

LIBER MILITUM : TERCIOS

v7G



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

Listas No Oficiales hechas por aficionados del club Septimogrado basadas en el reglamento Liber Militum: Tercios de Tercios Miniaturas

Esta prohibida la venta de este suplemento, así como cualquier lucro.

INDICE

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

Provincias Unidas 1590-1648

REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Puede ser un ejército Estándar o de Caballería

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

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

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

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

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

FORMACIONES DE INFANTERÍA

REGIMIENTOS INFANTERÍA 125 puntos

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

REGIMIENTOS DE MOSQUETEROS 105 puntos

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

FORMACIONES DE CABALLERÍA

REGIMIENTOS DE CORACEROS 105 puntos

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

REGIMIENTOS DE SEMICORACEROS 105 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pistola
8	4	2	3	4	3	4	4	3	4	Caracolear
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-10pts

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

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

FORMACIONES DE DRAGONES

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



COMPAÑÍAS

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

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

BATERÍAS DE ARTILLERÍA

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

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



Monarquía Hispánica Temprana 1618-1634

REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Deberá ser siempre un ejército Estándar

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

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

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

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

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

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

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

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

FORMACIONES DE INFANTERÍA

TERCIOS ESPAÑOLES Y DE LAS NACIONES

140 puntos

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

REGIMIENTO EXTRANJERO GRANDE

105 puntos

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

REGIMIENTO EXTRANJERO

125 puntos

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

FORMACIONES DE CABALLERIA

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

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

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

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

FORMACIONES DE DRAGONES

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

COMPAÑÍAS

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

COMPAÑÍAS SEGREGADAS DE PIQUEROS										60 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas
4	3	0	3	3	3	4	5	4	4	
Veteranos. <i>Disciplina 4 y Regla Espadachines</i>										+15pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-5pts
Alabardas										+5pts
Mandobles										+5pts

ARTILLERIA

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

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



Frances Temprano 1610-1634

REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Puede ser un ejército Estándar o de Caballería

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

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

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

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

FORMACIONES DE INFANTERÍA

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

FORMACIONES DE CABALLERÍA

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

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

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

COMPAÑÍAS

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

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

BATERÍAS DE ARTILLERÍA

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

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



Lista Ejércitos Dinamarca 1611-1648

REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Puede ser un ejército de Infantería o Caballería

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

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

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

Los Regimientos de Infantería podrán escogerse desde 1625

Solo podrán escogerse Regimientos de Infantería Grandes antes de 1629

FORMACIONES DE INFANTERÍA

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

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

FORMACIONES DE CABALLERÍA

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

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

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

FORMACIONES DE DRAGONES

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



COMPAÑÍAS

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

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

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

BATERÍAS DE ARTILLERÍA

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

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

Protestantes Alemanes Tempranos 1618 - 1631

REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Puede ser un ejército Estándar o de Caballería

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

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

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

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

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

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

FORMACIONES DE INFANTERÍA

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

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

FORMACIONES DE CABALLERÍA

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

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

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

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

FORMACIONES DE DRAGONES

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



COMPAÑÍAS

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

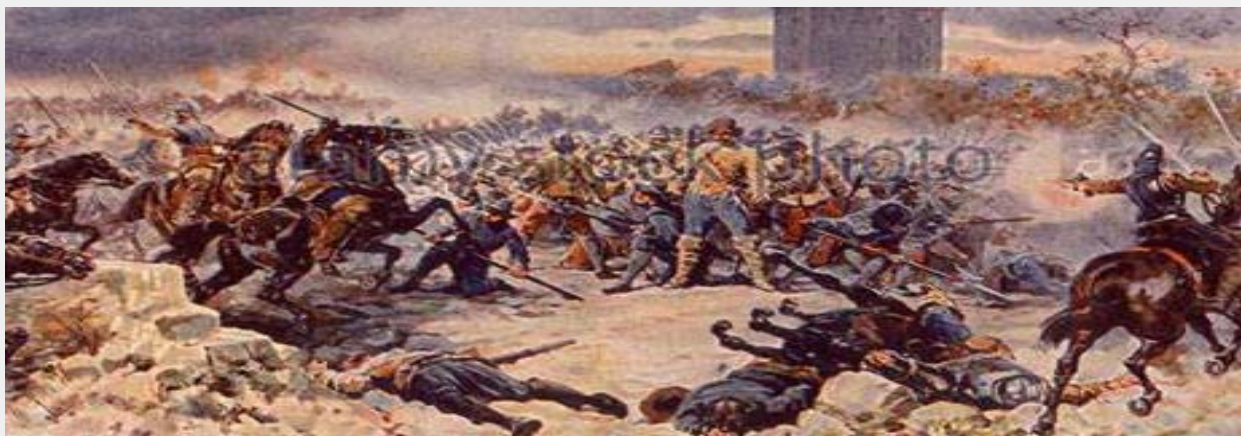
COMPAÑÍAS SEGREGADAS DE DISPARO										60 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Mosquete
5	2	3	3	3	2	3	3	4	4	Ligera, Brigada
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Dispersa: <i>Coraje 2 y Regla Formación Abierta</i>										-15pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios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

