

Brevis Editio Tercios



Brevis Editio Tercios

Reglamento para grandes batallas con miniaturas
ambientadas en la Guerra de los Treinta Años

Un juego de Abián Suárez Hernández y Rayco Suárez Hernández

Arte gráfico: Pedro Suárez Jiménez

Una creación de:  **EL KRAKEN RELEASED**
released.elkraken.es

Equipo de testadores: Yarovit Caballero Hernández, Manuel Díaz Diepa, Rubén Fernández González, José Fleitas, Jacomar González Suárez, Ion Gracia Suárez, Emilio Guerra, Pablo Hernández Hellín, Rafael Hoyos Janina, Juan Luis Moreno Tapia, Adrián Navarro García, Víctor Rodríguez Mesa, Nauzet Martín Herrera, Luca Occhi, Francisco del Pino Santos, Antonio V. Quevedo Franco, Yaiza Quevedo Guzmán, Álvaro Santana Santana y Ángel Suárez Marrero.

Edita: **Designs & Edits**

Proyecto Cruz S.L.

C/ Plaza de Toros Vieja N°2, 5ºE
29002 Málaga - ESPAÑA

www.breakingwar.com

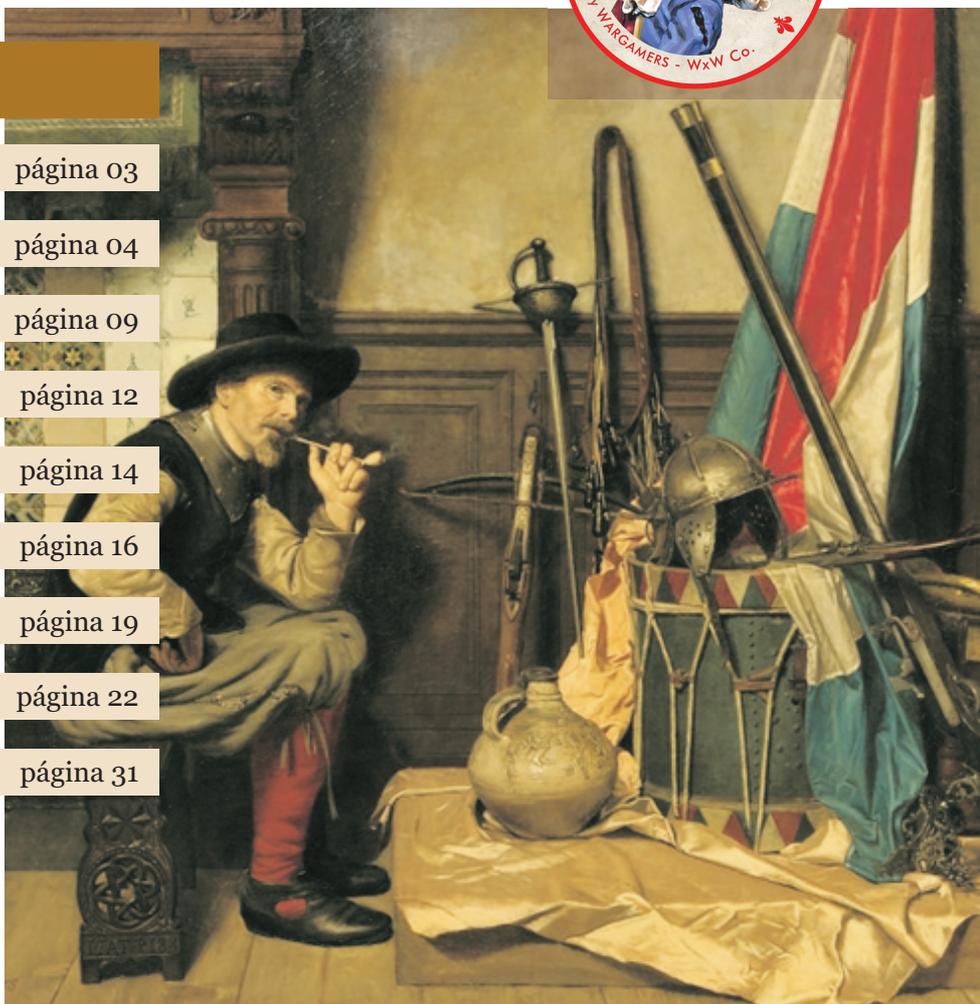
Copyright©2015 Abián Suárez Hernández y Rayco Suárez Hernández

Documento gratuito de libre difusión.



Índice

	Introducción	página 03
	Elementos del Juego	página 04
	Procedimiento	página 09
	Movimiento	página 12
	Disparo	página 14
	Combate	página 16
	Las Tropas	página 19
	El Ejército	página 22
	La Batalla	página 31



Introducción



Bienvenidos a estas líneas con las que comienza **Tercios**, el juego de grandes batallas con miniaturas ambientado durante la Guerra de los Treinta Años (1608-1648).

Estás disfrutando de la **Brevis Editio** de **Tercios**. Esta es una versión resumida, simplificada de **Liber Militum: Tercios**. Comenzar con **Brevis Editio** es una forma ideal de iniciarse si no se tiene experiencia en wargames, o si se desea probar el juego de forma ligera sin añadirle demasiada complejidad.

El Juego

Como desarrolladores de juegos, creemos que es nuestra responsabilidad diseñar unas reglas que estimulen al jugador a vivir una experiencia amena y que disfrute al recrear lo pretendido, épicas batallas, históricas o ficticias, que dejen el inequívoco sabor de la satisfacción.

La mesa de juego debe resultar atractiva visualmente, que la partida recuerde a esos viejos lienzos que rememoran las famosas batallas. Para esto no creemos que sea necesario el añadir reglas excesivamente complejas, pues consideramos primordial la fluidez del juego por encima de realismos exagerados. No obstante, **Tercios** proporciona la complejidad suficiente para que la victoria sea siempre un desafío.

Tercios es un juego de batallas a gran escala, ya que cada unidad del juego representa las enormes formaciones que en muchas ocasiones eran formadas por más de un millar de hombres. Por ello resulta un juego con mayor abstracción que otros, pues en esta escala de recreación bélica es indiferente la acción individual de los soldados, importa su conjunto.

Brevis Editio vs Liber Militum

Todas las reglas que se aprendan en esta Brevis Editio serán aplicables en Liber Militum. Simplemente se amplían las opciones y se enriquece en reglas, más específicas, y trasfondo. Los ejércitos coleccionados serán perfectamente compatibles.

Enumeramos las principales diferencias:

Textos expandidos: Puesto que en esta versión se pretende incluir lo imprescindible para jugar, se omiten numerosos textos referentes al trasfondo histórico.

Unidades de Mando: En este reglamento no se incluyen las reglas de las unidades de Mando. Los Mandos de Liber Militum no sólo se limitan a proporcionar moral a las tropas cercanas. Éstos disponen de una selección de virtudes y cualidades que les permiten realizar toda suerte de artimañas con sus habilidades, o de proporcionar bonus a ciertos valores en determinadas circunstancias. Añaden gran profundidad estratégica al juego y carisma a los ejércitos.

Reglas Especiales: En Liber Militum se añaden muchísimas reglas para representar diferentes cualidades de las tropas que no están en esta versión.

Listas de Ejército: El sistema de creación de listas también es considerablemente más rico, permitiendo gran variedad de ejércitos.

Tipos de Batallas: En este libro sólo se incluye un tipo de batalla estándar. En la versión completa se incluyen seis, la toma de colinas, la defensa de posiciones y despliegues alternativos que añaden gran variedad al juego.

Elementos del Juego



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

No pretendemos limitar al coleccionista a usar miniaturas de cualquier fabricante. El juego se adapta bien a cualquier escala, siendo las de 15mm y 28mm las más populares, aunque hay otras opciones muy interesantes, como los 6mm. Hemos pretendido que el baseado sea lo menos condicionante posible para facilitar el uso de unidades preparadas para otros juegos.

Sería recomendable, eso sí, que los contendientes coincidieran en escala, por puras razones estéticas y, de forma ideal, y para un mayor equilibrio del juego, que usen el mismo baseado.

Unidades:

Los elementos que se enfrentan en el campo de batalla son las **unidades de Tropas**. Estas representan escuadrones, batallones o pequeños grupos de soldados y complementos como la artillería. Son, en definitiva, los soldados dispuestos a morir por nuestra causa.

