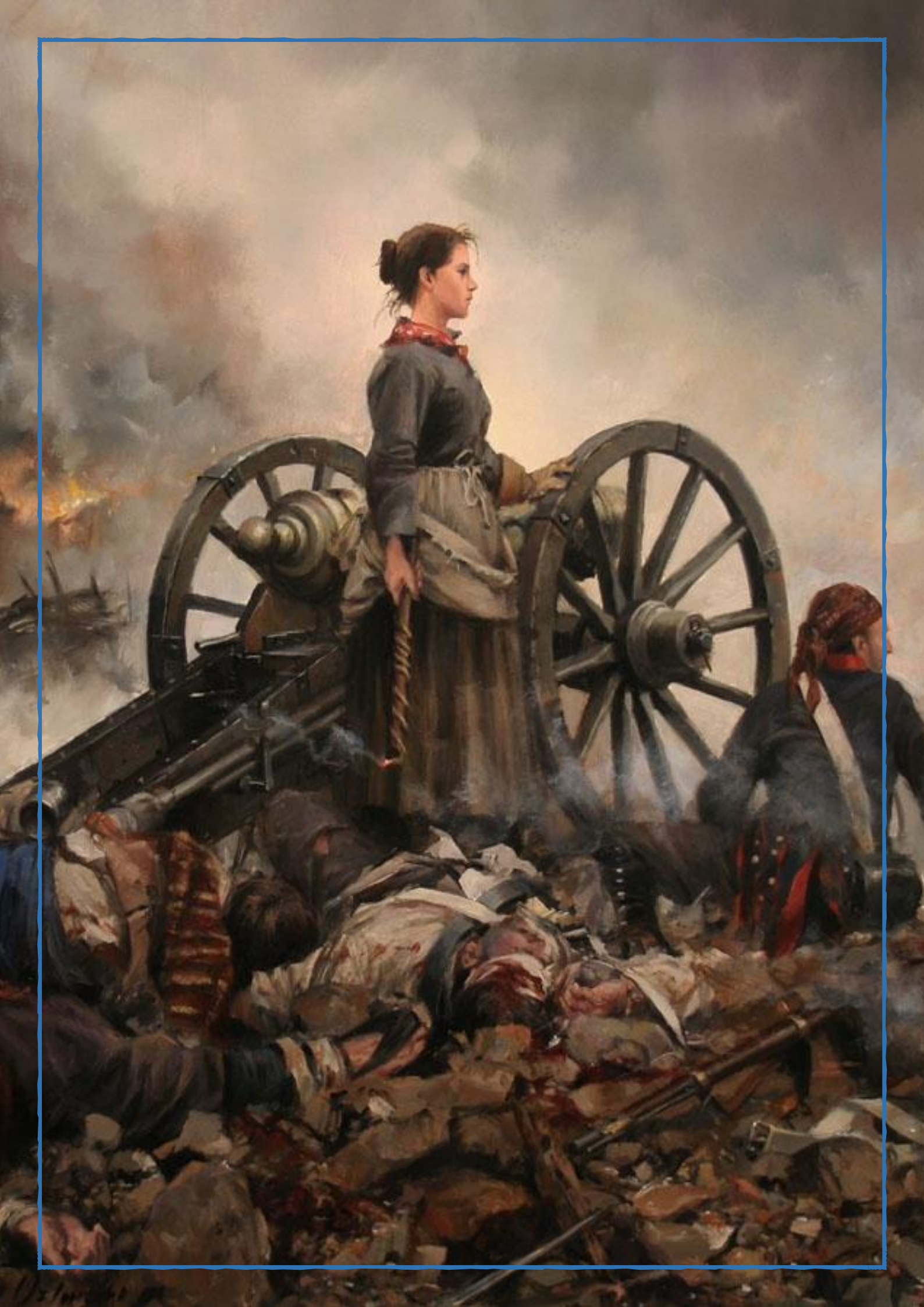
BAJO LA SOMBRA DEL ÁGUILA

REGLAMENTO DE BATALLAS NAPOLEÓNICAS

PRIMERA EDICIÓN

-SERGIO MAINAR CASAUS-



BAJO LA SOMBRA DEL ÁGUILA

REGLAMENTO DE BATALLAS NAPOLEÓNICAS

Versión Enero 2017

Diseño delreglamento: Sergio Mainar y Pablo Gómez
Reglas adicionales: Carlos Moros
Maquetación y redacción: Jesús Sánchez
Diseño de unidades: Ramsés Bosque
Diagramas: Roberto Martínez
Playtesting: Club Atalaya Vigía

Agradecimiento especial a D. Augusto Ferrer-Dalmau por permitirnos utilizar imágenes de su obra para ilustrar las contraportadas de este reglamento.

Tras jugar a varios reglamentos de este período y leer unos cuantos más, no encontré ninguno que me terminase de convencer. Así que se me ocurrió que, partiendo de un reglamento sencillo como Kings of War, podía hacer mi propio sistema. Pero lo que comenzó siendo una simple adaptación se ha transformado en algo bastante más complejo y ha acabado cambiando prácticamente por completo, manteniendo únicamente algunos conceptos básicos.

En esta labor, que ha durado casi dos años entre desarrollo de reglas y playtesting, he podido contar con la ayuda inestimable de varias personas. ***Pablo Gómez*** *"Kirgan", que ha estado vinculado a este proyecto desde el principio y aguantado mis llamadas a horas intempestivas, revisó gran parte de lo escrito y trabajó en muchas de las reglas que ahora tienes en tus manos. Después se nos unió* ***Roberto Martínez*** *"Íbero", que puso su granito de arena en algunas de las reglas y, sobre todo, puso todo su empeño en que el juego no se hiciese demasiado complejo. Tras él llegó* ***Carlos Moros*** *"Imrahil", quien además de ayudar con el desarrollo de varias reglas colaboró especialmente en el diseño de las listas de ingleses, brunswickers, prusianos y hanoverianos. El penúltimo en sumarse a esta locura fue* ***Jesús Sánchez*** *"Arendal", quien además de echar una mano con las reglas se ha encargado de darle forma a este reglamento, corrigiendo el formato y la redacción del mismo, tratando de hacer comprensible lo incomprensible. El último en llegar ha sido* ***Pedro*** *"Sheix", quien se ha encargado, principalmente, de darle formato a las listas de ejército. Con ellos, quiero agradecer la colaboración en el playtesting de* ***Carlos Pina*** *"Sir Gragon",* ***Jorge*** *"Rexor",* ***Enrique Ollés*** *"mercenario_zgz"…*

