

# LIBER MILITUM: TERCIOS v7G



*Reglamento basado en el juego Liber Militum: Tercios para recrear el periodo 1496-1698*

# INDICE

<b>PRESENTACION Y GENERALIDADES</b>	<b>3</b>
<b>EL PROCEDIMIENTO</b>	<b>7</b>
<b>MOVIMIENTO</b>	<b>13</b>
<b>DISPARO</b>	<b>17</b>
<b>COMBATE</b>	<b>20</b>
<b>LAS TROPAS</b>	<b>25</b>
<b>LOS MANDOS</b>	<b>38</b>
<b>EL EJERCITO</b>	<b>50</b>
<b>LA BATALLA</b>	<b>55</b>

Esta edición fan, ha sido realizada por jugadores del Club de Rol y Simulación Septimogrado, que enamorados del juego Liber Militum: Tercios, decidieron dar un paso más con estas maravillosas reglas y adaptarlas a nuestra forma de ver el periodo historico.

El juego Liber Militum: Tercios es propiedad de Tercios Miniatures, a los que agradecemos que hicieran este gran juego.

Este ejemplar tiene prohibido venderse o lucrarse con él.

Bienvenidos a estas líneas con las que comienza **Tercios v7G**, juego basado en Liber Militum: Tercios. Juego de Guerra ambientado en el periodo del Renacimiento.

**Liber Militum: Tercios** es un juego de miniaturas y, como tal, estas son las principales protagonistas. Disponer de un ejército pintado en la mesa es una experiencia superlativa en comparación con usar cartoncillos impresos o fichas comunes.

No pretendemos limitar al coleccionista a usar miniaturas de determinado fabricante. El juego se adapta bien a cualquier escala, siendo las de 15 mm y 28 mm las más populares, aunque también existen otras opciones muy interesantes, como los 6mm.

Hemos pretendido que el basado sea lo menos condicionante posible para facilitar el uso de unidades preparadas para otros juegos. Sería recomendable, eso sí, que los contendientes coincidieran en escala, por puras razones estéticas y, de forma ideal, por un mayor equilibrio de juego, que usen el mismo basado.

## Unidades

Los elementos que se enfrentan en el campo de batalla son las **unidades**. Estas representan escuadrones, batallones o pequeños grupos de soldados, además de mandos y complementos como la artillería.

Distinguimos dos tipos de unidades: **Tropas y Mandos**.

Los **Mandos** son un tipo de unidad especial que dispone de su propio capítulo, en el que se tratan en profundidad sus reglas.

El tipo de unidad más común es el de **Tropas**. Son los soldados dispuestos a morir (en mayor o menor medida) por nuestra causa. Estos, a su vez, se dividen en Infantería, Caballería y Artillería.

Este juego recomienda una serie de medidas para estas bases, dependiendo del tipo de unidad, pero ha de aclararse que se hace tan sólo de forma orientativa. 2 centímetros, incluso 3, arriba o abajo de las cantidades indicadas no deberían ocasionar problemas.

Unidad	15 mm recomendado		28 mm recomendado	
	<i>Frente</i>	<i>Profundidad</i>	<i>Frente</i>	<i>Profundidad</i>
<b>Tercio Escuadronado</b>	12	12	18	18
<b>Otras Formaciones</b>	12	6	18	9
<b>Caballería</b>	8	4	12	4
<b>Caballería Grande</b>	8	8	12	8
<b>Compañía</b>	8	4	12	6
<b>Artillería</b>	4	4	6	8
<b>Gran Batería Artillería</b>	8	4	12	8

No hay una cantidad necesaria de miniaturas en cada base, se podrá disponer de la cantidad que se considere oportuna.

Algunos jugadores prefieren una gran densidad de miniaturas para dar una mayor sensación de profundidad. Por el contrario, otros prefieren ser más prácticos y montar las indispensables para identificar el tipo de tropa.

Incluimos los esquemas para el basado de miniaturas de 15mm y 28mm. La cantidad de miniaturas que se muestran pretenden aproximarse a las proporciones históricas de cada tipo de unidad; es igualmente factible alterar su número para adaptarnos a nuestra colección o preferencias.

Las unidades de Tropa disponen de cuatro puntos cardinales a los que nos referimos como "Centros". Estos se encuentran en el centro exacto de cada uno de los lados de su base.

Estos puntos centrales son los que usaremos para hacer las mediciones de las unidades, para comprobar líneas de visión o para hacer desplazamientos. Por esto podemos decir que, generalmente, es más importante dónde se encuentran estos Centros que el espacio que ocupa la base.

Solamente las unidades podrán acercarse voluntariamente, a 1" o menos de uno de los centros de una unidad enemiga, con la orden o la reacción ¡Atacad! Con cualquier otro movimiento voluntario, deberán siempre permanecer a 1" o más de cualquiera de los centros de una unidad enemiga.

## Valores

Cada unidad tiene una serie de Valores que definen su cualificación en determinadas áreas. Estos vienen reflejados en las tablas de referencia con las que se crean las Listas de Ejército. Un número mayor significará que la unidad es más eficiente en ese valor, mientras que más bajo significa una calificación más pobre.

A veces, estas calificaciones numéricas no tienen tanto que ver con la calidad de las tropas, sino con su número. Unos pocos hombres, por gran destreza en la lucha que atesoren, pueden tener un número menor debido a sus escasos efectivos.

Los valores son los siguientes:

**Velocidad:** Es la capacidad de moverse de la unidad con mayor o menor brío.

**Combate:** Es la medida de destreza de la unidad para la lucha cuerpo a cuerpo.

**Fuego:** Es la potencia de ataque a distancia de esta unidad.

**Disciplina:** Mide el grado de respuesta de la unidad dado su entrenamiento y veteranía, primordial en los momentos críticos.

**Coraje:** Es la tenacidad que permitirá a nuestra unidad sobreponerse a los desánimos durante la batalla. Es una medida de resistencia a los daños recibidos por disparos o en combate.

**Aguante:** Es una cualificación a medio camino entre la cantidad de hombres y la dureza de los mismos. Este es el número límite de marcadores de desgaste que la unidad puede llegar a soportar

## Modificadores

Los Valores numéricos de las unidades pueden verse afectados por diferentes modificadores.

Las órdenes que estos reciban, el desgaste de la batalla o las condiciones del terreno son algunos de los factores que pueden hacer cambiar sus valores. Los valores pueden ser aumentados o reducidos.

A menudo se expresan como "valor+", "valor-", "valor++", etc. Por ejemplo: *Velocidad++* o *Fuego-*.

Los valores aumentados y a la vez reducidos se anulan entre sí. Por cada efecto de "Valor Aumentado" anularemos un "Valor Reducido".

Dependiendo de la aplicación de aumentos y reducciones, podemos obtener un resultado de:

**Valor Aumentado:** Al valor se le añadirá la mitad, redondeando hacia abajo, de su valor original.

**Doble o mayor Valor Aumentado:** Si tenemos un valor aumentado varias veces por diferentes razones, tendremos un valor final igual al doble del valor original. Este es el máximo que podemos alcanzar.

**Valor Reducido:** Al valor se le restará la mitad, redondeando hacia abajo, de su valor original.

**Doble Valor Reducido:** Si un valor sufre reducción múltiple por diferentes motivos, tendrá un valor fijo de 1.

En la siguiente tabla puede observarse la progresión de aumentos y reducciones de los valores:

Aumentando						
Valor Original	1	2	3	4	5	6
1 Aumento	1	3	4	6	7	9
2 o más Aumentos	2	4	6	8	10	12

Reduciendo						
Valor Original	1	2	3	4	5	6
1 Reducción	1	1	2	2	3	3
2 o más Reducciones	1	1	1	1	1	1

## Defensas

Parecido a los Valores son las defensas de la unidad. Estas reflejan el grado de vulnerabilidad a los ataques propiciados por el tipo de tropa en cuestión: Infantería, Caballería, Salvas y Artillería.

A diferencia de los Valores, las Defensas no se modifican, permanecen fijas.

Un número mayor significará que la unidad es más resistente a los ataques de unidades de ese tipo en concreto. Descubrirá que este es el caso de las unidades de piqueros atacadas por caballería, por ejemplo.

Un número menor significa que es más vulnerable a los ataques de ese tipo de tropas. Como ejemplo, los mismos piqueros, que son muy resistentes ante los envites de caballería, están más expuestos al fuego de artillería, por lo que tienen un número menor en defensa contra artillería.

## Marcadores

**Tercios** usa dos tipos de marcadores para las tropas. Uno para llevar la cuenta del desgaste sufrido y otro para señalar si las unidades están "desordenadas".

Estos marcadores pueden ser de cualquier tipo, fichas impresas o cualquier otro elemento que nos sirva de contador.

Algunos jugadores son muy creativos a la hora de sustituir marcadores por miniaturas de soldados heridos o banderas sobre la unidad.

**Desgaste:** En este juego, el deterioro de las unidades se mide en Puntos de Desgaste. Dependiendo de la cantidad de marcadores de desgaste que tenga una unidad, podremos determinar que está:

**Fresca:** Cuando no tiene ninguno.

**Al Límite:** Cuando acumula tantos marcadores de desgaste como su Aguante. Una unidad bajo esta condición sufre de una reducción en Combate y Fuego.

**Desorden:** En el teatro bélico de la época, marchar a la batalla desordenado sin el abrigo de la formación podía suponer un trágico final. Era necesaria una disciplinada defensa para proteger a las unidades de los envites enemigos.

Ciertos acontecimientos pueden llevar a la unidad a la trágica condición de "desordenada".

## Cuando una unidad se encuentra desordenada sufre de una reducción al Coraje

## Otros Elementos

Además de los elementos citados, serán necesarias para jugar a **Liber Militum: Tercios** las Cartas de Órdenes (explicadas en el siguiente capítulo), dados de seis caras y cinta métrica en pulgadas.

Por supuesto, también se precisa de una superficie en la que desarrollar la batalla. Una mesa estándar de wargames de 48" x 72" (120 cm x 180 cm), será ideal.

## EL PROCEDIMIENTO

La batalla se divide en turnos de juego, que son compartidos por ambos jugadores.

Durante cada turno se alternarán activando sus unidades, hasta que todas hayan tenido la ocasión de actuar.

### El Turno

**Los turnos se dividen en 2 fases: Planificación**, durante la que prepararemos nuestra estrategia y **Acción**, que es la que ocupa la mayor parte de la partida, pues durante ella llevaremos a cabo las diferentes acciones con nuestras tropas.

#### Fase de **Planificación**:

- Ambos jugadores retiran los marcadores de agotamiento de sus mandos.
- Colocan las cartas de órdenes boca abajo, junto a sus unidades de Tropas.

#### Fase de **Acción**:

- Determinamos la iniciativa.
- Los jugadores se alternan activando unidades.

### Iniciativa

Todos los turnos, tras la colocación de las cartas de órdenes, deben determinar la iniciativa. Para ello, cada jugador lanza 1D6 y suma el nivel de mando del General del Ejercito. En caso de empate, se volverían a lanzarse los dados hasta que se obtengan resultados diferentes en la tirada.

**El jugador con la Iniciativa elige quién irá en primer lugar.**

### Activación

Cuando a un jugador le toque activar unidades, lo hará según esta secuencia:

#### **Secuencia de activación**

- Activa un Mando (opcionalmente).
- Activa una Tropa.

Primero activamos, si así lo deseamos, una unidad de Mando, y luego, obligatoriamente, una unidad de Tropas. No es necesario que Mando y Tropa pertenezcan al mismo mando o estén a cierta distancia entre ellas, se puede escoger con total libertad.

Podemos renunciar a activar Mando alguno e ir directamente a la activación de una unidad de Tropas. Lo que no podremos hacer será invertir el proceso, activando primero Tropa y después un Mando.

Si ya no tuviéramos unidades de Tropas por actuar, pero nuestro enemigo sí, podríamos activar simplemente a un Mando y dar paso a una nueva activación del contrario.

**Esta secuencia se repetirá hasta que no queden unidades de Tropas sin activar en ambos bandos**, sin importar si en este punto es posible activar Mandos. Habrá concluido el turno.

## Ordenes

Las unidades son activadas mediante órdenes que han de prepararse con antelación. Durante la fase de planificación habremos situado cartas con las órdenes que queremos asignar a las diferentes unidades. Estas se colocan boca abajo con un doble objetivo: ocultar nuestras intenciones al rival y controlar cuál ha actuado y cuál no. Una vez la unidad es activada y se revela la carta, esta se retira de la mesa. Algunos jugadores pueden preferir dejar la carta boca arriba junto a la unidad para recordar lo que hizo.

Generalmente, las cartas de órdenes no podrán cambiarse durante la fase de acción, por lo que conviene pensar detenidamente cuál nos interesa para cada una.

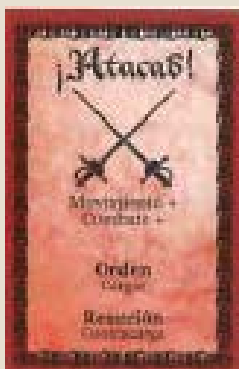
Cada carta de órdenes hace que la unidad actúe de diferente manera:



### ¡Atención!:

Con esta orden podremos llevar a cabo dos de las siguientes acciones sin repetir la misma: Mover, Reorganizar (quitar Desorden), Orientar (cambiar el encaramiento de la unidad) o Disparar. No podremos llevar a cabo la misma acción dos veces.

Durante la ejecución de la activación con esta orden, la unidad sufre una reducción a Fuego.



### ¡Atacad!:

Realizaremos un movimiento hacia una unidad enemiga. Si llegamos a contactar con el objetivo, se producirá un combate, si no somos capaces de llegar a contactar, igualmente nos acercaremos cuanto podamos.

Si en el momento de activar la unidad no hay enemigos visibles para ella, esta no llevará a cabo acción alguna. La confusión será evidente cuando se les ordene atacar y no sepan dónde se encuentra el enemigo.

Con esta orden nos beneficiamos de un aumento en Velocidad y Combate.





### ¡Corred!:

La unidad destinará todos sus esfuerzos a un rápido desplazamiento. Dispone para ello de un doble aumento a la Velocidad. Sin embargo, no podrá disparar o buscar el combate con esta orden.



### ¡Fuego!:

Se da la orden de abrir fuego sobre el enemigo. Disponemos de pleno poder efectivo de disparo con esta orden, aunque no podremos movernos.



### ¡Resistid!:

La unidad se esfuerza en reagruparse. Si esta orden tiene éxito, quitaremos un marcador de Desgaste de la unidad. Si sólo tenemos un marcador, o ninguno, esta orden no tendrá efecto.

Una unidad que aún no acumule marcador alguno de Desgaste ejecutará automáticamente las órdenes que reciba. Simplemente, al activarla muestra la carta y lleva a cabo las acciones que esta orden le permita.



## Chequeo de Órdenes

Si la unidad no está Fresca, será necesario realizar un **Chequeo de Orden**. De fallarlo, la orden se perderá, no pudiéndose activar la unidad. Se lanzarán tantos D6 como Disciplina, **sufriendo una reducción si no hay ningún Mando** en la unidad o a distancia de ella y con línea de visión.

Es misión de los Mandos situarse en el campo de batalla de forma que sus tropas nunca se sientan "solas".

Necesitamos obtener, en alguno de los dados, un resultado de 5+ para superar el chequeo.

$$\text{Disciplina} \times \text{D6} = \text{objetivo } 5+$$

Ciertas circunstancias pueden suponer aumentos o reducciones en Disciplina; habrá que tenerlo en cuenta cuando se lleve a cabo el chequeo.



## Reacciones

Cuando una unidad enemiga interactúa con una de las nuestras, podremos intentar reaccionar siempre que la nuestra aún no haya actuado en ese turno. Se considera interactuar contra nuestra unidad cuando se acercan a una distancia menor de 3" en escala (o 4" con el tamaño propuesto para 28mm) de nuestro centro frontal o cuando declaran que cargarán contra nuestra unidad con una orden de "¡Atacad!".

No es obligatorio reaccionar. Siempre podemos guardar la carta asignada para una futura activación en ese turno.

Actuar como una reacción requiere siempre de un **Chequeo de Orden**, y se deberá tirar aun que la unidad esté Fresca. Si fallamos el chequeo, perderemos la orden.

