LEGIO V

SEVILLA

Campaña Pike & Shotte

La Guerra de los Treinta Años

Versión 0.9

Contenido

Introducción 4
Contexto Histórico 4
Qué necesito para jugar la campaña 5
Mecánica 6
Fase Estratégica 6
Jugadores 6
Ejércitos 6
Mapa de la Campaña 7
Despliegue Inicial por nación 8
Dinámica de la fase de estrategia 9
Fase de Iniciativa 10
Eventos 10
Fase de Aprovisionamiento 11
Línea de Aprovisionamiento 11
Cortar Línea de Suministros con un ejército 13
Forrajear 14
Efectos de la falta de aprovisionamiento 14
Suministrar una plaza que está siendo asediada 14
Ejércitos de menos de 100 puntos 15
Fase de Órdenes 16
Envío del fichero de ordenes 16
Creación de nuevos ejércitos / unir ejércitos 17
Movimiento de las unidades 17
Reacciones al ponerse en contacto dos ejércitos enemigos 17
Test de Disciplina 18
Ejércitos Exhaustos 18
Retirada 19
Retirada de ejércitos exhaustos 20
Asaltar - Tomar Plazas Enemigas 20
Asediar una plaza 21
Reclutar 21

Resultados de 1 al intentar reclutar 22
Condiciones de victoria de la campaña 22
Puntos por derrota de una nación 23
Puntos por acumulación de conquistas 23
Fase Táctica 24
Batallas 24
Formación de las listas 24
Unidades Combinadas Picas/Mosquetes 25
Resultado del combate 32
Al finalizar el combate 32
A nivel del combate 32
A nivel del mapa 33
Preparación del terreno de juego 33
Colocar cada elemento de escenografía 35
Anexo 1. Tipo de terreno de cada localidad 37
Anexo 2. Mapa de la Campaña (Situación inicial) 41
Anexo 3. Control de Cambios 42

Introducción

Contexto Histórico

La Guerra de los Treinta Años fue una guerra librada en la Europa Central (principalmente el Sacro Imperio Romano Germánico) entre los años 1618 y 1648, en la que intervinieron la mayoría de las grandes potencias europeas de la época. Esta guerra marcó el futuro del conjunto de Europa en los siglos posteriores.

Aunque inicialmente se trataba de un conflicto político-religioso entre Estados partidarios de la reforma y la contrarreforma dentro del propio Sacro Imperio Romano Germánico, la intervención paulatina de las distintas potencias europeas convirtió gradualmente el conflicto en una guerra general por toda Europa, por razones no necesariamente relacionadas con la religión: búsqueda de una situación de equilibrio político, alcanzar la hegemonía en el escenario europeo, enfrentamiento con una potencia rival, etc.

La guerra de los Treinta Años llegó a su final con la Paz de Westfalia y la Paz de los Pirineos, y supuso el punto culminante de la rivalidad entre Francia y los territorios de los Habsburgo (el Imperio español y el Sacro Imperio Romano Germánico) por la hegemonía en Europa, que conduciría en años posteriores a nuevas guerras entre ambas potencias.

El mayor impacto de esta guerra, en la que se usaron mercenarios de forma generalizada, fue la total devastación de lugares enteros que fueron esquilmados por los ejércitos necesitados de suministros. Los continuos episodios de hambrunas y enfermedades diezmaron la población civil de los Estados alemanes y, en menor medida, de los Países Bajos e Italia, además de llevar a la bancarrota a muchas de las potencias implicadas. Aunque la guerra duró treinta años, los conflictos que la generaron siguieron sin resolverse durante mucho tiempo.

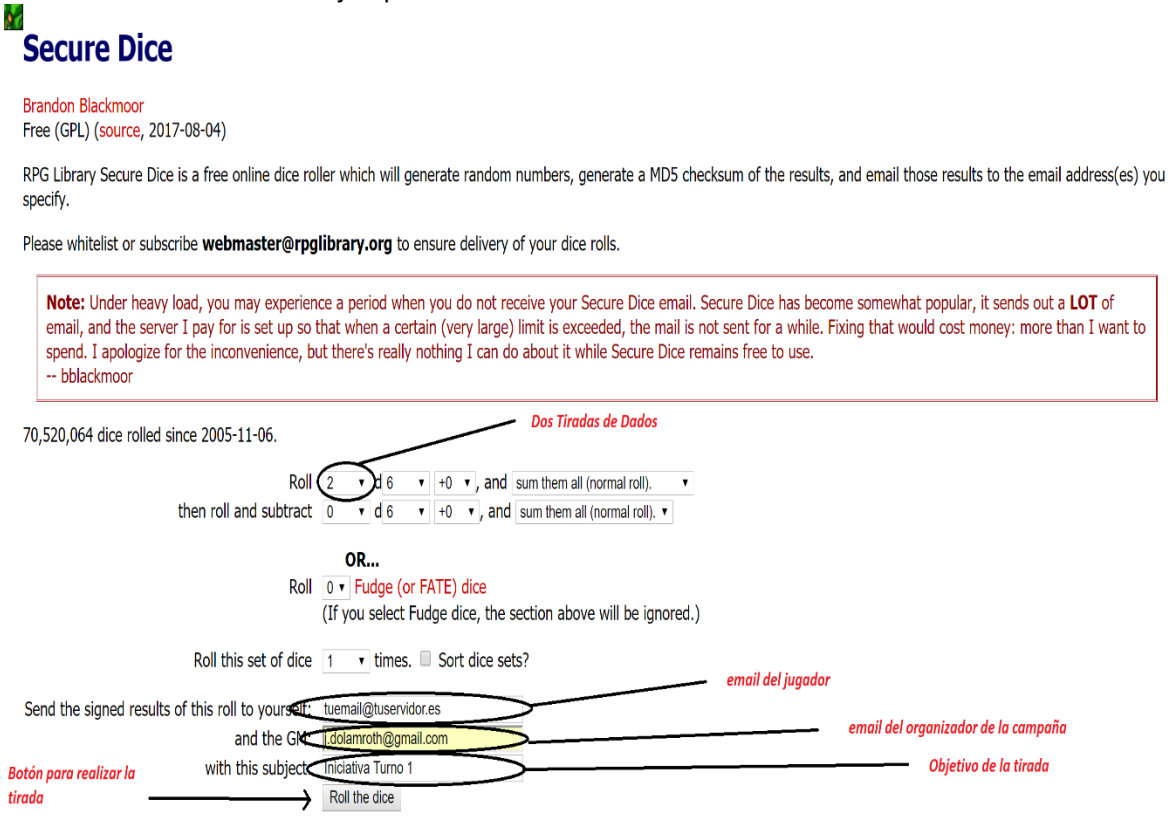
Fuente: Wikipedia.

Qué necesito para jugar la campaña

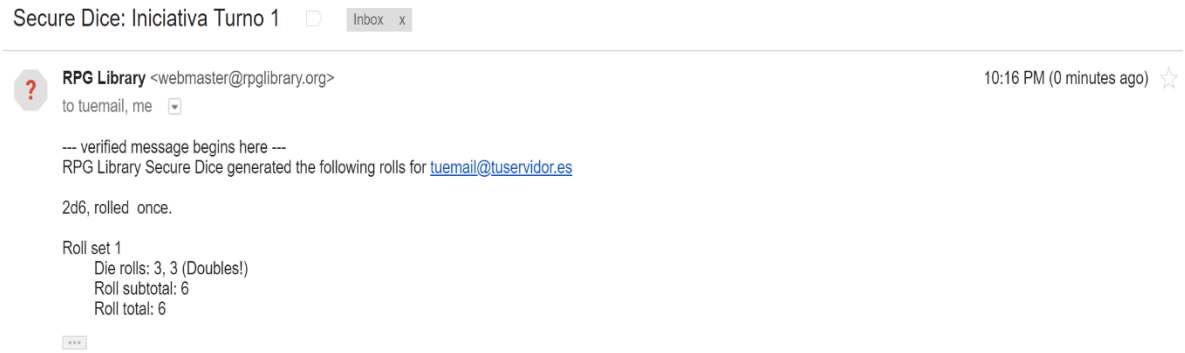
La campaña se va a disputar entre diferentes bandos, dos bandos, un bando representará al bando Protestante y otro al bando Católico. Cada jugador deberá asociarse al inicio de la campaña con uno de los bandos, intentando que ambas facciones estén equilibradas.

La campaña requerirá lo siguiente:

- Proporcionar al organizador una cuenta de email para poder compartir a través de este medio el estado de la campaña. En el envío del correo se deberá especificar el bando y la nación que se representa (Por ejemplo: Bando - Protestante ; Nación – Suecia). El correo del organizador es j.dolamroth@gmail.com.
- Compromiso por parte de todos los jugadores de jugar una partida cada quince días.
- Ciertas acciones se tendrán que decidir antes de la partida que jugaremos en el club con lo que se deberán responder a los emails (o whassap) enviados en plazo (por ejemplo para decidir los movimientos de tus tropas antes de la partida que jugaremos en el club).
- Ciertas tiradas requerirán tirar dados para realizar estas tiradas de dados virtuales se utilizará la siguiente web https:/www.rpglibrary.org/software/securedice/index.php, poniendo en copia de las tiradas de dados a los emails al organizador de la campaña. A continuación se detalla un ejemplo sobre cómo utilizar la web de tirada de dados.



Para esta campaña el email que se tendrá que especificar en el campo GM será el siguiente: dados.clublegiov@gmail.com. Una vez pulsado el botón se enviará un correo al organizador de la campaña y al jugador que ha realizado la tirada. El correo tendrá una información similar a la siguiente:


Secure Dice: Iniciativa Turno 1 Inbox x

RPG Library <webmaster@rpglibrary.org> 10:16 PM (0 minutes ago)
to tuemail, me

--- verified message begins here ---
RPG Library Secure Dice generated the following rolls for tuemail@tuservidor.es

2d6, rolled once.

