

LIBER MILITUM : TERCIOS v7G



**Listas de Ejército
para las Guerras de
Italia años 1494-1534**

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

INTRODUCCION HISTORICA Y REGLAS NUEVAS	4
SUIZOS (1494-1515)	7
HUNGRIA (1494-1526)	9
IMPERIO OTOMANO (1494-1534)	12
IMPERIAL MAXIMILIANO (1494-1519)	16
FRANCIA (1494-1535)	19
ESPAÑOLES TRASTÁMARAS (1494-1515)	22
ESTADOS ITALIANOS (1494-1534)	25
INGLATERRA TUDOR (1494-1534)	28
ESCOCIA (1494-1534)	30
ESPAÑOLES IMPERIALES (1516-1534)	32

“Cien millones de ducados en picos, palas y azadones para enterrar a los muertos del enemigo. Ciento cincuenta mil ducados en frailes, monjas y pobres, para que rogasen a Dios por las almas de los soldados del rey caídos en combate. Cien mil ducados en guantes perfumados, para preservar a las tropas del hedor de los cadáveres del enemigo. Ciento sesenta mil ducados para reponer y arreglar las campanas destruidas de tanto repicar a victoria. Finalmente, por la paciencia al haber escuchado estas pequeñeces del rey, que pide cuentas a quien le ha regalado un reino, cien millones de ducados”.

Llamamos Guerras de Italia a una serie de conflictos que se desarrollaron entre 1494 y 1559 por el poder en la península italiana, principalmente entre Francia primero contra la España de los Reyes Católicos y después contra el Sacro Imperio de Carlos V. Estos conflictos terminarán con la derrota de Francia y la supremacía de las armas españolas con los Tercios. A lo largo de los más de 60 años de conflictos, con batallas como Fornovo, Garellano, Rávena, Marignano, Bicoca o Pavía, hubo un gran salto evolutivo en el Arte de la Guerra. El uso masivo del arcabuz se fue combinando con las masas de piqueros, coronando una vez más a la infantería como reina en el campo de batalla, en detrimento de la caballería pesada. La caballería, poco a poco, empezó a cambiar en parte su rol en el campo de batalla, apareciendo cada vez más caballería equipada con armas de pólvora. Aunque se mantendrá la caballería pesada, esta irá aligerando su equipo.

Con este pequeño suplemento no oficial queremos recrear las batallas que se produjeron entre 1494 y 1535, fecha en el que se forman en Italia los Tercios. Podremos recrear las batallas que se desarrollaron en este periodo.

Para ello hemos adaptado el reglamento de El Tercio Miniatures, Liber Militum: Tercios, para generar una serie de listas, con los que representar las fuerzas de los diversos contendientes que se dieron cita en los conflictos de comienzos del Siglo XVI, no solo en la península Italiana, si no a lo largo de Europa como son las guerras con el Imperio Otomano.

Para terminar una vez más dar las gracias a los chicos de Tercios Miniatures por el magnífico reglamento que crearon.

REPRESENTACIÓN DE UNIDADES.

Para la representación de las unidades, usaremos el emplaquetado que viene reflejado en el libro de reglas de Tercios para las siguientes unidades. El número de miniaturas de las formaciones de infantería lo dejamos a elección de cada jugador, aunque recomendamos un uso masivo para representar las densas formaciones de piqueros.

- Para las Formaciones de Piqueros usaremos el tamaño de Tercio Escuadronado

- Para las Coronelías usaremos el tamaño de Escuadrón Clásico. Como mucho debe de haber 1/4 de miniaturas equipadas con armas de disparo.
- Para la Caballería usaremos el tamaño de la Caballería, diferenciado por diferente cantidad de miniaturas las tres clases de caballería. Recomendamos 5-6 miniaturas para los Gendarmes, 5-4 miniaturas para la Caballería de Disparo, y 3 miniaturas para la Caballería Ligera. Si las unidades son grandes, duplicaremos este número como se refleja en el reglamento.
- Para las compañías y artillerías usaremos el tamaño correspondiente.

REGLAS Y ARMAS PARA REPRESENTAR BATALLAS DE LAS GUERRAS DE ITALIA

- **REFUGIARSE EN EL CUADRO.** Todas las Compañías que estén a 4" de una Formación de Infantería, pueden refugiarse en ella si son cargados por Caballería como una Reacción, indistintamente de la carta que tuvieran. Pueden hacer esta Reacción incluso si ya han usado su Carta de Órdenes. Si sacan el Chequeo de Disciplina se colocarán en la retaguardia de la Formación de Infantería más cercana. Si la Formación de Infantería es destruida por cualquier motivo con una Compañía refugiada en ella, la Compañía se considerará también destruida. La Compañía puede moverse en turnos siguientes saliendo de la Formación midiendo desde cualquiera de los centros de esta.

En caso de no sacar el Chequeo de Disciplina para poder Refugiarse, la Compañía luchará con una Reducción al Combate y al Coraje.