Descubriremos la carta que habíamos preparado para la unidad, que reaccionará de diferente forma según la orden que tuviera asignada.



### ¡Atención!:

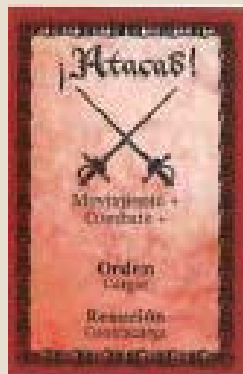
Podemos elegir entre cambiar nuestro encaramiento o disparar. Debemos tener en cuenta que se trata de un disparo reducido.

### ¡Atacad!:

Si reaccionamos con ¡Atacad! ante otro ¡Atacad! de nuestro enemigo, llevaremos a cabo una contracarga. Ambas unidades se encontrarán a

medio camino, excepto si la que reacciona es una infantería cargada por una caballería solo se desplazará un máximo de 1", donde se llevará a cabo un combate en el que gozarán de los beneficios de la orden.

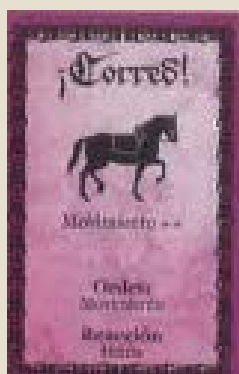
Si por el contrario reaccionamos con esta carga a un movimiento del enemigo en nuestras cercanías, llevaremos a cabo un ataque de interceptación. El ataque se producirá en el punto más cercano de su trayectoria con nuestra unidad. Si nuestra unidad es rechazada del combate, la unidad interceptada podrá continuar con el resto de su activación.



### ¡Corred!:

Tener a nuestras tropas preparadas para el movimiento nos permitirá llevar a cabo una rápida huida ante el peligro.

Cambiaremos el encaramiento de la unidad para que pueda alejarse todo lo posible de la unidad que nos hace reaccionar, y haremos un desplazamiento, como mínimo, igual a nuestra capacidad de movimiento sin modificar. Nuestra Velocidad goza de un doble aumento.





### ¡Fuego!

Lanzaremos una andanada de disparos antes del combate.

Es especialmente eficaz con armas de fuego, pues estas ganan un aumento a Fuego cuando disparan como reacción.



### ¡Resistid!

La unidad hace acopio de todas sus energías para mantener la formación. Los hombres adoptan medidas para favorecer la defensa.

Los chequeos de Coraje para resistir daño ganarán un aumento.



# MOVIMIENTO

Se considera un movimiento a cualquier desplazamiento que realicemos con nuestras unidades en el campo de batalla. Este puede ser voluntario cuando activamos la unidad con ese fin, pero también puede originarse de forma involuntaria, por ejemplo, para retroceder de nuestros enemigos en combate.

## Movimiento por Activación

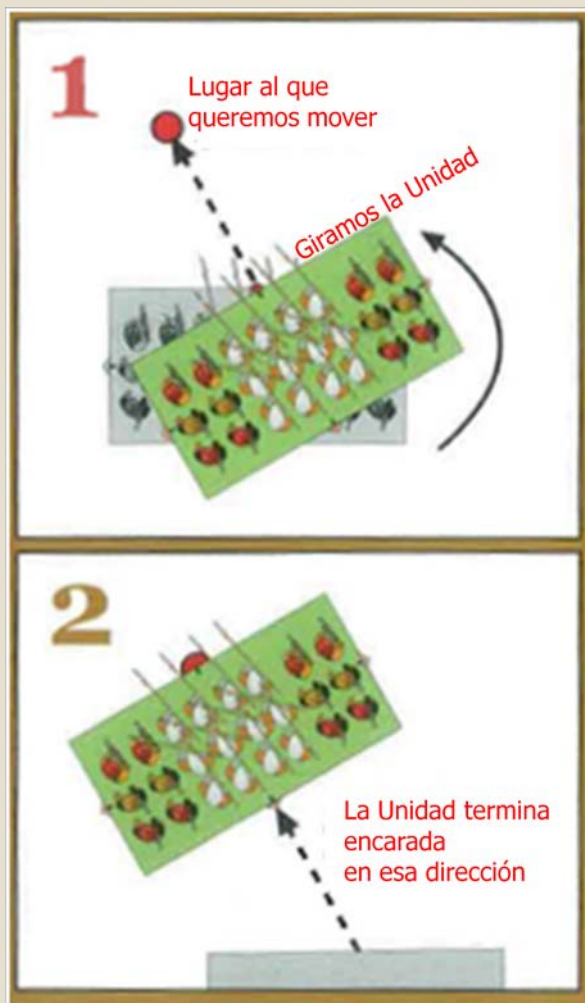
Este es el que realizaremos de forma voluntaria cuando activemos una unidad con una orden de ¡Atención!, ¡Atacad! o ¡Corred! Para llevar a cabo un movimiento con una unidad de Tropas, usaremos este procedimiento:

1º Comprobamos que la línea imaginaria que se traza entre el punto Central Frontal de la unidad y la nueva ubicación del mismo no atraviesa unidades (amigas o enemigas), ni elementos de escenografía intransitables.

En caso contrario, no podríamos realizar el movimiento.

2º Giramos, usando como eje nuestro Centro Frontal para encarar la unidad directamente hacia el punto deseado. No será posible el movimiento si nos hiciera girar más de 90º.

3º Situamos la unidad en el nuevo punto deseado, encarada hacia la nueva dirección que ha tomado. Esta nueva ubicación no debe estar más allá de la Velocidad de la Unidad en pulgadas, pues esta es la capacidad máxima de movimiento.

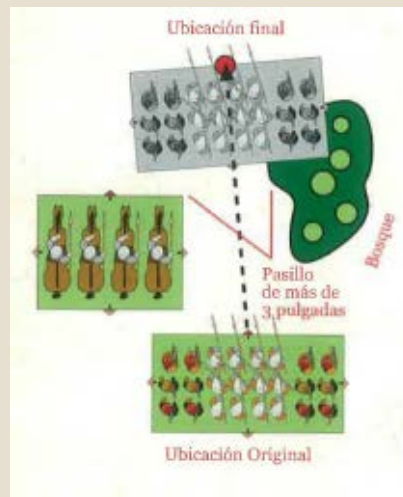


## Obstáculos

Las unidades pueden ignorar los elementos de terreno y a otras unidades durante su movimiento, siempre que la línea de movimiento desde su centro frontal hacia el nuevo punto no los atraviese.

Se entiende que las unidades pueden adaptar su formación para evitar estos obstáculos.

Sin embargo, si pasamos con una unidad entre dos obstáculos o unidades, debe existir un "pasillo" mínimo de 3" (o 4" con el tamaño propuesto para 28mm) para poder realizar el movimiento.



### Solapamiento

Generalmente no será posible realizar un movimiento si este hace que la unidad se solape con otras unidades al final del mismo, tanto si es amiga como enemiga. Tampoco si lo termina sobre algún elemento calificado como intransitable.

la unidad de tropas que la solapan. Si no se desea unirlos a la unidad, el mando tendrá un movimiento gratuito pero, a diferencia de las unidades de artillería, este puede ser en cualquier dirección, añadiendo también 1" de separación con la unidad.

**Existen dos excepciones** a esta regla: si se trata de unidades de Mando o unidades de artillería. Nuestras unidades pueden, de hecho, atravesar este tipo de unidades sin problema.

A las unidades de artillería, si nuestro movimiento no es suficiente para no solaparse con ellas, se les regala un desplazamiento hacia la retaguardia de la unidad que ha movido, justo la medida para quedar fuera de la unidad más 1", para dejar una mínima separación entre unidades.

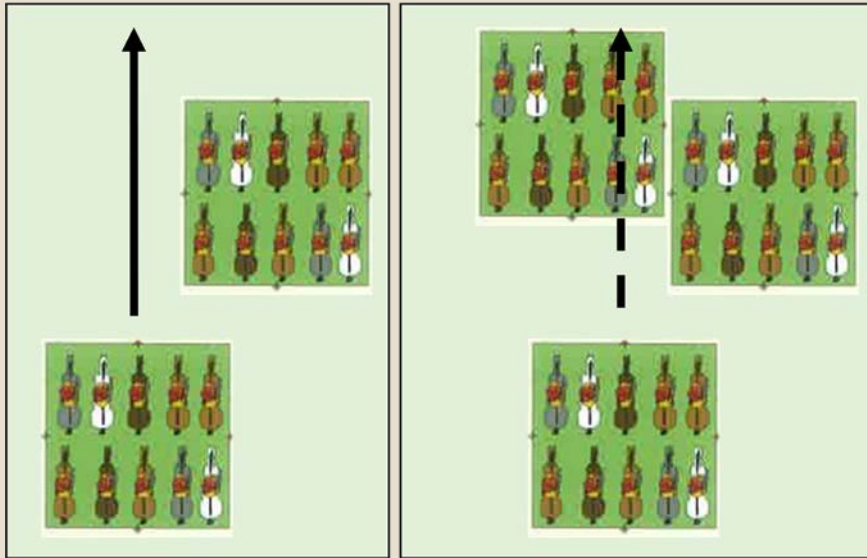
En el caso de las unidades de mando, estas pueden, opcionalmente, unirse a



### Corrección de Movimiento

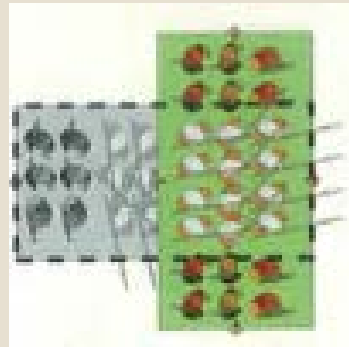
Si a una unidad le es imposible hacer un movimiento, pues concluye solapando levemente otra unidad u obstáculo, podrá realizar una "corrección de movimiento" al finalizar su desplazamiento, desplazándose lo imprescindible para no solaparse. Gracias a esta corrección podría por ejemplo, alinearse con un muro por el que se desplaza casi paralelo o una unidad amiga con la que solapa.

El objetivo de esta regla es romper con las limitaciones geométricas que impedirían, injustamente, realizar desplazamientos lógicos.



### Cambio de Orientación

Una unidad puede, generalmente con la orden **¡Atención!**, llevar a cabo un cambio de orientación. Para ejecutarlo será tan sencillo como cambiar la posición de la unidad, de tal forma que su Centro Frontal quede donde antes se encontraba cualquiera de sus otros centros, laterales o posterior. Quedará encarada hacia este punto.



### Efectos del Terreno

Los elementos del terreno, la escenografía dispuesta en el campo de batalla puede afectar a nuestras unidades durante su movimiento.

Para que un elemento de escenografía afecte a la unidad, su Centro Frontal deberá pasar por él. No se verá afectada si sólo un centro lateral o el posterior estén dentro de él. Se entiende que las tropas son lo suficientemente capaces para alterar su formación en función del terreno.

De la misma forma, una unidad no se considera dentro de un elemento de terreno si no está su Centro Frontal dentro de él.

Cada tipo de elemento de escenografía dispone de unas posibles cualidades. En el capítulo "La Batalla" se enumeran los elementos con las cualidades de cada uno.

Las cualidades que tienen que ver con el movimiento son:

**Difícil:** La Velocidad de las unidades que lo atraviesen sufrirá una reducción.

**Muy Difícil:** Una unidad que mueva a través de este elemento sufrirá desorganización de forma automática.

Además de esto, el terreno Muy Difícil es a su vez, Difícil, reduciendo también la velocidad de las tropas.

**Intransitable:** Es imposible el movimiento de unidades (incluso de Mandos) a través de este elemento.

**Fácil:** Son tramos del terreno en los que el tránsito está favorecido, como los caminos. Si todo el movimiento de una unidad se hace dentro de terreno fácil, se obtiene un aumento a la Velocidad.





# DISPARO

Cuando nos dispongamos a abrir fuego sobre un enemigo, debemos seguir la siguiente secuencia:

- Seleccionar Objetivo.
- Ejecutar la tirada de Disparo.
- El enemigo intenta resistir.

## Seleccionar Objetivo

**Línea de visión:** Para ser capaces de disparar a nuestro enemigo, será necesario poder trazar una línea recta entre el Centro Frontal de nuestra unidad hasta cualquier centro de la unidad enemiga.

Esta línea no puede pasar por encima de otras unidades de Tropas, amigas o enemigas, ni a través de elementos de escenografía que oculten la visión.

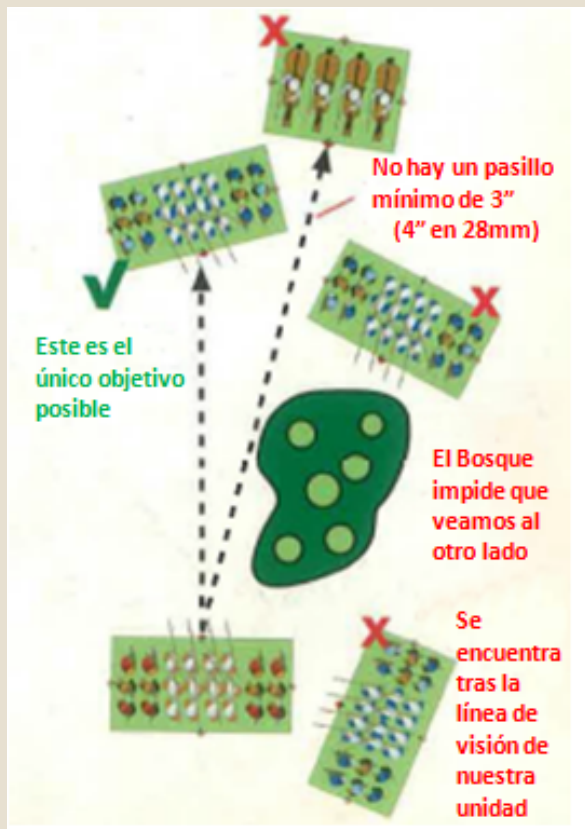
Además, es necesario que exista un pasillo mínimo de 3 pulgadas (4 pulgadas para el tamaño de 28" recomendado) entre elementos que obstruyan la visión. Las unidades de Mando son ignoradas.

Si no somos capaces de ver con nuestra unidad el centro enemigo más cercano, pero podemos ver otro de sus centros, aún podremos disparar, pero deberá llegar nuestro alcance hasta ese centro.

Las diferentes alturas, proporcionadas por colinas o depresiones, no permiten disparar a unidades por encima de otra. Las armas de la época carecían de la precisión necesaria como para hacerlo con seguridad.

Algunas armas podrán hacerlo, pero debe especificarse en sus reglas.

Si tienes disponible varios blancos posibles podrás elegir libremente entre ellos.



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

Tipo de arma	Alcance
Arco	12"
Arco Largo	16"
Arcabuz	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"

### Resolver el Disparo

La unidad que dispara lanzará tantos dados como su valor de Fuego, modificando esta cantidad apropiadamente teniendo en cuenta las posibles reducciones o aumentos. Nuestro objetivo será la defensa del rival contra nuestro tipo de disparo: Artillería cuando disparamos con cañones, Salvas para el resto de armas.

$$\text{Fuego} \times \text{D6} = \text{objetivo Defensa}$$

Cada dado que obtenga un número igual o superior a la defensa del rival se considerará un acierto. De no obtener ninguno el proceso de disparo habrá terminado en esta ocasión. ¡Apuntad :mejor la próxima vez!

**Resistir el Daño:** El enemigo que ha sido alcanzado por el disparo debe ahora intentar reponerse del daño causado en sus tropas.

Lanzará tantos dados como su valor de Coraje, aumentado o reducido dependiendo de los posibles modificadores que puedan aplicarse. El resultado que debe obtener o superar en los dados dependerá del tipo de disparo sufrido, 4+ para Salvas y 6 para Artillería.

Coraje x D6 = objetivo:	Salvas: 4+
	Artillería: 6

Cada éxito en la tirada de Resistir Daño anulará un acierto en el disparo enemigo.

***En caso de no obtener éxito en ninguno de los dados, la unidad quedará desordenada.***

**Sufrir desgaste:** Cada éxito en el disparo que no haya podido ser anulado con la tirada de Resistir Daño, nos producirá Puntos de Desgaste.