Las Tropas se dividen en Infantería, Caballería y Artillería.

Todas las Tropas deben estar basadas en peanas cuadradas o rectangulares. Un grupo de miniaturas sobre ella representará a la unidad. Este juego recomienda una serie de medidas para estas bases, dependiendo del tipo de unidad, pero

ha de aclararse que se hace tan sólo de forma orientativa. Dos centímetros, incluso tres, arriba o abajo de las cantidades indicadas no deberían ocasionar problemas.

Las medidas se dan en centímetros:

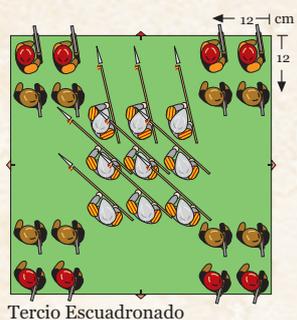
Tipo	Ancho	Prof.
Tercio Escuadrado	12	12
Otras Formaciones	12	6
Caballería	8	4
Caballería Grande	8	8
Compañía	8	4
Artillería	4	4

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

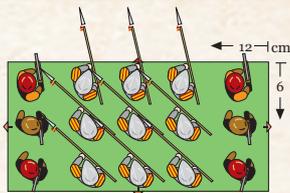
Algunos jugadores prefieren una gran densidad de miniaturas para dar una mayor sensación de profundidad. Por el contrario, otros prefieren ser más prácticos y montar las indispensables para identificar el tipo de tropa.

En la página siguiente se incluyen esquemas de las unidades para el baseado de miniaturas de 15mm y 28mm. La cantidad de miniaturas que se muestran pretenden aproximarse a las proporciones históricas de cada tipo de unidad; es igualmente factible alterar su número para adaptarnos a nuestra colección o preferencias.

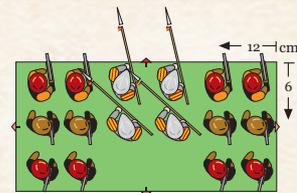
Ejemplos de basado para miniaturas de 28mm



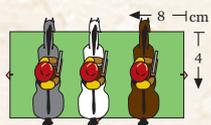
Tercio Escudronado



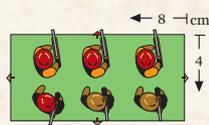
Escuadrón Clásico



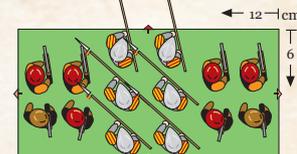
Escuadrón Moderno



Caballería

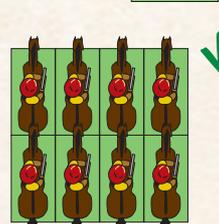
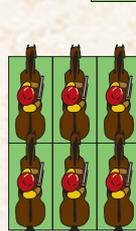
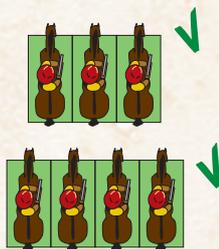
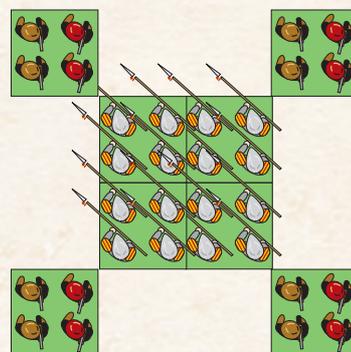
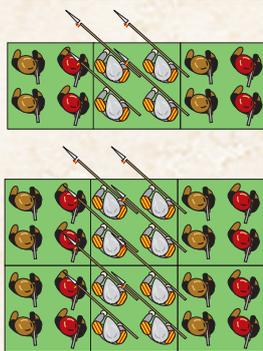
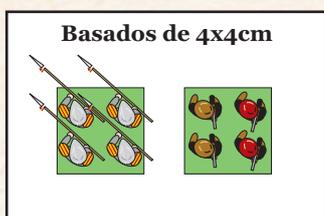


Compañía

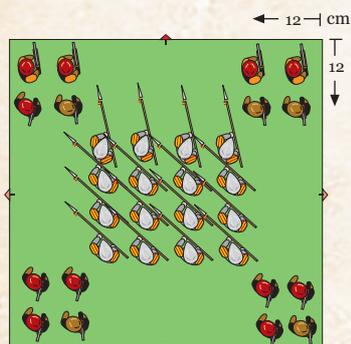


Batallón Reformado

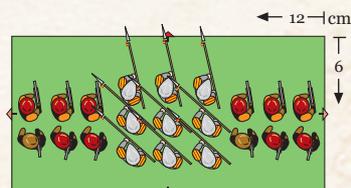
Compatibilidad de basado para miniaturas de 28mm



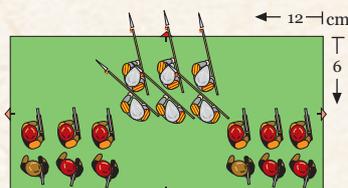
Ejemplos de basado para miniaturas de 15mm



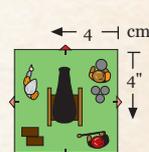
Tercio Escudronado



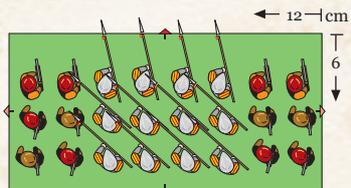
Batallón Reformado



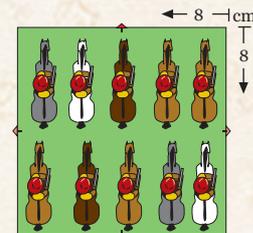
Escuadrón Moderno



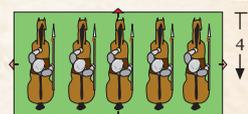
Artillería



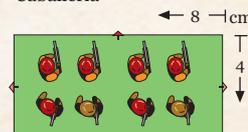
Escuadrón Clásico



Caballería Grande

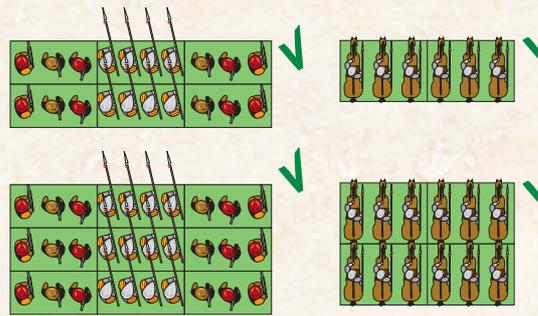
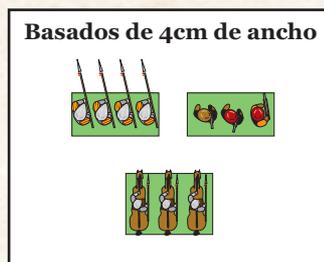


Caballería



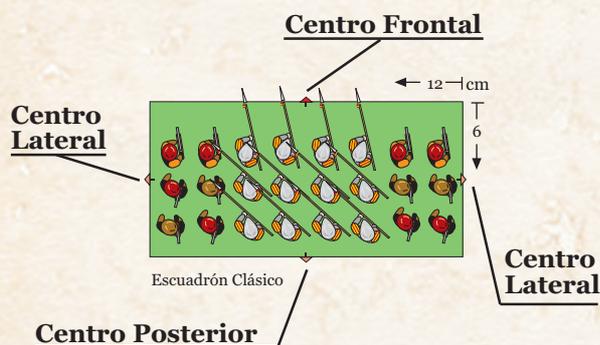
Compañía

Compatibilidad de basado para miniaturas de 15mm



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

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



Las unidades de Artillería disponen de una mayor libertad a la hora de su montaje. Es posible montarlas en bases, de la misma forma que el resto de tropas, pero se permite igualmente no montar los cañones en peana alguna y usar la miniatura del cañón con la dotación en peanas individualizadas junto a la pieza.

Usaremos en este caso, como Centro Frontal del Cañón, la boca del propio cañón.

En baterías grandes de cañones aconsejamos el uso de, al menos, 2 miniaturas de cañón para representar la mayor presencia de piezas de artillería.

Valores:

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

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

Los valores son los siguientes:

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

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

Fuego: Es la potencia de ataque a distancia.

Coraje: Es la tenacidad que permitirá a nuestra unidad sobreponerse a los desánimos durante la batalla. Es una medida de resistencia a los daños recibidos.