- **FORMACIONES DE INFANTERIA.** Una Formación de Infantería que tenga la regla Cuadro se considera que no tienen flancos ni retaguardia a efectos de reducciones de Combate o Coraje. Las Coronelías aunque no tengan la regla Cuadro se consideran que nunca se le aplican reducciones si es atacada por el flanco. Si son atacadas por la retaguardia se le aplicarán las reducciones de ataque de flanco.

Si una Formación de Infantería (aunque tenga la regla Cuadro o sea una Coronelía) es cargada por una Compañía de Melé por el flanco o retaguardia, la Formación de Infantería sufrirá una Reducción al Coraje. En caso de que la Formación de Infantería pierda el combate, será la Compañía de Melé la que retroceda. La Formación de Infantería nunca huirá aunque no haya sacado ningún éxito en Coraje.

La Formación de Infantería si pierde un combate de flanco o retaguardia con una Compañía de Melé quedará automáticamente desordenada cuando se separe la Compañía de Melé incluso si hubiera sacado al menos un éxito en Coraje. Esto es, si pierde un combate de flanco o retaguardia contra una Compañía de Melé siempre acaba desordenada la Formación de Infantería.

LANZAS DE CABALLERÍA

Durante este primer periodo del Renacimiento, la lanza de caballería fue de uso común en las diferentes unidades del periodo. Debido a esto se modifica la regla general de Persecución:

Una unidad de caballería equipada con lanza de caballería solo destruirá a una unidad de caballería que huye, si ha cargado o contracargado. Esto es, una unidad de caballería equipada con lanza de caballería que esté estática, nunca destruirá a una caballería enemiga que se bata en huida.

BALLESTEROS CON PAVÉS

Durante los primeros años del periodo todavía se veían unidades de ballesteros equipados con paveses para protegerse de los disparos enemigos. Para representar esto, se usará la siguiente regla:

Antes de 1526 cualquier Compañía de Disparo equipada con ballestas puede llevar paveses por +10 pts. Estos paveses le proporcionan la regla **Cubierto**.

ORGANIZACION DE LOS EJERCITOS:

SOBRE LIMITACIONES EN LAS LISTAS

Cuando en las entradas de una lista se indique por ejemplo que hay que sacar una unidad cada X de otra unidad, esto siempre se redondeará hacia arriba. Así por ejemplo si se pide que se saque una unidad de Gendarmes cada dos Formaciones y queremos sacar tres Formaciones, deberemos sacar al menos dos unidades de gendarmes.

REGLAS OPCIONALES DE ARTILLERIA

Durante este primer periodo del Renacimiento, el arma de Artillería comenzaba poco a poco a modernizarse e ir imponiendo su poder destructor en el campo de batalla.

El número de piezas sin embargo no era muy numeroso. En muchas batallas prácticamente inexistente o testimonial en los ejércitos que las lucharon.

Para simular esto, recomendamos la limitación de artillería dependiendo del número de puntos a los que juguemos. Esta regla es opcional, pero simula mejor las batallas de la época. Queda a discreción de los jugadores u organizadores de ligas o torneos su uso.

Partidas a 500 o menos puntos. Una sola batería que no puede ser grande.

Partidas de 501 puntos a 1000 puntos. Dos baterías o una sola batería grande.

Partidas de 1001 puntos a 1500 puntos. Dos baterías. Una de ellas puede ser grande.

Partidas de 1501 puntos a 2000 o más puntos. Dos baterías. Ambas pueden ser grandes.

Los ejércitos otomanos que destacaban por el gran uso de artillería sería la siguiente:

Partidas a 500 o menos puntos. Dos baterías o una sola batería grande.

Partidas de 501 puntos a 1000 puntos. Dos baterías. Ambas pueden ser grandes.

Partidas de 1001 puntos a 1500 puntos. Tres baterías. Dos de ellas pueden ser grandes.

Partidas de 1501 puntos a 2000 o más puntos. Tres baterías. Todas pueden ser grandes.

Suizos 1494-1515

REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Debe ser un ejército Estándar.

Solo puede haber una *Formación de Gendarmes* en el ejército y solo entre 1513 y 1515

Solo puede haber una *Formación de Caballería Ligera*, que deberá tener la opción Ballesteros o Arcabuceros

FORMACIONES DE INFANTERÍA

CUADRO DE SUIZOS

150 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas
4	5	0	5	5	5	4	5	4	3	Numeroso Cuadro
Mermado : <i>Aguante 4</i>										-15pts
Mandobles										+5pts
Alabardas										+5pts

FORMACIONES DE CABALLERÍA

GENDARMES

105 puntos

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

CABALLERÍA LIGERA

50 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Ligera, Angulo Extendido
8	3	0	2	3	2	4	3	4	5	
Ballesteros: <i>Ballesta. Fuego 2 (incompatible con Arcabuz)</i>										+15pts
Arcabuceros: <i>Arcabuz. Fuego 2 (incompatible con Ballesta).</i>										+10pts

COMPAÑÍAS

COMPAÑÍAS DE DISPARO

60 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Ballestas
5	2	3	3	3	2	3	3	4	4	Ligera
Grande: <i>Fuego 4, Aguante 3. Pierde Regla Ligera</i>										+20pts
Dispersa: <i>Coraje 2 y Regla Escaramuceadores</i>										-10pts
Arcabuz : <i>Sustituir Ballestas por Arcabuces</i>										-5pts

COMPAÑÍAS DE MELÉ

55 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Alabardas
5	3	0	3	3	3	4	4	4	4	Ligera
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Mandobles										+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
Caballo de Tiro										+5pts



Hungría 1494-1526

REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Puede ser un ejército Estándar o de Caballería.