Coloca marcadores de desgaste junto a la unidad cuando así ocurra para llevar una cuenta adecuada de los mismos. Recuerda que una unidad no puede acumular más marcadores de desgaste que su Aguante. Cuando reciba tanto daño que supere este número, deberá llevar a cabo un Chequeo de Ruptura.

## Chequeo de Ruptura

Cuando una unidad de Tropas supera la cantidad máxima que puede soportar de marcadores de desgaste, está sobrepasando el límite razonable de su resistencia. Las bajas, el miedo y/ o el cansancio han puesto a prueba a los hombres, y estos podrían abandonar el campo de batalla.

Los chequeos de rupturas llevan a cabo tan pronto una unidad supera en desgaste su Aguante. Puede ocurrir bajo el disparo enemigo, pero también tras un combate. Se debe tomar nota de la cantidad de desgaste por la que superamos nuestro Aguante.

Estos serán los **Puntos de Ruptura**.

Para llevar a cabo un chequeo de ruptura se lanzarán tantos dados como la Disciplina original de la unidad.

No se modificará, para esta tirada la disciplina de la unidad por ningún aumento o reducción.

Para tener éxito en el Chequeo de Ruptura debemos obtener tantos resultados de 6 como Puntos de Ruptura.

Disciplina x D6 = objetivo 6 Necesarios tantos éxitos como <b>Puntos de Ruptura</b>
---

Si obtuviéramos todos los 6 que necesitáramos, la unidad habrá resistido. Estará al límite, pues mantendrá tantos marcadores como su Aguante, pero seguirá en el campo de batalla por el momento.

Si no tuviéramos éxito en el chequeo habrá que retirar la unidad como baja; habrán sucumbido al terrible fuego enemigo.

## Efectos del Terreno

Los elementos de escenografía pueden afectar al disparo. Dependiendo de las reglas que tengan estos elementos, nos afectarán de esta forma:

**Oculto:** Si la unidad que abre fuego traza su línea de visión atravesando por completo el elemento, no podrá disparar, pues no ve al objetivo. No tendrá efecto si el objetivo o la unidad que dispara se encuentran dentro del elemento.

**Cubierto:** El objetivo del disparo recibe un aumento a su Coraje para resistir el daño realizado.



## COMBATE

Sólo es posible establecer un Combate mediante la ejecución de una orden de ¡Atacad!  
Cuando esto ocurra, seguiremos la siguiente secuencia:

- Movimiento de carga.
- El atacante resuelve su combate.
- El defensor intenta resistir.
- El defensor resuelve su combate.
- El atacante intenta resistir.
- Resolución.

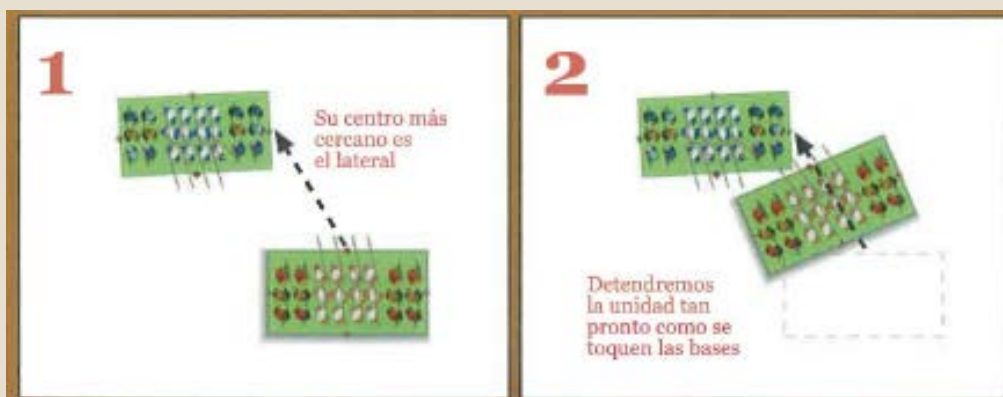
### La Carga:

Una unidad que recibe una orden de ¡Atacad! debe cargar a otra unidad siempre que le sea posible. Si hubiese varios enemigos disponibles, podría el jugador elegir libremente entre ellos.

Declarar que se va a realizar una carga sobre una unidad da a esta la posibilidad de ejecutar una reacción si se dan las condiciones adecuadas.

Para poder llevar a cabo el movimiento de carga se deben cumplir todas las reglas habituales de movimiento. Debemos ser capaces de llegar con nuestro avance (aumentado gracias a la orden ¡Atacad!) desde nuestro centro al centro enemigo más cercano.

Nuestra unidad se detendrá tan pronto como establezca contacto con la base enemiga. Las bases no deben alinearse o recolocarse de ninguna forma, simplemente se quedan en contacto siguiendo la trayectoria descrita por la unidad que ataca.



Puede ocurrir que el punto más cercano del enemigo sea inaccesible, debido a que se encuentra obstaculizado por unidades o elementos intransitables. Si aún nos permite la velocidad de nuestra unidad llegar al contacto alterando la trayectoria, podremos hacerlo y cargar igualmente. Siempre usaremos la trayectoria más corta posible para realizarlo.

## Flanquear

Cuando partimos de una situación beneficiosa podemos obtener ventaja del enemigo. Intentar buscar los flancos de las unidades rivales, así como su retaguardia, es siempre una buena estrategia.

Se considera flanqueo a la carga que **comienza** con el centro frontal de la unidad que carga tras los 180° frontales de la unidad objetivo.

**Una unidad que recibe una carga de flanqueo sufre una reducción al Combate y a su Coraje para resistir los daños.**

Además, sufrirá también una reducción a su Disciplina para intentar reaccionar contra esta carga.

Muchas de las formaciones de tropas de la época pretendían solventar esta vulnerabilidad con una profundidad de filas y un disciplinado entrenamiento que aportara una defensa más eficaz contra el flanqueo enemigo. Las unidades con la regla especial "Cuadros" cuentan con esta ventaja, ignorando los efectos del flanqueo.



## Rondas de Combate

Ambos contendientes tendrán derecho a realizar una ronda de combate. El protocolo dicta que el atacante resuelva su ronda en primer lugar y después lo haga el defensor. Aunque se siga este orden, ha de aclararse que ambas se suceden de forma simultánea, por lo que una unidad, incluso habiendo sido destruida por una ronda de combate, tendrá derecho a llevar a cabo la suya.

**Tirada de Ataque:** Lanzará tantos dados como su valor de Combate, modificado adecuadamente por cualquier aumento o reducción. Cualquier resultado, igual o superior a la defensa del enemigo contra nuestro tipo de unidad, serán éxitos.

Combate x D6 = Defensa	Infantería
	Caballería

**Resistir el daño:** El enemigo que ha sido atacado debe ahora intentar reponerse del daño causado en sus tropas. Lanzará tantos dados como su valor de Coraje, aumentado o reducido dependiendo de los posibles modificadores que puedan aplicarse. El resultado que debe obtener o superar en los dados en combate será un valor fijo de 5+

Coraje x D6 = objetivo 5+

Cada éxito en la tirada de Resistir Daño anulará un acierto en el ataque enemigo. **Si no logramos anular ningún daño, la unidad resultará desordenada. Si además perdemos el combate, nos batiremos en Retirada** (ver más adelante).

**Sufrir desgaste:** Cada éxito en el ataque de tu oponente que no haya podido ser anulado con la tirada de Resistir Daño, nos producirá Puntos de Desgaste. Coloca junto a la unidad tantos marcadores como desgastes hayas sufrido.

## Resolución

Tras resolver ambos jugadores sus rondas de Combate, habrán de determinar cuál es el ganador. El bando que haya causado mayor desgaste en el rival será el vencedor del combate.

Salvo que se bata en retirada por no haber superado ninguna tirada de Coraje, la unidad que haya sido declarada perdedora deberá destrabarse.

**Destrabarse:** Es un movimiento involuntario hacia la retaguardia de la unidad. Esta deberá mover 3" directamente hacia su retaguardia, tal y como está encarada.

En caso de haber sido flanqueada, primero cambiaría su encaramiento hacia su enemigo; tras esto, haría el desplazamiento hacia su retaguardia.

De no poder completar este movimiento por encontrar obstáculos o unidades que le impidan el movimiento, la unidad recibirá un desgaste adicional a los sufridos durante el combate.

Si es necesario, la unidad ganadora del combate deberá separarse 1" para respetar la distancia mínima.

**Retirada:** Si hemos perdido el combate, y además no hemos anulado ningún daño con nuestra tirada de resistencia, habremos incurrido en una deshonrosa derrota.

La unidad realizará un movimiento de destrabarse, pero moviendo una cantidad de pulgadas igual al doble de su capacidad de movimiento. Tras el movimiento, gira la unidad, y esta quedará encarada en la dirección que ha tomado; **además, quedará desordenada.**

Si el movimiento resulta imposible de completar, la unidad sufrirá un punto de desgaste adicional.

**Empate:** En caso de empate durante el combate, será la unidad que cargó la que esté obligada a destrabarse.

**Consolidar:** Si la unidad asaltante ha sido capaz de aniquilar al enemigo, ya que este falla su Chequeo de Ruptura, podrá hacer un movimiento de consolidación, si así lo desea. Moverá hacia delante 3", tal y como está encarada.

### **Mala Guerra**

Los observadores de las guerras italianas bautizaron como "mala guerra" a la particular carnicería que muchas veces se producía cuando los bloques de piqueros se enfrascaban frontalmente. Las primeras filas sufrían terribles bajas, jaleados por la filas traseras, provocaban una aterradora trampa mortal.

Para reflejar este hecho, en **Tercios** se aplica la siguiente regla:

Si un combate entre unidades equipadas con picas finaliza en empate, cualquiera de los jugadores podrá invocar la **mala guerra**, que producirá inmediatamente una nueva ronda de combate.

No debe haber flanqueo por parte del atacante ni estar fortificado el defensor.

En esta nueva ronda no se aplicará aumento en Combate debido a la orden ¡Atacad!, pero tampoco habrá aumento en Coraje por la reacción ¡Resistid!

Si volviera a producirse un empate podrán seguir invocando la mala guerra, llevando a cabo sucesivas rondas hasta que uno de los bandos prevalezca.

### **Chequeos de Ruptura**

Si una o ambas unidades trabadas en el combate sufre tal cantidad de desgaste que supere su Aguante, deberá llevar a cabo un Chequeo de Ruptura, de la misma forma que ocurre con el Disparo.

La cantidad de desgaste por la que superemos nuestro Aguante serán los **Puntos de Ruptura**.

Se lanzarán tantos dados como la Disciplina original de la unidad. No se modificará, para esta tirada, la disciplina de la unidad por ningún aumento o reducción.

Para tener éxito en el Chequeo de Ruptura debemos obtener tantos resultados de 6 como Puntos de Ruptura.

Disciplina x D6 = objetivo 6 Necesarios tantos éxitos como <b>Puntos de Ruptura</b>
---

En caso de fallar este chequeo, habrá que retirar la unidad como baja; han sido vilmente destruidos por sus enemigos

## Efectos del Terreno

El tipo de terreno sobre el que se lucha puede afectar al resultado de un combate, a veces de forma drástica.

En primera instancia, atravesar terrenos calificados como Muy Difícil desorganizará a nuestras tropas. Llegar al combate de esta forma no suele ser muy recomendable, por lo que es una maniobra desesperada, cuanto menos.

También ha de tenerse en cuenta que, puesto que es necesario ver a nuestro enemigo para declarar una carga, un elemento con la regla "Oculto" nos impedirá llevar a cabo una carga al otro lado.

Además de esto, se han de añadir las siguientes reglas para ciertos elementos de escenografía:

**Altura:** Una unidad que se encuentra completamente dentro de un elemento con esta regla (con todos sus centros dentro) y combate con otra unidad que sólo lo está parcialmente (algún centro está fuera del elemento), gana un aumento al Combate.

**Protegido:** Una unidad fortificada que es cargada, gana un aumento a su Coraje para resistir los daños durante el combate. En el caso de elementos lineales, como los muros, debe el defensor estar pegado al muro para beneficiarse de esta regla.





# LAS TROPAS

En este reglamento se tienen en cuenta las principales potencias durante el conflicto de la Guerra de los Treinta Años. Aunque la mayoría de los ejércitos de aquellos tiempos luchaba de forma muy similar, existían sutiles diferencias, y a medida que evolucionaba la contienda surgían cambios e innovaciones.

Las unidades de combate por excelencia eran los escuadrones mixtos de piqueros y armas. Las diferentes naciones en conflicto imitaban y se adaptaban rápidamente a los cambios que se sucedían, tanto técnicos como tácticos. En el equilibrio existente en ese momento, la infantería disfrutaba de un papel protagonista, aunque caballería y artillería resultaban fundamentales.

Disponemos una serie de reglas especiales para representar el comportamiento de las diferentes tropas, dado su entrenamiento y equipamiento, así como sus peculiaridades distintivas.

## Tipos de Tropas

Las unidades de tropas se dividen en tres tipos fundamentales:

Infantería, Caballería y Artillería

Es la dueña y señora de los campos de batalla durante el Renacimiento. Las compactas formaciones de piqueros previenen de las cargas de caballería, mientras el poder de las armas de fuego que las acompañan va creciendo en poder.

Dentro de la infantería diferenciaremos entre Formación y Compañía

La infantería de **Formación** es la que está organizada por piqueros y armas de fuego en diferentes proporciones. Estas formaciones mixtas son el estándar del Renacimiento y deberían ser la unidad más común en la mesa de juego.

A lo que llamamos **Compañía** es a la infantería que no está integrada en las grandes formaciones. Estas pueden ser compañías desligadas de su escuadrón, destacamentos de apoyo o una guarnición para defender zonas abruptas o fortificadas. Aunque podían no formar parte de la estructura de un ejército, era común dejar compañías para guarnecer puntos clave, como tropas de refresco o como última línea de defensa.

Si así lo indica la lista de ejército, a una unidad pueden aplicársele algunas reglas adicionales:

**Brigada:** Las innovaciones estratégicas de las fuerzas protestantes incluían la perfecta armonía marcial entre los batallones integrantes de la brigada. Estas se componían, idealmente, de cuatro unidades formando un rombo, aunque generalmente la componían sólo tres unidades formando una lanza. Las unidades con la regla Brigada que pertenezcan al mismo mando serán capaces de actuar simultáneamente. Puede usarse, si así se desea, una única carta de orden para todo o parte del mando. Informa al rival de que lo haces de esta forma y a qué unidades afecta para evitar cualquier confusión.

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

**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.



**Fortaleza Móvil:** Los Laager, Wagenburg o vagones de guerra, carrromatos fuertemente protegidos, fueron relativamente comunes en Europa del Este. Diferentes ejércitos aprendieron a disponerlos como defensa improvisada cuando eran atacados durante sus desplazamientos. Los Cosacos llegaron a dominar con gran destreza esta técnica a la que llamaban "Tabor"

Para defenderse de las hordas de las estepas, el ejército ruso desarrollo un eficaz sistema de fortificaciones móviles al que denominó Guluay-Gorod. Estos eran grandes muros de madera, que solían estar montados sobre ruedas para facilitar su desplazamiento, proveyendo de protección a la infantería.

Una unidad equipada con Fortaleza Móvil puede abandonar su protección cuando lo estime oportuno. Simplemente retira de la mesa los elementos que utilices para representar sus defensas, y actúa con normalidad ese mismo turno. Una vez abandones las defensas de una Fortaleza Móvil, ninguna unidad podrá volver a beneficiarse de ella.

Mientras esté equipada con Fortaleza Móvil, la unidad sufre las siguientes penalizaciones:

**No puede cambiar de orientación**

**No puede usar la orden ¡Atacad!**

**Su velocidad es de 2**

A cambio, obtiene los siguientes beneficios:

**Si recibe una carga frontal de caballería, el enemigo sufre una reducción al combate**

**Aumenta el coraje para resistir el disparo (excepto contra cañones)**

**Puede desplegarse como Fortificación Emplazada (ver más adelante)**

Tras un combate aunque la unidad equipada con Fortaleza Móvil pierda el combate, no se retira, debe destrabarse la unidad atacante. La excepción es que se batiera en retirada, en cuyo caso abandonarían las defensas, perdiendo la Fortaleza Móvil para el resto de la partida.