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

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



Modificadores:

Los Valores numéricos de las unidades pueden verse afectados por diferentes modificadores. Las órdenes que estos reciban, el desgaste de la batalla o las condiciones del terreno son algunos de los factores que pueden hacer cambiar sus valores. Estos pueden ser aumentados o reducidos.

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

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

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

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

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

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

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

Aumentando

Valor Original	1	2	3	4	5	6
1 aumento	1	3	4	6	7	9
2 ó más aumentos	2	4	6	8	10	12

Reduciendo

Valor Original	1	2	3	4	5	6
1 reducción	1	1	2	2	3	3
2 ó más reducciones	1	1	1	1	1	1



Defensas:

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



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

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

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



Marcadores:

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

Estos marcadores pueden ser de cualquier tipo, fichas impresas como las que ofrecemos o cualquier otro elemento que nos sirva de marcador. Algunos jugadores son muy creativos a la hora de sustituir marcadores por miniaturas de soldados heridos o banderas sobre la unidad.



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

Fresca: Cuando no tiene ninguno.

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



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

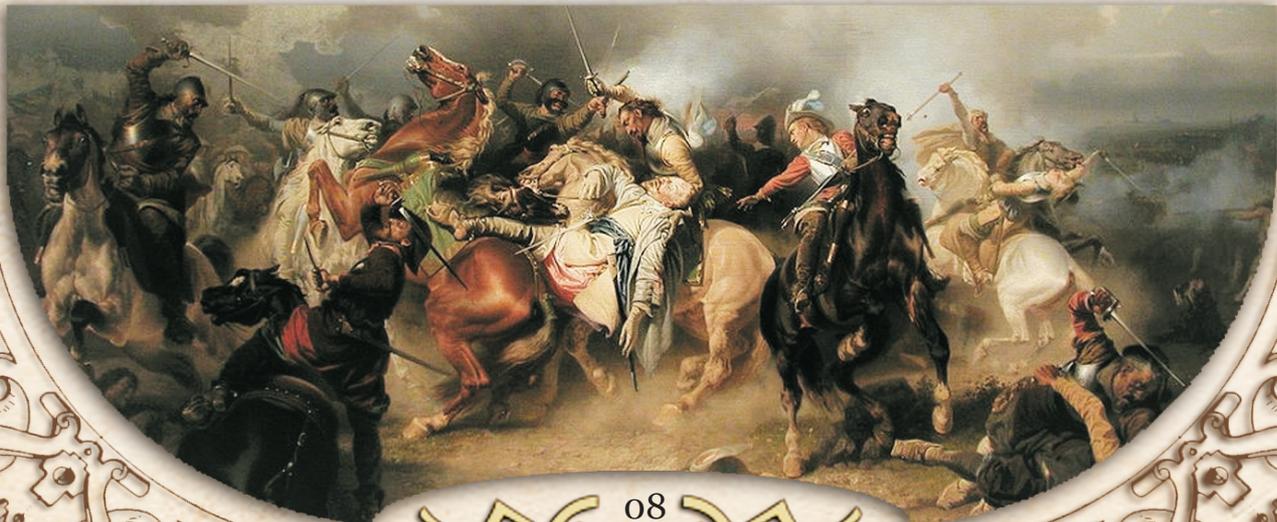
Ciertos acontecimientos pueden llevar a la unidad a la trágica condición de "desordenada". **Cuando una unidad se encuentra desordenada sufre de una reducción al Coraje.**



Otros elementos:

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

Por supuesto, también se precisa de una superficie en la que desarrollar la batalla. Una mesa estándar de wargames de 120 x 180 centímetros será ideal.



El Procedimiento



La batalla se divide en turnos de juego, que son compartidos por ambos jugadores. Durante cada turno se alternarán activando sus unidades hasta que todas hayan tenido la ocasión de actuar.

Esta secuencia se repetirá hasta que no queden unidades de Tropas sin activar en ambos bandos. Habrá concluido el turno llegado ese momento.

El Turno:

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

Fase de **Planificación**:

- Se colocan las cartas de órdenes boca abajo junto a sus unidades de Tropas.

Fase de **Acción**:

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

Iniciativa:

Todos los turnos, tras la colocación de las cartas de órdenes, deben determinar la iniciativa. Para ello, cada jugador lanza 1D6, siendo la iniciativa propiedad del jugador que obtenga el número mayor. En caso de empate, volverían a lanzarse los dados hasta que se obtengan resultados diferentes en la tirada. **El jugador con la Iniciativa elige quién irá en primer lugar.**

Cuando un jugador deba activar lo hará con una sola unidad, salvo que ya no le queden al rival unidades por activar. Si ese fuera el caso, activará secuencialmente todas las que resten por activar.



Órdenes

Las unidades son activadas mediante órdenes que han de prepararse con antelación. Durante la fase de planificación habremos situado cartas con las órdenes que queremos asignar junto a las diferentes unidades.

Estas se colocan boca abajo con un doble objetivo: ocultar nuestras intenciones al rival y controlar cuál ha actuado y cuál no. Una vez la unidad es activada y se revela la carta, esta se retira. El hecho de que una unidad ya no tenga carta junto a ella nos recordará que ya ha sido activada.

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

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



¡Atención!: Con esta orden podremos llevar a cabo, con la unidad, 2 de las siguientes acciones sin repetir la misma: Mover, Reorganizar (quitar Desorden), Orientar (cambiar el encaramiento de la unidad) o Disparar. No podremos hacer la misma acción 2 veces.

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



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

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

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



¡Corred!: La unidad destinará todos sus esfuerzos a un rápido desplazamiento. Dispone para ello de un doble aumento a la Velocidad.

Sin embargo, no se podrá disparar o buscar el combate con esta orden.



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



¡Resistid!: La unidad se esfuerza en reagruparse. Si esta orden tiene éxito quitaremos 1 marcador de Desgaste de la unidad. Si sólo tenemos un marcador, o ninguno, esta orden no tendrá efecto.



Chequeo de Orden:

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

Si la unidad no está Fresca, será necesario realizar un **Chequeo de Orden**. De fallarlo, la orden se perderá, no pudiéndose activar la unidad.

Se lanzarán tantos D6 como Disciplina. Necesitamos obtener, en alguno de los dados, un resultado de 5+ para superar el chequeo

Disciplina x D6 = objetivo 5+





Reacciones

Cuando una unidad enemiga interactúa con una de las nuestras, podremos intentar reaccionar siempre que la nuestra aún no haya actuado ese turno. Se considera interactuar contra nuestra unidad cuando se acercan a una distancia menor de 3" de nuestro centro frontal o cuando declaran que cargarán contra nuestra unidad con una orden de "¡Atacad!". No es obligatorio reaccionar. Siempre podemos guardar la carta asignada para una futura activación ese turno.

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

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



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



¡Atacad!: Si reaccionamos con ¡Atacad! ante otro ¡Atacad! de nuestro enemigo, llevaremos a cabo una contracarga. Ambas unidades se encontrarán a medio camino, donde se llevará a cabo un combate en el que gozarán de los beneficios de la orden.

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



¡Corred!: Tener a nuestras tropas preparadas para el movimiento nos permitirá llevar a cabo una rápida huida ante el peligro. Cambiaremos el encaramiento de la unidad para que pueda alejarse todo lo posible de la unidad que nos hace reaccionar, y haremos un desplazamiento, como mínimo, igual a nuestra capacidad de movimiento sin modificar. Nuestra Velocidad goza de un doble aumento.