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

BATERÍAS DE ARTILLERÍA

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

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



Catolicos Alemanes Tempranos 1618-1631

REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Puede ser siempre un ejército Estándar o de Caballería

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

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

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

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

FORMACIONES DE INFANTERÍA

REGIMIENTOS DE LA LIGA CATOLICA 145 puntos

REGIMIENTOS DE LA LIGA CATOLICA 145 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas Mosquete
4	4	3/2	5	4	5	4	5	4	3	Numerosos

Escuadronado: Regla Cuadro y Ángulo Extendido **+10pts**

Modernizado: <i>Fuego 4/3 (incompatible con Escuadronado)</i>	+15pts
--	---------------

Mermado: <i>Aguante 4</i>	-15pts
----------------------------------	---------------

Alabardas	+5pts
------------------	--------------

Mandobles	+5pts
------------------	--------------

REGIMIENTOS IMPERIALES **135 puntos**

REGIMIENTOS IMPERIALES 135 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas Mosquete
4	4	3	4	4	5	4	5	4	3	Numerosos

Milicia: Disciplina 3	-10pts
------------------------------	---------------

Veterano. Disciplina 5 (incompatible con Milicia)	+10pts
--	---------------

Mercenarios: Regla Mercenario (incompatible con Milicia)	-10pts
---	---------------

Modernizado: Fuego 4 (Incompatible con Milicia)	+15pts
--	---------------

Vacilantes Coraje 3	-15pts
----------------------------	---------------

Alabardas	+5pts
Machados	5pts

Mandobles	+5pts
------------------	--------------



FORMACIONES DE CABALLERIA

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

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

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

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

FORMACIONES DE DRAGONES

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

COMPAÑÍAS

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

COMPAÑÍAS SEGREGADAS DE PIQUEROS										60 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas
4	3	0	3	3	3	4	5	4	4	
Veterano. <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-5pts
Alabardas										+5pts
Mandobles										45pts

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

BATERÍAS DE ARTILLERÍA

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

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

Hungría-Transilvania 1613-1645

REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Puede ser un ejército de Caballería o Compañías

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

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

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

Las Formaciones de Semicoraceros solo podrán ser escogidas después de 1634

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

FORMACIONES DE INFANTERÍA

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

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

FORMACIONES DE CABALLERÍA

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

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

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

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

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

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

FORMACIONES DE DRAGONES

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

COMPAÑÍAS

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

COMPAÑÍAS SEGREGADAS DE PIQUEROS										60 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas
4	3	0	3	3	3	4	5	4	4	
Veterano. <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-5pts
Alabardas										+5pts
Mandobles										45pts

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

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

BATERÍAS DE ARTILLERÍA

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

Inglaterra 1618-1643

REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Puede ser un ejército Estándar o de Caballería

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

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

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

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

Solo podrá escogerse una *Formación de Dragones* como máximo

FORMACIONES DE INFANTERÍA

REGIMIENTOS INFANTERÍA										135 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pica Mosquete
4	4	4/2	4	4	4	4	5	4	4	Brigada
Bisoño: <i>Disciplina 3</i>										-10pts
Veteranos: <i>Disciplina 5</i>										+10pts
Vacilantes : <i>Coraje 3</i>										-15pts
Modernizado: <i>Fuego 4</i>										+10pts
Mandobles										+5pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenario</i> (incompatible con Bisoño)										-10pts

FORMACIONES DE CABALLERÍA

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

REGIMIENTOS DE ARCABUCEROS A CABALLO										115 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pistola
8	4	3	3	4	3	4	4	3	4	Caracolear
Arcabuz										+10pts
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Pobremente equipados: <i>Coraje 3</i>										-15pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-10pts

FORMACIONES DE DRAGONES

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

COMPAÑÍAS

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

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

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

BATERÍAS DE ARTILLERÍA

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

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

Suecos Tempranos 1630-1634

REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Deberá ser siempre un ejército Estándar

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

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

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

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

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

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

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

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

FORMACIONES DE INFANTERÍA

BRIGADA SUECA

150 puntos

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

ESCUADRON MODERNO

125 puntos

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

REGIMIENTOS DE INFANTERÍA

125 puntos

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

FORMACIONES DE CABALLERÍA

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

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

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

DRAGONES

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

COMPAÑÍAS

COMPAÑÍAS SEGREGADAS DE DISPARO										60 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Mosquete
5	2	3	3	3	2	3	3	4	4	Ligera, Brigada
Cañón de Batallón: <i>Fuego 5 (solo desde 1632)</i>										+15pts
Veteranos: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Dispersa: <i>Coraje2 y Regla Formación Abierta</i>										-10pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-5pts

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

ARTILLERÍA

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

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



Protestantes Alemanes Tardíos 1632-1648

REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Puede ser un ejército Estandar o de Caballería