**Fortificación Emplazada** Si más de una unidad del mismo Mando está equipada con Fortaleza Móvil, y son idénticas en equipo y opciones, se puede decidir, durante el despliegue de estas unidades emplazar su fortificación. No podrán de la misma forma que con la Fortaleza Móvil, abandonarla cuando lo estimen oportuno, los combatientes deben aguantar hasta el fin si deciden desplegar de esta forma.

A una Fortificación Emplazada puede añadirse una única unidad de artillería que tenga adquirida la opción "Fortificada" y que no sea una "Gran Artillería". Esta pasará a tratarse de la misma forma que una Artillería Integrada.

Las unidades se despliegan pegadas y alineadas, intentando formar lo más parecido a un cuadrado como permitan sus bases. Su encaramiento es indiferente, pues pasa a formar una sola unidad, sin flancos ni retaguardias.

Estas unidades no podrán mover bajo ninguna circunstancia, por lo que tampoco podrá cambiar de orientación o cargar a un enemigo.

Nunca se considera flanqueada y obtendrá los beneficios de la Fortaleza Móvil, sin importarle de donde provenga el ataque enemigo. Mientras quede más de una unidad, se la considerará Fresca cuando vaya a ejecutar una orden, independientemente de los marcadores de desgaste que acumule.

A la hora de actuar se las considerará como una sola unidad, con lo que únicamente contarán con una Carta de Orden. Si disparan, lo harán simultáneamente, pero ejecutando un disparo diferente por cada unidad. Debe declararse, antes de iniciar los disparos, a qué objetivos se disparará con cada unidad y en qué orden. Se resolverá por completo el disparo y la tirada de resistir el daño de cada disparo, antes de resolver el siguiente.

Las mediciones de los disparos se podrán realizar desde cualquier punto de cualquiera de sus unidades. Igualmente, podrán ser objetivo de disparo las unidades en la fortificación, siempre que pueda trazarse una línea de visión hasta cualquier punto de cualquiera de las unidades fortificadas.

Las unidades no llevarán cuenta individual del desgaste, sino que los marcadores se acumularán en conjunto. Cuando se cuenten los suficientes como para llevar a cabo un Chequeo de Ruptura se deberá eliminar una de las unidades. Tras esto, retirará tantos marcadores de desgaste como Aguante +1.

A la hora de otorgar o recibir puntos de victoria, contarán tantos puntos como si se tratase de unidades individuales.

**Frenéticos:** Algunas Tropas tienen la capacidad de alimentar su ánimo con la propia violencia de la batalla, aunque pueden perder el control si se dejan llevar en exceso por su entusiasmo. Una unidad con esta regla, si destruye una unidad enemiga en combate, llevará a cabo un Chequeo de Orden. De tener éxito se quitará, si lo tuviese un marcador de Desgaste. Puede quitárselo incluso si es el único que tiene, llegando a estar Fresca de nuevo. Si falla el chequeo, significará que ha emprendido una persecución descontrolada contra los supervivientes enemigos con parte de sus hombres, por lo que, además de no recuperarse, quedará Desordenada.

**Ligera:** La infantería o caballería ligera no forma consistentes formaciones, sino que marcha algo dispersa adaptándose por ello mejor al terreno. La unidad con esta regla trata el terreno Muy Difícil como Difícil, por lo que no se desordena al entrar en él.

**Mercenarios:** Era frecuente la contratación de mercenarios para la lucha. La mayoría eran apreciados por su valía en la batalla, pero indudablemente no podían estar igual de comprometidos por la causa que los compatriotas. Las unidades mercenarias no llevarán nunca a cabo el Chequeo de Ruptura, se considera que lo fallan automáticamente.

**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. 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

A pesar de la hegemonía de la infantería, la caballería tenía un papel tremendamente relevante. El uso más común era el de unidades de disparo que, aprovechando su movilidad, podían prestar apoyo rápidamente donde se les necesitara. También las cargas, en el momento adecuado, podían hacer estragos en las tropas desorganizadas.

**Toda unidad de caballería se beneficia de las reglas de Movilidad, Evasión y Persecución,** además de cualquier otra que pudiese tener.

**Ángulo Extendido:** La disposición de esta unidad hace que pueda disparar con soltura a objetivos en sus proximidades.

Cuando se ejecute un disparo puede escogerse tanto sus centros laterales como el frontal como origen del disparo, trazando nuestra línea de visión desde ese punto.

**Caballería Pesada:** Esta caballería debido a su gran peso, carece de la movilidad de otras tropas montadas. Sólo podrá utilizar la regla Evasión para huir de infantería, pero sigue pudiendo huir de una caballería si lo hace de la forma habitual con una carta de orden ¡Corred!

Además de esto, una caballería con la regla Caballería Pesada carece de la regla Movilidad.

**Caracolear:** Esta era una técnica por la que la caballería disparaba en filas, retrocediendo ordenadamente a lugar seguro para recargar. Tras un disparo por activación, la unidad puede intentar un Chequeo de Disciplina que, de tener éxito, permitirá un movimiento, como máximo de su Velocidad, directamente hacia retaguardia. La unidad seguirá encarada como estaba. No se puede caracolear como complemento a una reacción.

**Choragiew:** La caballería polaca había aprendido a desplazarse rápidamente por el campo de batalla, apretando sus filas para suponer un blanco más difícil al enemigo. Su objetivo era cargar cuanto antes, en formación cerrada, desatando todo su poder concentrado en un punto de la defensa rival, para abrir cuanto antes una brecha en las líneas enemigas.

Las unidades de caballería de un mismo Mando con la regla Choragiew pueden unirse, bien durante el despliegue o en el transcurso de la batalla, creando un conjunto que actúa como una única unidad.

Con una orden de ¡Atención! o ¡Corred! puedes declarar que una unidad de caballería se une a otra de su Mando, simplemente llegando con su movimiento a contactar con la unidad que se une en Choragiew. Sitúa la unidad que has movido inmediatamente detrás de la unidad o unidades con las que te quieres unir, alienándola con ella. Pueden, de esta forma unirse todas las unidades de un mismo Mando. La Choragiew formará una columna de unidades que operarán, mientras no vuelvan a separarse como una sola unidad de caballería.

Las unidades que estén desordenadas no pueden formar una Choragiew, aunque pueden unirse teniendo desgaste, incluso si están Al Límite. La unidad o unidades que han recibido a otra para formar una Choragiew pierden su carta de orden si aún la tenían. No puede usarse la formación de una Choragiew para actuar dos veces en un turno con la misma unidad.

Las unidades de una Choragiew aglutinan todos los marcadores de desgaste en una misma cuenta. Al unirse, simplemente toma todos los marcadores que pueden tener las distintas unidades que se les sumen y pasa a tomar las cuentas en conjunto. Esto podría llegar a destruir una de las unidades, pero es posible que el jugador estime oportuno, durante el fragor de la batalla, crear una unidad poderosa sacrificando unidades que estén debilitadas.

La Choragiew perderá una de sus unidades cuando supere con sus puntos de desgaste el aguante de su tipo de unidad. En este caso, se debe retirar siempre la unidad situada en retaguardia. Tras perder la unidad, se retirarán tantos marcadores de desgaste como Aguante +1.

Una Choragiew actúa en conjunto con una única carta de orden, como si se tratase de una única unidad. Cuando vayas a activar una Choragiew, esta se considerará que está Fresca, independientemente de los marcadores de desgaste que tenga. Esto significa que no precisará de Chequeos de Mando para ejecutar sus órdenes.

Una Choragiew combate siempre con el perfil de la unidad en su frente. La carga de una Choragiew puede resultar especialmente devastadora, pues si gana un combate en el que cargó, casará automáticamente un punto de desgaste extra a su enemigo, por cada unidad adicional, por encima de uno, que la conforme.

Para abandonar una Choragiew se deberá anunciar durante la fase de Planificación, preparando cartas de orden para cada unidad que desee abandonarla. Deben hacerlo con la orden de ¡Atención! o ¡Corred! midiendo su movimiento desde cualquiera de sus Centros Laterales.

**Dragón:** Estos iban armados con mosquetes, más largos que el arcabuz o carabina habitual, pero no destinados al disparo montado, ya que tenían que bajar de su montura para abrir fuego cómodamente. Una unidad con la regla Dragón sólo puede efectuar disparos con la orden ¡Fuego!

**Evasión:** Independientemente de qué carta tuviera preparada, y aunque ya haya actuado ese turno, una unidad de caballería siempre puede intentar reaccionar a una carga con una huida, tal y como se describe en la orden ¡Corred! Además, si la unidad que carga es infantería, nuestra caballería ganará un aumento a su Disciplina para intentar reaccionar.

**Impetuosos:** Si estando frescos se les da una orden que no sea ¡Atacad!, y a la unidad le es posible cargar contra algún enemigo, será necesario hacer un chequeo de orden. De fallarlo, efectuarán una carga como si hubiesen llevado a cabo una orden de ¡Atacad!, descartando la otra orden. Las unidades Impetuosas están obligadas a consolidar siempre que les sea posible.

**Formación Abierta:** Las unidades con esta regla son aquellas que se acostumbran a desplazarse y luchar en semi-desorden constante con el que se siente cómodas. Estas unidades no sufren penalizador a Coraje cuando están Desordenadas contra disparo enemigo, aunque o siguen sufriendo en combate de la forma habitual.

Además la Formación Abierta permite que las unidades con esta regla puedan atravesarse mutuamente, siempre que sus movimientos sean suficientes para no solaparse. Esta interpenetración no es posible cuando se trata de movimientos de carga o involuntarios como la huida. Deben ser movimientos con las órdenes ¡Atención! o ¡Corred!

**Horda:** Algunos ejércitos como los Tártaros y Cosacos, pueden suponer una marea de unidades ligeras que pretenderán abrumar a sus enemigos con la eventual "calidad de la cantidad".

Cuando a este ejército le toque activar una unidad, tras haber tenido ocasión de activar un Mando, en lugar de una sola unidad de Tropas, activará dos seguidas. La excepción sería si nos quedase una sola unidad por activar, que actuaría en solitario al final del turno.

**Hostigador:** Herederos de las antiguas tribus de las estepas, los ejércitos montados del Este dominaban las tácticas de hostigamiento, disparando durante retiradas fingidas. Una unidad con esta regla puede usar arcos para disparar como reacción.

Además puede complementar una reacción de disparo con huir. Para ello deberá tener preparada la carta ¡Fuego! Primero llevará a cabo el disparo, y luego emprenderá una huida como si hubiera tenido la carta ¡Corred! Es necesario un único Chequeo de Orden para ejecutar la reacción completa de disparo y posterior huida.

Si utilizan armas de fuego, no se beneficiarán de su aumento habitual haciendo fuego defensivo, salvo que anuncien previamente que renuncian a llevar a cabo la huida tras el disparo.

**Movilidad:** Las unidades de caballería, cuando llevan a cabo una orden de ¡Atención! o ¡Corred!, pueden realizar un cambio de orientación gratuito al comienzo de su activación. Este no contará a la hora de repetir acciones con ¡Atención! Podría, por ejemplo, cambiar su orientación, mover y, finalmente, volver a orientarse en otra dirección.

**Persecución:** Si una unidad de caballería vence un combate contra infantería, y esta se bate en retirada, el enemigo resultará automáticamente destruido. Para representar la persecución, la caballería avanzará un movimiento igual a su velocidad, directamente como estaba orientada.

Debido a su equipo y entrenamiento, las unidades pueden tener otras reglas:

**Vanguardia:** Las unidades con esta regla pueden realizar un movimiento previo al comienzo de la partida. Justo antes de comenzar el primer turno, antes incluso de la fase de planificación, los jugadores con unidades con esta regla, se decidirá el orden de estos movimientos mediante una tirada de iniciativa.

No puede usarse un movimiento de vanguardia para acercarse a menos de 3" (4" basado recomendado de 28mm) de un enemigo.

### **Artillería**

La artillería era, desde hacía tiempo, un elemento fundamental de cualquier ejército. Ya no sólo en los asedios, también en plena batalla campal su poder podía resultar decisivo. Aun siendo su éxito disparando bastante aleatorio, la precisión empezaba a ser preocupante para los grandes cuadros de infantería. Cuando las enormes balas encontraban las cerradas formaciones, su efecto era devastador.

Todas las baterías de artillería tienen las reglas **Mando Incorporado, Defensa de Dotación y Sin Escapatoria**, además de las que pudiese tener por las opciones escogidas.

**Caballos de Tiro:** Los cañones, debido a su peso y al equipamiento necesario para su funcionamiento, son muy difíciles de mover. Los cañones tienen 2 valores de movimiento en su perfil. El primero es el que tendrán si no están atalajados a unos caballos de tiro. De hecho, los cañones medios y pesados tienen un primer valor de Velocidad de 0, pues son incapaces de moverse por ellos mismos. La batería de cañones que disponga de Caballos de Tiro podrá moverse gracias a estos con el segundo valor.

Para beneficiarse de la movilidad de los caballos, la unidad deberá encontrarse "atalajada". Para atalajar una unidad de artillería bastará con darle una orden de ¡Atención!, e invertiremos toda la acción en atalajar las piezas, no pudiendo disparar o realizar otra acción ese turno.

Es imposible abrir fuego cuando estamos atalajados. Una unidad enganchada podrá mover con una orden de ¡Corred!, modificando su valor de Velocidad de la forma habitual.

Para **desatalajar** la artillería necesitamos una orden de ¡Atención! Podemos realizar el movimiento, si así lo deseamos y dejará de estar atalajada, pero no será posible disparar en este turno. Podemos empezar la partida atalajados si así lo queremos, decidiéndolo al desplegar la artillería. Disponer de miniaturas de caballos de tiro resulta ideal para recordar que una batería se encuentra atalajada.

**Defensa de Dotación:** La artillería cuenta con una dotación que será la que defiende los cañones. En combate, la artillería se considera infantería.



**Experimental:** Por escasez de materiales o en busca de reducir el peso, se recurrió a experimentar con nuevos procesos de fabricación. Sirva como ejemplo el cañón de cuero. Muchas veces el resultado no era el deseado ya que la inestabilidad de las piezas ponía en peligro a la dotación. Cada vez que se obtenga un resultado de 1 al disparar con estos cañones, se recibe un marcador de desgaste en la unidad de artillería.

**Fortificada:** Era común el reforzar las defensas de las baterías de artillería con muros, puesto que generalmente su posición era fija durante la batalla. Si dispone de la mejora "fortificada" se considerará que la unidad, mientras no se mueva de su posición inicial, estará tras un muro, ganando por ello aumento en Coraje para resistir daños contra disparo y combate.

**Integrada:** Un cañón ligero puede integrarse en una Formación, tomando esa decisión cuando desplegamos. El cañón formará parte de la unidad hasta el final, no pudiendo separarse, y perderá sus reglas de Mando Incorporado y Defensa de Dotación. Cuando la unidad combata, lo hará con el perfil de la Formación.

Esta formación sólo recibirá 1 aumento a la Velocidad cuando use la orden ¡Corred! Si se ve obligada a huir por cualquier circunstancia, el cañón se considerará destruido. El cañón sólo puede disparar con la orden ¡Fuego!, y debe hacerlo al mismo objetivo que el resto de la unidad, resolviéndose ambos disparos por separado, en el orden que se estime oportuno. A la hora de calcular puntos de victoria, darán los mismos puntos que si estuvieran separados.

**Mando Incorporado:** A las baterías de artillería se las considerará siempre a distancia de mando, pues se entiende que dispone de hombres al cargo en su dotación. Unidades adicionales de la batería de artillería se considerarán a distancia de mando si están a 6" o menos de ella. Por otra parte, las unidades de artillería no se ven afectadas por Acciones de Mando que no especifiquen que pueden afectarles, tanto suyas como de enemigos.

**Sin Escapatoria:** Cuando las dotaciones huían del combate el enemigo solía inutilizar los cañones. La artillería, al perder un combate, es destruida automáticamente, no tiene ocasión de destrabarse o huir.

## Armamento

En diferentes **Listas de Ejército** vienen descritas las tropas con los armamentos de que disponen y las opciones para equiparlos. Dependiendo de sus armas, las tropas se benefician de diferentes reglas especiales.