Bueno, espero que este ***Bajo la Sombra del Águila*** *os guste. No es, ni mucho menos, un reglamento perfecto. Ni tiene ninguna pretensión de serlo. Es tan sólo uno más en la miríada de reglamentos de juego napoleónicos. Pero eso sí, es el nuestro. Y nos encanta jugarlo…*

Sergio Mainar
Diciembre de 2015

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN Y CONCEPTOS BÁSICOS 5
2. EL TURNO DE JUEGO 11
3. MOVIMIENTO 13
4. TERRENO 16
5. FORMACIONES 18
6. CABALLERÍA 25
7. DISPARO 29
8. CARGAS 33
9. COMBATE 37
10. CORAJE 40
11. ARTILLERÍA 43
12. OFICIALES 48
13. HABILIDADES DE UNIDADES 53
14. REUNIENDO AL EJÉRCITO 57
15. EL CAMPO DE BATALLA 60
16. ESCENARIOS 67

1. INTRODUCCIÓN Y CONCEPTOS BÁSICOS

Esta es una adaptación sin ánimo de lucro del juego "Kings of War" de ***ManticGames.*** *Se trata de un juego realmente sencillo, por lo que se presta perfectamente a incorporar modificaciones que permitan emplear su sistema para otras ambientaciones, añadir nuevas reglas y conceptos de juego. Esta adaptación de Kings of War, a la que llamaremos "Bajo la Sombra del Águila" no pretende ser exhaustivamente fiel a la realidad de una época compleja y extremadamente bien documentada, tanto en multitud de manuales y libros como de reglamentos de juego, sino un intento de representar sobre un tablero de juego las batallas que se libraron durante lo que hoy se conoce como las Guerras Napoleónicas, de forma que resulte sencillo, divertido y conserve el sabor de la época.*

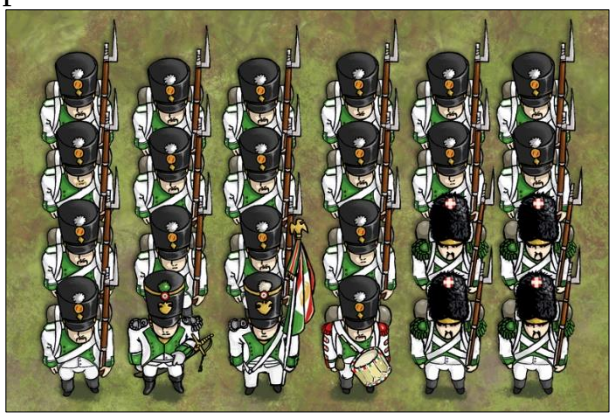
Bajo la Sombra del Águila(BSA)utiliza unidades formadas por una o más miniaturas. Estas miniaturas deberán colocarse sobre peanas, y juntas formarán las unidades tal y como se detalla más adelante. Cada unidad pertenecerá a una de las categorías que se describen a continuación, siendo el número de miniaturas orientativo mientras se mantenga el tamaño de la base sobre la que se coloquen.

INFANTERÍA

Las unidades de Infantería están compuestas normalmente por miniaturas montadas en peanas cuadradas de 20mm, colocadas en filas de seis miniaturas de ancho.

La unidad de infantería más pequeña consta de 12 miniaturas. Las unidades más comunes son las unidades compuestas por 12 miniaturas, colocadas en dos filas de seis miniaturas cada una (equivalente a 3 compañías), o por 24 miniaturas colocadas en cuatro filas de seis miniaturas (equivalente a 6 compañías).

La cantidad de miniaturas que conforman una unidad viene dada en su perfil.



Las distintas unidades de Infantería se dividen en las siguientes:

Infantería de línea: Se trata de la infantería básica que conforma el grueso de cualquier ejército. Armadas con mosquete y bayoneta, son las tropas más comunes.

Infantería ligera, *voltigeurs, jägers*: Unidades que pueden combatir como la Infantería de línea, pero capaces también de combatir en Formación abierta para escaramuzar y ocupar zonas de terreno difícil. Habitualmente iban armadas con mosquete o rifle y bayoneta.

Granaderos: Son las unidades de choque del ejército, elegidos entre los hombres más altos y fuertes, armados con mosquete y bayoneta.

Guardia: La élite del ejército, normalmente son las unidades más duras, formadas por hombres veteranos y con un gran *esprit de corps*, van armados con mosquete o rifle y bayoneta.

***Landwerh*, milicias y voluntarios:** Son unidades con un entrenamiento generalmente mediocre. A pesar de no tratarse de soldados profesionales, cumplen con su función de rellenar huecos y servir de carne de cañón. Suelen ir armados con mosquete y bayoneta.

Guerrillas: Son grupos de civiles o restos de unidades militares que combaten realizando emboscadas. Suele tratarse de unidades pequeñas, muy vulnerables en campo abierto, pero peligrosas en terreno accidentado.

Unidades grandes: Se trata del tipo de unidades de infantería más numerosa que encontrarás jugando a *Bajo la Sombra del Águila*. Puede tratarse de Infantería de línea cuyas unidades eran más grandes, como es el caso de los austriacos, o de tropas con escaso entrenamiento y disciplina cuya peligrosidad se basa únicamente en el número.

Las unidades grandes están compuestas por 36 miniaturas, colocadas en 6 filas de 6 miniaturas cada una(equivalente a 9 compañías).

CABALLERÍA

Las unidades de Caballería están formadas normalmente por miniaturas montadas en peanas rectangulares de 25x50mm, y dispuestas en filas de cinco miniaturas de ancho. La caballería no suele ser tan numerosa como la infantería en el campo de batalla, pero puede darse el caso de hordas o grandes formaciones de caballería que tendrán filas de cinco miniaturas y una profundidad de hasta 3 filas.

Las distintas unidades de Caballería se dividen en las siguientes:

Caballería ligera: Es la caballería más rápida y móvil del ejército, tratándose de sus ojos y oídos. Las unidades más habituales de este tipo son los Húsares, Cazadores, *Chevauxlegers* y Cosacos. Sus armas básicas suelen ser sables y carabinas.

Caballería de línea: Está formada por caballerías que priman el choque con el enemigo, y se utilizan para romper su línea. Suelen ser Dragones, Lanceros o Ulanos. Su arma principal es una espada recta y pesada o lanza. Algunas unidades, además, llevan coraza.

Caballería pesada: Compuesta por poderosas y temidas caballerías de choque como los Coraceros y Carabineros.