Roll set 1
Die rolls: 3, 3 (Doubles!)
Roll subtotal: 6
Roll total: 6

Mecánica

El objetivo de la campaña es recrear la lucha entre los diferentes bandos que lucharon en la Guerra de los Treinta Años para conseguir la supremacía en Europa. Exactamente la campaña está ambientada en las posiciones que ocupaba cada bando en el año 1632.

El juego se divide en dos fases:

- **Fase Estratégica:** se juega sobre el mapa
- **Fase Táctica:** donde se disputarán usando las reglas de Pike&Shotte, la partida o partidas que se hayan producido tras los movimientos en el mapa.

Fase Estratégica

Jugadores

Al inicio de la campaña cada jugador deberá escoger un bando: católicos o protestantes y dentro de un bando escogerá alguna de las siguientes nacionalidades:

- **Bando Católico**: Españoles, Imperio y Liga Católica.
- **Bando Protestante**: Holandeses, Suecos y Estado Alemán Protestante.

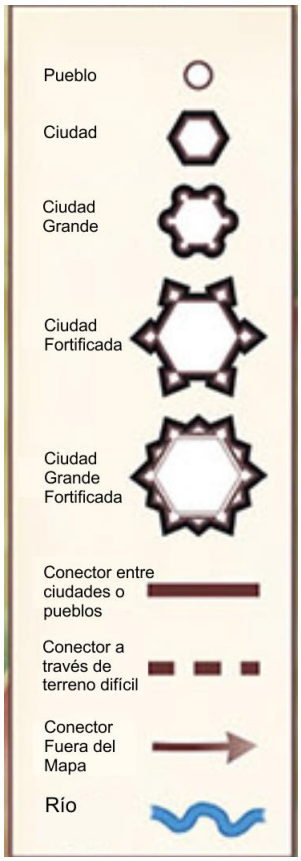
El detalle de las listas a utilizar viene en el apartado *Formación de las Listas*. Cada jugador tomará una nacionalidad intentando repartirse los jugadores entre los bandos y las diferentes nacionalidades que participaron en la Guerra de los Treinta Años.

Ejércitos

Cada jugador empieza la campaña con 300 puntos, como se ha comentado en el punto anterior las listas se realizan siguiendo las indicaciones del punto Formación de Listas, en este punto se detallan las unidades combinadas de picas/mosquetes para cada nacionalidad, así como las restricciones a seguir a la hora de construir las listas.

Mapa de la Campaña

En la imagen superior se muestra una parte del mapa del mapa de la campaña. El mapa se encuentra dividido en diferentes caminos que unen centros de diferente entidad, que se detallan a continuación.



- **Pueblo**: localidad de tamaño pequeño que suministra 10 puntos de suministro.
- **Ciudad**: localidad de tamaño medio que suministra 20 puntos de suministro.
- **Ciudad Grande**: localidad de tamaño grande que suministra 30 puntos de suministro.
- **Ciudad Fortificada**: localidad de tamaño medio que suministra 40 puntos de suministro y que presenta fortificaciones (ver más adelante).
- **Ciudad Grande Fortificada**: localidad de tamaño grande que suministra 50 puntos de suministro y que presenta fortificaciones (ver más adelante).
- **Conector entre Ciudades o Pueblos:** camino por el que se conectan dos localidades.
- **Conector a través de terreno difícil:** camino por el que se conectan dos localidades a través de terreno difícil, requerirá gastar el doble de movimiento.
- **Camino fuera del mapa:** vía por la que un ejército puede abandonar el tablero de juego.
- **Río:** se utilizará a la hora de preparar el escenario en una zona con río.

Despliegue Inicial por nación

El despliegue inicial se realizará de la siguiente forma:

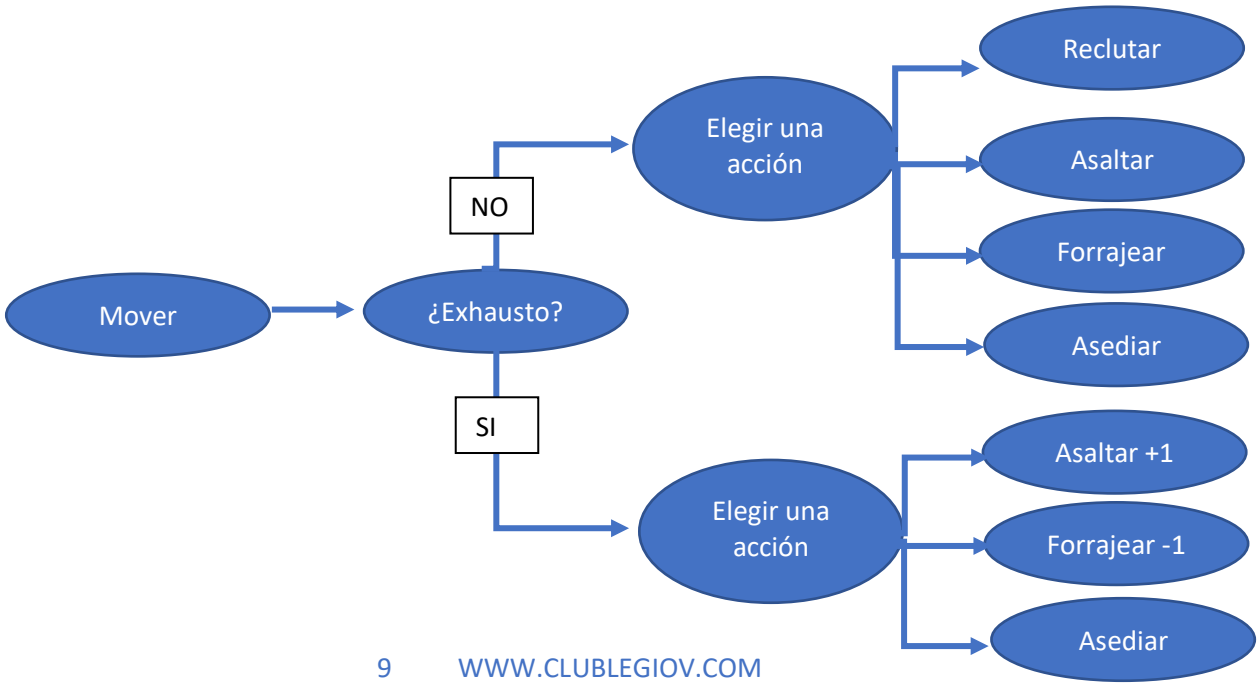
- **Bando Católico**:
  - Españoles:
    - Estrasburgo
    - Hohentwiel Singen
    - Breisach
  - Imperio:
    - Nuremberg
  - Liga Católica:
    - Regensburg
    - Munich
- **Bando Protestante**:
  - Daneses:
    - Speyer
    - Mannheim
    - Heidelberg
  - Suecos:
    - Ulm
    - Augsburgo

- Donauwörth

- Estado Alemán Protestante:
  - Wurzburg

Dinámica de la fase de estrategia

1. **Fase de Iniciativa:** Todos los jugadores tiran su tirada de iniciativa y se aplican los eventos que hayan podido surgir.
2. **Fase de Aprovisionamiento**:
   a. Cada ejército deberá suministrar recursos a sus tropas en base a los puntos que tenga después de la fase de Iniciativa.
   b. Hay dos formas de suministrar a las tropas:
      i. Los jugadores, aprovisionan a sus tropas a través de la línea de suministros.
      ii. Cada ejército puede ejecutar la orden forrajear cumpliendo ciertas reglas.
3. **Fase de Órdenes**: en esta campaña las órdenes van a ser secretas, es decir al finalizar la fase de iniciativa cada jugador mandará sus órdenes en un fichero encriptado (fichero Excel protegido con password) al organizador de la campaña. Cada jugador irá ejecutando las órdenes siguiendo el orden ha salido en la tirada de iniciativa. Las posibles órdenes son las siguientes:
   a. **Creación de nuevos ejércitos**: cada jugador podrá tener hasta un máximo de tres ejércitos con la condición de que cada ejército no tenga menos de 150 puntos.
   b. **Unir ejércitos**: cada nación podrá juntar dos ejércitos en uno, siguiendo las reglas especificadas.
   c. **Mover ejércitos**.
   d. **Asaltar (Tomar plazas enemigas) / Asediar**
   e. **Reclutar**: Los jugadores, si lo desean intentan reclutar tropas.
   f. **Forrajear**: como se ha comentado en el punto anterior.
4. **Fase de Táctica**: Se resuelven los combates que se hayan podido producir.



Fase de Iniciativa

Los jugadores tiraran cada turno 2D6 para decidir el orden de la iniciativa. El jugador que haya conseguido el valor más alto será el primero en dar órdenes en la fase estratégica y así sucesivamente. En caso de empate el jugador que primero mandó la tirada de iniciativa moverá primero.

Eventos

Cuando un jugador saca un valor doble en la tirada de iniciativa, se deberá aplicar la siguiente tabla:

Tirada	Evento	Descripción
Doble 1	La Peste	El ejército del jugador ha contraído la peste , pierde 1d6x20 puntos y ese turno no puede moverse en absoluto.
Doble 2	Deserción	La moral del ejército se resiente, el ejército pierde 1d6x10 puntos.
Doble 3	Barro	El barro bloquea el avance del ejército este turno y no puede moverse, esto incluye intentar un movimiento de retirada.
Doble 4	Arenga	Una arenga a las tropas (y la promesa de botín) hace que la movilidad de las tropas mejore. El ejército se puede mover dos veces este turno, sin tener que realizar un Test de Disciplina (ver más adelante).
Doble 5	Refuerzos inesperados	El ejército recibe nuevos refuerzos por valor de 1D6x10 puntos.
Doble 6	El favor del Rey.	Por la gran fama del líder del ejército se le unen nuevos refuerzos por valor de 1D6x20 puntos.

Fase de Aprovisionamiento

Al inicio del turno el organizador de la campaña informará a cada nación del estado de sus suministros para que los jugadores lo tengan en cuenta a la hora de mandar sus órdenes. De esta forma si una nación tiene suministros de sobra no tendrá que hacer por ejemplo ninguna acción de forrajeo.