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

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

Solo podrán escogerse *Formaciones de Coraceros* hasta 1638

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

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

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

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

FORMACIONES DE INFANTERÍA

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

FORMACIONES DE CABALLERÍA

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

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

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

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

FORMACIONES DE DRAGONES

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

COMPAÑÍAS

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

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

BATERÍAS DE ARTILLERÍA

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

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

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



Catolicos Alemanes Tardíos 1632-1648

REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Puede ser siempre un ejército Estándar o de Caballería
En un Mando de Caballería no se pueden mezclar diferentes Formaciones, excepto <i>Coraceros, Arcabuceros a Caballo y Coraceros Ligeros</i>
No puede haber más <i>Compañías Segregadas de Piqueros o Compañías de Tartschier</i> que <i>Compañías Segregadas de disparo</i>
Solo podrán escogerse <i>Compañías de Tartschier</i> hasta 1639
Solo podrán escogerse <i>Formaciones de Coraceros</i> hasta 1638
Solo podrán escogerse <i>Formaciones de Arcabuceros a Caballo</i> hasta 1635
Solo podrán llevar <i>Falconetes</i> un una sola <i>Formación</i> por Mando de Infantería, excepto si son <i>Veteranos</i> que podrán llevarlo todos.
No puede haber más <i>Formaciones de Regimientos de Infantería Veteranos</i> que de cualquier otro tipo
No puede haber más <i>Escuadrones de Caballería ligera de Croatas</i> que de cualquier otro tipo de caballería

FORMACIONES DE INFANTERÍA

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

FORMACIONES DE CABALLERIA

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

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

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

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

FORMACIONES DE DRAGONES

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

COMPAÑÍAS

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

COMPAÑÍAS SEGREGADAS DE PIQUEROS										60 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas
4	3	0	3	3	3	4	5	4	4	
Veterano. <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-5pts
Alabardas										+5pts
Mandobles										45pts

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

BATERÍAS DE ARTILLERÍA

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

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



Monarquía Hispánica Tardía 1635-1659

REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Deberá ser siempre un ejército Estándar

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

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

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

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

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

FORMACIONES DE INFANTERÍA

TERCIOS ESPAÑOLES Y DE LAS NACIONES

140 puntos

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

TERCIOS PROVINCIALES O TEMPORALES

125 puntos

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

REGIMIENTOS EXTRANJEROS

125 puntos

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

FORMACIONES DE CABALLERIA

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

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

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

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

FORMACIONES DE DRAGONES

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

COMPAÑÍAS

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

COMPAÑÍAS SEGREGADAS DE PIQUEROS										60 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas
4	3	0	3	3	3	4	5	4	4	
Veterano. <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-5pts
Alabardas										+5pts
Mandobles										45pts

ARTILLERÍA

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

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



Suecos Tardíos 1635-1648

REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Deberá ser siempre un Ejército Estandar o de Caballería

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

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

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

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

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

FORMACIONES DE INFANTERÍA

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

REGIMIENTOS DE MOSQUETEROS										105 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Mosquete
5	4	5	3	3	3	3	3	4	4	
Veteranos: <i>Disciplina 4 y Brigada</i>										+10pts

FORMACIONES DE CABALLERÍA

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

REGIMIENTOS DE ARCABUCEROS A CABALLO										60 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcabuz Caracolear, Mercenarios
8	3	3	3	3	3	4	3	3	4	
Veteranos: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Pistola										+5pts

DRAGONES

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

COMPAÑÍAS

COMPAÑÍAS SEGREGADAS DE DISPARO										60 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Mosquete
5	2	3	3	3	2	3	3	4	4	Ligera, Brigada
Cañón de Batallón: <i>Fuego 5 (solo desde 1632)</i>										+15pts
Veteranos: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Dispersa: <i>Coraje2 y Regla Formación Abierta</i>										-10pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-5pts

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

ARTILLERÍA

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

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

Francia Tardía 1635-1648

REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Puede ser un ejército de Infantería o Caballería

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

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

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

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

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

FORMACIONES DE INFANTERÍA

REGIMIENTOS INFANTERÍA

135 puntos

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

REGIMIENTOS DE MOSQUETEROS

105 puntos

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

FORMACIONES DE CABALLERÍA

REGIMIENTOS DE CABALLOS LIGEROS GENDARMES O CARABINEROS

85 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	
8	4	0	3	3	3	4	4	3	4	
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-10pts
Determinados: <i>Combate 5 y Regla Brigada</i> (Solo a partir de 1644)										+20pts

REGIMIENTOS DE CABALLOS CARABINA (Solo hasta 1643)

65 puntos

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

FORMACIONES DE DRAGONES

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

COMPAÑÍAS

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

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

BATERÍAS DE ARTILLERÍA

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

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

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

Restauracion Temprana Portugal 1640-1659

REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Puede ser un ejército Estándar o de Caballería

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

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

FORMACIONES DE INFANTERÍA

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

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

FORMACIONES DE CABALLERÍA

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

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

COMPAÑÍAS

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

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

BATERÍAS DE ARTILLERÍA

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



Luis XIV Temprano 1649-1659

REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Puede ser un ejército Estándar o de Caballería