Debe de haber al menos una *Formación de Húsares o Szeklers* por cada *Formación de Gendarmes*.

Deberá tener una *Formación de Gendarmes* por cada dos *Formaciones de Infantería*

No podrá haber más *Cuadros de Lansquenets* que cualquier otro tipo de *Formación de Infantería*.

La unidad de elite deberá ser de *Gendarmes*

FORMACIONES DE INFANTERÍA

CUADRO DE LANSQUENETES (Solo después de 1514) 100 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas
4	4	0	5	4	5	4	5	4	3	Numeroso Cuadro Mercenario
Bisoño: Disciplina 4										-10pts
Mermado : Aguante 4										-15pts
Mandobles										+5pts
Alabardas										+5pts

CUADRO DE MILICIAS 80 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	
4	4	0	4	4	4	4	5	4	3	Cuadro
Bisoños: Disciplina 3										-10pts
Mermado : Aguante 3										-15pts
Mandobles										+5pts
Alabardas										+5pts
Picas (Solo después de 1512)										+5pts

REGIMIENTOS DE DISPARO 70 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcos o Ballestas
5	3	3	3	3	3	4	4	4	4	
Grande. Aguante 4										+10pts
Arcabuceros: Sustituir Arco o Ballesta por Arcabuz. (Solo después de 1515)										-5pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-10pts

FORMACIONES DE CABALLERÍA

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

CABALLERÍA SZEKLERS										65 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arco
8	3	3	3	3	3	4	3	3	4	
Grande: Aguante y Fuego 4										+10pts
Veterano: Disciplina 4										+10pts
Lanzas de caballería:										+5pts

CABALLERÍA DE HUSARES										55 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arco
8	3	2	2	3	2	4	3	4	5	Ligera Ángulo extendido
Veteranos: Disciplina 3										+10pts
Armados: Coraje 4 (pierde Regla Ligera)										+15pts
Grande: Aguante 3 y Combate 4 pierde Regla Ligera										+15pts
Exploradores: Regla Vanguardia y Regla Escaramuceadores										+10pts

COMPAÑÍAS

COMPAÑÍAS DE DISPARO										60 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Ballestas
5	2	3	3	3	2	3	3	4	4	Ligera
Grande: Fuego 4, Aguante 3. Pierde Regla Ligera										+20pts
Dispersa: Coraje 2 y Regla Escaramuceadores										-10pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-5pts
Arcabuz : Sustituir Ballestas por Arcabuces (Solo después de 1515)										-5pts

COMPAÑÍAS DE MELÉ										55 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Alabardas
5	3	0	3	3	3	4	4	4	4	Ligera
Veterano: Disciplina 4										+10pts
Mandobles										+5pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-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
Caballo de Tiro										+5pts

BATERÍA DE ARTILLERÍA MEDIA										70 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Cañón medio
0	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

BATERÍA DE ARTILLERÍA PESADA										85 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Cañón Pesado
0	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



Imperio Otomano 1494-1534

REGLAS DE ORGANIZACIÓN

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.

No puede haber más *Compañías de Azaps* equipados con arcabuces que *Compañías de Azaps* equipadas con arco

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*, que de cualquiera de los otros tipos de *Formaciones de Infantería*

FORMACIONES DE INFANTERÍA

REGIMIENTOS DE JENIZAROS CEEMAT										100 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arco
5	3	3	3	4	4	4	4	4	4	Vanguardia
Alabardas										+ 5pts
Armas de cuerpo a cuerpo. <i>Combate 4</i>										+10pts
Arcabuceros: Sustituir Arco por Arcabuz										- 5pts

REGIMIENTOS DE JENIZAROS										120 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arco
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
Alabardas										+ 5pts
Arcabuceros: Sustituir Arco por Arcabuz										- 5pts

REGIMIENTOS DE JENIZAROS SOLAKS										150 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arco
5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	
Alabardas										+ 5pts
Arcabuceros: Sustituir Arco por Arcabuz										- 5pts

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

FORMACIONES DE CABALLERÍA

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

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

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

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

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

COMPAÑÍAS

COMPAÑÍAS DE AZAPS										55 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arco
6	3	3	2	3	2	3	3	4	4	Ligera, Vanguardia, Ángulo Extendido
Arcabuz.										-5pts
Dispersa: Regla Escaramuceadores y Regla Formación Abierta										-10pts