Caballería de la Guardia: Se trata de las unidades de élite del ejército y pueden ser de cualquiera de los tipos anteriormente descritos.

OFICIALES

Un Oficial es una unidad formada por una única miniatura. Puede ser un Comandante, un General, o incluso el propio Napoleón. En cualquier caso, seguirá contando como una única unidad. Los oficiales podrán ponerse en la peana que se desee, respetando las medidas de la figura.

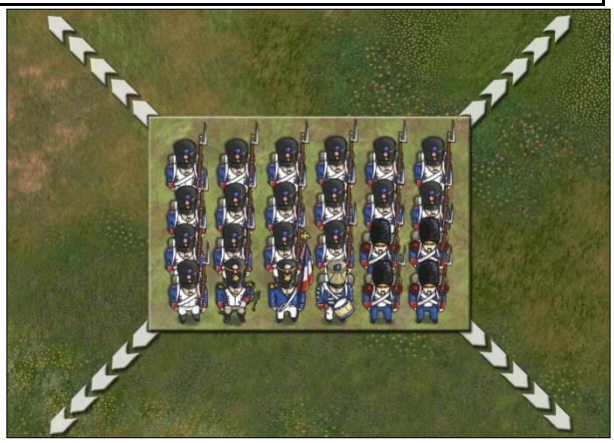
ARTILLERÍA

Se trata de una unidad formada por un único cañón y varias miniaturas de dotación, que contarán a efectos puramente estéticos. Cuando dos o más cañones se juntan forman una batería. Las peanas de los cañones han de ser del tamaño adecuado para que entre la figura del cañón y sus servidores.

UNIDAD	TAMAÑO DE PEANA
3 Compañías de infantería	12cm x 4cm
6 Compañías de infantería	12cm x 8cm
9 Compañías de infantería	12cm x 12cm
1 Compañía de Caballería	12,5cm x 5cm
2 Compañías de Caballería	12,5cm x 10cm
3 Compañías de Caballería	12,5cm x 15cm
Artillería	Medida necesaria para miniatura de cañón y dotación.
Oficiales	Tamaño opcional.

FRONTAL, RETAGUARDIA Y FLANCO

Las unidades tienen, por lo general, cuatro lados: **frontal**, **retaguardia**, **flanco izquierdo y flanco derecho**. Cada uno de esos lados tiene un “arco”: un área que se determina dibujando dos líneas imaginarias en un ángulo de 45º desde cada esquina de la unidad, como se ve en el diagrama a continuación:

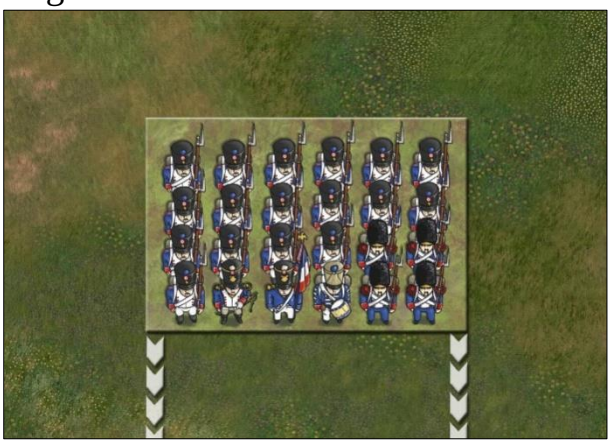


LÍNEA DE VISIÓN

Con frecuencia, a lo largo de una partida, necesitarás comprobar si una de tus unidades es capaz de ver a otra, normalmente enemiga, a la que quieras

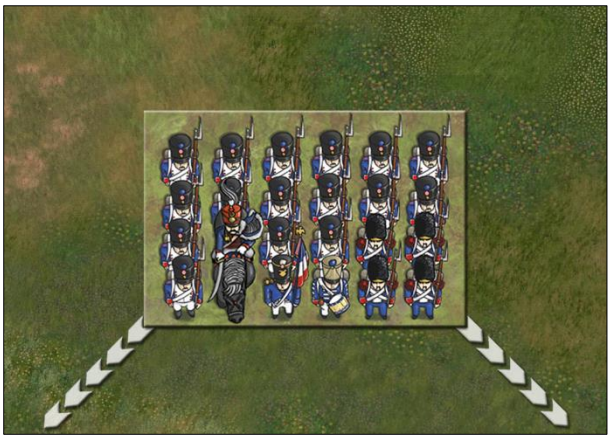
cargar o disparar. Para ello será necesario tener en cuenta los siguientes conceptos que se explican a continuación:

Arco de visión: Salvo excepciones, se asume que una unidad únicamente puede ver aquello que se encuentra situado directamente en su frontal, tal y como se puede ver en el siguiente diagrama:



A este concepto se le conoce como **arco de visión**. Así, tanto los flancos como la retaguardia se consideran ciegos y no forman parte del arco de visión de una unidad.

Si el Líder de la unidad está montado o la unidad es de caballería, el arco de visión de la unidad se abre 45º, coincidiendo con el arco frontal de la unidad. Del mismo modo, las unidades en formación abierta tienen un arco de visión de 45º



Línea real de visión: El terreno, las condiciones climatológicas extremas e incluso otras unidades pueden interponerse en el arco de visión de una unidad ocultando a sus objetivos. Para determinar si una de tus unidades puede ver realmente a un objetivo situado dentro de su arco de visión, traza una línea imaginaria desde el centro del frontal de la peana de la unidad hasta **cualquier** punto de la peana del objetivo. Si esta línea imaginaria no atraviesa la peana de ninguna otra unidad ni elemento de terreno, entonces diremos que existe una línea real de visión. Como regla general, se asume que una unidad no puede ver a través de elementos de terreno como edificios, bosques o colinas. Sobre los restantes elementos de terreno, serán los jugadores quienes deban ponerse de acuerdo sobre si bloquean o no la línea real de visión.

Una lógica excepción a esta regla se produce cuando una unidad está situada en terreno elevado, en cuyo caso podrá establecerse línea real de visión por encima de cualquier otra unidad interpuesta.

Si en algún momento de la partida tú y tu rival no estáis seguros de que una unidad pueda establecer línea real de visión sobre un objetivo, lanzad un dado. Un resultado de 4+ establecerá que existe línea real de visión y que por lo tanto el objetivo es válido.