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

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

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

FORMACIONES DE INFANTERÍA

REGIMIENTOS INFANTERÍA 135 puntos

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

REGIMIENTOS DE MOSQUETEROS 105 puntos

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

FORMACIONES DE CABALLERÍA

REGIMIENTOS DE CABALLOS LIGEROS GENDARMES O CARABINEROS 85 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	
8	4	0	3	3	3	4	4	3	4	
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Caballería Alemana: <i>Regla Mercenarios</i>										-10pts
Determinados: <i>Combate 5 y Regla Brigada (Solo a partir de 1644)</i>										+20pts



COMPAÑÍAS

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

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

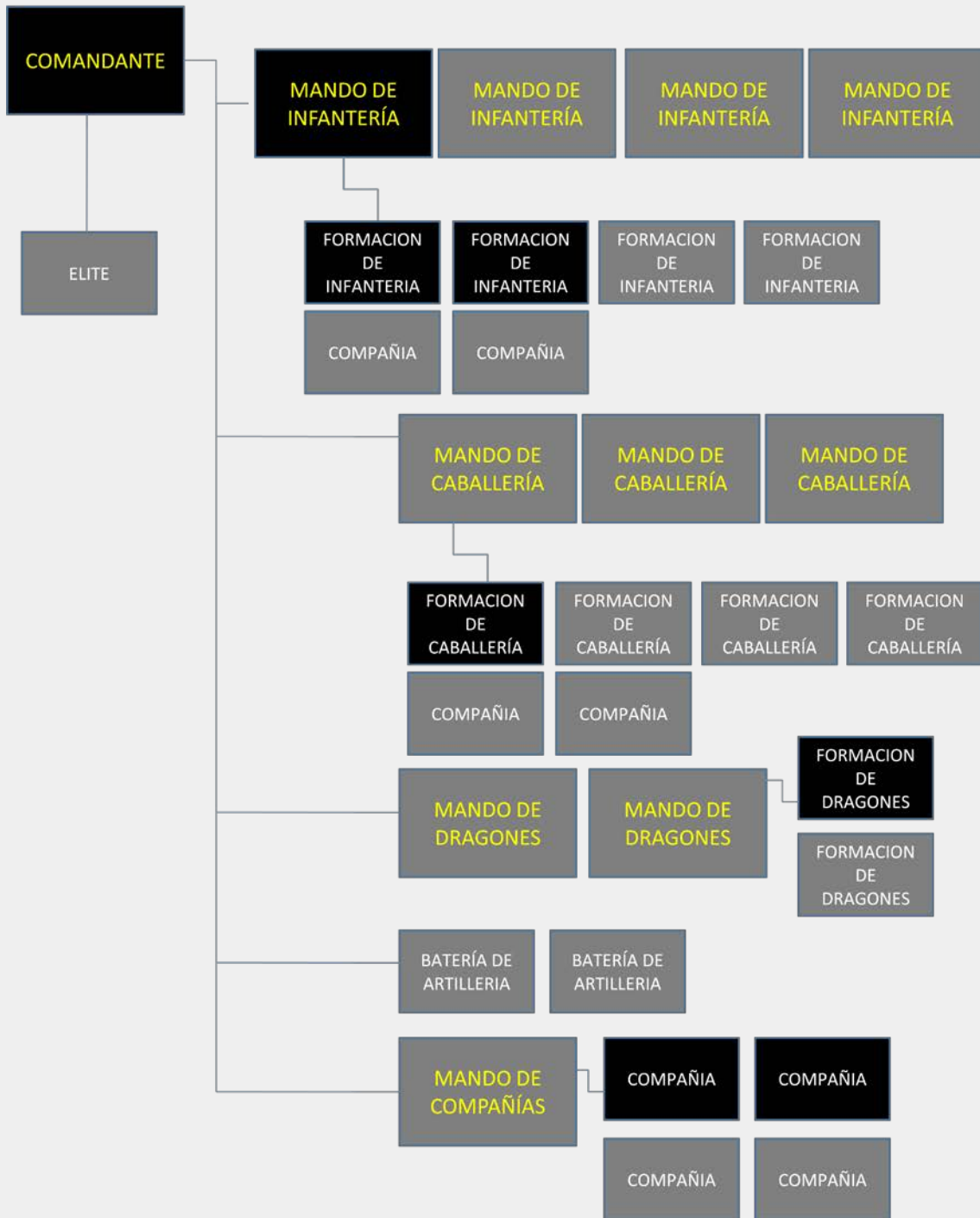
BATERÍAS DE ARTILLERÍA

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

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

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

EJERCITO ESTANDAR



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

Puede añadirse las siguientes opciones:

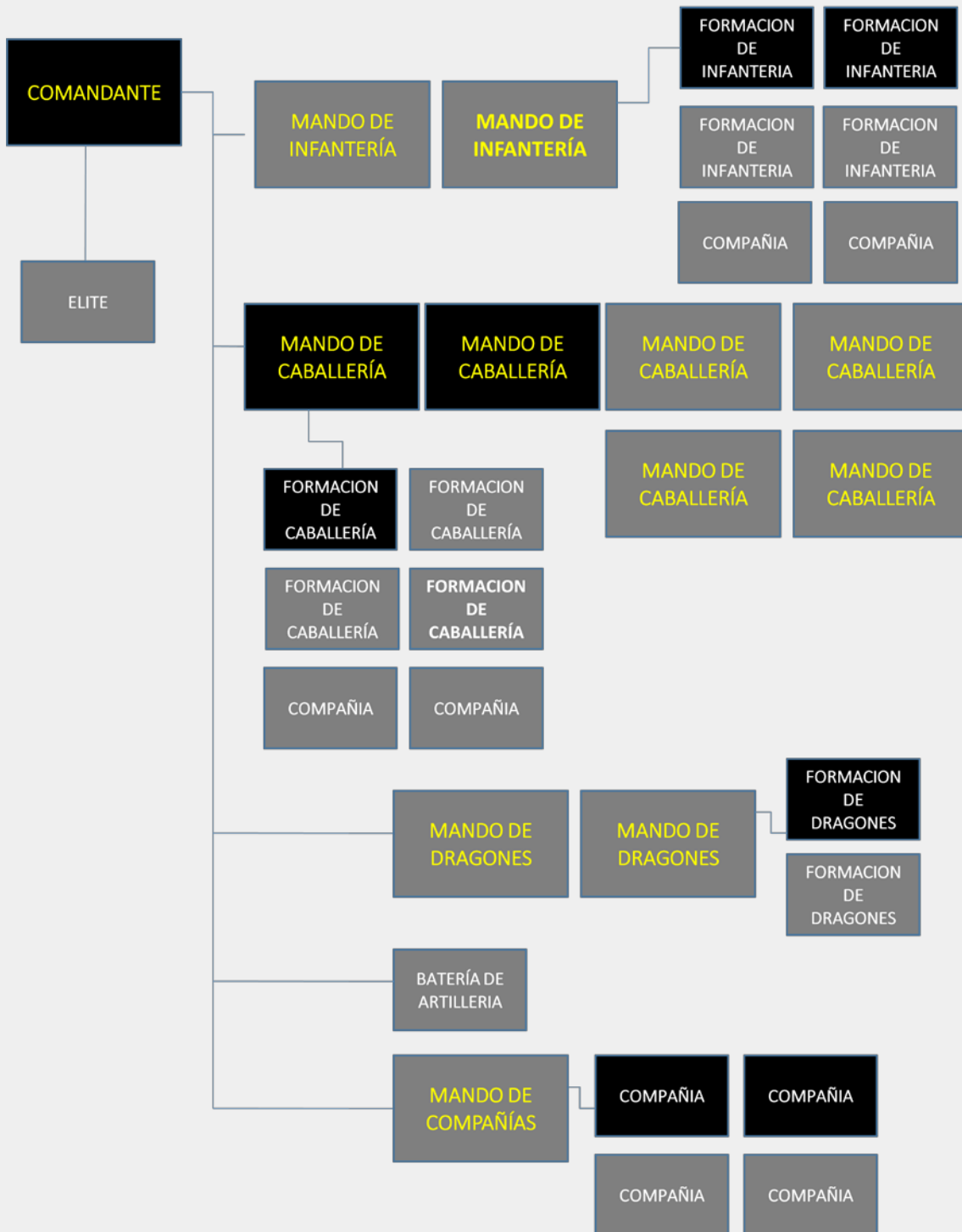
Regla Élite

Punto de Disciplina Adicional

+15 pts

+10 pts

EJERCITO DE CABALLERÍA



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

Puede añadirse las siguientes opciones:

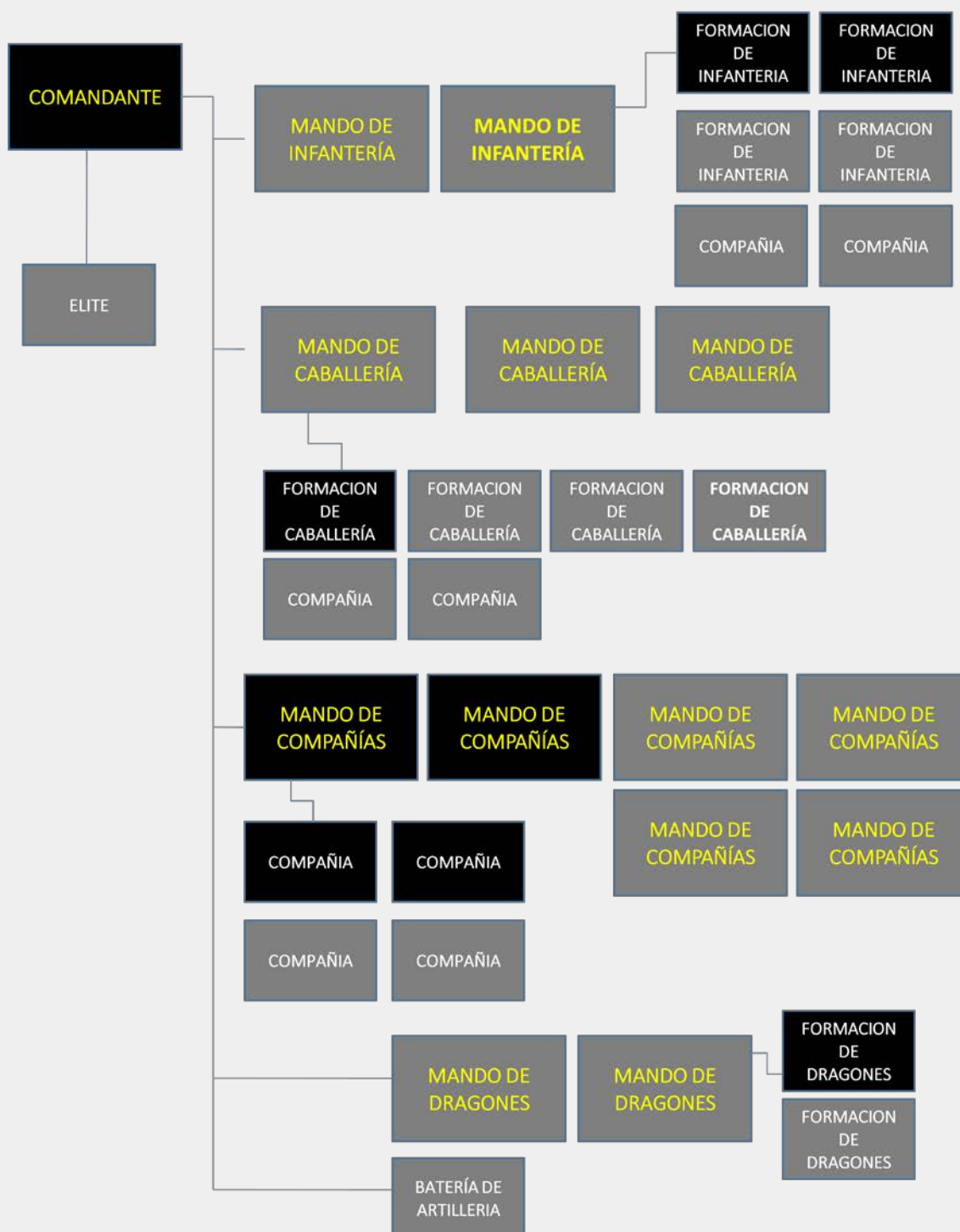
Regla Élite

Punto de Disciplina Adicional

+15 pts

+10 pts

EJERCITO DE COMPAÑÍAS



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

Regla Élite
Punto de Disciplina Adicional

+15 pts
+10 pts

Mancomunidad Polaco-Lituana Temprana 1611-1631

REGLAS DE ORGANIZACIÓN

A partir de 1629 no podrán elegirse <i>Regimientos de Infantería Alemana Grande</i>
No puede haber más de una <i>Batería Media</i>
Los <i>Haiduques</i> no podrán formar Mando con ningún otro tipo de unidad que no sean <i>Haiduques</i>
A partir de 1625 podrán elegirse <i>Regimientos de Infantería Alemana</i>
No puede haber más <i>Formaciones de Regimientos de Infantería Alemana</i> de cualquier tipo que <i>Regimientos de Haiduques</i>
No puede haber más <i>Compañías Segregadas de Disparo</i> que de <i>Compañías de Haiduques</i> o <i>Compañías Segregadas de Piqueros</i>
No puede haber <i>Compañías Segregadas de Disparo</i> o <i>Compañías Segregadas de Piqueros</i> si no hay <i>Formaciones de Regimientos de Infantería Alemana</i> de cualquier tipo
No podrá haber más de Tres <i>Formaciones de Regimientos de Reiters</i> o <i>Coraceros</i>
Solo podrá haber una <i>Formación de Coraceros</i> a partir de 1619
Debe haber al menos una <i>Formación de Regimientos de Húsares</i> y una <i>Formación de Petyhortsy</i> o <i>Cosacos</i>
No puede haber más <i>Formaciones</i> de cualquier tipo de Caballería que de <i>Formaciones de Regimientos de Húsares</i> .

FORMACIONES DE INFANTERÍA

REGIMIENTO DE INFANTERÍA ALEMANA GRANDE										125 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas Arcabuz/ Mosquete
4	4	3/2	4	4	5	4	5	4	3	Numerosos, Mercenarios
Veterano. <i>Disciplina</i> 5										+15pts
Modernizado: <i>Fuego</i> 4 y <i>Mosquete</i>										+15pts
Vacilantes: <i>Coraje</i> 3										-15pts
Alabardas										+5pts
Mandobles										+5pts

REGIMIENTOS INFANTERÍA ALEMANA										125 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Pica Mosquete
4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	Mercenario Brigada
Veteranos: <i>Disciplina</i> 5										+10pts
Vacilantes : <i>Coraje</i> 3										-15pts
Alabardas										+5pts
Mandobles										+5pts

REGIMIENTOS DE HAIDUQUES										95 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Mosquete
5	4	4	3	3	3	3	3	4	4	
Veteranos: <i>Disciplina</i> 4										+10pts