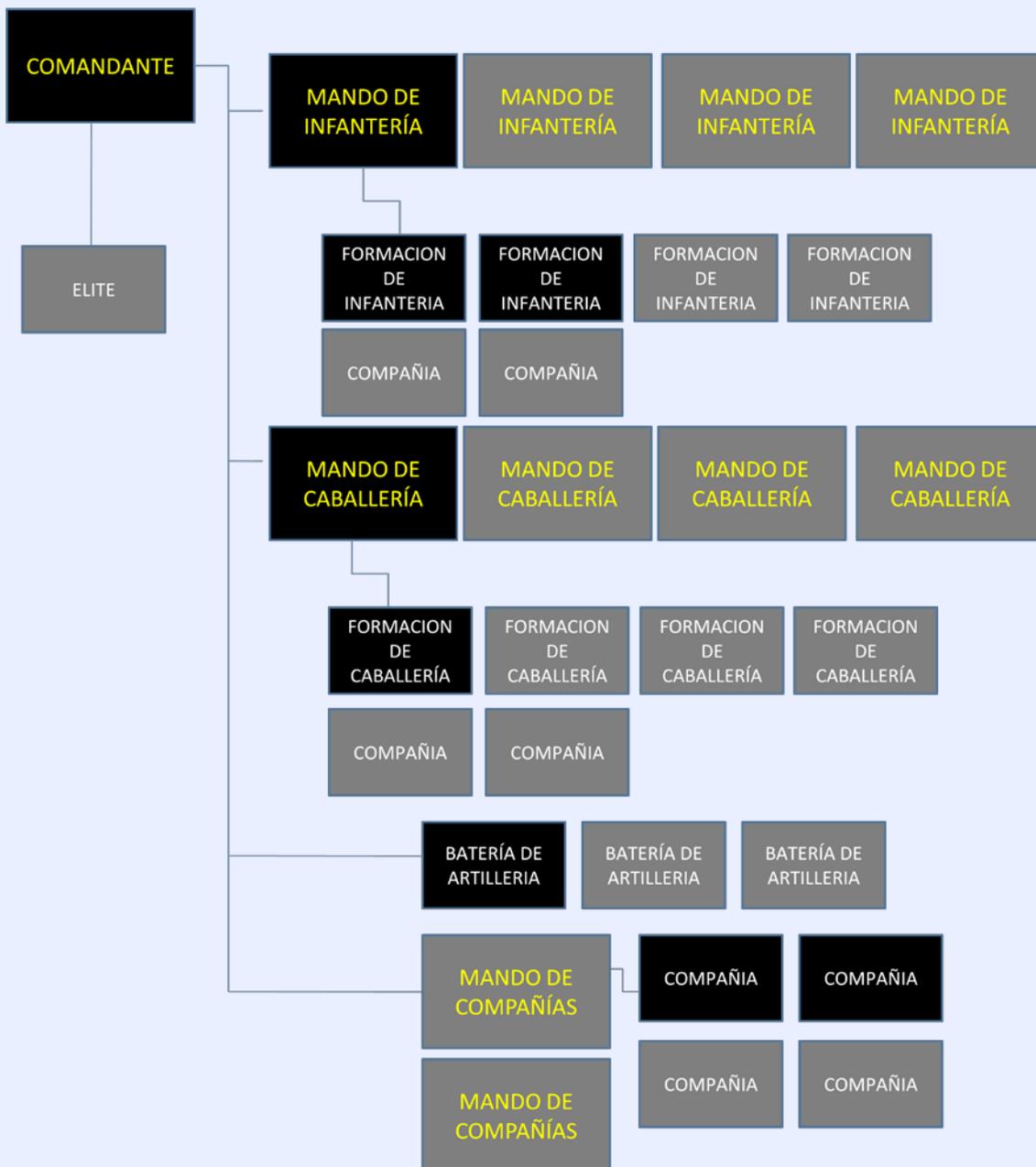
COMPAÑÍAS DE VOYNUKS BALCANICOS										55 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Alabardas
5	3	0	3	3	3	4	4	4	4	Ligera
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-5pts

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

EJERCITO OTOMANO



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

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

Imperial Maximiliano 1494-1519

REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Puede ser un ejército Estándar o de Caballería.

No puede haber más de una Compañía de Disparo por dos Formaciones de Cuadro de Lansquenetes

No puede haber más de una Compañía de Arqueros de Ordenanza por cada Formación de Cuadro de Lansquenetes

No podrán escogerse Compañías de Arqueros de Ordenanza después de 1507

Solo podrán escogerse más de una Compañías de Disparo Grandes armadas con arcabuz desde 1515.

Debe de haber al menos una Formación de Gendarmes por cada dos Formaciones de Infantería.

La unidad de elite siempre deberá ser de Gendarmes o Lansquenetes

Al menos la mitad de las Formaciones de Infantería y Compañías deben tener la regla mercenario.