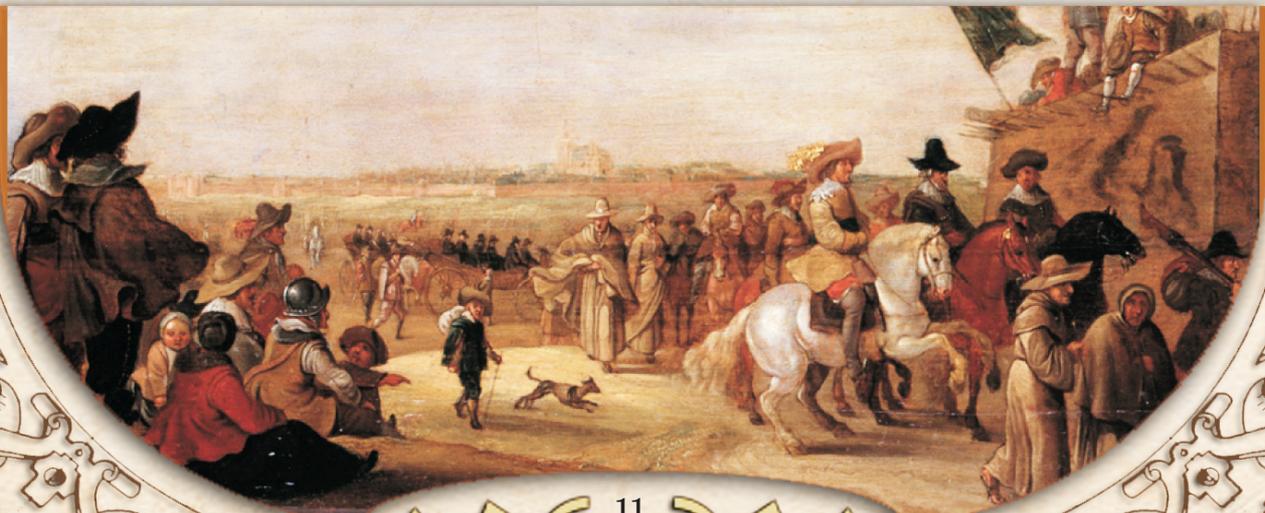


¡Fuego!: Lanzaremos una andanada de disparos antes del combate.

Es especialmente eficaz con armas de fuego, pues estas ven su Fuego aumentado cuando disparan como reacción.



¡Resistid!: La unidad hace acopio de todas sus energías para mantener la formación. Los chequeos de Coraje para resistir dañan un aumento.



Movimiento



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

Movimiento por Activación

Este es el que realizaremos de forma voluntaria cuando activemos una unidad con una orden de ¡Atención!, ¡Atacad! o ¡Corred!

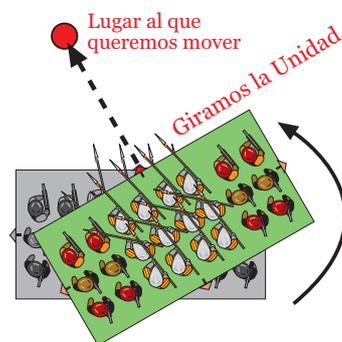
Para llevar a cabo un movimiento, usaremos este procedimiento:

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

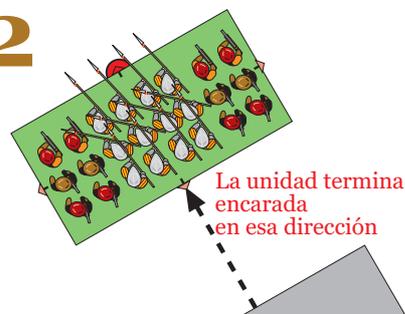
2º - Giramos, usando como eje nuestro Centro Frontal para encarar la unidad directamente hacia el punto deseado. No será posible el movimiento si nos hiciera girar más de 90º.

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

1



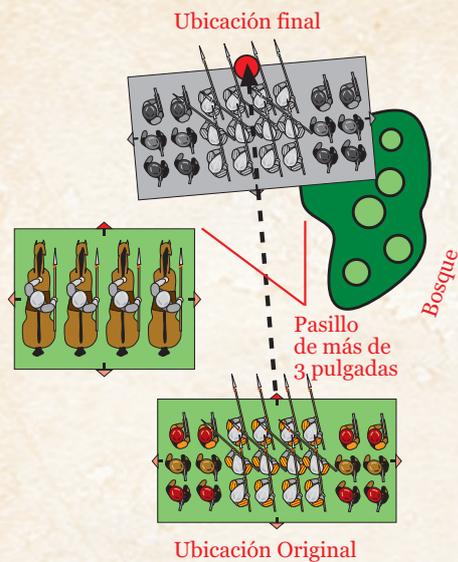
2



Obstáculos

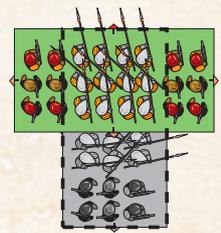
Las unidades pueden ignorar los elementos de terreno y a otras unidades durante su movimiento, siempre que la línea de movimiento desde su centro frontal hacia el nuevo punto no los atraviese. Se entiende que las unidades pueden adaptar su formación para evitar estos obstáculos.

Sin embargo, si pasamos con una unidad entre dos obstáculos o unidades, debe existir un "pasillo" mínimo de 3" para poder realizar el movimiento.



Cambiar Orientación

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



Efectos del Terreno

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

Para que un elemento de escenografía afecte a la unidad, su Centro Frontal deberá pasar por él. No se verá afectada si sólo un Centro Lateral o el posterior están dentro de él. De la misma forma, una unidad no se considera dentro de un elemento de terreno si no tiene su Centro Frontal en él.

Las cualidades de los elementos de escenografía que tienen que ver con el movimiento son:

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

Muy Difícil: Una unidad que mueva a través de este elemento sufrirá desorden de forma automática. Además de esto, el terreno Muy Difícil es, a su vez, Difícil, reduciendo también la velocidad de las tropas.

Intransitable: Es imposible el movimiento de unidades a través de este elemento.

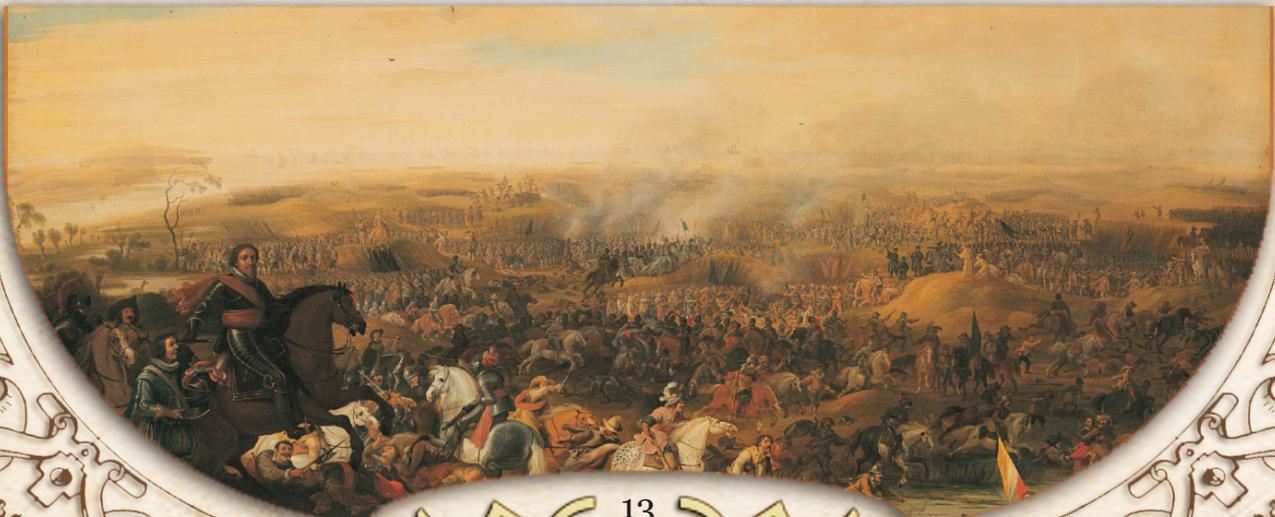


Solapamientos y Corrección

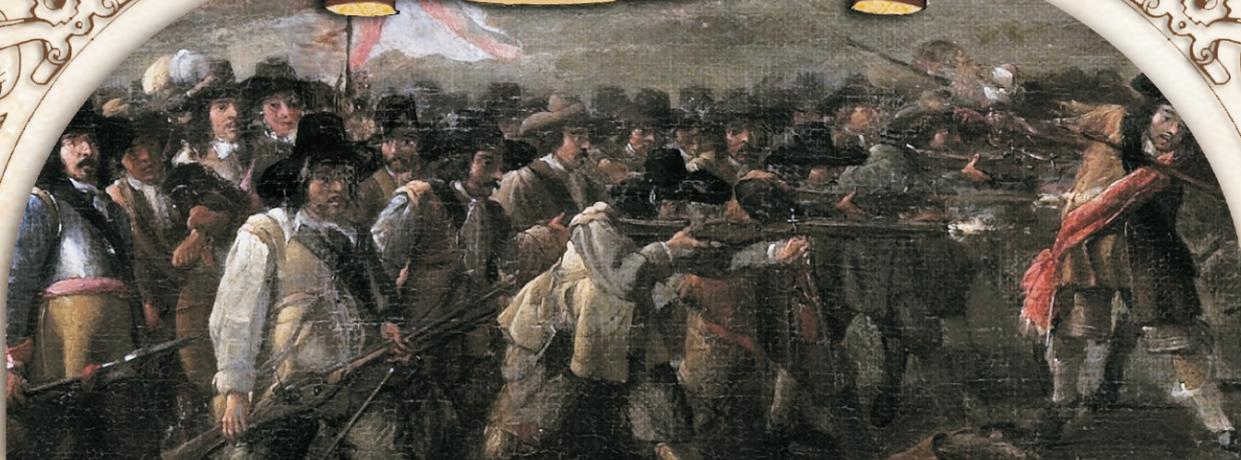
Generalmente no será posible realizar un movimiento si este hace que la unidad se solape con otras unidades al final del mismo, tanto si es amiga como enemiga. Tampoco si lo termina sobre algún elemento calificado como intransitable.