Verse afectado por las reglas de un tipo de arma refleja el hecho de que existe un número considerable de hombres con ese equipamiento, o al menos un número suficiente para que afecte a la batalla, tal y como describe la regla. Que una unidad no tenga la regla de Alabardas no quiere decir que algún hombre pudiese portarla en la unidad, sino que su número es insuficiente para suponer una diferencia.

## **Tipos de Armas**

**Alabardas:** Más cortas que las picas, estas versátiles armas aun se usaban en cierta medida. Proporcionaban más facilidad de movimiento que las picas cuando la formación se rompía, siendo letales tanto cortando hacia abajo como de falsa pica. Cuando una unidad equipada con alabardas lucha contra un enemigo desordenado, gana un aumento al Combate.

**Bardiches:** Se trata de un hacha larga, sujeta la hoja por dos puntos, dejando espacio libre para asirla a modo de guardia. Era muy popular en Europa del Este y un arma característica de los Streltsi rusos. Se usaba a modo de horquilla para apoyar las armas de fuego y además resultaban poderosas armas de asta en el combate cuerpo a cuerpo. Los soldados equipados con ellas eran peligrosos incluso en situaciones de desventaja. Las unidades equipadas con Bardiches no sufren reducción al combate cuando están al límite.

**Bayoneta:** Aparecida al final del periodo como una respuesta a la cuestión de aumentar la potencia de fuego reduciendo el número de piqueros dentro de las unidades sin sacrificar la capacidad de rechazar a la caballería de la pica. Los primeros modelos de picas eran encastradas en los tubos de los mosquetes, lo que requería de gran pericia si se quería mantener el fuego hasta el último momento. Con el invento de la bayoneta de cubo se solventó el problema, haciendo que el mosquetero tuviera un instrumento a la vez para disparar y combatir. Poco a poco fueron sustituyéndose los piqueros hasta su práctica desaparición. Una unidad con bayonetas y que no esté desordenada tendrá un aumento al combate contra la caballería si recibe la carga de esta y un aumento al combate contra infantería cuando use la orden o reacción ¡Atacad! igualmente si no está desordenada.

**Espadachines:** Son los vestigios de los antiguos rodeleros y, de hecho, algunos aún portaban escudos. Los espadachines son soldados que, deslizándose hábilmente entre las picas confrontadas, acuchillaban los vientres desprotegidos de los piqueros. Cuando se lleva a cabo una ronda de combate causada por la "mala guerra", la unidad equipada con Espadachines gana un aumento al Combate.

**Lanzas de Caballería:** Arma por excelencia de la caballería de choque de comienzos y mediados del siglo XVI. Durante el siglo XVII la mayoría de la caballería de la época, incluida la destinada a la carga, había abandonado el uso de la lanza en beneficio de otras técnicas de combate. Aun así, la seguían usando algunas tropas, pues era una eficiente herramienta de guerra, sobre todo en la persecución. La unidad de caballería con lanzas destruye a otra unidad de caballería batiéndose en retirada de la misma forma que lo hace contra la infantería.

**Lanzas Pesadas:** Las lanzas de caballería entraron en desuso en el teatro bélico europeo en detrimento de las armas de fuego. Sin embargo eran algo más comunes en el este de Europa, donde el proceso de modernización no estaba tan avanzado. En algunos casos como las usadas por los húsares alados polacos, eran especialmente largas y pesadas. Estas lanzas, aunque aparatosas, proporcionaban un efecto demoledor en las cargas.

Una unidad equipada con lanzas pesadas que lleve a cabo un combate producto de una contracarga, ya sea suya o del enemigo, conseguirá un aumento adicional a su Combate.

**Mandobles:** Evolucionados de los antiguos espadones de doble puño, era más complicado ver alguna unidad equipada con esta arma en el siglo XVII que al comienzo del siglo XVI. El objetivo teórico de los mandobles era cortar las puntas de las pica enemigas tarea a menudo harto complicada. Sin embargo era un arma formidable dado su peso y gran hoja, en las manos adecuadas. Las unidades equipadas con Mandobles que ganen un combate, desordenan al rival si este no consigue tener éxito en un Chequeo de Disciplina con resultados de 6.

**Picas:** Es la reina de las armas en el renacimiento. Con ella, la infantería está segura ante la caballería, lo que ya viene reflejado en la alta defensa de las unidades que las portan. Además, una unidad equipada con picas que no esté desordenada, si es cargada por una unidad de caballería, gana un aumento a su Combate.

También, las unidades de picas, cuando se enfrentan entre sí, pueden provocar rondas de combates extra cuando empatan, debido a la regla "mala guerra".

**Armas de Fuego:** Las armas de fuego, dada su ideal efectividad a quemarropa, ganan un aumento disparando cuando se hace como una reacción. Aquí se engloban Pistolas, arcabuces, mosquetes y cañones que, aparte de esta regla, pueden tener las suyas propias.

**Arcabuz:** El arma de fuego más usada en el siglo XVI iba dejando paso al mosquete. Aunque su menor peso y facilidad de recarga lo hacían un arma versátil, su menor alcance y potencia iban relegando su uso. Su alcance efectivo es de 8".

**Arcabuz/Mosquete:** Cuando una tropa tiene asignado como armamento una combinación de estas armas, vendrá expresado también por valores dobles de Fuego, como por ejemplo "4/ 3". Esto quiere decir que se aplicará el segundo valor de Fuego cuando el enemigo se encuentre a distancia de mosquete (12") y se aplicará el primero cuando la distancia sea menor al alcance del arcabuz (8"), pues el enemigo ya estará a distancia efectiva de todas las armas de fuego de la unidad.

**Arcos:** Casi obsoletos en la guerra europea, aún había tropas exóticas que lo usaban. Puede dispararse con ellos parabólicamente por encima de tropas aliadas, siempre que el Centro Frontal de la unidad aliada esté más cerca de la unidad que dispara que de la unidad enemiga. Por contra, los arcos no permiten el disparo cuando se hace como reacción. El alcance máximo del Arco es de 12" y el del Arco Largo es de 16".

**Ballestas:** Cayeron en desuso cuando se estandarizó el uso de las armas de fuego, aunque antaño fue un arma muy utilizada. Era práctica, fácil de usar y con un potente disparo. Las ballestas tienen un alcance máximo de 12".

**Cañón:** Debido a su laborioso proceso de recarga, sólo puede dispararse con cañones con la orden ¡Fuego! Los cañones pueden ser de tres categorías, cambiando su alcance máximo dependiendo de esta:

Cañón Ligeró 18"  
Cañón Medio 24"  
Cañón Pesado 36"

**Cañón Superpesado:** El zarato ruso llegó a ordenar la fabricación de gigantescas piezas de artillería, algunas tan grandes que resultó imposible el llegar a usarlas. Sin embargo llegaron a desplegar en batalla armas de calibres enormes que sí lo lograron. El cañón, que cuenta con esta regla precisa de un Chequeo de Orden para ser disparado, independientemente de si la unidad está fresca o no. El enemigo que es alcanzado por su brutal disparo, aunque supere la tirada de resistir daños, deberá superar también un Chequeo de Orden. De no superarlo, la unidad quedará desordenada. El alcance del Cañón Superpesado es de 42".

**Granadas.** El uso de pequeños explosivos contenidos en recipientes metálicos comenzó a usarse para atacar posiciones fortificadas. Daría también nombre a un tipo específico de soldado de finales del periodo: el Granadero. Una unidad equipada con granadas anula el beneficio de Protección de una unidad.

**Jabalinas:** Durante el siglo XVI la caballería, en especial la española estaba entrenada para el combate con jabalinas, heredado de las luchas de Granada. Para mediados y finales del siglo XVI y el siglo XVII el uso de la jabalina queda limitado a exóticas excepciones, siendo considerada un arma arcaica. Una unidad que lance Jabalinas no sufrirá una reducción cuando use la orden ¡Atención! Por el contrario no podrá usarse como reacción ni siquiera con la regla Hostigadores. Su alcance efectivo es de 6".

**Mosquete:** Durante el período que cubre este juego, los mosquetes son, en mayor parte, de mecha, aunque ya empiezan a usarse de rueda. Son difíciles de cargar, al menos 2 minutos entre disparo y disparo, pero la sincronización de las tropas para disparar por turnos intentan, por diferentes medios dotarlos de una cadencia de fuego efectiva. Los mosquetes pesados se usan montados en horquillas para poder apuntar, aunque las innovaciones técnicas avanzan hacia la ligereza y terminan por no ser necesarias. El alcance del mosquete es de 12".

**Mosquete de chispa:** La llave de rueda dio paso al novedoso sistema de llave de chispa. Un pedernal es sujetado por un pequeño martillo, que golpeará la carga al presionar el gatillo. A pesar del avance que suponía el novedoso sistema, el uso de este tipo de arma no se extendió con demasiada rapidez. Principalmente eran usadas por destacamentos dedicados a proteger las piezas de artillería, pues resultaba mucho más seguro andar sin mechas encendida junto a la munición. Al final del periodo, en países como Francia se empezó a armar a unidades enteras que recibieron el nombre de fusileros. El mosquete de chispa fue poco a poco sustituyendo al mosquete de mecha en la mayoría de los países para el final del periodo que trata este reglamento. El alcance del mosquete de chispa es de 12", pero cuando disparar a una distancia de 6" obtiene un aumento del disparo. Este aumento no se acumula con el que se obtiene al hacer fuego como reacción.

**Mortero:** Este tipo de cañón lanza sus proyectiles de forma parabólica, siendo ideal para disparar contra tropas a cubierto. Los cañones con la regla mortero no permiten obtener beneficio de la regla "Cubierto".

**Pistolas:** Estas armas cortas son ideales para la caballería, pues se usan con una sola mano y pueden tenerse varias preparadas para disparar. La unidades equipadas con pistola no ven reducido su Fuego con la orden de ¡Atención! siempre que no disparen más allá del alcance máximo de la pistola, que es de 4".

**Salvas.** El rey sueco Gustavo II Adolfo, durante las guerras que sostuvo contra la Mancomunidad Polaco-Lituana experimento diferentes formas de combate. Una debido a la precariedad de medios como la falta de pistolas de la caballería que potenciaron su uso en el choque y otras para optimizar la potencia de fuego de sus unidades de infantería. Las unidades de infantería sueca fueron entrenadas para lanzar una devastadora carga al unísono y a bocajarro a las unidades enemigas. Esta descarga cerrada provocaba en sus víctimas un gran choque psicológico, que derrumbaba la moral justo antes del choque cuerpo a cuerpo, rompiendo la capacidad de lucha de unidad. Una unidad que tenga salvas, en cuerpo a cuerpo que haya usado la orden o reacción ¡Atacad! y que no esté desordenada gana un aumento al combate.

Tipo de arma	Alcance
Arco	12"
Arco Largo	16"
Arcabuz	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"



## LOS MANDOS

A efectos de reglas, nos referiremos como Mandos a los Comandantes y a sus lugartenientes que comandan los diferentes mandos del ejército.

Los Mandos son personajes que gobiernan sobre las tropas. Algunos son héroes inspiradores, y en otras ocasiones astutos intrigantes. Cuando preparamos una fuerza para el combate debemos definir también cómo son nuestros mandos, otorgándoles Virtudes y Cualidades.

Dependiendo de la cantidad de puntos que invirtamos en cada Mando, este tendrá una calificación numérica llamada Nivel. A mayor Nivel tendrá derecho a mayor cantidad de Virtudes y Cualidades:

NIVEL	VIRTUDES	CUALIDADES	COSTE EN PTS SI ES COMANDANTE	COSTE EN PTS SI ES MANDO
0	0	0	N/A	5
1	0	1	N/A	10
2	1	1	0	25
3	1	2	25	50
4	2	2	100	100
5	2	3	150	N/A

Todo ejército necesita un Comandante. Este es el Mando de mayor jerarquía, por lo que ningún otro puede tener un nivel superior al suyo; como máximo podrán igualarlo. Mientras que el Comandante puede interactuar con cualquier unidad de su ejército, el resto de generales les llamaremos Mandos y sólo podrán hacerlo con las tropas de su Mando. Tenlo en cuenta a la hora de escoger sus Virtudes y Cualidades.

A título de sugerencia, también se recomienda a los jugadores dar un nombre a cada uno de sus Mandos, lo que otorgará carisma a su ejército.

### Miniatura de Mando

La miniatura del Mando debe representar a un oficial o a un grupo de oficiales que gobiernan sobre las tropas, acompañados o no por ayudantes o atrezzo. Puede ser un pequeño (o no tan pequeño) diorama del comandante y sus ayudantes, pero es perfectamente válida, y quizás más práctica, una única miniatura en una pequeña peana.

Recomendamos los siguientes tamaños para los mandos. Aunque eres libre de darles el tamaño que desees, te recomendamos que en ese caso cuando hagas mediciones, lo hagas desde la cabeza de Mando y no desde el borde de la peana. De esta forma evitaremos posibles ventajas dadas por tamaño de la base.

	Escala 15 mm	Escala 28mm
Comandante	Máximo 40 mm de diámetro	Máximo 60 mm de diámetro
Mando	Máximo 25 mm de diámetro	Máximo 40 mm de diámetro

Los Mandos no tienen frente, flancos o retaguardia, siempre se les considera encarados en la dirección deseada. Puedes tomar medidas desde cualquier punto del borde de su peana.

Los Mandos no pueden ser elegidos como objetivo de ataques de disparo o combates cuando no están dentro de unidades de Tropas.

Cuando decidamos activar un mando, llevaremos a cabo la secuencia:

- 1° - Mover al Mando**
- 2° - Realizar una acción de Mando**

Podremos hacer con el Mando un movimiento y a continuación obligatoriamente, llevaremos a cabo una Acción de Mando.

La capacidad de desplazarse de un mando es de 6" por defecto, aunque puede mover más, debido a virtudes que hayamos escogido. El movimiento de un Mando no se ve ralentizado por terreno, salvo que este sea intransitable, en cuyo caso deberá tomar rutas alternativas. Además, puede atravesar unidades amigas si el movimiento es suficiente para hacerlo.

### **Distancia de Mando**

La distancia en la que un Mando puede interactuar con las Tropas a su mando es de 6". La medición siempre será desde el borde más cercano de la peana del Mando al borde más cercano de la peana de la Tropa. Más allá de esta distancia una Tropa se considerará fuera de Mando, excepto que estuviera a 6" del Comandante. El Comandante siempre puede interactuar y dar Distancia de Mando a todas las unidades del ejército.

### **Miniatura de Mando**

Un Mando puede unirse a una unidad de Tropas, y con ello la unidad puede beneficiarse de sus Virtudes. Sin embargo, un Mando que se encuentre dentro de una unidad no podrá realizar Acciones de Mando.

Otras unidades pueden considerar que están a distancia de un mando si se encuentran a menos de 6" de otra unidad con mando en su interior. La distancia se mediría desde cualquiera de los centros de la unidad que lleva en su interior el mando al punto más cercano del resto de unidades.



## Uniéndose a Tropas

Para unirse a una unidad de tropas debe, con su movimiento, llegar a contactar con ella en cualquiera de sus bordes. Coloca La Miniatura junto a la unidad para recordar que se encuentra allí, aunque puede indicarse de cualquier otra forma que los jugadores consideren adecuada.

Ten en cuenta que el mando no se encuentra en ninguna parte en concreto de la unidad, simplemente está dentro de ella, por lo que podrás cambiar su posición siempre que lo necesites por lances del juego (quizás estorbe el movimiento de otra unidad).



**Un Mando, tras unirse a una unidad, se le considerará Agotado.** Esto previene que pueda entrar y salir de una unidad en el mismo turno, aunque podrá entrar en una unidad que aún no se haya activado y moverse con ella más tarde.

## Separándose de las Tropas

Un Mando puede abandonar una unidad de Tropas siempre que no se haya unido a ella ese mismo turno, y si la unidad de Tropas tampoco se ha activado ese turno.

Puedes medir desde cualquier borde de la unidad y desplazar al mando en la dirección deseada. A continuación, realizará una Acción de Mando como corresponde a su activación.

Un Mando no puede abandonar una unidad para unirse a otra en la misma activación. Sí podría, de no agotarse con la Acción de Mando que realice, unirse a otra más tarde, en otra activación.