Hasta las mitad de los Cuadros Lansquenetes pueden tener la opción Milicias Ciudadanas

No puede haber más Formaciones de Arcabuceros a Caballos que Formaciones de Ballesteros a Caballo

No puede haber más Formaciones de Caballería ligera con Arcabuceros que Formaciones de Caballería Ligera con Ballesta

FORMACIONES DE INFANTERÍA

CUADRO DE LANSQUENETES

110 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas
4	4	0	5	4	5	4	5	4	3	Numeroso Cuadro
Milicias Ciudadanas: <i>Disciplina 3 (incompatible con Mercenarios)</i>										-20pts
Mermado : <i>Aguante 4</i>										-15pts
Mandobles										+5pts
Alabardas										+5pts
Mercenarios: <i>Regla Mercenarios</i>										-10pts



FORMACIONES DE CABALLERÍA

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

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

CABALLERÍA LIGERA										50 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Ligera, Angulo Extendido
8	3	0	2	3	2	4	3	4	5	
Veteranos: Disciplina 3										+10pts
Ballesteros: Ballesta. Fuego 2 (incompatible con Arcabuz)										+15pts
Arcabuceros: Arcabuz. Fuego 2. (incompatible con Ballesta).										+10pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-10pts

COMPAÑÍAS

COMPAÑÍAS DE DISPARO										60 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Ballestas
5	2	3	3	3	2	3	3	4	4	Ligera
Arqueros de Ordenanza: Disciplina 4. Arco largo										+10pts
Grande: Fuego 4, Aguante 3. Pierde Regla Ligera										+20pts
Dispersa: Coraje 2 y Regla Escaramuceadores										-10pts
Mercenarios: Regla Mercenarios (incompatible con Arqueros de Ordenanza)										-5pts
Arcabuz : Sustituir Ballestas por Arcabuces.										-5pts

COMPAÑÍAS DE MELÉ										55 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Alabardas
5	3	0	3	3	3	4	4	4	4	Ligera
Veterano: Disciplina 4										+10pts
Aguerridos: Combate 4 y Coraje 4										+30pts
Mandobles										+5pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-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
Caballo de Tiro										+5pts

BATERÍA DE ARTILLERÍA MEDIA										70 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Cañón medio
0	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

BATERÍA DE ARTILLERÍA PESADA										85 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Cañón Pesado
0	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



Francia 1494-1535

REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Puede ser un ejército Estándar o de Caballería.

Debe de haber al menos una *Formación de Gendarmes* por cada dos *Formaciones de Infantería*.

No puede haber más *Cuadros de Lansquenets* que *Cuadros de Suizos* si se usan ambos tipos de *Formación*.

La unidad de élite siempre deberá ser de *Gendarmes*.

Al menos la mitad de las *Formaciones de Infantería* y *Compañías* deben tener la regla mercenario.

No puede haber más *Formaciones de Arcabuceros a Caballo* que *Formaciones de Ballesteros a Caballo*

Los *Cuadros de Lansquenets* y los *Cuadros de Suizos* no pueden ir en el mismo mando.

Las *Compañías de Melé* solo pueden ser aguerridas si van en el mismo mando que los *Cuadros de Suizos* o *Cuadros de Lansquenets*.

FORMACIONES DE INFANTERÍA

CUADRO DE LANSQUENETS										110 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas
4	4	0	5	4	5	4	5	4	3	Numeroso Cuadro
Bisoño: <i>Disciplina 4</i>										-10pts
Mermado : <i>Aguante 4</i>										-15pts
Mandobles										+5pts
Alabardas										+5pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-10pts

CUADRO DE SUIZOS										150 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas
4	5	0	5	5	5	4	5	4	3	Numeroso Cuadro
Mermado : <i>Aguante 4</i>										-15pts
Mandobles										+5pts
Alabardas										+5pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-10pts

CUADRO DE PIQUEROS										100 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas
4	4	0	4	4	5	4	5	4	3	Numeroso Cuadro
Mermado : <i>Aguante 4</i>										-15pts
Mandobles										+5pts
Alabardas										+5pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-10pts

FORMACIONES DE CABALLERÍA

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

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

CABALLERÍA LIGERA										50 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Ligera, Angulo Extendido
8	3	0	2	3	2	4	3	4	5	
Estradiotas: Combate 4 y Regla Impetuoso (incompatible con Ballestas y Arcabuz)										+10pts
Veteranos: Disciplina 3										+10pts
Ballesteros: Ballesta. Fuego 2 (incompatible con Arcabuz)										+15pts
Arcabuceros: Arcabuz. Fuego 2 (incompatible con Ballesta).										+10pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-10pts

COMPAÑÍAS

COMPAÑÍAS DE DISPARO										60 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Ballestas
5	2	3	3	3	2	3	3	4	4	Ligera
Veterano: Disciplina 4										+10pts
Grande: Fuego 4, Aguante 3. Pierde Regla Ligera										+20pts
Dispersa: Coraje 2 y Regla Escaramuceadores										-10pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-5pts
Arcabuz : Sustituir Ballestas por Arcabuces. Incompatible con Veterano										-5pts

COMPAÑÍAS DE MELÉ										55 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Alabardas
5	3	0	3	3	3	4	4	4	4	Ligera
Veterano: Disciplina 4										+10pts
Aguerridos: Combate 4 y Coraje 4										+30pts
Mandobles										+5pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-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
Caballo de Tiro										+5pts

BATERÍA DE ARTILLERÍA MEDIA										70 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Cañón medio
0	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

BATERÍA DE ARTILLERÍA PESADA										85 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Cañón Pesado
0	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



Españoles Trastámaras 1494-1515

REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Puede ser un ejército Estándar o de Caballería.