Línea de Aprovisionamiento

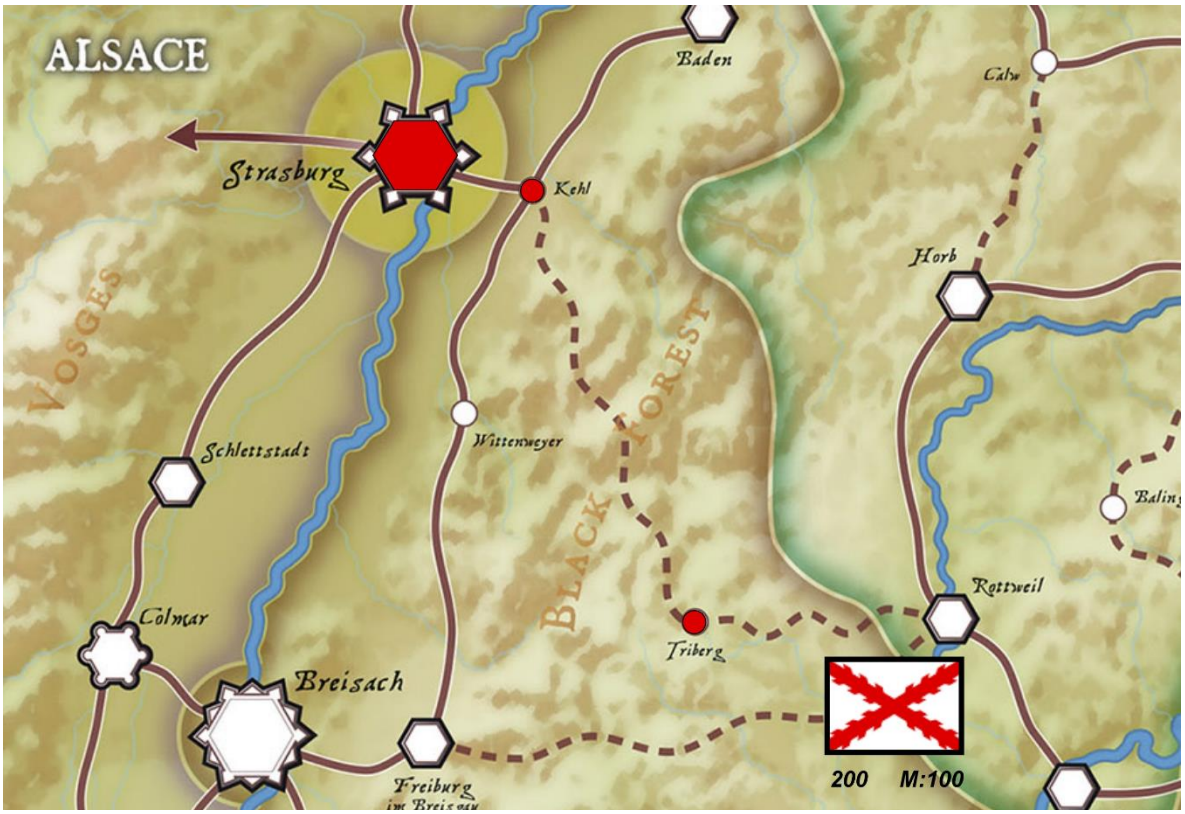
Cualquier ejército que esté en el mapa deberá asegurarse que tener una línea de aprovisionamiento, que les permita avanzar por terreno enemigo asegurándose el aprovisionamiento de suministros. Esto quiere decir que, aunque un ejército no se mueva un turno deberá tener asegurada su línea de aprovisionamiento.

Cada localidad aprovisionará los siguientes puntos:

- Pueblo: 10 puntos
- Ciudad: 20 puntos
- Ciudad grande: 30 puntos
- Ciudad Fortificada: 40 puntos
- Ciudad Grande Fortificada: 50 puntos

Si una línea de aprovisionamiento atraviesa un conector de terreno difícil (línea discontinua en el mapa) perderá un 30% de los puntos suministrados hasta ese punto.

Una línea de aprovisionamiento no podrá atravesar localidades del enemigo pero si localidades neutrales, estás no sumarán puntos pero servirán para prolongar la línea de suministros.



Ejemplo: En el mapa superior vemos un ejército español que se ha desplazado hasta la ciudad de Rottweil. El ejército está formado por 200 puntos de los cuales 100 son mercenarios, con lo que tiene que conseguir aprovisionamiento para los 200 puntos del ejército.

La línea de suministro es la siguiente:

- Strasburg: Ciudad Fortificada 50 puntos
- Kohl: Pueblo 10 puntos.
- Triberg: Pueblo 10 puntos.

La línea de suministro sumaría 70 puntos frente a los 200 que tiene el ejército que hay que suministrar. Ahora bien, Kohl está conectado con Triberg a través de terreno difícil y a su vez Triberg está conectado con Rottweil a través de terreno difícil. La línea de suministro quedaría así:

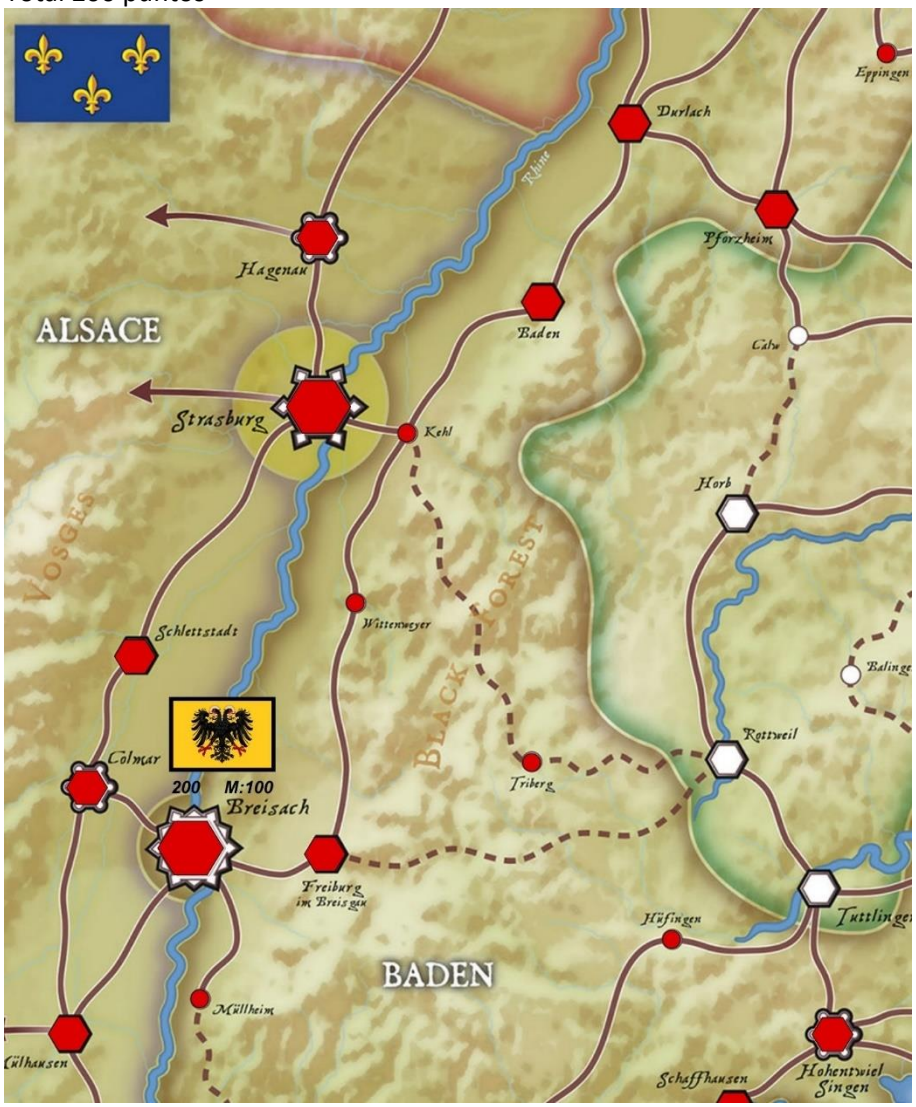
- Strasburg: 50 puntos
- Strasburg – Kohl: 60 puntos
- Strasburg – Kohl - Triberg: (70% x 60) puntos + 10 puntos = 52 puntos.
- Strasburg – Kohl – Triberg – Rottweil: (70% x 52) puntos = 36 puntos.

Con lo que la línea de aprovisionamiento proporcionaría sólo 36 puntos que no son suficientes para aprovisionar el ejército situado en Rottweil.

No se podrá utilizar una localidad para suministrar a dos ejércitos del mismo bando.

En la imagen inferior se puede ver otro ejemplo, un ejército imperial formado por 200 puntos se encuentra en Breisach, el aprovisionamiento al que tiene acceso es al de todas las localidades que tiene alrededor

- 50 puntos del propio Breisach, 30 puntos de Colmar, 20 puntos de Schlettstadt, 40 de Strasburg, 30 de Hagenau = 170
- 20 de Freiburg im Breisgau, 10 de Wittenweyer=30
- Total 200 puntos



Cortar Línea de Suministros con un ejército

La presencia de un ejército enemigo en una localidad no corta la línea de suministros. Sólo se puede cortar la línea de suministros si un ejército está asediando una ciudad.

Forrajear

Además de poder tomar suministros de la línea de suministros un ejército podrá obtener suministros forrajeando. Sólo de su puede forrajear un máximo de tres veces en toda la campaña en una misma casilla, independientemente de que ejército forrajee.

Para forrajear se lanzará un 1D6 siempre independientemente de en qué localidad se esté:

- 1: 20 puntos
- 2: 40 puntos
- 3: 60 puntos
- 4: 80 puntos
- 5: 100 puntos
- 6: 120 puntos
- En invierno se forrajea la mitad

Si se forrajea no se puede reclutar. Si la unidad está exhausta si podrá forrajear pero con un -1 en la tirada.

Si dos (o más) ejércitos enemigos se encuentran en la misma casilla ninguno de los dos podrá forrajear.