PERFIL DE LA UNIDAD

Cada unidad viene definida por un nombre y un conjunto de características a las que llamaremos conjuntamente **perfil de la unidad.** El perfil define lo poderosa que es una unidad a efectos de juego y su utilidad sobre el campo de batalla. Las características que componen el perfil de una unidad son las siguientes:

Tipo. Nos indica el tipo de unidad (Infantería de línea, Caballería ligera…) y cuantas miniaturas la componen.

Velocidad (Vel). Indica la capacidad básica de movimiento de la unidad, determinada en pulgadas.

Cuerpo a Cuerpo (CaC). Indica el resultado necesario a obtener en un dado de 6 caras (D6) para que la unidad impacte en combate cuerpo a cuerpo.

Disparo (Dis). Indica el resultado necesario a obtener en un D6para que la unidad impacte con sus ataques a distancia. Si la unidad no tiene armas que le permitan atacar a distancia, este valor aparecerá como "-".

Defensa (Def). Es el resultado que necesita el enemigo para herir a la unidad.

Ataques (At). Es el número de dados que la unidad puede tirar cuando ataca, tanto si lo hace en cuerpo a cuerpo como a distancia

Coraje (Cor). Es una combinación del entrenamiento de la unidad, su valor y tamaño. Nos indica la resistencia a las bajas sufridas.

Disciplina (Dis). Es la capacidad que tiene la unidad para acatar las órdenes y cambiar de formación durante la batalla.

Especial. Cualquier equipo especial y reglas que posea la unidad.

MIDIENDO DISTANCIAS

Un jugador puede medir cualquier distancia en cualquier momento que desee.

Para evitar posibles malentendidos y confusiones a la hora de medir, **las unidades deberán mantener siempre entre ellas una distancia mínima de una pulgada**, tanto si se trata de unidades amigas como de unidades enemigas. La única excepción a esta regla se produce como resultado de una carga.

DADOS

Bajo la Sombra del Águila utiliza dados normales de seis caras, a los que haremos referencia normalmente como "D6". En ocasiones utilizaremos el término "D3", en cuyo caso será necesario lanzar un D6 y dividir el resultado entre dos (redondeando hacia arriba). También podemos referirnos a tiradas como "D6+1", que será el resultado de lanzar un D6 y sumar 1 al número obtenido en dicha tirada, o "2D6", que consistirá en lanzar dos dados y sumar el resultado de ambos.

Repetición de tiradas: Cuando alguna regla especial nos permita repetir una tirada, simplemente recoge la cantidad de dados que dicha regla te permita

repetir y lánzalos de nuevo. El resultado de esta segunda tirada será definitivo, incluso si es peor que la primera vez que los lanzaste.

Seises siempre son éxitos: Cuando un chequeo te indique que es necesario obtener un resultado superior a seis, contabiliza cualquier resultado de seis como si de un éxito se tratase. Así, si después de aplicar los modificadores correspondientes necesitarás un resultado de 7+ en una tirada de dado para tener éxito, considera superado el chequeo si obtienes un resultado de 6 en dicha tirada.

2. EL TURNO DE JUEGO

El turno de juego se divide en varias fases en las que los jugadores se alternan realizando las acciones que les correspondan, antes de pasar a la siguiente fase.

1ª FASE: DETERMINAR LA INICIATIVA

Al inicio del turno ambos jugadores deberán tirar un dado y sumar al resultado el Factor estratégico de su ejército. El jugador que obtenga el mayor resultado tendrá la **iniciativa** en cada una de las siguientes fases. En caso de empate, ambos jugadores deberán repetir el chequeo.

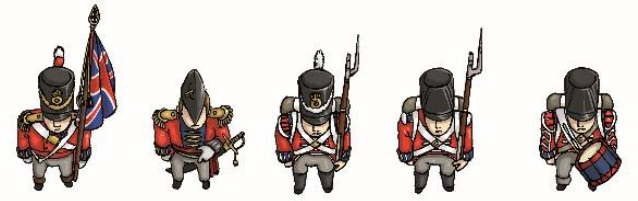
En caso de que un jugador obtenga un resultado de 6 en la tirada de dados para determinar la iniciativa, ganará esta independientemente del modificador de su Factor estratégico. Si ambos jugadores obtienen un 6, entonces ganará la iniciativa el jugador que tenga mayor Factor estratégico.

2ª FASE: MOVIMIENTO

El jugador con la iniciativa podrá decidir si mueve en primer lugar sus unidades o cede este privilegio a su rival. Esto supone una excepción al resto de fases, en las que el jugador con la iniciativa actúa en primer lugar.

De este modo, el jugador que tiene la iniciativa podrá mover en primer lugar para tomar posiciones y evitar que el enemigo se le adelante o esperar para reaccionar ante los movimientos del rival.

Una vez que el primer jugador termine de realizar todos los movimientos (incluyendo cambios de formación, encaramientos, etc…) el segundo jugador realizará lo propio con sus unidades.



3ªFASE: DISPARO

El jugador con la iniciativa disparará en primer lugar con todas sus unidades, siempre que tengan capacidad para hacerlo (es decir, que tengan línea de visión, alcance, no hayan marchado, etc…). Para ello, procederá del siguiente modo:

En primer lugar se declararán todos sus disparos, especificando para ello qué unidad dispara y cuál es la unidad objetivo.

A continuación realizará los disparos lanzando los dados para impactar y herir tal y como se describe en el capítulo dedicado a Disparo. Tras finalizar todos los disparos el jugador deberá realizarlas correspondientes Pruebas de Coraje, aplicando los resultados inmediatamente.

A continuación, el segundo jugador llevará a cabo su fase de Disparo.

4ª FASE: CARGAS Y COMBATE

El jugador con la iniciativa será el primero en declarar sus cargas. Para ello seleccionará una de sus unidades y el objetivo al que carga. A continuación el otro jugador declarará la reacción de la unidad objetivo de la carga. Resuelve la reacción, tal y como se indica en el capítulo 8, antes de pasar a la siguiente carga.

Una vez declaradas las cargas del jugador con la iniciativa, deberá mover todas sus unidades hasta entrar en contacto con el enemigo y resolver los combates y, en su caso, las Pruebas de Coraje correspondientes. En caso de que la unidad cargada sobreviva, podrá realizar sus ataques contra la unidad atacante.

A continuación, será el segundo jugador quien declare sus cargas, teniendo para ello en cuenta que no podrá cargar con aquellas unidades que fueron cargadas este turno. Se llevarán a cabo las reacciones oportunas y se realizarán los chequeos correspondientes a estas reacciones.

A continuación, moverá todas sus unidades hasta entrar en contacto con el enemigo y resolverá los combates correspondientes.