Las Coronelías solo pueden ser elegidas desde 1505

Los Cuadros de Piqueros solo podrán ser escogidos antes de 1505

A partir de 1505 no podrán equiparse las *Compañías de Disparo* con Ballesta.

Debe de haber al menos una *Formación de Caballería Ligera* por cada *Formación de Gendarmes*.

Deberá haber una *Formación de Gendarmes* por cada tres *Formaciones de Infantería*

La unidad de elite podrá ser de *Guardias de Castilla, Coronelía Española o Compañías de Disparo con Arcabuces*

Al menos la mitad de las *Formaciones de Infantería* y *Compañías* deben tener la regla mercenario.

No puede haber más *Formaciones de Caballería Ligera* armadas con arcabuz o ballesta que *Formaciones de Caballería Ligera* armadas con Jabalina.

No puede haber más *Formaciones de Ballesteros a Caballo* que *Formaciones de Arcabuceros a Caballo*

No puede haber más *Compañías de Disparo* equipadas por Ballesta que con Arcabuz

Solo podrá escogerse *Artillería Ligera* en 1512 que simularán las carretas equipadas con arcabuces pesados.

FORMACIONES DE INFANTERÍA

CUADRO DE LANSQUENETES

110 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas
4	4	0	5	4	5	4	5	4	3	Numeroso Cuadro
Bisoño: <i>Disciplina 4</i>										-10pts
Mermado : <i>Aguante 4</i>										-15pts
Mandobles										+5pts
Alabardas										+5pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-10pts

CORONELIA

110 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas Arcabuces
4	4	3	4	4	4	4	5	4	3	
Mermado : <i>Aguante 3</i>										-15pts
Espadachines										+5pts
Alabardas										+5pts
Veterano: <i>Disciplina 5</i>										+10pts

CUADRO DE PIQUEROS										100 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas
4	4	0	4	4	5	4	5	4	3	Numeroso Cuadro
Mermado : <i>Aguante 4</i>										-15pts
Mandobles										+5pts
Alabardas										+5pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-10pts

FORMACIONES DE CABALLERÍA

GENDARMES										105 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Lanzas de caballería
7	4	0	3	4	3	4	4	3	4	
Grande: <i>Aguante 4</i>										+10pts
Guardias de Castilla: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Italianos u otras naciones: Regla Mercenarios										-10pts

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

CABALLERÍA LIGERA										65 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Jabalina
8	3	2	2	3	2	4	3	4	5	Ligera, Angulo Extendido
Veteranos: <i>Disciplina 3</i>										+10pts
Ballesteros: Sustituir Jabalina por Ballesta (incompatible con Arcabuz)										+10pts
Arcabuceros: Sustituir Jabalina por Arcabuz (incompatible con Ballesta).										+5pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-10pts

COMPAÑÍAS

COMPAÑÍAS DE DISPARO										60 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Ballestas
5	2	3	3	3	2	3	3	4	4	Ligera
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Grande: <i>Fuego 4, Aguante 3. Pierde Regla Ligera</i>										+20pts
Dispersa: <i>Coraje 2 y Regla Escaramuceadores</i>										-10pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-5pts
Arcabuz : Sustituir Ballestas por Arcabuces. Incompatible con Veterano										-5pts

COMPAÑÍAS DE MELÉ										55 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Alabardas
5	3	0	3	3	3	4	4	4	4	Ligera
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Aguerridos: <i>Combate 4 y Coraje 4</i>										+30pts
Mandobles										+5pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-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	ligero
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+5pts
Gran Batería: <i>Fuego y Aguante 2</i>										+35pts
Caballo de Tiro										+5pts

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

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



ESTADOS ITALIANOS 1494-1534

REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Puede ser un ejército Estándar o de Caballería.

Debe de haber al menos una *Formación de Caballería Ligera* por cada *Formación de Gendarmes*. Si se escoge Venecia este mínimo deberá ser de Estradiotas.

No puede haber más *Formaciones de Ballesteros a Caballo* que *Formaciones de Gendarmes*.

Deberá tener una *Formación de Gendarmes* por cada tres *Formaciones de Infantería*

La unidad de elite deberá ser de *Gendarmes*

Al menos la mitad de las *Formaciones de Infantería* y *Compañías* deben tener la regla mercenario.