Efectos de la falta de aprovisionamiento

Si un ejército no ha podido ser aprovisionado, se tendrá que realizar una tirada para ver cuántos puntos del ejército se pierden. Los valores a aplicar son los siguientes:

- 1: 15%
- 2: 30%
- 3: 45%
- 4: 60%
- 5: 75%
- 6: 90%

Hay que tener en cuenta que los puntos que se pierden se calcularán sobre los puntos que no han podido ser aprovisionados. El jugador decidirá si los puntos que se pierden son de mercenarios o del resto de la tropa y que cantidad de puntos de cada una.

Ejemplo: Siguiendo el ejemplo anterior, el jugador español tendrá que realizar una tirada para ver cuántos de los 164 puntos que no tiene cubiertos por la línea de suministro pierde. El jugador español saca un 4 y pierde el 60% de los puntos que no han sido aprovisionados, en este caso el ejército español pasa a tener: 36 + (164*40%) = 36 + 66 = 102 puntos.

Suministrar una plaza que está siendo asediada

Una ciudad asediada puede suministrar hasta el triple de los puntos que suministra la ciudad a las tropas que se encuentran dentro de ella (basándonos en el racionamiento que se impone en la

ciudad para soportar el asedio). Por ejemplo, en el caso de Nuremberg que es ciudad grande fortificada (50 puntos) suministraría hasta 150 puntos. El ejército que está asediando podrá forrajear pero con un -1 en la tirada.

Si el ejército que está dentro de la ciudad sitiada tiene más puntos que los que puede suministrar la ciudad, tendrá que hacer una tirada para ver cuantos puntos pierde.

Ejércitos de menos de 100 puntos

Si un ejército tiene menos de 100 puntos al final de cualquiera de las fases del juego, ese ejército podrá realizar sólo las siguientes acciones:

- **Movimiento**: sólo podrá desplazarse hacia la ciudad de su bando más cercana que no esté aislada, es decir tendrá que desplazarse a una ciudad que a priori tenga acceso a suministros suficientes para los puntos que tenga el ejército. Este movimiento tendrá que ser a la máxima velocidad aún a riesgo de quedar exhausto.
- **Forrajear**: podrá forrajear.
- **Reclutar**: podrá reclutar.
- **Unirse a otro ejército**: podrá unirse a otro ejército.
- **Defender una ciudad ante un asalto**: sus puntos podrán contar para defender una ciudad ante un asalto.

Si un ejército que tenga menos de 100 puntos se ve involucrado en un combate siempre tendrá que hacer una retirada cumpliendo la regla de movimiento que se ha comentado anteriormente.

Fase de Órdenes

Envío del fichero de ordenes

Dado que los movimientos/acciones van a ser secretos en esta campaña cada turno cada jugador enviará al organizador de la campaña un fichero Excel encriptado con una password que contendrá la siguiente información (se incluyen algunos datos de ejemplo):

Unir/Dividir Ejércitos
Se divide el ejército situado en Breisach en 2 ejércitos de 150.

Movimiento	Situación Inicial	Movimiento 1	Movimiento 2	Movimiento 3
Ejercito 1	Breisach	Colmar	Schlettstadt	
Ejercito 2	Breisach			
Ejercito 3				

Asaltar	Plaza
Ejercito 1	
Ejercito 2	
Ejercito 3	

Asediar	Plaza
Ejercito 1	
Ejercito 2	
Ejercito 3	

Reclutar	Plaza
Ejercito 1	
Ejercito 2	Breisach
Ejercito 3	

Forrajear	Plaza
Ejercito 1	
Ejercito 2	
Ejercito 3	

Una vez que se hayan recibido todos los ficheros y siguiendo el orden marcado por el resultado de las tiradas de la fase de iniciativa, cada jugador pasará al organizador de la campaña la clave para

desencriptar su fichero y se irán realizando los movimientos/acciones marcados en cada Excel. Será en ese momento cuando cada jugador deberá realizar las tiradas de dados que se necesiten en cada acción (por ejemplo para ver si ha quedado exhausto o para reclutar).

Creación de nuevos ejércitos / unir ejércitos

Al inicio de su turno antes de realizar los movimientos los jugadores podrán decidir:

- Dividir un ejército: cada ejército resultante tendrá al menos 150 puntos si no, no se podrá realizar la división. Los ejércitos divididos se sitúan en la misma localidad donde estaba el ejército original.
- Juntar un ejército: si dos ejércitos están en la misma localidad, se podrán juntar en un solo ejército al inicio del turno del jugador.

Hay que tener en cuenta que sólo se podrá hacer una acción por localidad independientemente del número de ejércitos de la misma nación que haya en la localidad. Es decir, si hay dos ejércitos en una localidad sólo uno podrá reclutar/forrajear no podría reclutar uno y forrajear el otro en la misma localidad.

Movimiento de las unidades

Cada jugador podrá mover su ejército (o ejércitos) a través del mapa. Se mostrará la posición del ejército con un marcador que represente la bandera de cada bando.

Cada ejército se moverá entre los diferentes nodos del mapa. Cada jugador puede mover su ejército de un área a un área adyacente. Cada nodo podrá estar en tres estados:

- No pertenecer a ningún bando
- Pertenecer al bando Católico
- Pertenecer al bando Protestante

En el caso de que el movimiento se haga a un área que no pertenece a ningún bando o que pertenece al bando propio, el movimiento se hará libremente. Si el movimiento se realiza a un área que pertenece al otro bando, el jugador podrá avanzar por terreno enemigo sin intentar conquistar la plaza o podrá asaltar/asediar la plaza. En el caso de que decida asaltar/asediar se aplicarán las reglas de los dos puntos siguientes.

Reacciones al ponerse en contacto dos ejércitos enemigos

Cuando dos (o más) ejércitos enemigos establecen contacto al encontrarse en la misma localidad el ejército defensor puede decidir realizar tres acciones:

- Enfrentarse al ejército atacante en campo abierto.
- Refugiarse dentro de la ciudad (si es una casilla de ciudad).
- Hacer una retirada.

Si la casilla en la que se encuentran es una casilla de ciudad y el ejército defensor decide luchar en campo abierto tendrá el control de la ciudad el ejército que se alce con la victoria, en caso de empate la ciudad seguirá siendo del bando defensor. Esto implica que si se produce un combate en campo abierto en una casilla de ciudad, la ciudad abrirá sus puertas al vencedor es decir contará el resultado del combate para ver quien tiene control de la ciudad, no teniendo en este caso que hacerse una tirada descrita en el apartado Asaltar – Tomar Plazas Enemigas.

Test de Disciplina

Se podrá hacer más de un movimiento en un turno, pero se tendrá que realizar un **Test de Disciplina** a partir del segundo movimiento, este se realiza tirando 1D6, con un resultado de +4 se pasará el test si es el segundo movimiento del ejército, con un resultado de +5 si es el tercero.

No se pueden hacer más de tres movimientos en un turno. Si el ejército falla el Test de Disciplina, el ejército pasa a estado Exhausto.

Ejércitos Exhaustos

Un ejército exhausto no puede realizar más de un movimiento en el mapa. Además, un ejército exhausto es más vulnerable de cara a una batalla. Si un ejército exhausto tiene que jugar una batalla los valores de combate (tanto de carga como sostenido) de todas sus unidades se reducen en 1. Para recuperarse del estado exhausto, el ejército tiene que estar un turno sin moverse en una ciudad.

Además un ejército exhausto tiene un +1 automático a la tirada para Tomar Plazas Enemigas.

Retirada

Si el ejército tiene alguna vía de salida puede decidir no combatir cuando se produce un contacto. Por ejemplo, en la imagen el ejército de Sueco podría retirarse a Ansbach (situado al norte) si el ejército Español decidiera atacar Dinkelsbühl.

En este caso se retirará por una de las vías libres que tenga a elección del jugador, vías libres se consideran áreas del mapa que no tengan una unidad enemiga (en el caso del ejemplo la única vía de salida es ir a Ansbach). Un área del mapa que contenga un enfrentamiento contiene una unidad enemiga y por lo tanto se considera que no está libre para realizar una retirada.

Una vez realizada la retirada el ejército que se retira tiene que tirar 2D6 para ver cuál es el resultado de la retirada con los siguientes modificadores:

- Si se retira a LL o CU -1
- Si se retira a MO, BM +1

Con la tirada de dados se aplica la siguiente tabla de pérdidas que se aplicará sobre los puntos del ejército:

- +8 el ejército que se retira **no sufre daño**.
- 8 el ejército que se retira sufre un **5% de daño.**
- 7 el ejército que se retira sufre un **10% de daño.**
- 6 el ejército que se retira sufre un **15% de daño.**
- 5 el ejército que se retira sufre un **20% de daño.**
- 4 el ejército que se retira sufre un **25% de daño.**
- 3 el ejército que se retira sufre un **30% de daño.**
- 2 el ejército que se retira sufre un **35% de daño.**

Si este movimiento es el segundo o tercer movimiento de este turno, el jugador deberá realizar un **Test de Disciplina** para ver si el ejército queda exhausto.

Las guarniciones que defienden una ciudad no pueden retirarse.

Retirada de ejércitos exhaustos

Dado que los ejércitos exhaustos no pueden realizar más de un movimiento, un ejército exhausto sólo podrá hacer una retirada si no ha realizado ningún movimiento en el turno en que ha sido contactado.

Al realizar un movimiento en ese turno (en este caso el movimiento de retirada), sigue estando exhausto.