Si a una unidad le es imposible hacer un movimiento, pues concluye solapando levemente otra unidad u obstáculo, podrá realizar una "corrección de ángulo" al finalizar su desplazamiento no superior a 45°. Pivotará su base usando como eje su Centro Frontal. Gracias a esta corrección podría, por ejemplo, alinearse con un muro por el que se desplace casi paralelo.

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



Disparo



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

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

Seleccionar Objetivo:

Línea de visión: Será necesario poder trazar una línea recta desde el Centro Frontal de nuestra unidad hasta cualquier centro de la unidad enemiga.

Esta línea no puede pasar por encima de otras unidades de tropas, amigas o enemigas, ni a través de elementos de escenografía que oculten la visión. Además, debe existir un pasillo mínimo de 3" entre elementos que obstruyan la visión.

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

Si tienes disponibles varios blancos posibles, podrás elegir libremente entre ellos.

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

Resolver el Disparo:

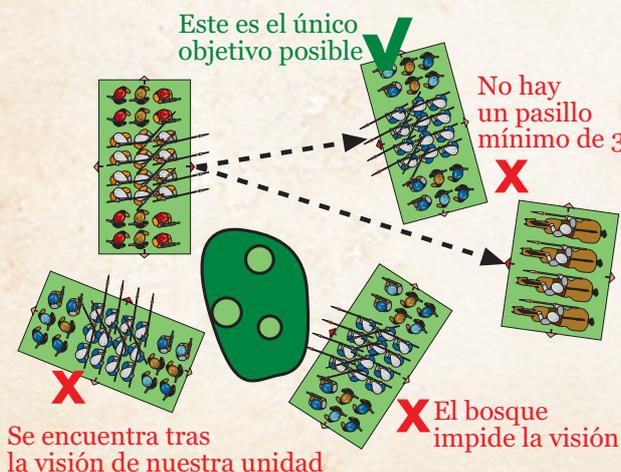
La unidad que dispara lanzará tantos dados como su valor de Fuego, modificando esta cantidad apropiadamente teniendo en cuenta las posibles reducciones o aumentos. Nuestro objetivo será la defensa del rival contra nuestro tipo de disparo: Artillería cuando disparamos con cañones, Salvas para el resto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

Fuego x D6 = objetivo Defensa

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

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

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



Combate



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

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

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

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

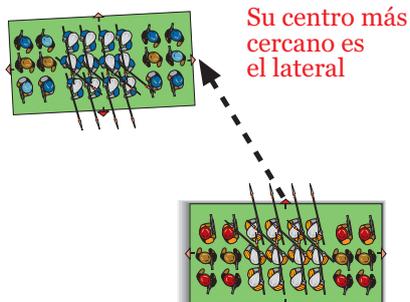
La Carga:

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

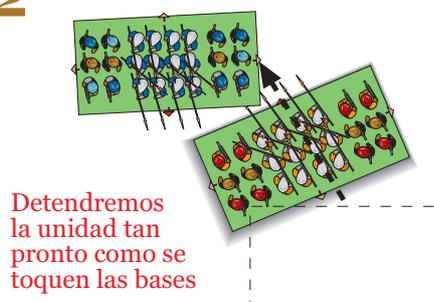
Declarar que se va a realizar una carga sobre una unidad da a esta la posibilidad de ejecutar una reacción si se dan las condiciones adecuadas.

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

1



2





Flanquear

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

Se considera flaqueo a la carga que **comienza** con el Centro Frontal de la unidad que carga tras los 180° frontales de la unidad objetivo.

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

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



Rondas de Combate

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



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

Combate x D6 = objetivo: Defensa	Infantería
	o
	Caballería



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

Coraje x D6 = objetivo: 5+

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



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



Resolución

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

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



Destrabarse: Es un movimiento involuntario hacia la retaguardia de la unidad. Esta deberá mover su valor de Velocidad en pulgadas hacia su retaguardia, tal y como está encarada.

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

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



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



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

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

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



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



Chequeo de Ruptura:

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

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

Se lanzarán tantos dados como la Disciplina original de la unidad. No se modificará, para esta tirada, la disciplina de la unidad por ningún aumento o reducción. Para tener éxito en el Chequeo de Ruptura debemos obtener tantos resultados de 6 como Puntos de Ruptura.

Disciplina x D6 = objetivo 6

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



Efectos del Terreno

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

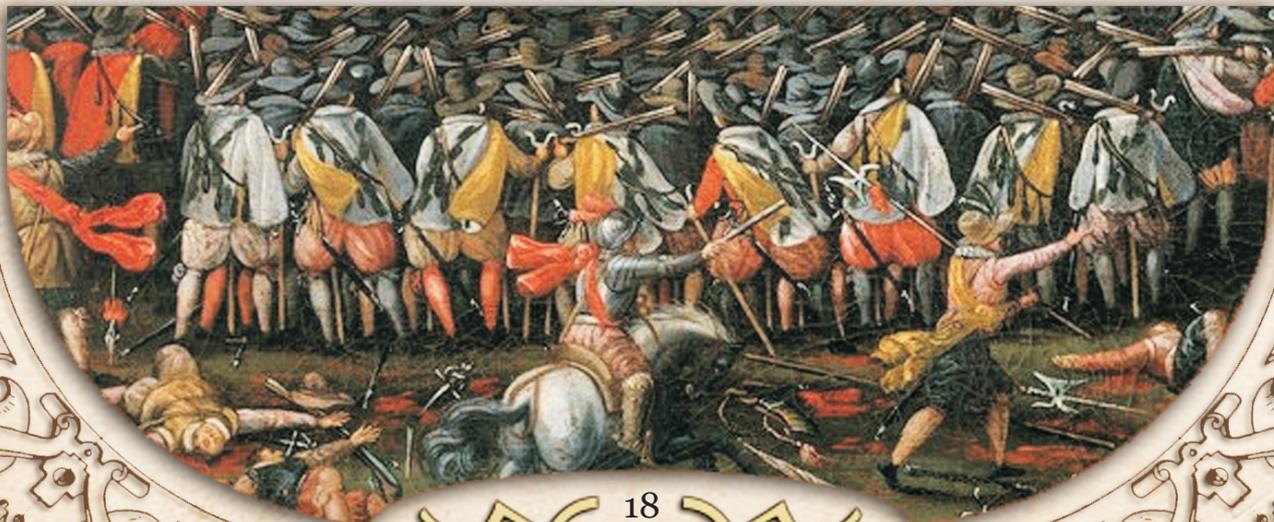
En primera instancia, atravesar terrenos calificados como Muy Difícil desorganizará a nuestras tropas. Llegar al combate de esta forma no suele ser muy recomendable, por lo que es una maniobra desesperada, cuanto menos.

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

Además de esto, se han de añadir las siguientes reglas específicas para el combate:

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

Protegido: Una unidad fortificada que es cargada, gana un aumento a su Coraje para resistir los daños durante el combate. En el caso de elementos lineales, como muros, debe el defensor estar en contacto con este para beneficiarse.



Las Tropas



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

Las unidades de combate por excelencia eran los escuadrones mixtos de piqueros y armas de fuego. Inspirados en los legendarios bloques de piqueros suizos, este modelo evolucionó con la inclusión de armas de fuego por los españoles con sus famosos Tercios durante las Guerras Italianas (1494-1559). Sin embargo, en la Guerra de los Treinta Años (1618-1648) nos encontramos en el ocaso de la hegemonía de estos grandes escuadrones, pues las naciones protestantes, primero holandeses y más tarde suecos, comienzan a transformar este modo de lucha disponiendo formaciones más pequeñas y flexibles, dando mayor protagonismo a la pólvora.