No puede haber más *Formaciones de Caballería Ligera* armadas con arcabuz que *Formaciones de Caballería Ligera* armadas con ballesta

Las opciones de Solo... solamente podrán escogerse si el ejército es de ese Estado

Venecia solo podrá escoger Cuadros Suizos en los años 1512 a 1529

FORMACIONES DE INFANTERÍA

CUADRO DE LANSQUENETES

110 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas
4	4	0	5	4	5	4	5	4	3	Numeroso Cuadro
Bisoño: <i>Disciplina 4</i>										-10pts
Mermado : <i>Aguante 4</i>										-15pts
Mandobles										+5pts
Alabardas										+5pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-10pts

CUADRO DE SUIZOS (SOLO MILAN Y VENECIA)

150 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas
4	5	0	5	5	5	4	5	4	3	Numeroso Cuadro
Mermado : <i>Aguante 4</i>										-15pts
Mandobles										+5pts
Alabardas										+5pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-10pts

CUADRO DE PIQUEROS (SOLO ESTADOS PONTIFICIOS, VENECIA Y FLORENCIA)

100 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas
4	4	0	4	4	5	4	5	4	3	Numeroso Cuadro
Solo Florencia y Venecia : <i>Disciplina 3</i>										-10pts
Mermado : <i>Aguante 4</i>										-15pts
Mandobles										+5pts
Alabardas										+5pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-10pts

FORMACIONES DE CABALLERÍA

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

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

CABALLERÍA LIGERA										50 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Ligera, Angulo Extendido
8	3	0	2	3	2	4	3	4	5	
Estradiotas: Combate 4 y Regla Impetuoso (incompatible con Ballestas y Arcabuz)										+10pts
Veteranos: Disciplina 3										+10pts
Ballesteros: Ballesta. Fuego 2 (incompatible con Arcabuz)										+15pts
Arcabuceros: Arcabuz. Fuego 2 (incompatible con Ballesta).										+10pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-10pts

COMPAÑÍAS

COMPAÑÍAS DE DISPARO										60 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Ballestas
5	2	3	3	3	2	3	3	4	4	Ligera
Grande: Fuego 4, Aguante 3. Pierde Regla Ligera										+20pts
Dispersa: Coraje 2 y Regla Escaramuceadores										-10pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-5pts
Arcabuz : Sustituir Ballestas por Arcabuces										-5pts

COMPAÑÍAS DE MELÉ										55 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Alabardas
5	3	0	3	3	3	4	4	4	4	Ligera
Veterano: Disciplina 4										+10pts
Mandobles										+5pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-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
Caballo de Tiro										+5pts

BATERÍA DE ARTILLERÍA MEDIA (SOLO VENECIA)										70 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Cañón medio
0	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

BATERÍA DE ARTILLERÍA PESADA										85 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Cañón Pesado
0	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



Inglaterra Tudor 1494-1534

REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Debe de ser un ejército Estándar

No puede haber más Cuadros de Lansquenetes que otro tipo de Formaciones de Infantería

La mitad al menos de las Formaciones de Infantería deberán ser de Arqueros Largos

No puede haber más de una Formación de Gendarmes en el ejército

No puede haber más de una *Batería de Artillería Media* en el ejército

La unidad de elite deberá ser de *Gendarmes u Hombres de Armas*

FORMACIONES DE INFANTERÍA

CUADRO DE LANSQUENETES

100 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas
4	4	0	5	4	5	4	5	4	3	Numeroso Cuadro Mercenario
Bisoño: <i>Disciplina 4</i>										-10pts
Mermado : <i>Aguante 4</i>										-15pts
Mandobles										+5pts
Alabardas										+5pts

ARQUEROS LARGOS Y HOMBRES DE ARMAS

115 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcos largos, Alabardas
5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	
Bisoño: <i>Disciplina 3</i>										-10pts
Veterano: <i>Disciplina 5</i>										+10pts
Vacilantes : <i>Coraje 3</i>										-15pts
Estacas: <i>Regla Fortaleza Móvil</i>										+10pts

HOMBRES DE ARMAS

105 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Mandobles, Alabardas
4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	
Veteranos y Guardias: <i>Disciplina 5</i>										+10pts
Milicia: <i>Disciplina 3</i>										-10pts

FORMACIONES DE CABALLERÍA

GENDARMES

105 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Lanzas de caballería
7	4	0	3	4	3	4	4	3	4	

SEMILANCEROS

90 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Lanzas de Caballería
8	4	0	3	3	3	4	4	3	4	
Grande: <i>Aguante 4</i>										+10pts
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts

CABALLERÍA LIGERA										50 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Ligera, Lanza de Caballería
8	3	0	2	3	2	4	3	4	5	
Veteranos: <i>Disciplina 3</i>										+10pts

COMPAÑÍAS

COMPAÑÍAS ARQUEROS										50 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arco Ligera
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>										-10pts

COMPAÑÍAS DE MELÉ										55 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Alabardas Ligera
5	3	0	3	3	3	4	4	4	4	
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
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
Caballo de Tiro										+5pts

BATERÍA DE ARTILLERÍA MEDIA										70 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Cañón medio
0	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



Escocia 1494-1534										
REGLAS DE ORGANIZACIÓN										
Debe de ser un ejército Estándar										
No puede haber más de Formaciones de Infantería de las Tierras Altas que Formaciones de Infantería de las Tierras Bajas										
No puede haber más de Formaciones de Infantería de las Tierras Altas que Formaciones de Infantería de las Tierras Bajas										
Solo puede haber Compañías de Disparo después de 1514										

FORMACIONES DE INFANTERÍA

INFANTERÍA DE LAS TIERRAS BAJAS										80 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	
4	4	0	4	4	4	4	5	4	3	Cuadro
Bisños: <i>Disciplina 3</i>										-10pts
Mermado : <i>Aguante 3</i>										-15pts
Mandobles										+5pts
Alabardas										+5pts
Picas (Solo después de 1513)										+5pts

