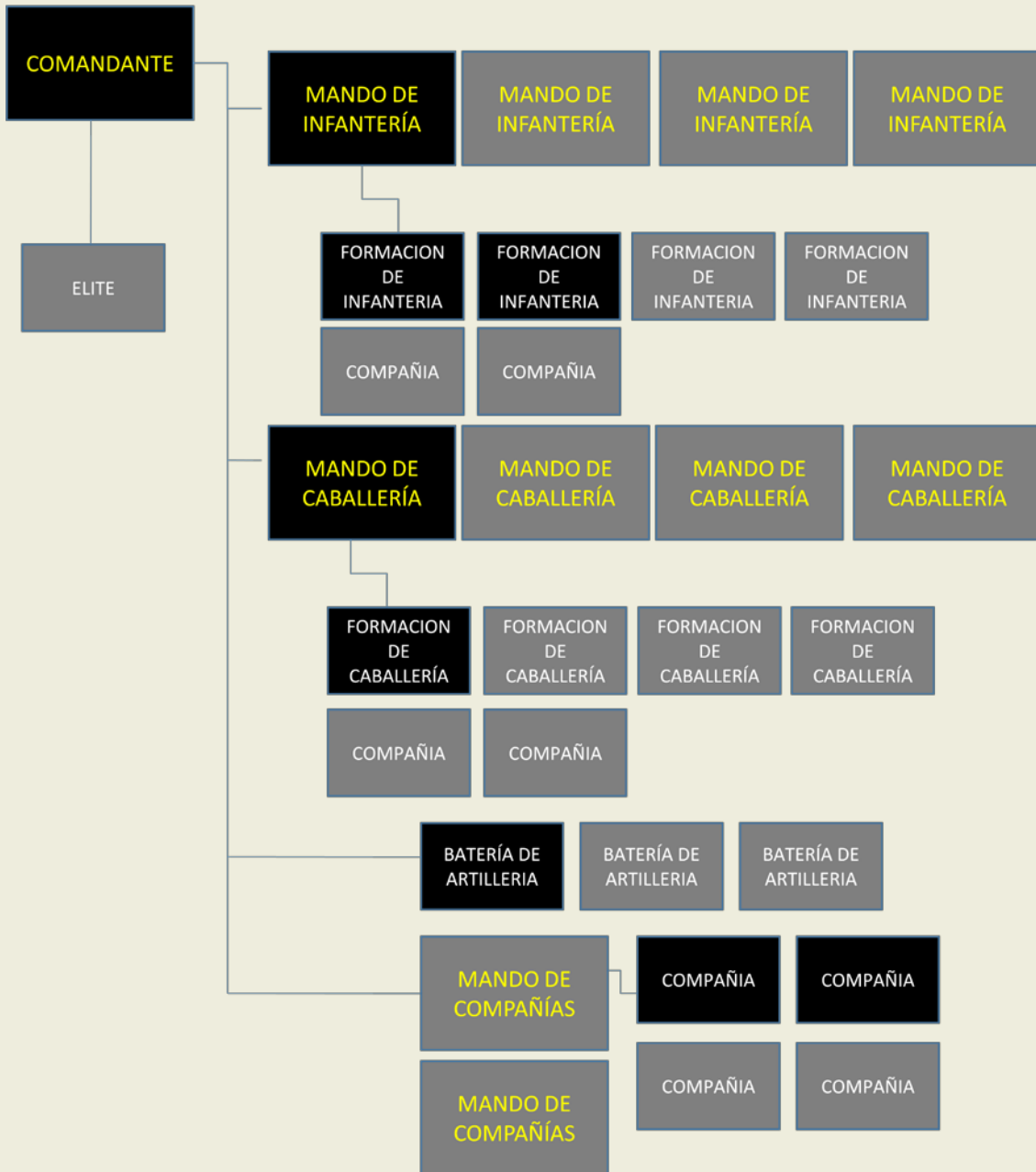
BATERÍA DE ARTILLERÍA MEDIA										70 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Cañón medio
0/5	2	1	3	2	1	3	3	5	5	
<b>Veterano: Disciplina 4</b>										+5pts
<b>Gran Batería: Fuego y Aguante 2</b>										+40pts
<b>Mortero</b>										+5pts
<b>Fortificada</b>										+10pts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





# EJERCITO OTOMANO



Las unidades de Élite pueden ser Kapikulu, Jenizaros Solaks o Jenízaros.

- Élite +15pts
- Punto de Disciplina Adicional +10pts