Tipos de Tropas:

Las diferentes naciones en conflicto imitaban o se adaptaban rápidamente a los cambios que se sucedían, tanto técnicos como tácticos. En el equilibrio existente en ese momento, la infantería disfrutaba de un papel protagonista, aunque caballería y artillería resultaban fundamentales.

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

Las unidades de Tropas se dividen en 3 tipos fundamentales: Infantería, Caballería y Artillería.

Infantería

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

Dentro de la infantería diferenciaremos entre Formación y Compañía.



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



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

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

Cuadros: Cuando los tercios se escuadronan en robustos cuadros, con los piqueros al centro y arcabuceros en las mangas, la defensa está asegurada desde todos los ángulos. Las unidades con la regla Cuadros nunca se consideran flanqueadas. Por otro lado, cuando esta rígida formación quiera cambiar la orientación con una orden de ¡Atención!, no podrá complementarla con otra acción de movimiento.

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

Numerosos: Las unidades compuestas por grandes cantidades de hombres cuentan con una reforzada seguridad bajo sus estandartes. Al usar la orden ¡Resistid!, la unidad descartará 1 marcador de Desgaste **por cada** resultado de 5+. Igualmente sigue sin poder quitarse el último marcador, no puede quedar fresca con esta orden.

Brigada: Las innovaciones estratégicas de las fuerzas protestantes incluían la perfecta armonía marcial entre los batallones integrantes de la brigada. Estas se componían, idealmente, de 4 unidades formando un rombo, aunque generalmente la componían sólo 3 unidades formando una lanza.

Las unidades con la regla Brigada que pertenezcan al mismo regimiento serán capaces de actuar simultáneamente. Puede usarse, si así se desea, una única carta de orden para todo o parte del regimiento. Informa al rival de que lo haces de esta forma y a qué unidades afecta para evitar cualquier confusión. Cuando sea el momento de actuar para una unidad de tropas, podrás designar a las unidades afectadas por esta orden conjunta, y activar secuencialmente, una a una, todas ellas.

En caso de que alguna de las unidades deba usar carta de orden para reaccionar, se mostrará la carta de orden que le había sido asignada a la brigada y se pondrá una idéntica, boca abajo, en las unidades que no estén reaccionando. Lamentablemente, el hecho de tener que reaccionar rompe la orden conjunta, y el rival sabrá qué órdenes guardan el resto de unidades.



Caballería

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

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

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

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

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

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

Ángulo Extendido: La disposición de esta unidad hace que pueda disparar con soltura a objetivos en sus proximidades. Cuando se ejecute un disparo puede escogerse tanto sus centros laterales como el frontal como origen del disparo, trazando nuestra línea de visión desde ese punto.



Caracolear: Esta era una técnica por la que la caballería disparaba en filas, retrocediendo ordenadamente a lugar seguro para recargar. Tras un disparo por activación, la unidad puede intentar un Chequeo de Disciplina que, de tener éxito, le permitirá un movimiento, como máximo de su Velocidad, directamente hacia retaguardia. La unidad seguirá encarada como estaba.

Dragón: Un nuevo tipo de caballería se había comenzado a usar recientemente: Los Dragones. Estos iban armados con mosquetes, más largos que el arcabuz o carabina, pero no destinados al disparo montado, ya que tenían que bajar de su montura para abrir fuego cómodamente. Una unidad con la regla Dragón no puede efectuar disparos, salvo con la orden ¡Fuego!.



Todas las baterías de artillería tienen las reglas Defensa de Dotación y Sin Escapatoria.

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

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



Armamento:

En el capítulo **El Ejército** se especifica el armamento del que dispone cada tropa. Dependiendo de sus armas, las tropas se benefician de diferentes reglas especiales:

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

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

Armas de Fuego: Las armas de fuego, dada su gran efectividad a quemarropa, ganan un aumento disparando cuando se hace como reacción. Se benefician de esta regla pistolas, arcabuces, mosquetes y cañones.



Artillería

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

Alcance según el arma:

Pistolas	4"
Arcabuces	8"
Mosquetes	12"
Cañón Ligero	18"
Cañón Medio	24"
Cañón Pesado	36"



El Ejército



En **Tercios**, para disputar batallas equilibradas y escalables usamos un clásico sistema de "puntos" para confeccionar los ejércitos. Añadiremos a nuestro ejército regimientos por cierta cantidad de puntos. Este valor atiende a la calidad de las tropas que incluyen. Sumando el coste de todas nuestras unidades, deberemos respetar el límite acordado con nuestro rival.

Recomendamos una cantidad de 7 puntos para iniciarse y subir a 12 puntos cuando ya se domine la mecánica.

Cada tipo de regimiento está limitado a cierta cantidad, y en el caso de los regimientos de infantería, existe un mínimo obligatorio de 1.

Estarán disponibles organigramas expandidos y más específicos en próximos suplementos y en nuestra página web: released.elkraken.es

Facciones

Incluimos facciones para formar un ejército de los principales aliados en la Guerra de los Treinta Años. Están identificadas con su icono:

-  Imperio Español
-  Imperio Sueco
-  Reino de Francia
-  Reino de Inglaterra
-  Sacro Imperio Romano Germano
-  Palatinado / Protestantes

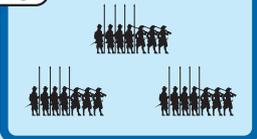
Cuando un regimiento tenga señalado algún icono, estará indicando opciones sólo elegibles para estas facciones. Si no especifica ninguno, se entenderá como opción común para cualquier ejército.

Ejército

Regimientos

Infantería

1-3



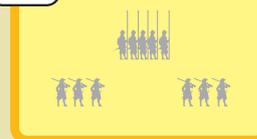
Caballería

0-3



Grupo de Combate

0-1



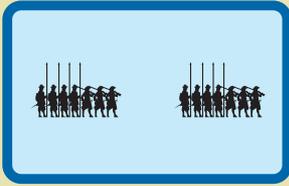
Artillería

0-2





Regimientos de Infantería

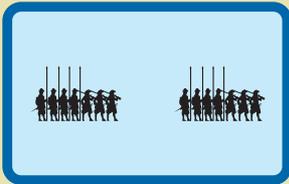


Regimiento Español Veterano

2 x Tercio Viejo



4 puntos

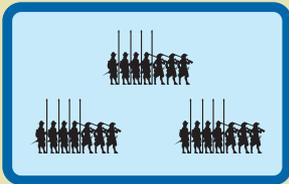


Regimiento de Tercios

2 x Tercio



3 puntos

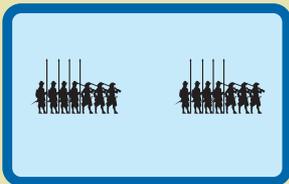


Regimiento Clásico

3 x Escuadrón Clásico



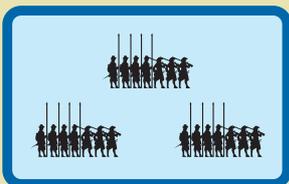
4 puntos



Levas

2 x Escuadrón Bisoño

2 puntos

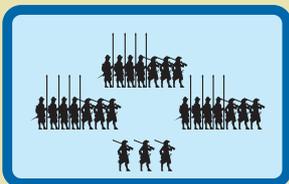


Regimiento Reformado

3 x Batallón Reformado



4 puntos



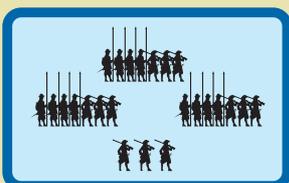
Regimiento Moderno

3 x Escuadrón Moderno
1 x Mosqueteros*



* Puede renunciarse a la unidad de Mosqueteros a cambio de que 1 de los Escuadrones sea veterano

4 puntos



Regimiento Moderno Veterano

2 x Escuadrón Moderno Veterano
1 x Escuadrón Moderno
1 x Mosqueteros*

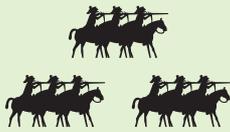


* Puede renunciarse a la unidad de Mosqueteros a cambio de que los 3 Escuadrones sean veteranos

5 puntos



Caballería



Regimiento de Arcabuceros

3 x Arcabuceros a Caballo*

*Una de las 3 unidades puede sustituirse por Mosqueteros a pie.