6ª FASE: REORGANIZACIÓN

Empezando por el jugador que tiene la iniciativa, los Oficiales del ejército realizarán los oportunos chequeos de Reorganización.

Los regimientos rusos resisten el embate de las fuerzas imperiales

3. MOVIMIENTO

Durante la Fase de Movimiento, cada jugador podrá activar cada una de sus unidades para que reciba una única orden de Movimiento. A esta acción le llamaremos comúnmente "movimiento".

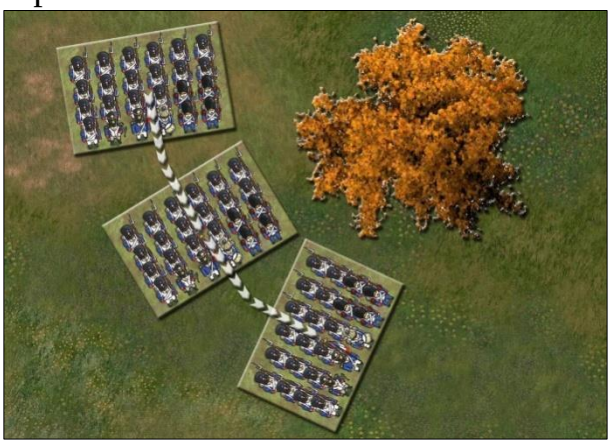
El jugador que haya ganado el chequeo para determinar la iniciativa elegirá si mueve en primer lugar o si cede a su rival la oportunidad de hacerlo. De este modo, el jugador que tenga la iniciativa este turno podrá elegir entre adelantarse al enemigo o reaccionar a sus movimientos.

Las órdenes que pueden realizarse durante la fase de movimiento son las siguientes:

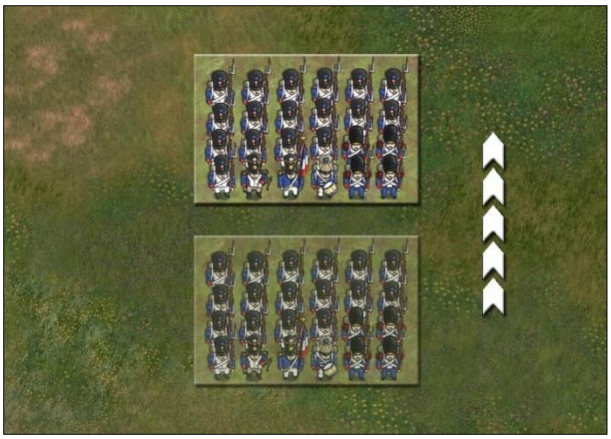
¡ALTO! La unidad no realiza movimiento alguno. En caso de que una unidad no sea activada durante esta fase, se considerará que ha recibido esta orden.

¡CAMBIO DE ENCARAMIENTO! La unidad puede girar más de 90º sobre su propio centro para encararse en cualquier dirección, y avanzar la ½ de su valor de Velocidad. Una unidad que cambie su encaramiento NO podrá cargar en este turno.

¡AVANZAD! La unidad puede avanzar en línea recta un número máximo de pulgadas igual a su valor de Velocidad. En cualquier punto a lo largo de este desplazamiento (ya sea antes, después, o en cualquier momento durante el avance), un giro de hasta 90º, la unidad también podrá realizar **hasta dos pivotajes**, sin que con ello aumente su capacidad máxima de Velocidad.



¡ATRÁS! / ¡A UN LADO! La unidad puede mover en línea recta hasta la ½ de su valor de Velocidad lateralmente o hacia atrás.



¡A PASO LIGERO! La unidad puede

avanzar en línea recta y hacia delante hasta el doble de su Velocidad, pudiendo realizar **un único pivotaje** durante este movimiento.

Una unidad que se haya movido *¡A paso ligero!* NO podrá disparar en el mismo turno, ni cargar, ni reaccionar a una carga realizando una contracarga.

¡CAMBIAD DE FORMACIÓN! La unidad podrá cambiar de formación, tal y como se describe en el Capítulo 5, moviendo hasta un máximo de la mitad de su Velocidad.

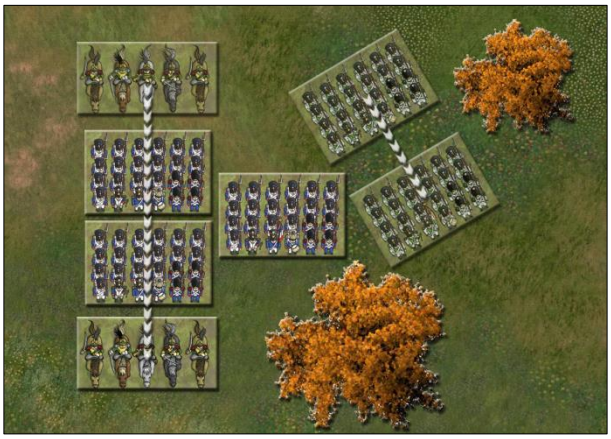
MOVERSE CERCA DEL ENEMIGO

Recuerda que, del mismo modo que tus propias unidades, las unidades enemigas pueden bloquear tu movimiento. Tus unidades nunca deben aproximarse a menos de 1” de las unidades enemigas excepto cuando estén realizando una carga.

INTERPENETRACIÓN

Las unidades aliadas pueden atravesarse entre ellas, siempre y cuando la unidad que va a ser atravesada supere un chequeo de Disciplina. En caso de que no se supere dicho chequeo, la unidad que está moviendo podrá realizar un movimiento normal.

Conviene aclarar que NO pueden atravesarse unidades cuando se realiza una carga.



En este ejemplo la unidad de Dragones franceses recibe la orden ¡A paso ligero!, atravesando dos unidades de

Infantería de línea y situándose delante de ellas. En cambio, la Infantería italiana no puede avanzar a través de la unidad francesa, ya que terminaría su movimiento a menos de 1”de dicha unidad.

PIVOTAJES Y OBSTÁCULOS

En la realidad los regimientos tienen una mayor flexibilidad para reorganizar sus filas del que tienen las miniaturas que los representan. Así que, cuando como efecto de un pivotaje la unidad atraviese a otra unidad amiga o hasta 1” de terreno (incluso terreno impasable), realiza el movimiento por completo ignorando dichos obstáculos. Por supuesto, la unidad deberá terminar el movimiento fuera del terreno impasable ya 1” de distancia de unidades tanto aliadas como enemigas.