FORMACIONES DE CABALLERÍA

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

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

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

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

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

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

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

FORMACIONES DE DRAGONES

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

COMPAÑÍAS

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

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

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

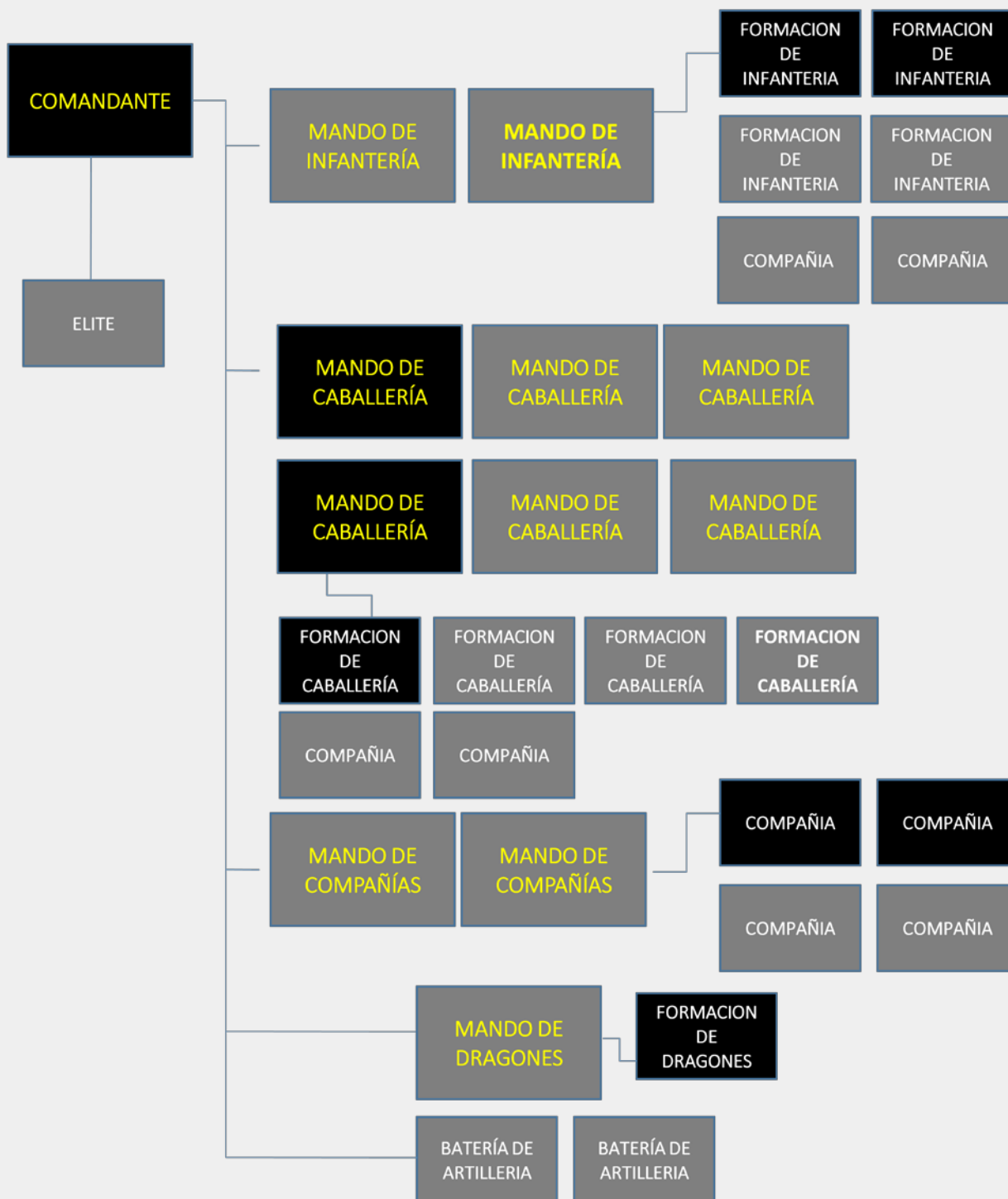
BATERÍAS DE ARTILLERÍA

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

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



EJERCITO MANCOMUNIDAD POLACO-LITUANA (1611-1631)



Las unidades de Élite deberán ser Husares

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

Imperio Otomano 1597-1698

REGLAS DE ORGANIZACIÓN

No podrá haber más *Formaciones de Jenízaros* que *Formaciones de Sekban*

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

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

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

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

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

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

FORMACIONES DE INFANTERÍA

REGIMIENTOS DE JENIZAROS CEEMAT 95 puntos

REGIMIENTOS DE JENIZAROS CEEMAT 95 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Mosquete
5	3	3	3	4	4	4	4	4	4	Vanguardia

Alabardas	+ 5pts
------------------	---------------

Granadas	+ 5pts
-----------------	---------------

Armas de cuerpo a cuerpo. Combate 4 **+10pts**

REGIMIENTOS DE JENIZAROS 115 puntos

REGIMIENTOS DE JENIZAROS 115 puntos

[illegible]