## Bajas en los Mandos

Los Mandos son piezas muy valiosas para tu ejército. En algunos escenarios podrían incluso dar puntos al adversario si acaban con ellos, además de la satisfacción que siempre se obtiene al derrotar a la élite del ejército enemigo ¡Cúidalos con esmero! Hay cuatro formas en las que un mando puede resultar una baja:

**Innecesario:** Si aun Mando no quedan tropas en la batalla con las que pueda interactuar, el mando se retira.



**En el lugar equivocado:** Si se encuentra en la trayectoria del movimiento de una unidad de tropas enemiga, tocándola con cualquiera de sus bordes, el mando podría resultar destruido. Debe realizar un chequeo de la misma forma que una Acción de Mando (ver más adelante). Si conseguimos al menos un éxito, podrá hacer un movimiento gratuito para evitar el contacto enemigo. De no conseguir ningún éxito, el Mando resultará destruido. Será necesario obtener, al menos, dos éxitos en la tirada para que no resulte Agotado (si no lo estuviera con anterioridad).

**Como los Héroe:** Estando en una unidad de Tropas que resulte destruida, tanto en combate como en disparo, el mando también resultará destruido. Será recordado por caer heroicamente junto a sus hombres.

**Como los Cobardes:** Si una Tropa amiga resulta destruida a 6" o menos de un Mando, y este se encuentra sin otra unidad con la que puede interactuar a esa distancia, el Mando deberá realizar un chequeo. De no obtener ningún éxito, se habrá sentido en la necesidad de huir junto a sus hombres.

### Acciones del Mando

Los Mandos intentarán usar sus habilidades para influir en el transcurso de la batalla. Cada Cualidad permite una Acción de Mando concreta, que tendrá diferentes efectos. Además, existen algunas Acciones de Mando básicas que todo Mando conoce.

Para llevar a cabo una Acción de Mando debemos declarar cuál llevaremos a cabo y, si procede, cuál o cuáles son los objetivos del mismo.

El mando debe tener línea de visión con sus objetivos para poder ejecutar las acciones y respetar la distancia máxima, salvo que la cualidad especifique lo contrario.

**Nivel x D6 = Objetivo 5+**

Lanzaremos tantos D6 como el Nivel del Mando. Nuestro valor objetivo es, por defecto, 5+. Podría haber otro valor objetivo señalado en la Cualidad en concreto.



**Necesitamos al menos 1 éxito** en alguno de los dados para que la acción se ejecute. Si no conseguimos ninguno, la acción habrá resultado un fracaso.



## Acciones del Mando

Tras la activación, si hemos obtenido 2 ó más éxitos en la Acción de Mando, no sufriremos mayor percance que concluir la activación. Activaremos una unidad de Tropas a continuación, y pasaremos la vez al rival. Pero, tanto si fallamos la acción como si conseguimos llevarla a cabo con 1 único éxito, nuestro mando estará Agotado.

Cuando nuestro Mando haya sido Agotado, situaremos un marcador junto a la miniatura para recordarlo.

**Un Mando Agotado no puede ser activado en lo que resta de turno.**

En cambio, si **obtenemos 2 ó más éxitos**, terminaremos la activación y **nuestro Mando no se agotará**. Podrá volver a ser activado más tarde en ese mismo turno, incluso para realizar la misma Acción de Mando hacia el mismo o diferente objetivo.

Los Mandos de Nivel alto pueden llegar a actuar múltiples veces el mismo turno, con mayor frecuencia que los de nivel bajo.

## Virtudes

Las virtudes aportan al mando mejoras que están siempre activas. No precisan de una tirada o activación para llevarlas a cabo. La mayoría aporta un beneficio a una unidad de Tropas cuando el mando está dentro de ella, aunque también pueden usarse con la cualidad de Inspirar (ver más adelante) para extender su virtud a tropas adyacentes.

El punto que se añade a los valores en las unidades debe calcularse siempre tras cualquier aumento o reducción.

*Por ejemplo: una unidad con valor de 3 que recibe un aumento por algún efecto, y además está inspirada por un mando, sumaría un total de 5, y no de 6.*



Selecciona con libertad de la siguiente lista:

**Entrega:** Aumenta en 1 la Velocidad.

**Destreza:** Aumenta en 1 el Combate.

**Instrucción:** Aumenta en 1 el Fuego.

**Lealtad:** Aumenta en 1 la Disciplina.

**Fervor:** Aumenta en 1 el Aguante.

**Sacrificio:** Aumenta en 1 el Coraje para resistir daño por disparo.

**Voluntad:** Aumenta en 1 el Coraje para resistir daño en combate.

**Presencia:** Aumenta a 9" su alcance de Distancia de Mando

**Brío:** Aumenta a 9" sus movimientos.

**Fama:** Es capaz de interactuar con cualquiera de las tropas amigas, aunque no pertenezcan a su Mando.

**Iniciativa:** Su Nivel contará como 2 niveles superiores al real para la tirada de iniciativa.



### Cualidades Comunes

Las Cualidades son habilidades propias del Mando que podrán ejecutarse cuando este se active. Precisan siempre de un chequeo de Acción de Mando para tener éxito, con un valor objetivo de 5+.

Existen dos Acciones de Mando comunes para todos los Mandos, y que no tendrán la necesidad de escoger. Las obtienen de forma automática:

**Correr:** Un mando puede invertir sus esfuerzos en mover a toda prisa, sin llegar a intentar otras acciones en esa activación. Llevará a cabo su movimiento habitual, y tras esto lanzará los dados para hacer un chequeo de mando. De tener éxito, podrá mover una segunda vez.

**Inspiral:** Una unidad de Tropas, ya sea de infantería o caballería, será la que se active a continuación, añadiendo a sus acciones el bonificador propio de una de las virtudes del Mando. Añadirá + 1 a alguno de sus atributos después de haber calculado aumentos o reducciones por otras circunstancias. Una vez se pase a la activación del contrario, este bonificador se perderá.

## Cualidades Escogidas

No está permitido repetir las Cualidades que escojamos de los Mandos en un mismo ejército, deben ser diferentes para cada uno de ellos. Las cualidades marcadas con una (a) son automáticas y no necesitan realizar un Chequeo de Mando.

**Abnegado (a):** Si la unidad donde se encuentra falla un Chequeo de Ruptura, repite la tirada. El mando es retirado como baja, aunque la unidad sobreviva con esta nueva tirada.

**Acaudalado (a):** Las unidades de mercenarios que estén a su distancia de mando pueden llevar a cabo Chequeos de Ruptura. Este Chequeo dependerá del nivel del Mando que sea Acaudalado.

Nivel	Chequeo
1 - 2 - 3	Chequeo de Disciplina con una reducción
4 - 5	Chequeo de Disciplina

**Afortunado:** Si se encuentra dentro de una unidad que resulta destruida, tiene derecho a una acción de mando que, de tener éxito, le permitirá abandonar la unidad en el último momento y salvarse.

Además, con 2 ó más éxitos, no se agotará.

**Ágil:** Puede salir de una unidad en la que se encuentra y entrar en otra nueva con el mismo movimiento. No podrá hacerlo si entró en la primera unidad ese mismo turno ya que estará Agotado. Debe tener éxito con una acción de mando que, de fallarla, dicho mando quedará a media distancia entre las dos unidades y Agotado.

**Agresivo:** Cuando la unidad en la que se encuentra lleve a cabo una carga, los enemigos ven reducida su disciplina para reaccionar si pretender rehuir el combate.

**Amenazante:** Una unidad enemiga a menos de 12" con la que tenga línea de visión, solo podrá usar su carta para reaccionar, a menos que sea la última unidad enemiga en actuar ese turno.

**Apasionado (a):** La unidad a la que se una ganará de forma automática la regla Frenéticos mientras permanezca con ella.

**Atento:** Puede, con esta acción, dar la orden inmediata a una unidad para que cambie su orientación, haya o no actuado ya la unidad.

**Audaz:** Puede cambiar una carta de orden que aún no se haya ejecutado.

**Autoritario:** A continuación de su activación, se activará una unidad de Tropas dentro de su alcance que no necesitará efectuar un chequeo de orden para actuar.

**Avizor:** Obliga a una unidad enemiga a ser la siguiente en activarse. No es necesario que esté a distancia de mando, pero debe estar en línea de visión. La dificultad de esta acción es de 6.

**Bravo (a):** La unidad a la que se una ganará, automáticamente y mientras permanezca en ella, las reglas Elite e Impetuosa.

**Cartógrafo:** Esta cualidad, en lugar de permitir una acción de mando, otorga beneficios preparando la partida. Solo podrá escogerla el Comandante del ejército. Tras lanzar los dados para generar puntos de escenario, podremos elegir una de las siguientes opciones dependiendo del nivel del comandante. A más alto es el nivel del Comandante, más opciones tiene para elegir.

Nivel	Opción (una sola)
2	Desplazar un terreno en cualquier dirección: Hasta 6" (15 mm) Hasta 9" (28 mm)
3	- Desplazar un terreno en cualquier dirección: Hasta 6" (15 mm) Hasta 9" (28 mm) - Poner un Terreno a su elección
4-5	- Desplazar un terreno en cualquier dirección: Hasta 6" (15 mm) Hasta 9" (28 mm) - Poner un Terreno a su elección - Quitar un Terreno a su elección

**Cauteloso (a):** Ninguna unidad puede terminar movimientos de Vanguardia a 12" de este mando.

**Compañero:** Puede retirar un marcador de Agotado de otro mando. La dificultad de esta acción es de 6.

**Conspirador:** El objetivo es una unidad de Tropas de infantería o caballería que aún no se haya activado y que esté en línea de visión con el mando, aunque no es necesario que se encuentre a su alcance. La unidad enemiga objetivo debe cambiar la carta de orden que tiene preparada por una escogida al azar. El dueño de la unidad no puede ver la carta que le ha sido asignada hasta que no la active. La dificultad de esta acción es 6.

**Cómplice:** Otro Mando de tu ejército con el que tenga línea de visión realiza un movimiento de hasta 9". No importa si está agotado.

**Coordinador:** De tener éxito, se activarán simultáneamente 2 unidades de su bando a continuación. Estas deberán estar a su alcance y en su línea de visión. La activación debe ser secuencial, es decir, una unidad llevará a cabo toda su activación y a continuación la siguiente.

**Decidido:** La unidad amiga objetivo debe ser la próxima en actuar. Si lleva a cabo una carga contra una unidad con menos velocidad o desordenada, y gana el combate causa un desgaste extra. Si nuestra unidad pierde el combate, queda Desordenada.

**Despiadado:** La unidad enemiga objetivo pierde los beneficios de la inspiración del mando que estuviese en su interior por el resto del turno.

**Diligente:** Quita la condición Desordenada de una unidad. La dificultad de esta acción es de 6.

**Diplomático (a):** El Comandante que disponga de esta cualidad podrá interactuar sin problemas con los aliados.

**Dispuesto (a):** Todas las compañías con la habilidad ligera con las que pueda interactuar, y se encuentren a distancia de mando, ganan de forma automática la habilidad Evasión.

**Ducho:** Una artillería que no haya actuado, cambia de orientación, incluso aquellas con Velocidad 0. Si no consigue al menos 2 éxitos ejecutando la orden, además de quedar agotado la artillería perderá la carta de orden que tuviera preparada.

**Elegante (a):** Si este mando no está Agotado y una unidad a 6" o menos va a batirse en retirada, podrá evitarlo haciendo que esta unidad simplemente se destrabe. Ocurre de forma automática sin necesidad de chequeo, pero el mando queda Agotado.

**Enigmático:** Dos unidades enemigas con las que tenga línea de visión, sin límite de alcance y que se encuentre a menos de 6" entre ellas y no hayan atuado aún, intercambian sus cartas de orden.



**Entusiasta:** La unidad objetivo debe ser la próxima en actuar. Obtendrá la regla Ligera durante esta activación. Si ya disponía de la regla Ligera, obtendrá la regla Escaramuceadores.

**Estoico:** La unidad objetivo se considera que está en un elemento con la regla Cubierto hasta que actúe, reaccione o termine el turno.

**Experimentado:** Una de tus Compañías de disparo o de piqueros que no esté Al Límite, es desmantelada para que sus efectivos sirvan de refuerzo a una Formación de Infantería. Tanto la Compañía como la Formación deben estar a distancia de mando y a menos de 6" ente sí. La Compañía se considera destruida para calcular los puntos de victoria, pero la formación se descarta de dos marcadores de desgaste, pudiendo de esta forma incluso volver a estar Fresca.



**Experto:** Este mando, cuando usa la habilidad Inspirar puede hacerlo con una brigada entera. Esto quiere decir que se beneficiarán de su Virtud todas las unidades de su mando que tengan la regla Brigada en sus inmediatas activaciones.

**Flemático (a):** La unidad en la que se encuentra no sufrirá los efectos negativos de estar Al Límite.

**Frío:** Si el enemigo utiliza con éxito una Acción de Mando, que le afecte a él o las unidades amigas a 6" o menos de su peana, podrá intentar evitarlo siempre que no esté Agotado. Hará un Chequeo de Mando inmediatamente (fuera de su turno) con una dificultad de 6. Debe obtener al menos 1 éxito para anular los efectos de la habilidad del rival y 2 o más éxitos para no quedar Agotado.

**Gallardo (a):** Si la unidad en la que se encuentra es flanqueada, no sufrirá reducción al Coraje, tan solo lo sufrirá a su Combate.

**Héroe:** Una unidad que ya haya actuado ese turno, podrá volver a actuar usando exactamente la misma orden que en la activación anterior. Esta acción agota automáticamente al Mando que la ejecuta, y produce un marcador de Desgaste en la unidad que se beneficia si no obtiene más de 1 éxito en el chequeo.

**Honorable:** Puede retirar un marcador de Desgaste de una unidad de Tropas, siempre que no sea el único de la unidad. La dificultad de esta acción es de 6.

**Ingeniero:** Un cañón a distancia de mando aumenta en 3" su alcance máximo por cada éxito en la tirada de Acción de Mando.

**Impertérrito:** La unidad objetivo se considera que está en un elemento con la regla Protegido hasta que actúe, reaccione o concluya el turno.

**Imperturbable (a):** Todas las unidades con las que pueda interactuar en distancia e mando tienen, de forma automática +1 en Disciplina para reaccionar.

**Implacable:** Con esta activación puede hacer que una unidad de tropas amiga, que aún no se haya activado, realice un movimiento con una reducción. Este movimiento no puede servir para llevar a cabo un combate. La unidad no se considerará que se haya activado todavía, pudiendo actuar cuando sea su turno.

**Inteligente:** Puede ver una carta de orden enemiga. No es necesario que esté dentro del alcance del Mando, pero necesita línea de visión.

**Innovador:** Una unidad a distancia de mando gana la habilidad "Ángulo Extendido" para el resto del turno; además si actúa a continuación, puede cambiar su carta de orden por "¡Fuego!".

**Insigne:** Una unidad en cualquier punto del campo de batalla y que deba ser la próxima en actuar gana un aumento en Disciplina para su Chequeo de Orden. La unidad debe tener línea de visión con el Mando.

**Intrépido:** Puede unirse a una unidad de Tropas y realizar, de tener éxito, una orden inmediata de ¡Atacad! con ella. Esta se considerará activada, descartando la carta de orden que tuviera. Puede con esta activación, hacer que la unidad actúe por segunda vez pero de perder 1 combate, aunque la unidad no resulte destruida, el Mando habrá resultado una baja, dada su temeraria gallardía.



**Intrigante:** Un Mando enemigo en línea de visión, con alcance ilimitado queda agotado. La dificultad de esta acción es de 6.

**Ilustrado:** La unidad enemiga designada no puede ser la unidad activada a continuación. De tener otra elección, el enemigo deberá elegir otra diferente. El objetivo necesita estar en línea de visión, aunque puede estar a cualquier distancia.

**Meticuloso:** Puede ordenar a una unidad de Tropas a ser la última en activarse ese turno. Si tiene éxito, lo hará incluso cediéndole al adversario todas las activaciones simultáneas que sean necesarias. Si hubiera más de una unidad que haya sido beneficiada con esta acción, se turnarían entre ella al final del turno de la forma habitual.