4. TERRENO

Los elementos de terreno hacen que el campo de batalla se vea más impresionante, pero también aumentan la complejidad del juego.

El terreno se construye mediante dos tipos de elementos diferentes: áreas de terreno y piezas sueltas. Las reglas para ambos se describen a continuación.

Antes de comenzar la partida conviene acordar con tu adversario cómo se va a tratar a cada uno de los elementos de terreno que se dispondrán sobre la mesa.

PIEZAS SUELTAS

Se trata de piezas individuales tales como un árbol solitario, una casa, una formación rocosa, una valla, un seto o una pared… que podrán ser considerados como terreno infranqueable, obstáculos o elementos decorativos.

1 **Terreno Infranqueable.** Las unidades no se pueden mover a través del terreno infranqueable y deben rodearlo. Se recomienda tratar a los edificios, muros altos y otras grandes piezas como terreno infranqueable.

2 **Obstáculos.** Los obstáculos son generalmente piezas largas y estrechas de terreno, como pueden ser un muro bajo, una cerca, un seto, un arroyo…En definitiva, un elemento al que una miniatura pueda asomarse y mirar por encima o trepar fácilmente. Las unidades pueden moverse sobre los obstáculos de modo normal (e incluso terminar su movimiento sobre ellos). Sin embargo, no podrán atravesarse mientras se esté moviendo *¡A paso ligero!*

3 **Elemento decorativo.** Una unidad puede moverse a través de piezas decorativas de terreno, ignorándolas por completo o incluso apartándolas si su movimiento terminara sobre estas. En tal caso, recuerda volver a poner la pieza en su sitio original una vez la unidad se haya movido. Este es el tratamiento más sencillo y recomendable para piezas pequeñas como arbustos o árboles individuales.

ÁREAS DE TERRENO

Las áreas de terreno comprenden elementos de escenografía tales como bosques, aldeas, campos de cultivo, terreno rocoso, pedregales, etc. Normalmente se componen de varias piezas pegadas a una base que representan toda una zona de terreno que se considerará como **terreno difícil**.

Las unidades Infantería y Caballería pueden atravesar estas áreas de terreno, pero cada pulgada que atraviesen contará como dos.

Los **Bosques** son un área de terreno especial. Una unidad situada en el interior de un bosque, y a más de 2 pulgadas del borde del mismo, se considera oculta al comprobar si existe línea real de visión cuando es elegida como objetivo de disparos.

EDIFICIOS

Una unidad que comience su turno en contacto con un edificio podrá entrar en él. Entrar en un edificio se considera un movimiento.

Una unidad que se encuentre en el interior de un edificio podrá disparar por2, 3 o 4 de sus arcos de fuego, dividiendo en consecuencia su número de ataques por 2, 3 o 4 por cada uno de los arcos. En ningún caso podrá realizar la totalidad de sus ataques por el mismo lado. La distancia desde la que la unidad dispara se mide desde el centro del lateral del edificio desde el que se realiza el disparo.

Una unidad dentro de un edificio no podrá realizar ninguna formación. Mientras se encuentre en el interior del edificio, se considera que la unidad no tiene flancos ni retaguardia.

Una unidad que desee abandonar un edificio podrá hacerlo en cualquier dirección, reduciendo su movimiento a la mitad y pudiendo disparar, marchar o cargar, como si ejecutara un “Cambio de formación”.

Cuando una unidad elimine en combate a otra que se encuentre en el interior de un edificio, pasará a ocupar inmediatamente su posición.

5. FORMACIONES

Durante este periodo los ejércitos europeos adoptaban diferentes formaciones para intentar aprovechar mejor sus armas y las características de sus tropas. *Bajo la Sombra del Águila* representa el empleo de formaciones mediante el uso de marcadores situados junto a la unidad. Conviene tener en cuenta que no todas las unidades pueden adoptar todas las formaciones existentes. Además, algunos ejércitos, debido al entrenamiento que recibían sus tropas, no podrán adoptar ciertas formaciones. En este caso vendrá indicado en las Listas de ejército o en la descripción de la propia unidad.

Al comienzo de la partida resulta necesario indicar qué formación está adoptando cada unidad. Para ello, una vez se hayan desplegado ambos ejércitos, los jugadores colocarán un marcador al lado de cada una de sus unidades indicando la formación en la que se encuentran. El primer jugador encargado de indicar la formación de sus unidades será el que haya ganado la tirada de iniciativa en el primer turno.

A lo largo de la partida, en la fase de Movimiento, un jugador podrá cambiar la formación de cualquiera de sus unidades. Para ello deberá dar la orden *¡Cambiad de formación!* y superar un chequeo de Disciplina.

Si la unidad se encuentra a 8” o menos de una unidad enemiga, dicho chequeo deberá realizarse con un penalizador de -1 a su atributo de Disciplina. Si la distancia se encuentra a 4” o menos, el chequeo se realizará con un penalizador de -2.

Si la unidad falla el chequeo de Disciplina para realizar el cambio de formación, no podrá realizar ningún otro movimiento. Sin embargo sí podrá disparar, aunque recibirá para ello el correspondiente penalizador como si hubiera movido.

Una unidad cambiando de formación podrá además mover hasta la mitad de su valor normal de Velocidad.

Una excepción a las reglas anteriormente descritas se produce cuando una unidad de Infantería que no se encuentra en **formación de Cuadro** es cargada por una unidad Caballería. En ese caso, el jugador que recibe la carga podrá **reaccionar** a la misma tratando de cambiar la formación de su unidad, realizando para ello un chequeo de Disciplina para el que deberá aplicar un penalizador de -2 al atributo correspondiente.

Si la unidad que recibe la carga, y que desea cambiar la formación, se encuentra además a 6" o menos de otra unidad de infantería enemiga, el penalizador al atributo de Disciplina será de -3.

Si el chequeo para realizar el cambio de formación tuviera éxito, el jugador que ha declarado la carga podrá decidir no realizarla finalmente.

Recuerda que un resultado de seis en la tirada de dado, siempre se considera un éxito independientemente de los modificadores a aplicar.

TIPOS DE FORMACIONES

A continuación se detallan los distintos tipos de formaciones que pueden adoptar las unidades:

Línea

Esta formación se utiliza con el objetivo de maximizar la candencia de fuego de una unidad. Así, las unidades en formación de Línea dispararán con toda su potencia de fuego, pudiendo lanzar todos los dados que indique su atributo de Ataques.