2 puntos



Regimiento de Coraceros

2 x Coraceros



2 puntos

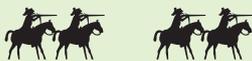


Regimiento de Caballería Moderna

2 x Caballería Moderna



2 puntos



Regimiento de Caballería Ligera

2 x Caballería Ligera

1 punto



Regimiento de Dragones

1 x Dragones

1 punto





Grupo de Combate



Compañías

1 x Compañía Mosqueteros
1 x Compañía Piqueros o Alabarderos (elegir)
1 x Compañía Mosqueteros o Piqueros (elegir)

2 puntos



Destacamento de apoyo

1 x Arcabuceros a pie
1 x Arcabuceros a pie o Alabarderos (elegir)

1 punto



Artillería



Artillería Ligera

1 x Batería Cañones Ligeros

1 punto



Artillería Media

2 x Cañón Medio
1x Alabarderos o Piqueros (elegir)

Esta opción consume el límite de las 2 unidades de Artillería del ejército

2 puntos



Artillería Pesada

1 x Cañón Pesado

1 punto





Formaciones de Infantería

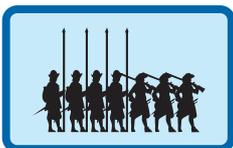
Tercio Viejo

VALORES

Velocidad **4**
 Combate **5**
 Fuego **3**
 Disciplina **5**
 Coraje **5**
 Aguante **5**

DEFENSA

Infantería **4**
 Caballería **5**
 Salvas **4**
 Artillería **3**

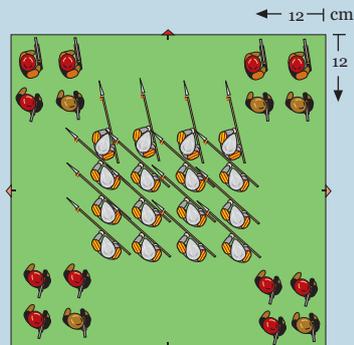


Armas:

Picas
 Mosquete

Reglas:

Numerosos
 Cuadros*
 Ángulo Extendido*



*Puede renunciar a la regla Cuadros y Ángulo Extendido, basándolo en ese caso como el Escuadrón Clásico

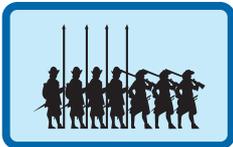
Tercio

VALORES

Velocidad **4**
 Combate **4**
 Fuego **3**
 Disciplina **5**
 Coraje **4**
 Aguante **5**

DEFENSA

Infantería **4**
 Caballería **5**
 Salvas **4**
 Artillería **3**

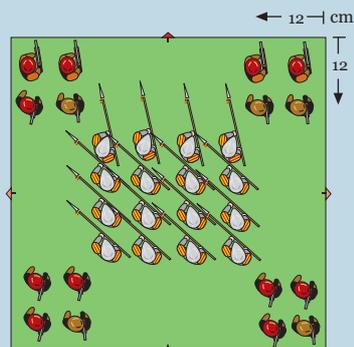


Armas:

Picas
 Mosquete

Reglas:

Numerosos
 Cuadros*
 Ángulo Extendido*



*Puede renunciar a la regla Cuadros y Ángulo Extendido, basándolo en ese caso como el Escuadrón Clásico

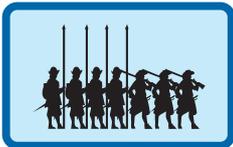
Escuadrón Clásico

VALORES

Velocidad **4**
 Combate **4**
 Fuego **3**
 Disciplina **4**
 Coraje **4**
 Aguante **5**

DEFENSA

Infantería **4**
 Caballería **5**
 Salvas **4**
 Artillería **3**

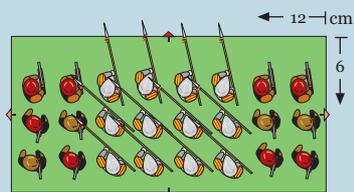


Armas:

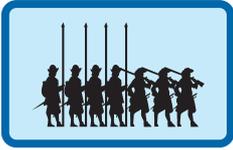
Picas
 Mosquete

Reglas:

Numerosos



Escuadrón Bisoño



VALORES

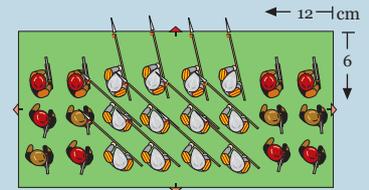
Velocidad 4
 Combate 4
 Fuego 3
 Disciplina 3
 Coraje 4
 Aguante 4

DEFENSA

Infantería 4
 Caballería 5
 Salvas 4
 Artillería 3

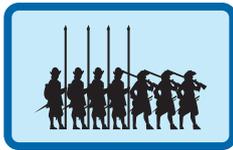
Armas:
 Picas
 Arcabuz

Reglas:
 -



Puede basarse como el Batallón Reformado

Batallón Reformado



VALORES

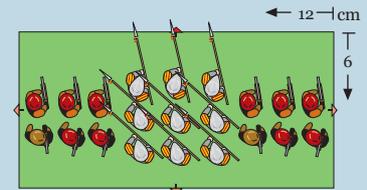
Velocidad 4
 Combate 4
 Fuego 4
 Disciplina 4
 Coraje 4
 Aguante 4

DEFENSA

Infantería 4
 Caballería 5
 Salvas 4
 Artillería 4

Armas:
 Picas
 Mosquete

Reglas:
 Brigada



Escuadrón Moderno



VALORES

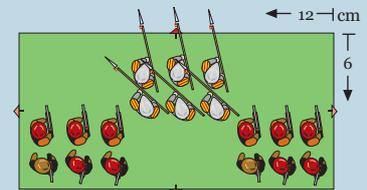
Velocidad 4
 Combate 3
 Fuego 4
 Disciplina 4
 Coraje 4
 Aguante 3

DEFENSA

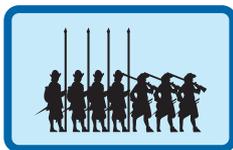
Infantería 4
 Caballería 5
 Salvas 4
 Artillería 4

Armas:
 Picas
 Mosquete

Reglas:
 Brigada



Escuadrón Moderno Veterano



VALORES

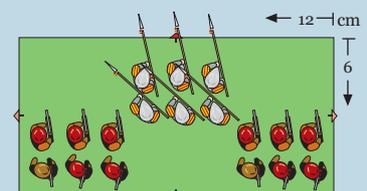
Velocidad 4
 Combate 4
 Fuego 5
 Disciplina 5
 Coraje 4
 Aguante 3

DEFENSA

Infantería 4
 Caballería 5
 Salvas 4
 Artillería 4

Armas:
 Picas
 Mosquete

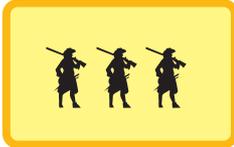
Reglas:
 Brigada





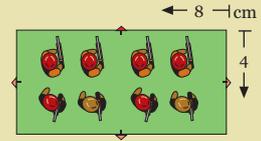
Grupos de Combate

Compañía de Mosqueteros

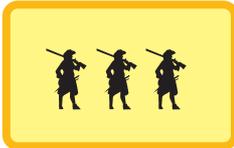


VALORES		DEFENSA	
Velocidad	5	Infantería	3
Combate	2	Caballería	3
Fuego	3	Salvas	4
Disciplina	3	Artillería	4
Coraje	3		
Aguante	2		

Armas: Mosquete
Reglas: Ligera

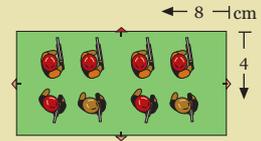


Arcabuceros a pie



VALORES		DEFENSA	
Velocidad	5	Infantería	3
Combate	2	Caballería	3
Fuego	3	Salvas	4
Disciplina	3	Artillería	4
Coraje	3		
Aguante	2		

Armas: Arcabuz
Reglas: Ligera

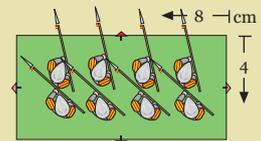


Compañía de Piqueros



VALORES		DEFENSA	
Velocidad	4	Infantería	4
Combate	3	Caballería	5
Fuego	0	Salvas	4
Disciplina	3	Artillería	4
Coraje	3		
Aguante	3		

