

Lion Rampant: 1600-1650

Reglas caseras: José Manuel Ordás

CABALLERÍA	MOV	DISPARO	ATA	DEF	ARM	COR	RES	REGLAS ESPECIALES	MEJORAS	P
Coraceros	6+ (10")	6+ (6", 5+)	5+ (3+)	5+	4	4+	6	Escaramuza	Expertos (2), Resueltos (1)	7
Arcabuceros	5+ (10")	6+ (12", 5+)	5+ (4+)	5+	3	4+	6	Escaramuza	Expertos (2)	5
Caballería Ligera	5+ (12")	6+ (6", 5+)	7+ (5+)	6	3	5+	6	Escaramuza, Evasión	Expertos (2)	3
Dragones	5+ (10")	6/7+ (18", 5+)	7+ (5+)	6	3	5+	6	Dragones, Escaramuza, Evasión	Expertos (2)	4
INFANTERÍA	MOV	DISPARO	ATA	DEF	ARM	COR	RES	REGLAS ESPECIALES	MEJORAS	P
Veteranos	5+ (6")	6+ (18", 5+)	5+ (4+)	4+	3	3+	6	Versátiles	Certeros (2)	6
Mosqueteros	6+ (6")	6+ (18", 5+)	7+ (6)	5+	2	4+	12	-	Certeros (2), Novatos (-1), Primera salva (1)	4
Hostigadores	5+ (8")	7+ (12", 5+)	7+ (6)	6	1	5+	6	Escaramuza, Evasión, Objetivo difícil, Rápidos	-	2

Certeros: al disparar impactan con 4+.

Dragones: desmontan al realizar disparos y montan al desplazarse. La orden de disparar es 6+ si ya estaban a pie, 7+ si estaban montados. Al evadirse solo pueden disparar si estaban desmontados (disparan antes de mover).

Escaramuza: con una orden de 7+, mueven la mitad y disparan restando -1, o viceversa.

Evasión: si no están estremecidos y sacan 7+, reaccionan a una carga con Escaramuza (no pueden acercarse; chequeo de coraje tras ataques). Si los pillan, su armadura es 1.

Expertos: al escaramucear no restan -1 en los disparos.

Novatos: la orden de disparo requiere sacar 7+. No pueden tener ninguna mejora.

Objetivo difícil: tienen armadura 2 contra disparos y no pueden ser disparados a más de 12".

Primera salva: si quedan 7+ soldados, suman +1 al impactar en su primer disparo, ataque o defensa (lo que ocurra antes).

Rápidos: mueven con normalidad en terreno abrupto.

Resueltos: su coraje es 3+.

Versátiles: en terreno abrupto mantienen sus puntuaciones.