Una unidad de Infantería que cargue mientras se encuentra en esta formación podrá aumentar su capacidad de Movimiento en 1". Así, si la unidad recibió la orden *¡Alto!*(o no realizó ningún movimiento), podrá cargar o *¡A Paso Ligero!* una distancia igual a 5". Si la unidad se desplazó 4" durante la fase de Movimiento, podrá cargar 1".

Si una unidad de Infantería se encuentra en esta formación y recibe una carga de Caballería, la unidad de Caballería obtendrá un modificador de +1 al chequeo para impactar en el combate cuerpo a cuerpo.

Columna de movimiento

Esta formación permite a la unidad moverse de modo normal.

En caso de que una unidad en formación de Columna de movimiento sea objetivo de disparos, la unidad enemiga atacante podrá repetir dos dados para impactar. En caso de que la unidad enemiga atacante sea de artillería, podrá repetir tres dados para herir (en lugar de impactar).

Una unidad en formación de Columna de movimiento no podrá disparar ni cargar.

Si una unidad en esta formación resulta cargada, el atacante doblará su número de ataques. Además, en caso de que

aguante el combate, quedará automáticamente Aturdida.

Columna de ataque

Esta formación permite a la unidad mover de modo normal. Sin embargo, reducirá su movimiento en 1” al recibir la orden *¡A Paso Ligero!*

En caso de que una unidad en formación de Columna de ataque sea objetivo de disparos, la unidad enemiga atacante podrá repetir un dado fallado para impactar. En caso de que la unidad enemiga atacante fuera de artillería, podrá repetir dos dados para herir.

Una unidad de Infantería que cargue cuando se encuentra en formación de Columna de ataque, podrá avanzar hasta ¾ del movimiento de carga.

Además, si realiza una carga, podrá repetir tres dados fallados al impactar en combate cuerpo a cuerpo.

Una unidad en formación de Columna de ataque solo podrá disparar con la mitad de sus dados de ataque.

Cuadro

Una unidad en esta formación carece de flancos y retaguardia, por lo que se considera que todos sus arcos son frontales.

Esta formación era utilizada habitualmente por la infantería para protegerse de las salvajes cargas de caballería. Una unidad de Caballería que cargue a una unidad de Infantería en formación de Cuadro sufrirá un penalizador de -2 a sus chequeos para impactar y eliminará además cualquier modificador de fuerza que pudiera obtener.

Sin embargo, esta formación es muy vulnerable ante los ataques de otras unidades de Infantería. Así, una unidad de Infantería que cargue a otra unidad en formación de Cuadro podrá repetir hasta 4 dados para impactar. Si una unidad de Caballería carga a una unidad en formación de Cuadro en el mismo turno en el que ha sido cargada por una unidad de Infantería, la unidad de caballería sufrirá un penalizador de -1 a sus chequeos para impactar en lugar de -2.

Mientras se encuentre en esta formación, una unidad de Infantería reducirá su número de ataques en combate cuerpo a cuerpo a la ½ por cada arco.

Una unidad en formación de Cuadro podrá disparar por 2, 3 o 4 de sus arcos de fuego, dividiendo en consecuencia su número de ataques por 2, 3 o 4. Cada arco de fuego pasará a tener un ángulo de 45º.

Esta regla se aplica igualmente cuando una unidad en formación de Cuadro resulta objetivo de una carga.

Una unidad en formación de Cuadro sólo podrá recibir la orden *¡Cambiad de formación!* y no podrá cargar en ningún caso.

Si una unidad en formación de Cuadrado es objetivo de disparos la unidad atacante podrá repetir dos dados fallados para impactar. En caso de se

trate de una unidad de artillería, esta podrá repetir hasta tres dados para herir.

Masa de batallón

Esta formación sólo podrá ser adoptada por Unidades grandes (de 36 miniaturas).Una unidad en formación de Masa de batallón podrá mover con normalidad, pero perderá 2” cuando reciba la orden *¡A Paso Ligero!*

Cuando una unidad en esta formación es objetivo de disparos, la unidad atacante podrá repetir un dado fallado para impactar. En caso de que se trate de una unidad de artillería, esta podrá repetir hasta dos dados para herir.

Una unidad en formación de Masa de Batallón que realice una carga podrá moverse hasta la mitad del movimiento de carga.

Además, podrá repetir tres dados fallados al impactar en combate cuerpo a cuerpo.

Una unidad de Caballería que cargue a una unidad de Infantería en formación de Masa de batallón sufrirá un penalizador de -1 a sus chequeos para impactar y eliminará además cualquier bonificador de fuerza que pudiera obtener.

Una unidad en esta formación solo podrá disparar con la mitad de sus dados de ataque (redondeando hacia arriba).

Sin embargo, siempre y cuando la unidad no haya realizado ningún movimiento, podrá disparar por cualquiera de sus cuatro lados: (frontal, retaguardia, flanco izquierdo y flanco derecho), pudiendo elegir así diferentes objetivos. En este caso, cada lado podrá realizar ¼ de los ataques totales que pudiera realizar la unidad (redondeado hacia arriba).

Formación abierta

Esta formación solo puede ser adoptada por unidades de Infantería ligera y Caballería ligera.

Una unidad en Formación abierta **moverá de modo normal por terreno difícil**. En caso de resultar objetivo de disparos, la unidad atacante deberá aplicar un penalizador de -1 para impactar. Si la unidad atacante fuera de artillería, además de aplicar dicho penalizador, verá reducido en número de impactos que realice a la mitad (redondeando hacia arriba). En caso de que la unidad de artillería dispare metralla, únicamente se aplicará el -1 para impactar.

Una unidad en formación abierta que combata cuerpo a cuerpo verá reducido su valor de Ataques a la mitad (redondeando hacia arriba). Adicionalmente, una unidad que resulte objetivo de una carga mientras se encuentre en esta formación recibirá el doble de ataques, salvo que la unidad que carga se encuentre también en formación abierta, en cuyo caso se anulará esta ventaja.

Las unidades en formación abierta pueden **reaccionar** a una carga enemiga tratando de evitarla. Para ello deberán superar un chequeo de Disciplina sin

aplicar ningún modificador. En caso de superar el chequeo, la unidad deberá retroceder su valor de Velocidad completo en dirección opuesta a la carga. Si a pesar de ello la unidad atacante consigue alcanzarla el combate tendrá lugar igualmente.

Una unidad en formación abierta nunca podrá acercarse a menos de 2” de una unidad enemiga salvo que sea como resultado de una carga.