Asaltar - Tomar Plazas Enemigas

Cuando un jugador se sitúa en un área que es del bando contrario, puede decidir intentar conquistar la plaza. La operativa para conquistar una plaza es la siguiente:

- El jugador atacante tirará un dado (1D6) para ver los puntos de bajas que recibe.
- El asalto siempre es victorioso salvo que el asaltante se retire (ver más adelante).
- Los pueblos son automáticamente tomados sin bajas, siempre que no existan tropas del enemigo en el pueblo, en el caso de que existan tropas del enemigo se jugará una partida de Pike & Shotte siguiendo las reglas expuestas más adelante.
- La tirada mínima siempre es 1 y la máxima 6 independientemente de que los modificadores llevaran la tirada a menos de 1 o más de 6

Modificadores a la tirada:

- **-1 por cada turno de asedio**. Por cada turno que el jugador esté asediando la ciudad recibirá un -1 a su tirada.
- **+1 Por cada 50 puntos completos de tropas de ejército que estén en la ciudad**. Estos puntos de ejército se pierden totalmente si la ciudad es asaltada (Por ejemplo: si un jugador deja 100 puntos en una ciudad, los asaltos tendrán un +2 a la tirada)

Tirada	Ciudad	Ciudad grande	Ciudad fortificada	Ciudad grande fortificada
1	10	20	30	40
2	20	40	60	80
3	30	60	90	120
4	40	80	120	160
5	50	100	150	200
6	60	120	180	240

Tras hacerse la tirada de asalto, el asaltante puede retirarse sin tomar la ciudad, pero perderá la mitad de las tropas que hubiera indicado la tirada. (Por ejemplo: un ejército de 200 puntos asalta una ciudad fortificada y sale un 5. El asaltante puede tomar la ciudad a cambio de 150 puntos en bajas, o retirarse sufriendo solo 75).

Asediar una plaza

Un jugador podrá decidir que uno de sus ejércitos comienza el asedio de una plaza. Para asediar se necesita un número mínimo de tropas:

Tamaño ciudad	Tropas mínimas
Ciudad	200
Ciudad grande	300

Cada turno se irá añadiendo un -1 a la posible tirada de asalto como se ha comentado en el anterior punto. Si en algún momento del asedio el número de tropas asediantes baja de ese mínimo el asedio se rompe y se pierden los -1 acumulados.

Si un ejército del bando asediado se dirige a una ciudad asediada no se podrá unir a la guarnición de la ciudad sino que tendrá que luchar con el ejército sitiador para intentar romper el cerco, si el ejército que gana la batalla es el ejército que intenta romper el cerco se romperá el asedio. Si el ganador es el sitiador, pero como resultado del combate los puntos que le quedan al sitiador se quedan por debajo del número de puntos mínimo para asediar también se habrá roto el asedio.

Reclutar

El objetivo final de la campaña es vencer a los seguidores de la falsa religión, para conseguir esto todos los ejércitos que participan en la lucha tendrán que reclutar tropas extra para aumentar el poder de su ejército y así ganar ciudades que apoyan la candidatura de su bando.

Para poder reclutar un ejército deberá hacer una acción de reclutar en una localidad que no pertenezca a ningún bando o que pertenezca al bando propio, además la unidad que realiza la acción de reclutar no deberá estar en estado exhausto. Sólo podrá reclutar cada turno uno de los ejércitos de cada nación.

Para reclutar el jugador realizará una tirada de reclutamiento, que será:

- 1d6 si es en un pueblo
- 2D6 si es en una ciudad
- 3D6 si es una ciudad grande.

Con el resultado de la tirada se aplicará la siguiente tabla de aumento de puntos del ejército:

- 6 – se obtienen 60 puntos más para el ejército.
- 5 - se obtienen 50 puntos más para el ejército.
- 4 - se obtienen 40 puntos más para el ejército.
- 3 - se obtienen 30 puntos más para el ejército.
- 2 - se obtienen 20 puntos más para el ejército.
- 1 - no se consiguen puntos (ver siguiente punto)

Además después de realizar la tirada de reclutamiento se realizará una tirada para 1D6 para ver si las tropas son mercenarias o no, con un 4+ las tropas reclutadas no son mercenarias y por lo tanto podrán seleccionarse de entre las tropas no mercenarias de la lista del jugador (unidades que no tengan la regla ***Mercenary*** en su lista de atributos), con menos las tropas serán mercenarias y esos puntos sólo se podrán utilizar con unidades mercenarias de la lista del jugador.

Si tras la fase de movimiento, un ejército ha quedado exhausto, no podrá reclutar tropas durante ese turno. Por el contrario, una unidad puede intentar reclutar tropas y al mismo tiempo recuperarse del estado exhausto.

Ejemplo: El ejército Sueco alcanza Dinkelshbühl y decide parar un turno para reclutar tropas. Como Dinkelsbühl es una ciudad lanzaría dos dados. Lanza los dados y saca 2 y 5. Por lo tanto 70 puntos (20+50) que son añadidos a los puntos de ejército Sueco, ahora realiza la segunda tirada y saca un 1, por lo tanto los 70 puntos obtenidos antes son sólo de tropas mercenarias.

Nota: No se podrá reclutar en una ciudad donde hay un enfrentamiento.

Resultados de 1 al intentar reclutar

Cualquier tirada para reclutar en un pueblo o ciudad, significará que los habitantes de esa localidad se han rebelado contra el ejército que quiere reclutar y provocan perdida de puntos en el ejército.

Por lo tanto, por cada resultado de 1 al intentar reclutar el jugador perderá 1D6 x 5 puntos de ejército.

En cualquier caso, una acción de reclutar en una localidad neutral siempre supone que la localidad se pasa al bando de la facción que ha hecho la acción de reclutar.

Condiciones de victoria de la campaña

En cada uno de los turnos el marcador de la campaña irá indicando que bando se alza momentáneamente con la victoria. El marcador será definitivo tras el turno 20 de la campaña.

Puntos por derrota de una nación

Si el ejército de una nacionalidad tiene menos de 100 puntos de ejército (sumando todos los ejércitos de esa nacionalidad) se eliminará el ejército o ejércitos de la campaña, pero no se elimina al jugador del juego. Cuando un bando elimina a una nación del otro bando se apunta 20 puntos en el marcador de la campaña

En el turno siguiente saldrá un ejército de 300 puntos de la nación eliminada en cualquier ciudad de su bando que se encuentre a más de tres movimientos del enemigo y que sea una ciudad fortificada o ciudad grande fortificada, si no hay ninguna que cumpla esta condición no podría salir hasta que haya una ciudad que lo cumpla.

Puntos por acumulación de conquistas

Cada turno se contabilizarán los puntos de cada bando sumando las posesiones que tengan de cada uno de los diferentes tipos de localidades:

- 5 puntos de victoria por el control de una Ciudad Grande Fortificada.
- 4 puntos de victoria por el control de una Ciudad Fortificada.
- 3 puntos de victoria por el control de una Ciudad Grande.
- 2 puntos de victoria por el control de una Ciudad.
- 1 punto de victoria por el control de un Pueblo.

Fase Táctica

Batallas

Las batallas tendrán lugar cuando dos ejércitos enemigos se encuentren en la misma área. El ejército que ocupaba la posición inicialmente será el ejército defensor de cara a hacer el despliegue. Los jugadores montarán en ese momento las listas de sus ejércitos a partir de los puntos que tengan, utilizando las listas, teniendo en cuenta cuantas de las unidades serán de tipo mercenario. Siempre se podrán utilizar puntos de las unidades no mercenarias para completar unidades mercenarias, pero no al revés.

Todas las unidades que dejan el campo de batalla de forma voluntaria, se consideran perdidas para esa partida, pero no para la campaña pudiendo reutilizarse los puntos de esas unidades en posteriores partidas.

Las unidades que abandonen de este modo el campo de batalla forman un nuevo ejército que se colocará a una distancia de 2 áreas del punto donde se ha producido el encuentro (siempre evitando encontrarse con tropas tanto del propio bando como del bando contrario), creando un nuevo ejército si las unidades que han abandonado el campo de batalla suman al menos 100 puntos.

Formación de las listas

Para jugar esta campaña se utilizarán las listas del libro The Devil's Playground excepto para las unidades combinadas Picas/Mosquetes que se utilizarán las lista que se adjuntan a continuación.

Además, se deberán cumplir las siguientes restricciones:

- **Infantería**:
  - Mínimo un 50% de los puntos del ejército deben ser infantería.
  - Mínimo 30% de los puntos del ejército de unidades combinadas picas/mosquetes
  - Del total de las unidades de infantería las unidades veteranas y unidades de élite no podrán superar el 50%, es decir por cada unidad veterana/de élite hay que incluir otra que no lo sea.
- **Caballería**:
  - Mínimo un 30% de los puntos del ejército deben ser caballería o 1 de cada 3 unidades tienen que ser caballería (sin contar las unidades Tiny como por ejemplo los cañones)
  - Del total de las unidades de caballería los coraceros no podrán superar el 60% de las unidades, es decir si tenemos 5 unidades de caballería, 3 podrían ser coraceros.

Si ambos bandos acuerdan en una partida multiplicar por dos los puntos de cada bando para poder hacer las partidas más interesantes, no habrá problema. Habrá que tener en cuenta la multiplicación

por dos a la hora de ver el resultado después del combate para ver los puntos perdidos. Si no hay acuerdo entre los contendientes se jugarán con los puntos que aparecen en la campaña.

Unidades Combinadas Picas/Mosquetes

Para esta campaña se utilizarán unidades mixtas Picas/Mosquetes para jugar las partidas. A continuación, se detalla como serían las unidades mixtas para cada nación.