Alabardas	+ 5pts
------------------	---------------

Granadas	+ 5pts
-----------------	---------------

REGIMIENTOS DE JENIZAROS SOLAKS 145 puntos

REGIMIENTOS DE JENIZAROS SOLAKS 145 puntos

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

Alabardas	+ 5pts
-----------	--------

Granadas	+ 5pts
-----------------	---------------

REGIMIENTOS DE SEKBAN 65 puntos

REGIMIENTOS DE SEKBAN 65 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcabuz
5	3	3	3	3	4	4	3	4	4	Numerosos, Mercenarios

Mosquete	+10pts
----------	--------

Granadas	+ 5pts
-----------------	---------------

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

REGIMIENTOS DE TARTAROS										65 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcos
8	3	2	2	3	2	4	3	4	5	Hostigadores, Ligera, Ángulo Extendido, Formación Abierta
Curtidos. Velocidad 9, Fuego 3										+15pts
Lanzas de Caballería										+5pts
Veteranos. Disciplina 3										+10pts

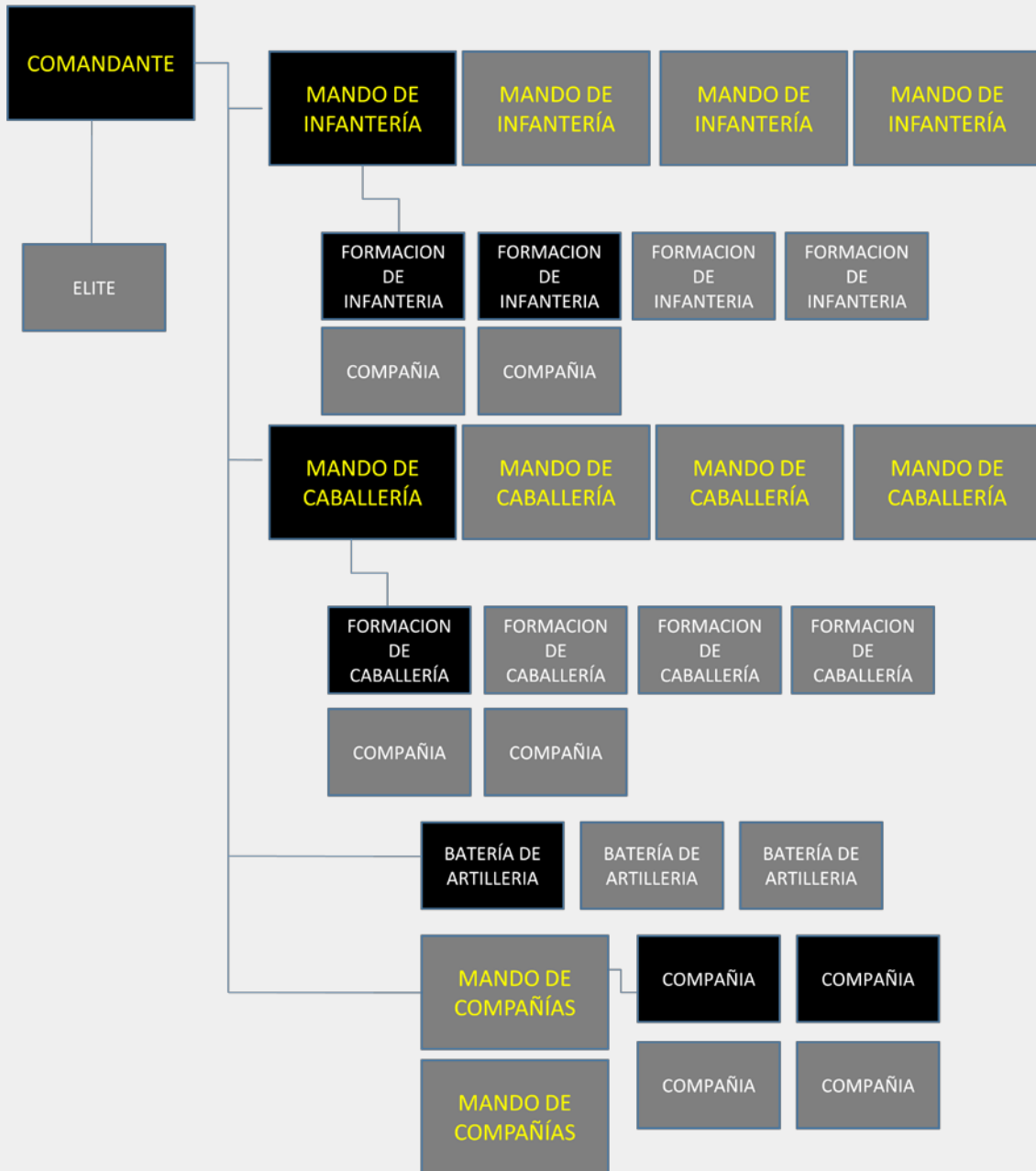
BATERÍAS DE ARTILLERÍA

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

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



EJERCITO OTOMANO



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

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



Con las listas de ejercito que encontrarás en este suplemento podrás recrear las batallas que se desarrollaron durante la Guerra de los 30 años.

Para disfrutar por completo de este suplemento recomendamos el reglamento fan Liber Militum: Tercios v7G

Este suplemento es una versión fan basado en el reglamento Liber Militum: Tercios de Tercios Miniaturas.