

LIBER MILITUM : TERTIOS



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

Listas No Oficiales hechas por aficionados del club Septimogrado

“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 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 3" de una Formación de Infantería, pueden refugiarse en él 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. 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 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.

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										+25pts
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										+10pts
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 Ligera
5	2	3	3	3	2	3	3	4	4	
Arqueros de Ordenanza: Disciplina 4. Arco										+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

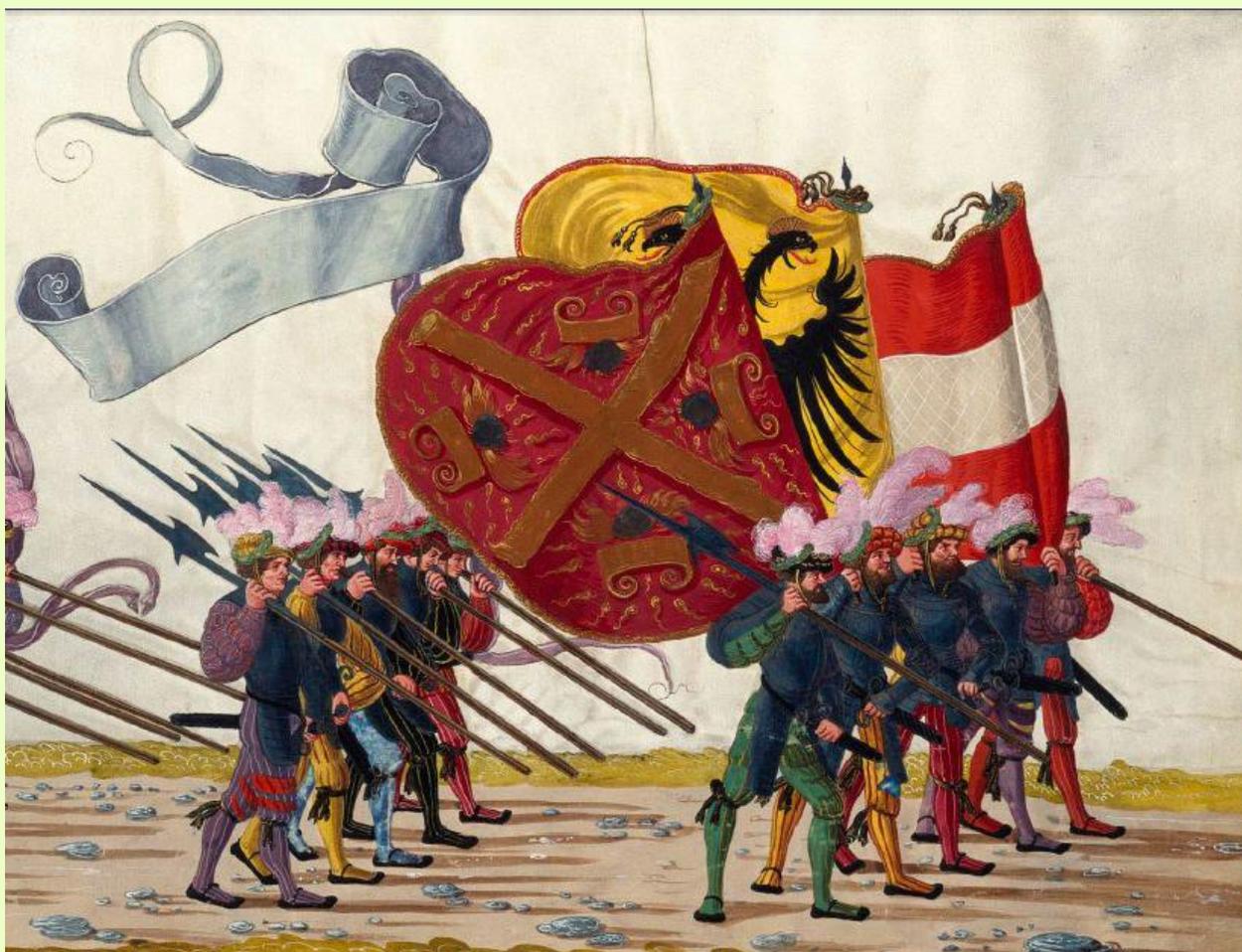
COMPAÑÍAS DE MELÉ										55 puntos
Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Alabardas Ligera
5	3	0	3	3	3	4	4	4	4	
Veterano: Disciplina 4										+10pts
Aguerridos: Combate 4 y Coraje 4										+30pts
Mandobles										+5pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-5pts

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 Lansquenetes* 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 Lansquenetes* 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 Lansquenetes*.

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

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	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

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										+25pts
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										+10pts
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	
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).										+15pts
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	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

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>										+10pts
Veterano: <i>Disciplina 4</i>										+10pts
Mercenarios: Regla Mercenarios										-10pts
Arcabuceros a caballo: Cambiar Ballestas por Arcabuces										-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	
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



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: Disciplina 4										-10pts
Mermado : Aguante 4										-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 : Aguante 4										-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 : Disciplina 3										-10pts
Mermado : Aguante 4										-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										+25pts
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										+10pts
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

75 puntos

Vel	Combate	Fuego	Disciplina	Coraje	Aguante	INF	CAB	SAL	ART	Arcos
5	3	3	4	3	4	4	3	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 (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



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 Lansquenets*

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: <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
4	4	3	4	4	4	4	5	4	3	Arcabuces
Mermado : <i>Aguante 3</i>										-15pts
Espadachines										+5pts
Alabardas										+5pts
Veterano: <i>Disciplina 5</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: <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>										+10pts
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