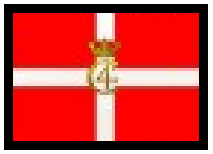
SUECOS (Página 72-73 del libro para el resto de las unidades)

Unit	Unit Type	Weapon	H to H	SH	Mo	Sta	Special	Points	P.Special	Description	Conditions
Swedish/German Guard Combined Unit	Foot Battle Line	Pikes, Matchlock Muskets	5	2	3	4	HedgeHog, Pike Company, Stubborn, First Fire, Swedish Salvo	57	16	+5 Pike Company +1 First Fire +5 Stubborn +5 Swedish Salvo	* 2 unidades por ejército como máximo * Puede añadirse Elite 4+ por +6 puntos
Swedish/German Veteran Combined Unit	Foot Battle Line	Pikes, Matchlock Muskets	5	2	3	4	HedgeHog, Pike Company, First Fire, Swedish Salvo	52	11	+5 Pike Company +1 First Fire +5 Swedish Salvo	* Puede añadirse Elite 4+ por +6 puntos
German/Scots Combined Unit	Foot Battle Line	Pikes, Matchlock Muskets	5	2	3	3	HedgeHog, Pike Company First Fire, Mercenary	40	3	+5 Pike Company +1 First Fire -3 Mercenary	* Puede añadirse Elite 4+ por +6 puntos * Puede dotarse una unidad combinada con arcos largos en vez de mosquetes (-3 puntos y pierden la regla first fire)
Mercenary Combined Unit	Foot Battle Line	Pikes, Matchlock Muskets	5	2	4	3	HedgeHog, Pike Company First Fire, Mercenary	36	3	+5 Pike Company +1 First Fire -3 Mercenary	

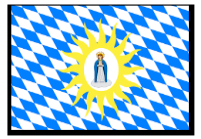
ESPAÑOLES (Página 36-37 del libro para el resto de las unidades)

Unit	Unit Type	Weapon	H to H	SH	Mo	Sta	Special	Points	P.Special	Description	Conditions
Spanish Elite Combined Unit	Foot Battle Line	Pikes, Matchlock Muskets	6	2	4	4	HedgeHog, Pike Company Elite 4+ First Fire	50	12	+5 Pike Company +1 First Fire +6 Elite 4+	*1 unidad por ejército *Puede ser grande por +8 puntos
Spanish Veteran Combined Unit	Foot Battle Line	Pikes, Matchlock Muskets	6	2	4	4	HedgeHog, Pike Company First Fire	44	6	+5 Pike Company +1 First Fire	*Puede ser grande por +8 puntos
Spanish Mercenary Combined Unit	Foot Battle Line	Pikes, Matchlock Muskets	5	2	4	3	HedgeHog, Pike Company First Fire, Mercenary	36	3	+5 Pike Company +1 First Fire -3 Mercenary	

DANESES (Página 52-53 del libro para el resto de las unidades)



Unit	Unit Type	Weapon	H to H	SH	Mo	Sta	Special	Points	P.Special	Description	Conditions
Danish Elite Combined Unit	Foot Battle Line	Pikes, Matchlock Muskets	6	2	4	4	HedgeHog, Pike Company, Elite 4+, First Fire,	50	12	+5 Pike Company +1 First Fire +6 Elite 4+	*Máximo una unidad por ejército.
German Veteran Combined Unit	Foot Battle Line	Pikes, Matchlock Muskets	5	2	4	3	HedgeHog, Pike Company, First Fire	39	6	+5 Pike Company +1 First Fire -3 Mercenary	* Puede añadirse Elite 4+ por +6 puntos
Mercenary Combined Unit	Foot Battle Line	Pikes, Matchlock Muskets	5	2	4	3	HedgeHog, Pike Company First Fire, Mercenary	36	3	+5 Pike Company +1 First Fire -3 Mercenary	



LIGA CATÓLICA (Página 18-19 del libro para el resto de las unidades)

Unit	Unit Type	Weapon	H to H	SH	Mo	Sta	Special	Points	P.Special	Description	Conditions
Catholic Elite Combined Unit	Foot Battle Line	Pikes, Matchlock Muskets	6	2	4	4	HedgeHog, Pike Company, Elite 4+, First Fire,	50	12	+5 Pike Company +1 First Fire +6 Elite 4+	* Puede hacerse grande por +8 puntos * Máximo de una unidad por ejército
Bavarian Veteran Combined Unit	Foot Battle Line	Pikes, Matchlock Muskets	5	2	3	3	HedgeHog, Pike Company, First Fire, Mercenary	40	3	+5 Pike Company +1 First Fire -3 Mercenary	* Puede añadirse Elite 4+ por +6 puntos
Mercenary Combined Unit	Foot Battle Line	Pikes, Matchlock Muskets	5	2	4	3	HedgeHog, Pike Company First Fire, Mercenary	36	3	+5 Pike Company +1 First Fire -3 Mercenary	

IMPERIO (Página 54-55 del libro para el resto de las unidades)

Unit	Unit Type	Weapon	H to H	SH	Mo	Sta	Special	Points	P.Special	Description	Conditions
Imperial Elite Combined Unit	Foot Battle Line	Pikes, Matchlock Muskets	6	2	4	4	HedgeHog, Pike Company, Elite 4+, First Fire,	50	12	+5 Pike Company +1 First Fire +6 Elite 4+	* Puede hacerse grande por +8 puntos * Máximo de una unidad por ejército
Bohemian/German Veteran Combined Unit	Foot Battle Line	Pikes, Matchlock Muskets	5	2	3	3	HedgeHog, Pike Company, First Fire, Mercenary	40	3	+5 Pike Company +1 First Fire -3 Mercenary	* Puede añadirse Elite 4+ por +6 puntos * Máximo dos unidades por ejército
Mercenary Combined Unit	Foot Battle Line	Pikes, Matchlock Muskets	5	2	4	3	HedgeHog, Pike Company First Fire, Mercenary	36	3	+5 Pike Company +1 First Fire -3 Mercenary	

ESTADO PROTESTANTE ALEMAN (Página 34-35 del libro para el resto de las unidades)

Unit	Unit Type	Weapon	H to H	SH	Mo	Sta	Special	Points	P.Special	Description	Conditions
German Veteran Combined Unit	Foot Battle Line	Pikes, Matchlock Muskets	6	2	4	4	HedgeHog, Pike Company, First Fire	44	6	+5 Pike Company +1 First Fire	* Puede añadirse Elite 4+ por +6 puntos
Mercenary Combined Unit	Foot Battle Line	Pikes, Matchlock Muskets	5	2	4	3	HedgeHog, Pike Company First Fire, Mercenary	36	3	+5 Pike Company +1 First Fire -3 Mercenary	

Resultado del combate

Los combates se jugarán **a 7 turnos**, al final de los cuales se resolverá el resultado del mismo de la siguiente forma:

- Si uno de los dos ejércitos ha roto la victoria es para el otro ejército. Para efecto de establecer la rotura de una división de hará siguiendo las reglas de Black Powder es decir las unidades conmocionadas cuentan como rotas.
- Si ninguno rompe se calcula el resultado de la partida siguiendo las siguientes reglas:
    - Cada bando suma los puntos de daño que ha hecho a la otra parte de la siguiente forma:
        - Hostigadores: Conmocionados 0 ; Rotos 0
        - Artillería y unidades diminutas: Conmocionados 0; Rotos 0,5
        - Unidades pequeñas: Conmocionados 0.5; Rotos 1
        - Unidades Estándar: Conmocionados 1; Rotos 2
        - Unidades Grandes: Conmocionados 2; Rotos 4
    - Las unidades conmocionadas que han abandonado la mesa se consideran rotas a efectos de los puntos de daño.
    - Además si el comandante de una división ha muerto se suma 1 punto, si es el general son 2 puntos.
    - La diferencia de puntos entre los dos rivales marca la escala de la victoria:
        - 0-2 puntos: Empate
        - 2,5 a 5 puntos: Victoria menor
        - 5,5 a 10 puntos: Victoria mayor
        - 10+: Victoria absoluta

Al finalizar el combate

A nivel del combate

Si un ejército ha roto, las tropas que le quedasen en ese momento y que no estuvieran conmocionadas o rotas, se pasan al bando contrario, con lo que pasarían a aumentar los puntos del jugador vencedor. Todas las tropas que cambian de bando se consideran mercenarias.

En cualquier otro resultado, las unidades conmocionadas y las rotas se pierden y por lo tanto se pierden los puntos que representan en su división.

Retirada:

- Al jugar la partida tiene que quedar claro cuáles son los lados de la mesa por los que se pueden retirar las unidades. Para que en una partida se puedan retirar tropas se tiene que cumplir que haya una vía de escape (ver sección Retirada de la fase de movimiento).
- Si un jugador declara que quiere retirar tropas automáticamente se considera que ha perdido el combate.
- Las unidades que se pueden retirar son sólo las que no se encuentren desordenadas ni conmocionadas.
- Si una unidad desordenada o conmocionada abandona la mesa, es destruida.
- Las unidades que se hayan retirado (o sus puntos equivalentes) del campo de batalla se podrán utilizar en turnos posteriores.
- Una vez que se ha realizado la retirada, habrá que hacer una tirada para ver cuántos puntos pierde el ejército que se retira (ver sección Retirada de la fase de movimiento).

A nivel del mapa

Las tropas que han ganado se consideran en control del área donde se ha producido el enfrentamiento. Para decidir qué tropas han ganado se considera lo siguiente:

- Si un ejército ha roto al otro, el ganador está claro.
- En el caso de que se haya producido una victoria menor, mayor o absoluta, se considera que el ejército vencedor ha ganado.
- Las tropas que han perdido se sitúan un área en dirección contraria a cómo se realizó el ataque. Si no puede situarse en esa dirección porque el área está ocupada por otro ejército enemigo el ejército completo es destruido.
- En caso de empate la unidad atacante se retira a un área en dirección contraria a cómo se realizó el ataque. Si no puede situarse en esa dirección porque el área está ocupada por otro ejército enemigo el ejército completo es destruido.

Preparación del terreno de juego

A continuación, se detallan unas reglas para preparar el escenario de la partida, si ambos jugadores deciden preparar el escenario de otro modo, será perfectamente válido. Si no hay acuerdo se usarán estas reglas.

Cada partida se disputará en un terreno diferente dependiendo del lugar del mapa donde se produzca el encuentro, cada área tiene un tipo de terreno establecido que indicará la composición del terreno de juego. El terreno de juego se formará de la siguiente forma:

- Si el ejército mayor de los dos enfrentados tiene hasta 300 puntos se jugará con 3 módulos de mesa.
- Si el ejército mayor de los dos enfrentados tiene hasta 500 puntos se jugará con 4 módulos de mesa.
- Si el ejército mayor de los dos enfrentados tiene mas de 500 puntos se jugará con 5 módulos de mesa.