Armas: Picas
Reglas: -

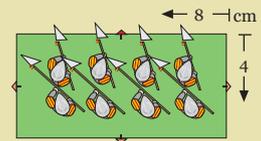


Alabarderos



VALORES		DEFENSA	
Velocidad	5	Infantería	4
Combate	3	Caballería	4
Fuego	0	Salvas	4
Disciplina	3	Artillería	4
Coraje	3		
Aguante	3		

Armas: Alabardas
Reglas: -



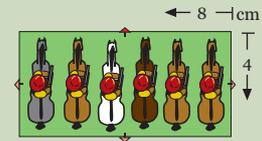


Caballería

Arcabuceros a Caballo



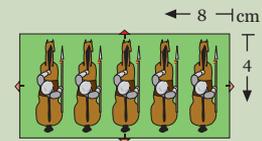
VALORES		DEFENSA	
Velocidad	8	Infantería	4
Combate	3	Caballería	3
Fuego	3	Salvas	3
Disciplina	3	Artillería	4
Coraje	3		
Aguante	3		
Armas:	Arcabuz	Reglas:	Caracolear



Coraceros



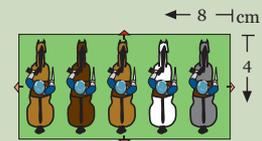
VALORES		DEFENSA	
Velocidad	7	Infantería	4
Combate	4	Caballería	4
Fuego	2	Salvas	3
Disciplina	3	Artillería	4
Coraje	4		
Aguante	3		
Armas:	Pistolas	Reglas:	-



Caballería Moderna



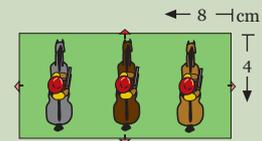
VALORES		DEFENSA	
Velocidad	8	Infantería	4
Combate	4	Caballería	4
Fuego	0	Salvas	3
Disciplina	4	Artillería	4
Coraje	3		
Aguante	3		
Armas:	-	Reglas:	-



Caballería Ligera



VALORES		DEFENSA	
Velocidad	8	Infantería	4
Combate	3	Caballería	3
Fuego	2	Salvas	4
Disciplina	2	Artillería	5
Coraje	3		
Aguante	2		
Armas:	Arcabuz	Reglas:	Ángulo Extendido Ligera



Dragones



VALORES

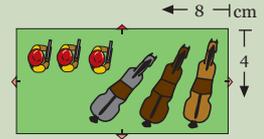
Velocidad **8**
 Combate **3**
 Fuego **3**
 Disciplina **4**
 Coraje **3**
 Aguante **3**

DEFENSA

Infantería **4**
 Caballería **3**
 Salvas **3**
 Artillería **4**

Armas:
 Mosquete

Reglas:
 Dragón
 Ligera



Artillería

Batería de Cañones Ligeros



VALORES

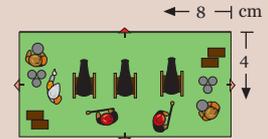
Velocidad **2**
 Combate **2**
 Fuego **2**
 Disciplina **3**
 Coraje **2**
 Aguante **2**

DEFENSA

Infantería **3**
 Caballería **3**
 Salvas **5**
 Artillería **5**

Armas:
 Cañones Ligeros

Reglas:
 -



Gran Batería

Cañón Medio



VALORES

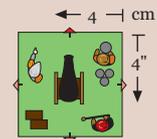
Velocidad **0**
 Combate **2**
 Fuego **1**
 Disciplina **3**
 Coraje **2**
 Aguante **1**

DEFENSA

Infantería **3**
 Caballería **3**
 Salvas **5**
 Artillería **5**

Armas:
 Cañón Medio

Reglas:
 -



Artillería

Cañón Pesado



VALORES

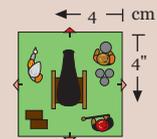
Velocidad **0**
 Combate **2**
 Fuego **1**
 Disciplina **3**
 Coraje **3**
 Aguante **1**

DEFENSA

Infantería **3**
 Caballería **3**
 Salvas **5**
 Artillería **5**

Armas:
 Cañón Pesado

Reglas:
 -



Artillería



La Batalla



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

La Mesa

La batalla se llevará a cabo en una mesa, idealmente de 180 x 120 centímetros. Es deseable disponer de elementos de escenografía para decorarla y para favorecer el elemento estratégico en el juego.

Es importante señalar que la mesa debería prepararse antes de saber qué tipo de orientación se utilizará. De esta forma no estará condicionada la colocación de elementos, al no conocerse las zonas de despliegue.

Los Elementos

Incluimos una serie de indicaciones que admiten flexibilidad, pues los jugadores deberían acordar cualquier peculiaridad del terreno.

Bosque: Muy Difícil, Cubierto y Oculta.

Colina: Altura y Oculta.

Colina escarpada: Altura, Difícil y Oculta.

Campo de cultivo: Dependiendo del cultivo, éste puede aportar la regla Cubierto, o incluso

Oculta si es lo suficientemente frondoso. Siempre es Difícil y podría ser Muy Difícil.

Edificios: Engloba las construcciones como casas, torres, molinos o granjas. Un edificio puede ser ocupado por una única Compañía, o por una Formación si se trata de una gran construcción, como un castillo. Para ocupar un edificio es suficiente llegar con nuestro movimiento, aunque sólo es posible entrar con una orden de ¡Atención!. Los edificios tienen la regla Oculta, además de Intransitable para cualquier unidad que no pretenda o pueda entrar en él. Una unidad dentro de un edificio se le considerará en terreno Cubierto y Protegido. Podrá medir desde cualquier punto del edificio para disparar, pero igualmente bastará alcanzar cualquier punto del edificio para disparar contra la unidad. Una unidad atacada en combate estando en un edificio, nunca se considerará flanqueada.

Lago: Intransitable.

Muro: Cubierto, Protegido y Difícil.

Rocas: Oculta e Intransitable.

Río: Dependiendo de lo caudaloso que resulte
1: Difícil
2-4: Muy Difícil
5-6: Intransitable

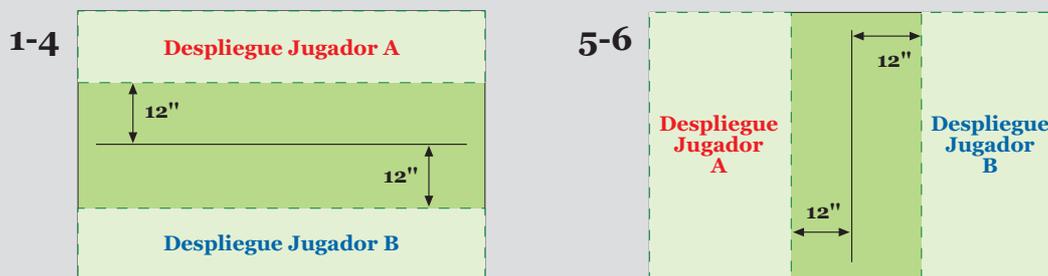
Vados y Puentes: Se entiende que son lo suficientemente anchos para permitir el paso de unidades al otro lado del río y no afectará el tamaño del modelo.

Valla: Cubierto y Difícil.



Preparando la batalla

Orientación: Se lanza 1d6, dependiendo del resultado se jugará en sentido largo o corto de la mesa:



Despliegue: Ambos jugadores lanzan un dado. El que obtenga un número mayor elegirá lugar de despliegue. En caso de empate, volverá a lanzarse el dado.

Las zonas de despliegue comienzan a 12" del centro de la mesa, dividiéndola según la orientación.

El jugador que gana la tirada será el primero en desplegar un regimiento, deberá situar todas las unidades a menos de 6" de otra unidad de su regimiento. Ninguna unidad podrá sobrepasar la zona de despliegue. A continuación, el rival hará lo mismo con uno de sus regimientos, alternándose ambos jugadores hasta que todas las unidades estén sobre la mesa, cada uno en su zona de despliegue.

Puntuación: Se obtienen puntos según la cantidad de unidades que hemos destruido, 2 puntos por las formaciones y 1 punto por el resto de unidades.



Formaciones: **2 puntos**



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

La partida se termina si:

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

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

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

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

Turno	Ventaja necesaria para terminar	Victoria
5º	5	Decisiva
6º	3	Clara
7º	1	Justa
8º	0	Pírrica