**Terrible:** Una unidad de Tropas enemiga sufrirá una reducción de Disciplina para reaccionar contra la inminente activación de tropas.

**Tutor:** La unidad de Tropas activada a continuación, ve aumentado el alcance de sus armas de disparo en 2" por cada éxito en la tirada d Acción de Mando. La unidad objetivo debe estar a la distancia de mando.

**Oficioso:** Puede mover un marcador de desgaste de una unidad a otra del mismo tipo (Formación, Compañía, Caballería o Artillería). Deben ser del mismo Mando y estar



ambas a no más de 6" entre ellas, y a distancia de mando. De esta forma se puede llegar a dejar Fresca a una unidad.

**Paciente:** De tener éxito, no será necesario activar una unidad a continuación, le tocaría inmediatamente al contrario activar.

**Perfeccionista:** Esta acción de mando toma como objetivo una unidad de Tropas de Infantería amiga Fresca que tenga preparada una orden de ¡Fuego! será a continuación activada, tenga o no éxito la orden. De tener éxito, el valor de Fuego de la unidad ganará un aumento; si fracasa la orden, la unidad dispara con normalidad.

**Pícaro:** La unidad objetivo debe estar en un elemento con la regla "Oculto" y debe ser la próxima en actuar. De tener éxito, obtiene un aumento, a escoger entre Disparo o Combate.

**Precavido:** Puede volver a colocar una carta de orden en una unidad que ya se haya activado, aunque esta sólo podrá usarse como reacción.

**Preparado:** Una artillería a distancia del mando, que ya actuó en este turno y tenga caballos de tiro queda atalajada.

**Protector:** La unidad objetivo realiza un movimiento hacia su retaguardia. Si la orden falla, la unidad llevará a cabo este movimiento pero quedará desordenada.

**Provocador:** Obliga a una unidad enemiga a lanzar un ataque precipitado. Debe tener línea de visión, aunque no es necesario que esté a su alcance la unidad objetivo. La unidad enemiga debe poder llevar a cabo una carga para ejecutar esta acción. Perderá la carta de orden que tenía reservada, considerándose que la orden ejecutada es ¡Atacad!. La dificultad de esta acción es de 6. El objetivo tiene derecho a un chequeo de disciplina para intentar evitar este efecto pero deberá obtener tantos éxitos como el mando que les está provocando para resistirse.

**Raudo:** La unidad objetivo no sufrirá reducción por disparar con la orden ¡Atención!.

**Religioso:** La unidad objetivo debe activarse a continuación. Puede cambiar la orden que tenía preparada por ¡Resistid!. Si ya tenía preparada a carta obtendrá un aumento para el Chequeo de Orden.

**Respetable (a):** El Mando que disponga de este rasgo no necesita línea de visión con sus tropas para inspirarles o para que se consideren a distancia de mando. Sigue necesitando respetar la distancia habitual para considerarse a su alcance para actuar con otras cualidades.

**Sagaz:** Obliga a un Mando enemigo con el que pueda trazar línea de visión, a ser el próximo en activarse. La dificultad de esta Acción de Mando es 6.

**Tenaz:** La unidad objetivo debe tener la regla Ligera y ser la próxima en actuar. Si recibe una orden de ¡Corred! o ¡Atención! y termina en un elemento con la regla Oculto, no podrá ser objetivo de disparos en lo que resta de turno.

**Tranquilo (a):** La unidad en la que se encuentre no sufre desgaste por no poder completar movimiento de destrabarse.

## EL EJERCITO

En **Tercios**, para disputar batallas equilibradas y escalables, usamos un clásico sistema de "puntos" para confeccionar los ejércitos. Cada Mando y cada Tropa, dependiendo de sus cualificaciones y opciones añadidas tendrán un valor en puntos. Sumando el coste de todas nuestras unidades, debemos respetar el límite acordado con nuestro rival.

Dependiendo del tamaño de la batalla que se desee llevar a cabo, recomendamos ciertas cantidades:

Puntos	Batalla
500	Pequeña
1000	Mediana
1500	Amplia
2000	Grande
3000	Enorme

La duración de la partida también variará dependiendo del tamaño de la misma, oscilando entre la hora y media y las tres horas (o más), dependiendo de lo distendida que resulte (y de si hay aperitivos preparados).

Una vez vayan a comenzar la partida, salvo que acuerden otra cosa, sortearán el tipo de batalla, tal y como se describe en el próximo capítulo: La Batalla.

### Facciones

En cada libro de ejército puedes ver los diferentes ejércitos que participaron en los diferentes periodos.

Aunque eres libre de mezclar ejércitos de diferentes épocas, pues el cuerpo de reglas es el mismo no lo recomendamos. Especialmente si llevas ejércitos del Siglo XVI contra ejércitos del Siglo XVII, ya que si tienen algunas reglas diferentes. Recomendamos de todas formas encarecidamente no mezclar épocas.

Cada Facción tiene unas reglas de organización internas que pueden diferir una de otras y que vienen reflejadas en cada lista de ejército. Para organizar los ejércitos, las diferentes facciones, deberán usar uno de los siguientes organigramas.

Existen tres organigramas:

El de **Ejércitos Estándar** es el adecuado para la mayoría de ejércitos, ya que se basan en sus poderosas formaciones.

El de **Ejércitos de Caballería** nos permitirá confeccionar listas puras de caballería, o con una gran presencia de esta. Usado por países que potenciaban el uso del arma montada, o épocas en las que tuvo más prevalencia.

El Organigrama **de Compañías** es usado por ejércitos adaptado a condiciones de terreno desfavorables para las formaciones o con estilo de combate diferente a las facciones occidentales.

Para que la Lista de Ejército sea legal, deberá cumplir las normas que se especifican en el organigrama escogido y las reglas específicas de organización de cada ejército.

Existen unos mínimos y máximos en la selección de las tropas:

En toda lista será obligatorio la inclusión de un único Comandante, que será nuestro general máximo a la cabeza del ejército. A su mando se pondrán los Mandos de Infantería, Caballería y las Baterías de Artillería. Además, como mínimo será necesario incluir en el ejército cierta cantidad de Mandos y Tropas indicados en el organigrama escogido.

Cada Mando tiene, a su vez, unos requerimientos mínimos y unos máximos de Tropas.

Podemos identificar rápidamente este hecho observando el color de las casillas. Los Mandos y Tropas obligatorias están indicados en color negro.

## Aliados

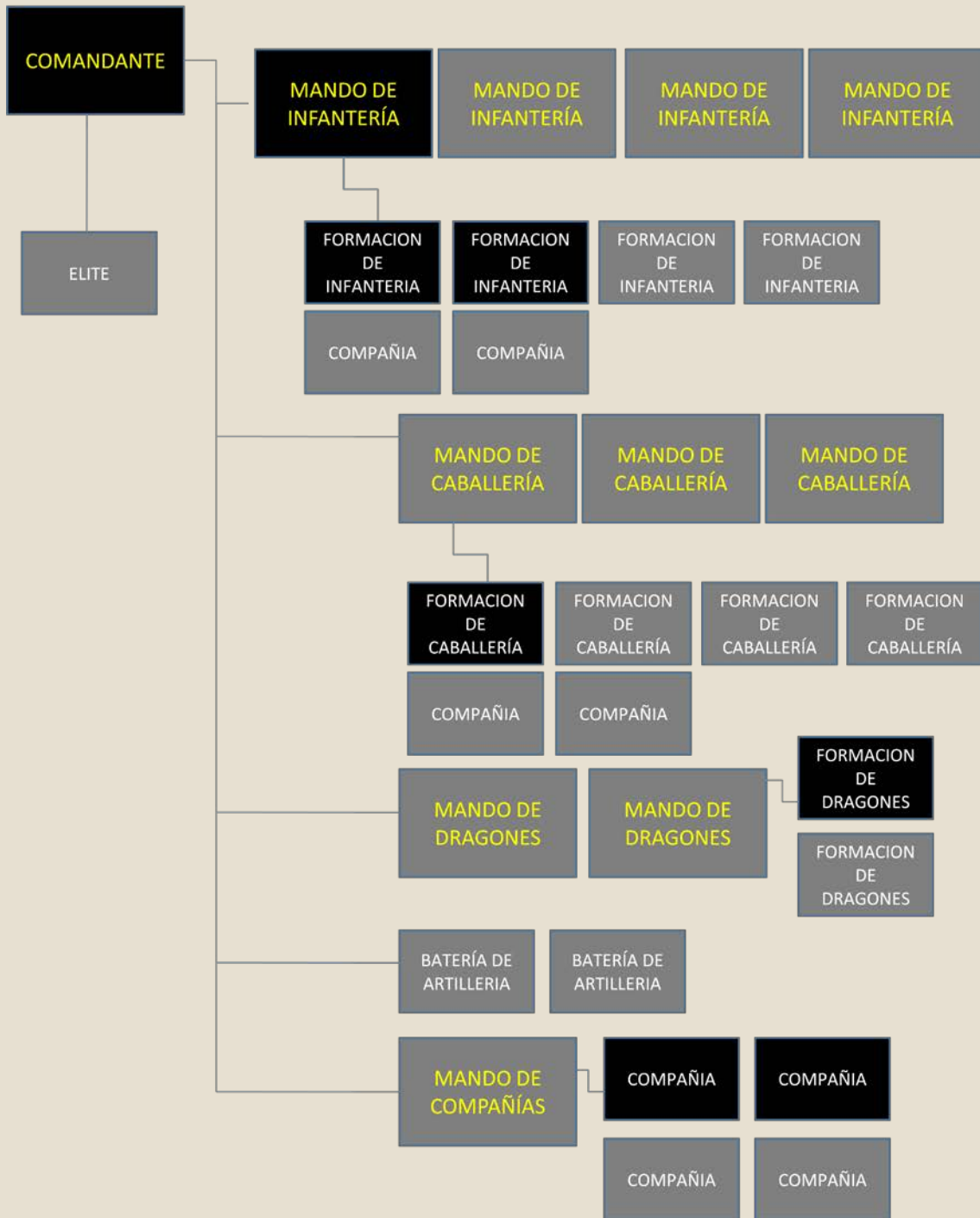
Usaremos esta regla si queremos representar batallas históricas, en el que uno o dos de los bandos que se enfrentaron eran una alianza de ejércitos aliados (como los hispano-imperiales en Nordlingen), o en determinadas listas de ejército que por su idiosincrasia lo permiten (Guerras Civiles Inglesas).

Las tropas aliadas serán parte de nuestro ejército a todos los efectos, con la salvedad de que nuestro Comandante será incapaz de interactuar con las tropas que lo conforman.

Si se juegan partidas multijugador con diferentes comandantes, esta regla se aplicará igualmente. Cada Comandante solo puede interactuar con los miembros de su bando. A todos los efectos de mecánica de juego se seguirá considerando a la alianza como un solo ejército.



## EJERCITO ESTANDAR



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

Puede añadirse las siguientes opciones:

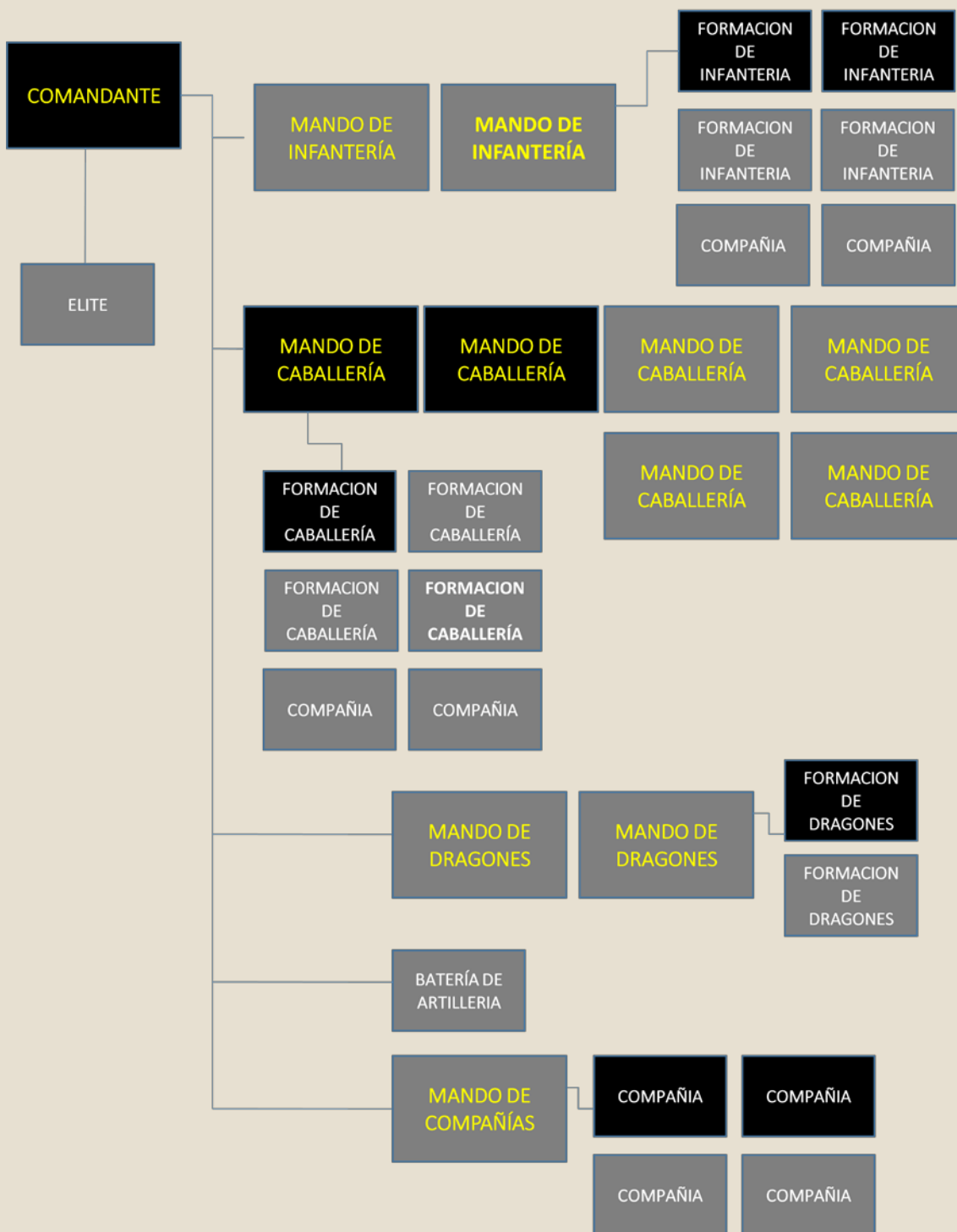
**Regla Élite**

**Punto de Disciplina Adicional**

**+15 pts**

**+10 pts**

# EJERCITO DE CABALLERÍA



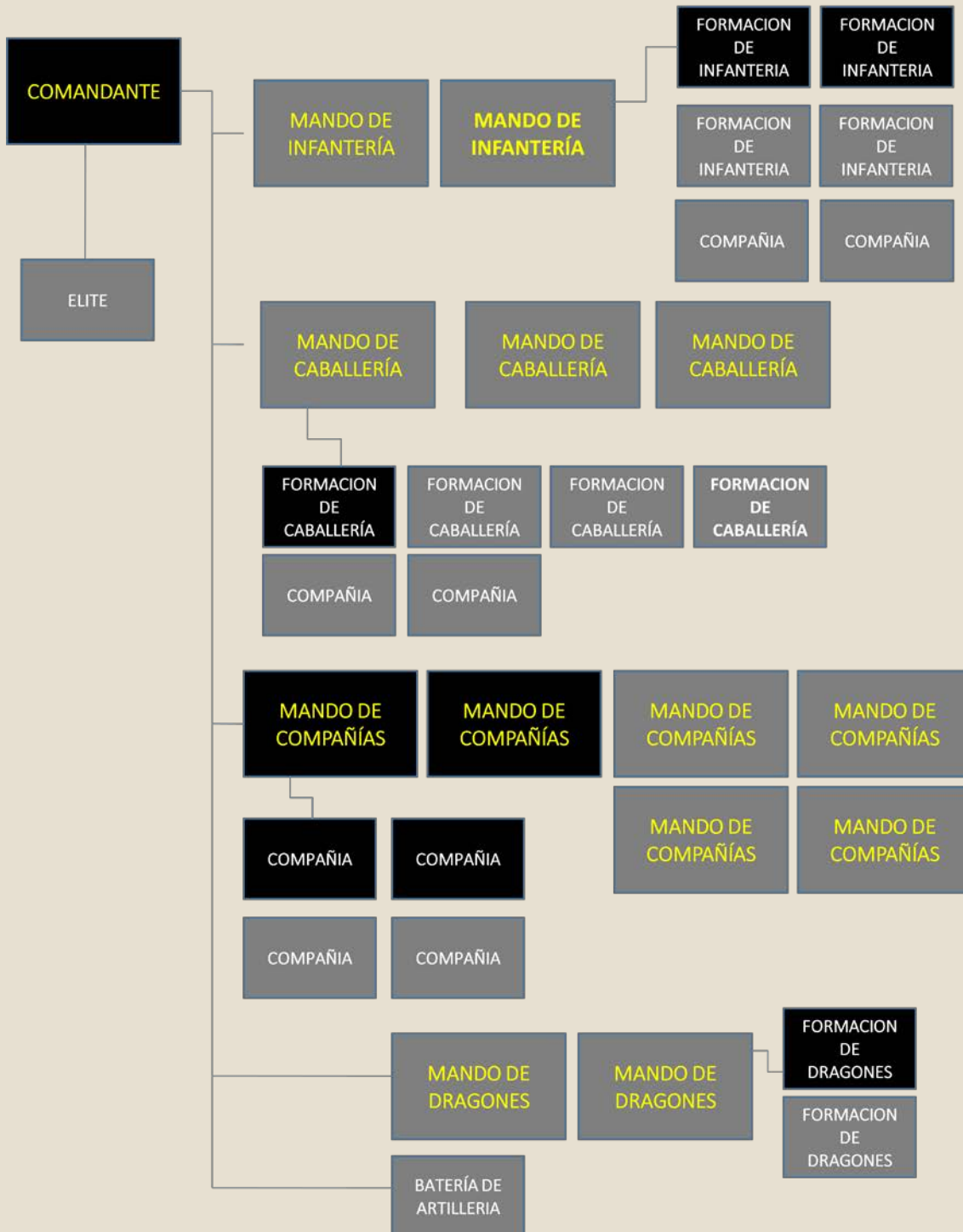
La Unidad de Elite debe ser una unidad elegible de Caballería.