Además, cada terreno de juego podrá tener los siguientes componentes:

- **Río**: los ríos a efecto de movimiento se cuentan como terreno difícil, para cruzarlos hay que tirar un dado con un 6 la unidad se desordena.
- **Camino**, en el Anexo 1 se muestran tres valores:
  - Si: siempre hay camino
  - +3: En la fase de preparación del terreno se lanza 1D6 con un +3 hay río.
  - +5: En la fase de preparación del terreno se lanza 1D6 con un +5 hay río.
- **Pueblo**: debe contener entre 2 y 4 casas y deberá existir una separación mínima de 7'' entre ellas. En el Anexo 1 se muestran tres valores:
  - - : No hay pueblo porque es un área de ciudad.
  - +3: En la fase de preparación del terreno se lanza 1D6 con un +3 hay pueblo.
  - +5: En la fase de preparación del terreno se lanza 1F6 con un +5 hay pueblo.
- **Costa**: en el escenario con costa uno de los lados cortos estará ocupado por un área de costa y a efectos ese lado del tablero se tratará como terreno infranqueable.

Dependiendo del tipo de terreno que tenga la localidad se pueden escoger los siguientes elementos de escenografía:

Terreno		**Máximo (Mínimo)**				
Abr.	**Tipo de Terreno**	**Abiertos**	**Colinas**	**Terreno Infranqueable**	**Cultivos**	**Bosques**
LL	Llanura	2 (2)	1	0	2	0
BO	Bosque	0	1	0	0	4 (2)
CU	Cultivos	2	1	0	4 (2)	0
BM	Bosque de Montaña	0	2(1)	1	0	4(1)
MO	Montaña	0	4(2)	1	0	2
CO	Costa	2 (1)	2	2(1)	0	0

Para ver el tipo de terreno de una localidad en concreto ver el anexo con la descripción de las provincias al final de este manual.

El terreno de juego se preparará siguiendo la siguiente secuencia:

1. Se tira un dado para ver quién es el jugador con la iniciativa, siguiendo la siguiente regla, el jugador que ha realizado el ataque tiene un +1 en su dado.
2. El jugador con la iniciativa selecciona uno de los 2 terrenos obligatorios.
3. El otro jugador selecciona el otro.

4. El jugador con la iniciativa selecciona de 2 a 4 elementos de escenografía de los disponibles.
5. El otro jugador selecciona de 2 a 4 elementos de los que han quedado sin elegir.
6. El jugador con la iniciativa coloca el río, el camino, la costa y el pueblo (ver reglas para colocar cada elemento más adelante), así como su elemento obligatorio.
7. El otro jugador coloca su elemento obligatorio.
8. El jugador con la iniciativa sitúa los espacios abiertos si tiene alguno, a continuación hace lo mismo el otro jugador.
9. El jugador con la iniciativa sitúa el resto de sus terrenos, a continuación hace lo mismo el otro jugador.
10. Se retiran del campo los espacios abiertos

Colocar cada elemento de escenografía

Se tira un dado y se siguen las siguientes reglas:

Tirada de Dado	Colocación	Tirada de Dado	Colocación
1	Se sitúa tocando el borde largo del oponente	2	Se sitúa tocando tu propio borde largo
3	Se sitúa tocando el borde corto del oponente	4	Se sitúa tocando tu propio borde corto.
5	En la mitad del oponente a más de 8 ‘’ de cualquier borde	6	En tu mitad a más de 8 ‘’ de cualquier borde

Al colocar un elemento hay que tener en cuenta las siguientes reglas:

- La colocación de los ríos y carreteras se realiza sin tener que tirar los dados y será a voluntad del jugador con la iniciativa. Si el área tiene río y camino el jugador con la iniciativa deberá obligatoriamente situar ese cruce sobre el tablero, estableciendo un puente. El río tendrá que colocarse a no más de 40” de cualquiera de los lados cortos del tablero y cruzará el tablero de lado largo a lado largo.
- No se puede colocar un elemento de escenografía a menos de 5’’ de otro, excepto de un río o de una carretera.
- Si hay un camino y una población en la partida el camino tiene que obligatoriamente pasar por la población.

Una vez que un jugador ha colocado un elemento de escenografía el jugador contrario puede intentar cambiar su ubicación siguiendo las siguientes reglas:

Dado de ajuste de terreno			
0-2	No se mueve.	3-4	Se puede mover hasta 6''
5	Se puede mover hasta 12'' pulgadas o rotarlo.	6+	Se puede retirar el terreno del tablero.

Además hay que tener en cuenta que:

- Se aplicará un -1 en la tirada de ajuste de terreno si es un elemento obligatorio.
- Se aplicará un +1 si es un elemento impasable o un río.
- Los ríos, los caminos y la costa, sólo pueden ser eliminados, no pueden moverse o pivotarse.

Anexo 1. Tipo de terreno de cada localidad

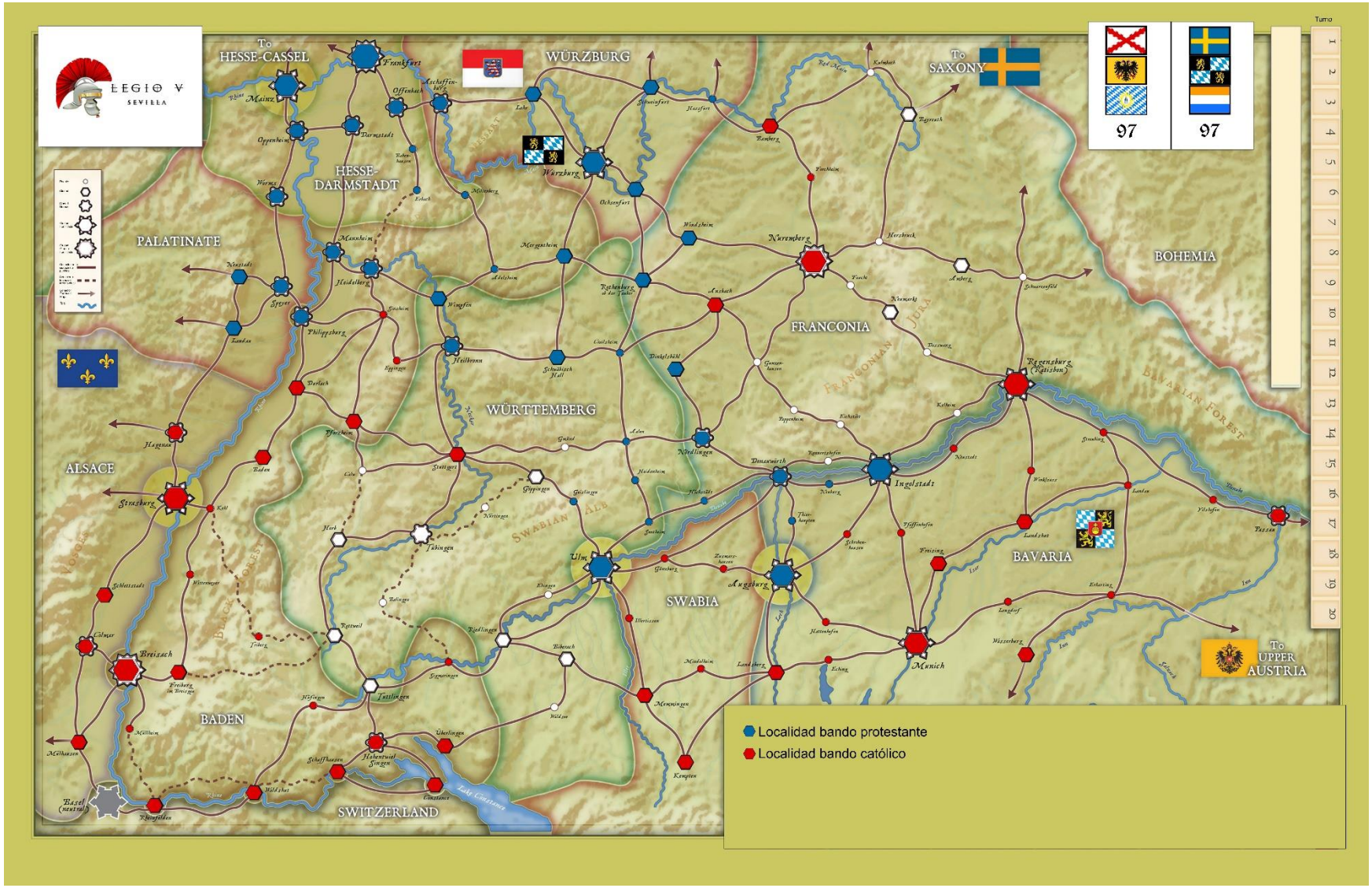
Región	Área	Tipo	Río	Camino	Pueblo	Tamaño
Alsacia	Colmar	LL	No	Si	-	Ciudad Grande
Alsacia	Hagenau	LL	No	Si	-	Ciudad Grande
Alsacia	Mülhausen	LL	No	Si	-	Ciudad
Alsacia	Schlettstadt	LL	No	Si	-	Ciudad
Alsacia	Strasburg	CU	Si	Si	-	Ciudad Fortificada
Baden	Adelsheim	LL	No	Si	+3	Pueblo
Baden	Baden	LL	No	+3	-	Ciudad
Baden	Breisach	CU	Si	Si	-	Ciudad Grande Fortificada
Baden	Constance	MO (Costa)	Si	Si	-	Ciudad
Baden	Durlach	CU	No	Si	-	Ciudad
Baden	Eppingen	LL	No	+3	+3	Pueblo
Baden	Freinburg im Breisgau	LL	No	+5	+5	Ciudad
Baden	Heidelberg	CU	Si	Si	-	Ciudad Grande
Baden	Hohentwiel Singen	MO	No	Si	-	Ciudad Grande
Baden	Hüfingen	BM	Si	Si	+5	Pueblo
Baden	Kehl	CU	No	Si	+3	Pueblo
Baden	Manheim	CU	Si	Si	-	Ciudad Grande
Baden	Mergentheim	LL	No	SI	-	Ciudad
Baden	Müllheim	MO	No	+5	+5	Pueblo
Baden	Pforzheim	MO	No	Si	-	Ciudad
Baden	Philippsburg	CU	Si	Si	-	Ciudad Grande
Baden	Rheinfelden	MO	Si	+3	-	Ciudad
Baden	Schaffhausen	MO	Si	Si	-	Ciudad
Baden	Sigmaringen	BM	Si	Si	+5	Pueblo
Baden	Sinsheim	LL	No	Si	+3	Pueblo
Baden	Triberg	BM	No	No	-	Pueblo
Baden	Uberlingen	MO (Costa)	Si	Si	-	Ciudad
Baden	Waldshut	MO	Si	+3	-	Ciudad
Baden	Wittenweyer	BM	Si	Si	+3	Pueblo
Bavaria	Augsburg	CU	Si	Si	-	Ciudad Fortificada
Bavaria	Donauwörth	CU	Si	Si	-	Ciudad Grande
Bavaria	Eching	LL (Costa)	No	+3	+3	Pueblo
Bavaria	Erharting	BO	No	Si	+3	Pueblo
Bavaria	Freising	LL	No	Si	-	Ciudad
Bavaria	Hattenhofen	LL	No	+3	+3	Pueblo