INFANTERÍA DE LAS TIERRAS ALTAS										110 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	
5	4	3	4	4	4	4	3	4	4	Mandobles, Arcos largos Impetuosos, Frenéticos
Bisños: <i>Disciplina 3</i>										-10pts

FORMACIONES DE CABALLERÍA

CABALLERÍA FRONTERIZA										65 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	
8	3	2	2	3	2	4	3	4	5	Ballesta Ligera, Angulo Extendido
Veteranos: <i>Disciplina 3</i>										+10pts
Lanceros: Lanza de caballería										+10pts

COMPAÑÍAS

COMPAÑÍAS DE DISPARO										50 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	
5	2	3	3	3	2	3	3	4	4	Arcabuces Ligera, Mercenarios
Grande: <i>Fuego 4, Aguante 3. Pierde Regla Ligera</i>										+20pts
Dispersa: <i>Coraje 2 y Regla Escaramuceadores</i>										-10pts

COMPAÑÍAS DE MELÉ										55 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Alabardas
5	3	0	3	3	3	4	4	4	4	Ligera
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Mandobles										+5pts
Infantería de las Tierras Altas. Regla Frenetico y Regla Impetusos										+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
Caballo de Tiro										+5pts

BATERÍA DE ARTILLERÍA MEDIA										70 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Cañón medio
0	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

BATERÍA DE ARTILLERÍA PESADA										85 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Cañón Pesado
0	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



Españoles Imperiales 1516-1534

REGLAS DE ORGANIZACIÓN

Puede ser un ejército Estándar o de Caballería.

No podrá haber más *Compañías de Melé* que *Compañías de Disparo*

No podrá haber más *Coronelías* que *Cuadros de Lansquenetes*

Deberá tener una *Formación de Gendarmes* por cada tres *Formaciones de Infantería*

La unidad de elite podrá ser de *Gendarmes*, *Coronelía Española* o *Compañías de Disparo*

Al menos la mitad de las *Formaciones de Infantería* y *Compañías* deben tener la regla mercenario.

No puede haber más *Formaciones de Caballería Ligera* armadas con arcabuz que *Formaciones de Caballería Ligera* armadas con Jabalina o Lanza de Caballería

No puede haber más *Formaciones de Arcabuceros a Caballo* que *Formaciones de Gendarmes*.

FORMACIONES DE INFANTERÍA

CUADRO DE LANSQUENETES, VALONES O FLAMENCOS 110 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas
4	4	0	5	4	5	4	5	4	3	Numeroso Cuadro
Bisoño: Disciplina 4										-10pts
Mermado : Aguante 4										-15pts
Mandobles										+5pts
Alabardas										+5pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-10pts

CORONELIA 110 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Picas
4	4	3	4	4	4	4	5	4	3	Arcabuces
Mermado : Aguante 3										-15pts
Espadachines										+5pts
Alabardas										+5pts
Veterano: Disciplina 5										+10pts



FORMACIONES DE CABALLERÍA

GENDARMES										105 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Lanzas de caballería
7	4	0	3	4	3	4	4	3	4	
Grande: <i>Aguante 4</i>										+10pts
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Italianos u otras naciones: Regla Mercenarios										-10pts

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

CABALLERÍA LIGERA										55 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Jabalina
8	3	2	2	3	2	4	3	4	5	Ligera, Angulo Extendido
Veteranos: <i>Disciplina 3</i>										+10pts
Lanceros: Sustituir Jabalina por Lanza de caballería. <i>Fuego 0 y Combate 4</i> (incompatible con Arcabuz). Pierden Regla Ángulo Extendido										+10pts
Arcabuceros: Sustituir Jabalina por Arcabuz										+10pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-10pts

COMPAÑÍAS

COMPAÑÍAS DE DISPARO										55 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcabuz
5	2	3	3	3	2	3	3	4	4	Ligera
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Grande: <i>Fuego 4, Aguante 3. Pierde Regla Ligera</i>										+20pts
Dispersa: <i>Coraje 2 y Regla Escaramuceadores</i>										-10pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-5pts

COMPAÑÍAS DE MELÉ										55 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Alabardas
5	3	0	3	3	3	4	4	4	4	Ligera
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Aguerridos: <i>Combate 4 y Coraje 4</i>										+30pts
Mandobles										+5pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-5pts



BATERÍAS DE ARTILLERÍA

BATERÍA DE ARTILLERÍA MEDIA										70 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Cañón medio
0	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

BATERÍA DE ARTILLERÍA PESADA										85 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Cañón Pesado
0	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





Con las listas de ejército que encontrarás en este suplemento podrás recrear las batallas que se desarrollaron desde el final del siglo XV y el primer tercio del siglo XVI en donde los lansquenets brillaron en los campos de batalla, hasta la formación de los Tercios en Italia. Se podrán recrear entre otras las batallas del Gran Capitán hasta las invasiones turcas en Europa Oriental.

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**.