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** +15 pts  
**Punto de Disciplina Adicional** +10 pts

# LA BATALLA

Disputar una partida siempre debería ser algo especial, pues podremos disfrutar en una mesa de nuestras miniaturas, que con tanto mimo hemos pintado. No sólo por aclimatarnos a la época, sino por la saludable deportividad que debe reinar en cualquier juego, debe siempre prevalecer la caballerosidad ante cualquier circunstancia.

## La batalla

En este suplemento incluimos un escenario de batalla campal estándar. Más adelante haremos un suplemento dedicado a diferentes escenarios. Las reglas siguientes, excepto que lo especifique el escenario serán las que se usarán.

La escenografía debería estar ya preparada antes de determinar la batalla que va a disputarse, para evitar que pueda estar condicionada.

## Duración

Salvo que los jugadores acuerden de antemano un límite de turnos o de tiempo de juego, la duración de la partida debería ser variable.

La partida se termina si:

**Al final del quinto turno** un jugador cuenta con una ventaja de 5 puntos o más.

**Al final del sexto turno** un jugador cuenta con una ventaja de 3 puntos o más.

**Al final del séptimo turno** un jugador cuenta con una ventaja de al menos 1 punto sobre su adversario.

**Al final del octavo turno**, sea cual sea el resultado.

Turno	Ventaja Necesaria para Terminar	Victoria
5°	5	Decisiva
6°	3	Clara
7°	1	Justa
8°	0	Pírrica

La batalla se llevará a cabo en una mesa, idealmente de 72" x 48" (180 cm x 120 cm) si jugamos con el basado recomendado de 15 mm y de 96" x 60" (240 cm x 150 cm) si jugamos con el basado recomendado de 28 mm.

Es deseable disponer de elementos de escenografía para decorarla y para favorecer el elemento estratégico en el juego.

Existen dos formas de preparar la mesa:

**Mutuo Acuerdo:** Ambos jugadores están de acuerdo en preparar la mesa a su gusto. Sitúan los elementos guiados por su propio criterio.

**Puntos de Escenario:** Usamos para nuestro escenario el sistema de puntos de escenario que detallamos a continuación.

## Puntos de Escenario

Ambos jugadores lanzan 1D6, repitiendo si obtienen resultados iguales. El resultado que obtengan será la cantidad de "Puntos de Escenario" que dispondrán.

El jugador con mayor puntuación será el primero en usar sus puntos para adquirir alguno de los elementos de escenografía que tenga disponible para ponerlo en la mesa. Se turnará con su rival hasta que ambos agoten sus puntos de escenario. Dependiendo del tipo de elemento, tendrá diferente coste de puntos.

**1 punto:** Camino, colina, bosque pequeño, campo de cultivo, valla, puente, edificio pequeño.

**2 puntos:** Bosque grande, ciénaga, colina escarpada, colina grande, lago pequeño, muro, edificio grande, rocas.

**3 puntos:** Río, lago grande o zona urbana.

Los elementos siempre deben colocarse, o bien pegados a otro elemento del mismo tipo que ya esté en la mesa (para hacer terrenos más grandes) o separado de cualquier otro elemento un mínimo de 6" si jugamos en 15mm y 9" si lo hacemos en 28 mm.

## Los Elementos

Los jugadores deberían aprovechar los elementos de que dispongan. Aquí hacemos una serie de indicaciones con las que se debería ser flexible, pues no dejaremos de usar una colina o un bosque por exceder levemente el tamaño indicado. Entre paréntesis está marcado el tamaño para mesas de 28 mm.

**Camino:** Su ancho oscilará entre 1" y 6" (2" y 9"). Puede contener curvas o ser completamente recto. Puede atravesar otros elementos de escenografía, pasando en medio de bosques o colinas. Empieza saliendo de uno de los bordes de la mesa y terminará, o bien en otro de los bordes o pegado a otro elemento. Los caminos se consideran terreno fácil.

**Colina:** Su diámetro máximo debería oscilar entre 6" y 12" (9" y 18"). A partir de este tamaño se consideraría una colina grande. Tiene las reglas Altura y Oculta.

**Colina escarpada:** No debe superar las 12" (18"). Tiene las reglas Altura, Difícil y Oculta.

**Bosque:** Puede medir de diámetro entre 6" y 12" (9" y 18"). A partir de este tamaño se consideraría un bosque grande. Tiene las reglas Muy Difícil, Cubierto y Oculta.



**Campo de cultivo:** No deben exceder un tamaño de 12" (18"). Dependiendo del cultivo, éste puede comprender alta vegetación, o puede tratarse de cultivos recientes o acabados de recoger. Salvo que los jugadores acuerden el tipo de cultivo, se resolverá con la siguiente tabla, validando el resultado para todos los cultivos de la mesa:

1-2: Difícil  
3-5: Cubierto y Difícil  
6: Cubierto, Oculta y Muy Difícil

**Muro:** Puede tratarse de una única pieza larga o varias formando un dibujo, pero siempre pegadas por algún punto. El total no debería exceder las 24" (36"). Tiene las reglas Cubierto, Protegido y Difícil.

**Lago:** No debería superar las 12" (18") en su ancho máximo para considerarse lago pequeño. Un lago grande no debería sobrepasar las 18" (24"). Tiene la regla Intransitable.

**Valla:** Puede tratarse de una única pieza larga o varias formando un dibujo, pero siempre pegadas por algún punto. El total no debería exceder las 24" (36"). Tiene las reglas Cubierto y Difícil.

**Puente:** Los puentes sólo pueden usarse si hay un río sobre el que ponerlos. Se entiende que son lo suficientemente anchos para permitir el paso de unidades al otro lado del río y no afectará el tamaño del modelo. Si un camino pasa por él, se considerará también terreno Fácil.

**Edificios:** Engloba las construcciones como casas, torres, molinos o granjas. Un Edificio pequeño puede ser ocupado por una Compañía. Un edificio grande podrá albergar una unidad de infantería cualquiera. Para ocupar un edificio, tan sólo es necesario llegar con nuestro movimiento, aunque sólo es posible entrar con una orden de ¡Atención! Los edificios tienen la regla Oculta, además de Intransitable para cualquier unidad que no pretenda o pueda entrar en él. A una unidad dentro de un edificio se le considerará en terreno Cubierto y Protegido. Podrá medir desde cualquier punto del edificio para disparar, pero igualmente bastará alcanzar cualquier punto del edificio para disparar contra la unidad.

Una unidad atacada en combate en un edificio nunca se considerará flanqueada.

**Rocas:** Cuando hablamos de rocas nos referimos a terrenos tan escarpados que son inaccesibles para su tránsito. No deben tener un tamaño mayor de 12" (18"). Tienen la regla Oculta e Intransitable.

**Río:** El río sólo puede ser escogido si es la primera opción del jugador que quiera ponerlo. Debe empezar en uno de los bordes de la mesa y salir por otro diferente. Es obligatorio añadir un Puente o Vado que esté a más de 12 (18") de cualquier borde. Este Puente o Vado será gratuito, no costará Puntos de Escenario y será colocado por el adversario de quien puso el río. Al comienzo de la partida, tras el despliegue, se lanzará un dado para determinar el caudal del río, lo que otorgará diferentes reglas:

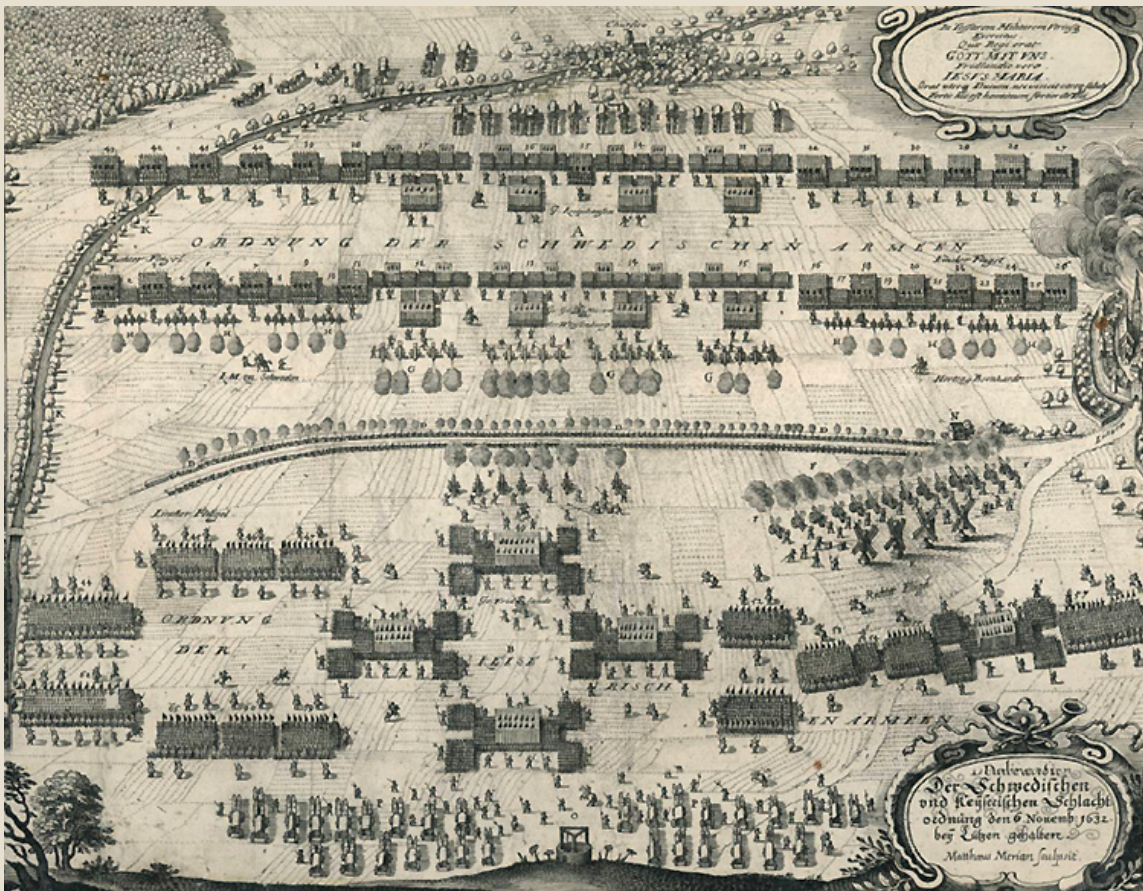
1-2: Normal  
3-4: Difícil  
5-6: Muy Difícil. Volver a tirar. Si sale 6 el río será intransitable

**Vado:** Sólo puede colocarse si existe un río en la mesa. Se trata de un tramo de río con bajo caudal que permite el paso, como lo haría un puente. No debe medir más de 6" (9"). El Vado siempre será Normal, excepto que el río sea Muy Difícil o Intransitable en el que entonces el vado será Difícil.

### Efectos del Terreno

Las reglas de los diferentes terrenos afectan a las reglas de la siguiente forma:

EFECTOS DEL TERRENO	
Difícil	Velocidad -
Muy Difícil	Desorden y Velocidad -
Intransitable	Imposible el movimiento
Fácil	Velocidad +
Oculto	Impide línea de visión si se atraviesa por completo
Cubierto	Coraje + contra disparo
Altura	Combate +
Protegido	Coraje + en combate

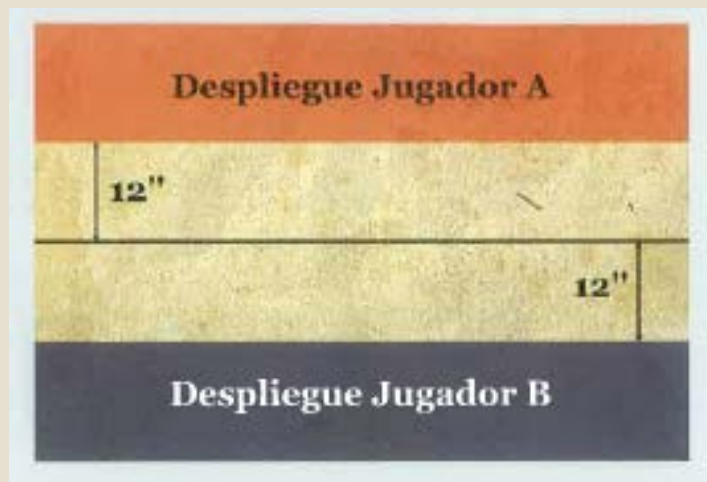


## Escenario Los Campos de Gloria

Ambos ejércitos se encuentran en un terreno apropiado, probablemente pactado, donde desplegar sus tropas con comodidad. El equilibrio de las fuerzas propone una incertidumbre sobre la victoria hasta el final.

**Despliegue:** Ambos jugadores lanzan un dado. El que obtenga un número mayor elegirá lugar de despliegue. En caso de empate, el jugador que haya usado menos puntos de escenario será el ganador de esta tirada.

Las zonas de despliegue comienzan a 12" del centro de la mesa, dividiéndola a lo largo (ver imagen).



El jugador que gana la tirada será el primero en desplegar un mando y, a una distancia no mayor de 6" de éste, todas las unidades de su mando. Ninguna unidad podrá sobrepasar la zona de despliegue. A continuación, el rival hará lo mismo con uno de sus mandos, alternándose ambos jugadores hasta que todas las unidades estén sobre la mesa, cada uno en su zona de despliegue. Cada batería de artillería se despliega como si fuera un mando.

Por último, se colocarán los Comandantes de los ejércitos y, a no más de 6" de ellos, sus unidades de élite.

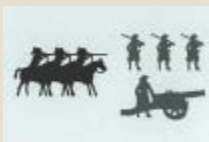
**Puntuación:** Al final de la partida se obtendrán puntos exclusivamente por la cantidad de unidades que hayamos destruido.



Comandante: **3 puntos**



Formaciones: **2 puntos**



Caballería, Compañías y Artillería: **1 punto**