Región	Área	Tipo	Río	Camino	Pueblo	Tamaño
Bavaria	Ingolstadt	CU	Si	Si	-	Ciudad Fortificada
Bavaria	Landau	CU	Si	Si	+3	Pueblo
Bavaria	Landsberg	CU	Si	Si	-	Ciudad
Bavaria	Landshut	CU	Si	Si	-	Ciudad
Bavaria	Lengdorf	BO	No	+3	+3	Pueblo
Bavaria	Munich	CU	Si	Si	-	Ciudad Grande
Bavaria	Neuburg	LL	No	+3	+5	Pueblo
Bavaria	Neustadt	LL	No	+3	+3	Pueblo
Bavaria	Passau	CU	Si	Si	-	Ciudad Grande
Bavaria	Pfaffenhofen	LL	No	+3	+5	Pueblo
Bavaria	Regensburg (Ratisbon)	CU	Si	Si	-	Ciudad Fortificada
Bavaria	Schrobenhausen	LL	No	+3	+5	Pueblo
Bavaria	Straubing	LL	No	+3	+3	Pueblo
Bavaria	Thierhaupten	LL	No	+3	+5	Pueblo
Bavaria	Vilshofen	LL	No	+3	+3	Pueblo
Bavaria	Wasserburg	BO	No	Si	-	Ciudad
Bavaria	Winklass	LL	No	+3	+5	Pueblo
Franconia	Amberg	BO	No	Si	-	Ciudad
Franconia	Ansbach	LL	No	Si	-	Ciudad
Franconia	Bamberg	CU	Si	Si	-	Ciudad
Franconia	Bayreuth	CU	Si	Si	-	Ciudad
Franconia	Dasswang	LL	No	Si	+3	Pueblo
Franconia	Dinkelsbuhl	LL	No	Si	-	Ciudad
Franconia	Eichstätt	MO	No	Si	+3	Pueblo
Franconia	Feucht	LL	No	Si	+3	Pueblo
Franconia	Forchheim	LL	No	Si	+3	Pueblo
Franconia	Gunzenhausen	MO	No	Si	+3	Pueblo
Franconia	Hersbruck	LL	No	Si	+3	Pueblo
Franconia	Höchstädt	LL	No	+3	+3	Pueblo
Franconia	Kelheim	LL	No	Si	+3	Pueblo
Franconia	Kulmbach	CU	Si	Si	-	Pueblo
Franconia	Neumarkt	MO	No	Si	-	Ciudad
Franconia	Nördlingen	LL	No	Si	-	Ciudad Grande
Franconia	Nuremberg	LL	No	Si	-	Ciudad Grande Fortificada
Franconia	Pappenheim	MO	No	Si	+3	Pueblo
Franconia	Rennertshofen	LL	No	Si	+3	Pueblo
Franconia	Rothenburg ob der Tauber	LL	No	Si	-	Ciudad

Región	Área	Tipo	Río	Camino	Pueblo	Tamaño
Franconia	Schwarzenfeld	BO	No	Si	+3	Pueblo
Franconia	Windsheim	LL	No	Si	-	Ciudad
Hesse-Darmstadt	Baben-hausen	LL	No	Si	+3	Pueblo
Hesse-Darmstadt	Darmstadt	BO	No	Si	-	Ciudad Grande
Hesse-Darmstadt	Erbach	MO	No	+5	+5	Pueblo
Hesse-Darmstadt	Frankfurt	BO	Si	Si	-	Ciudad Grande Fortificada
Hesse-Darmstadt	Mainz	BO	Si	Si	-	Ciudad Fortificada
Hesse-Darmstadt	Miltenberg	MO	No	+3	+3	Pueblo
Hesse-Darmstadt	Offenbach	LL	No	Si	-	Ciudad Grande
Hesse-Darmstadt	Oppenheim	BO	Si	Si	-	Ciudad Grande
Hesse-Darmstadt	Worms	CU	No	Si	-	Ciudad Grande
Palatinado	Landau	LL	No	Si	-	Ciudad
Palatinado	Neustadt	LL	No	Si	-	Ciudad
Palatinado	Speyer	CU	No	Si	-	Ciudad Grande
Swabia	Günzburg	LL	No	Si	+3	Pueblo
Swabia	Illertisen	LL	No	+3	+3	Pueblo
Swabia	Kempten	LL	No	Si	-	Ciudad
Swabia	Memmingen	LL	No	Si	-	Ciudad
Swabia	Mindelheim	LL	No	+3	+3	Pueblo
Swabia	Zusmarshausen	LL	No	Si	+5	Pueblo
Württemberg	Aalen	LL	No	+3	+3	Pueblo
Württemberg	Balingen	MO	No	+5	+5	Pueblo
Württemberg	Biberach	LL	No	Si	-	Ciudad
Württemberg	Calw	BO	No	+3	+3	Pueblo
Württemberg	Crailseim	LL	No	+3	+3	Pueblo
Württemberg	Ehingen	LL	No	Si	+3	Pueblo
Württemberg	Geislingen	BM	No	+3	+3	Pueblo
Württemberg	Gmünd	LL	No	+3	+3	Pueblo
Württemberg	Göppingen	BM	No	Si	-	Ciudad
Württemberg	Heidenheim	LL	No	+3	+3	Pueblo
Württemberg	Heilbronn	CU	Si	Si	-	Ciudad Grande
Württemberg	Horb	BO	No	Si	-	Ciudad
Württemberg	Nürtingen	BM	No	+5	+5	Pueblo
Württemberg	Riedlingen	LL	Si	Si	-	Ciudad
Württemberg	Rottweil	BO	Si	Si	-	Ciudad
Württemberg	Schwäbisch Hall	LL	No	Si	-	Ciudad
Württemberg	Sontheim	LL	No	Si	+3	Pueblo

Región	Área	Tipo	Río	Camino	Pueblo	Tamaño
Württemberg	Stuttgart	CU	Si	Si	-	Ciudad
Württemberg	Tübingen	CU	Si	Si	-	Ciudad Grande
Württemberg	Tuttlingen	CU	Si	Si	-	Ciudad
Württemberg	Ulm	CU	Si	Si	-	Ciudad Fortificada
Württemberg	Waldsee	LL	No	+3	+3	Pueblo
Württemberg	Wimpfen	CU	Si	Si	-	Ciudad Grande
Würzburg	Aschaffenburg	CU	Si	Si	-	Ciudad Grande
Würzburg	Hassfurt	CU	Si	Si	+3	Pueblo
Würzburg	Lohr	CU	Si	Si	-	Ciudad
Würzburg	Ochsenfurt	CU	Si	Si	-	Ciudad
Würzburg	Schweinfurt	CU	Si	Si	-	Ciudad
Würzburg	Würzburg	CU	Si	Si	-	Ciudad Fortificada

Anexo 2. Mapa de la Campaña (Situación inicial)



Anexo 3. Control de Cambios

Versión	Punto del Índice	Descripción
0.6	Dinámica de la fase de estrategia	Cambio en el orden de las acciones de la fase de estrategia para poner la fase de aprovisionamiento después de la iniciativa. Reestructuración de todo el punto para clarificar la secuencia de juego.
0.6	Fase de Movimiento	Modificación de la hoja de órdenes para que no haya que mandar la línea de suministros.
0.6	Creación de nuevos ejércitos / unir ejércitos	Definición de la regla que no permite a dos ejércitos situados en la misma localidad hacer dos acciones diferentes.
0.6	Fase de Aprovisionamiento	Aclaración sobre la información que se mandará cada turno sobre las líneas de aprovisionamiento.
0.7	Ejércitos de menos de 100 puntos	Definición de las acciones que puede hacer un ejército que tiene menos de 100 puntos.
0.7	Cortar Línea de Suministros con un ejército	Aclaraciones sobre cómo se pueden cortar suministros
0.7	Suministros de una ciudad asediada	Describir como se suministra una ciudad asediada.
0.7	Asediar una plaza	Se describe como se puede levantar el cerco a una plaza.
0.7	Formación de listas	Permitir que se puedan duplicar los puntos de cara a una partida si hay acuerdo entre los jugadores.
0.7	Condiciones de victoria de la campaña	Modificar que cuando una nación tenga menos de 100 puntos no sea eliminado el jugador del juego.
0.7	Resultado del combate	Aclaración sobre como se cuentan las unidades conmocionadas que han dejado la mesa.

0.7	Reacciones al ponerse en contacto dos ejércitos enemigos	Aclaraciones a las reacciones que puede hacer el ejército defensor al ponerse en contacto dos ejércitos enemigos.
0.7	Preparación del terreno de juego	Modificación para ajustar el número de módulos de mesa al tamaño de los ejércitos.
0.8	No se puede forrajear si hay un ejército enemigo	Imposibilidad de forrajear en una casilla si hay otro ejértico enemigo en ella.
0.9	Resultados de 1 al intentar reclutar	Cambios cuando sale un 1 en la tirada de reclutar, el ejército pierde 1D6 por 5 puntos.