BATERÍAS

A pesar de no tratarse propiamente de una formación, conviene detallar a continuación el funcionamiento de estos agrupamientos de artillería. Cuando un jugador decide desplegar varias unidades de Artillería peana con peana, se considerará que ha formado una Batería.

Una Batería funciona como una sola unidad, disparando a un único objetivo y sumando sus dados de ataque y disparo.

Cuando una unidad objetivo de los disparos de una Batería se vea obligada a realizar una Prueba de Coraje, deberá sumar un +1 al resultado de dicho chequeo si fue disparada por una Batería ligera o media, o un +2 si la Batería es de artillería pesada. En caso de que la Batería esté formada por unidades de artillería de distinto tipo, se aplicará el modificador correspondiente al tipo más numeroso. Si hubiera el mismo tipo de modelos de artillería, se aplicará el correspondiente a la artillería de menor calibre.

Por cada unidad de Artillería que se una a la Batería, incrementa el valor de Coraje de la misma en uno. Así, una Batería formada por tres unidades de Artillería, incrementará su valor de Coraje en +2.

Cuando se dispara a una Batería es necesario designar como objetivo de los disparos a una única unidad de Artillería.

INFANTERÍA LIGERA, *VOLTIGEURS* Y *JÄGERS*

Algunas unidades pueden incluir este tipo de tropas para que les sirvan como exploradores y cuerpos de avanzada.

Cuando una unidad que cuente con este tipo de tropas sea objetivo de disparos en la fase de Disparo, la unidad atacante tendrá un penalizador de -1 a su tirada para impactar, siempre y cuando los disparos se realicen contra el frontal de la unidad objetivo y esta se encuentre a más de 2” de cualquier unidad enemiga. Este modificador no afecta a los disparos como reacción a una Carga.

Las unidades de Artillería ignoran el penalizador para disparar a las unidades que incluyan infantería ligera.

Esta regla sólo podrá ser utilizada por unidades en formaciones de Línea, Columna de ataque y Masa de batallón.

CHEQUEOS DE DISCIPLINA

Conviene recordar aquí cómo se efectúa un chequeo de Disciplina. Para ello, deberá lanzarse un único dado y obtener un resultado igual o superior al valor de Disciplina de la unidad que efectúa dicho chequeo.

En caso de que el chequeo no resulte exitoso, la unidad no podrá realizar movimiento alguno en ese turno y contará como si hubiera movido a efectos de Disparo.

6. CABALLERÍA

Las unidades de Caballería se rigen adicionalmente por una serie de reglas especiales que se detallan a continuación:

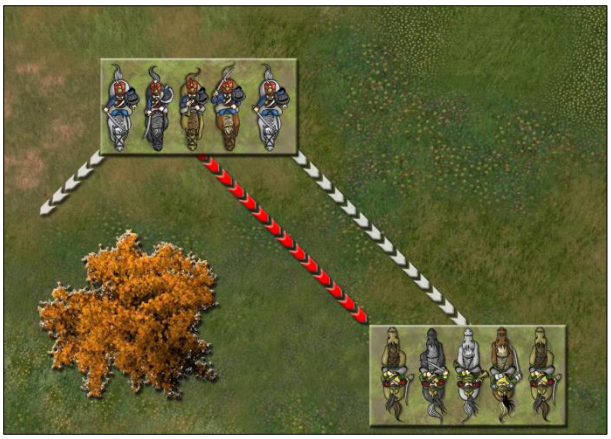
- Las unidades de Caballería reciben un penalizador de -1 a los chequeos de impactar cuando combaten en alguno de estos terrenos: bosques, marismas y roquedales.
- Las unidades de Caballería no podrán atacar a unidades situadas tras muros altos.
- Las unidades de Caballería solo pueden adoptar las siguientes formaciones: Línea, Formación abierta y Columna de movimiento.
- Una unidad de Caballería en formación de Línea sólo moverá una vez y media su valor de Velocidad cuando reciba la orden *¡Paso ligero!* o cargue tras recibir la orden *¡Alto!* Es decir, una unidad de caballería con un valor de Velocidad de 8” moverá 12” cuando reciba la orden *¡Paso ligero!* o cargue (tras haber recibido la orden *¡Alto!*) estando en formación de Línea.

REACCIONES A UNA CARGA

- Una unidad de Caballería que sea objeto de una carga de una unidad de Infantería podrá realizar un **movimiento de retirada**. Para ello deberá superar un chequeo de Disciplina desplazándose, en caso de superarlo, su valor completo de Velocidad en dirección opuesta a la carga y manteniendo su encaramiento al final de este movimiento.
- Una unidad de Caballería que sea objetivo de una carga de otra Caballería por su arco frontal o lateral podrá reaccionar declarando una **contracarga**.
  La unidad que declara la contracarga no podrá haber movido *¡A paso ligero!* durante la fase de Movimiento.
  Para determinar si una unidad de Caballería puede contracargar, deberá obtener el siguiente resultado en 1D6:

  - Caballería ligera: 3+
  - Caballería de línea: 4+
  - Coraceros: 5+

  Si se supera este chequeo, la unidad que contracarga moverá en primer lugar hasta la mitad de su movimiento de carga. A continuación, la unidad que realizó la carga original podrá mover su movimiento de carga hasta que ambas queden en contacto.
  En este caso, el combate será simultáneo, ambas unidades realizarán a la vez sus ataques y realizarán las correspondientes Pruebas de Coraje a la vez.



CABALLERÍA EN FORMACIÓN ABIERTA

Una unidad de Caballería que cuente con la regla Formación abierta (aunque no esté utilizando esta formación) deberá superar un chequeo de Disciplina siempre que cargue contra una unidad de Infantería en formación de Línea y dicha carga se realice por el arco frontal. En caso de no superar dicho chequeo, la unidad de Caballería no podrá cargar.

Evasión: Una unidad de Caballería en Formación abierta podrá reaccionara una carga de Caballería enemiga tratando de evitarla, incluso aunque la unidad se encuentre aturdida o desorganizada.

Para ello deberán superar un chequeo de Disciplina. En caso de superar dicho chequeo, la unidad deberá retroceder su valor de Velocidad al completo en dirección opuesta a la carga. Si a pesar de ello la unidad atacante consigue alcanzarla el combate tendrá lugar igualmente. En caso contrario, la unidad atacante perderá la oportunidad de cargar y no realizará movimiento alguno.

Si la carga se produjera por un flanco de la unidad de Caballería, el chequeo de Disciplina deberá realizarse con un modificador de -2.

En caso de que la carga se produzca por la retaguardia de la unidad de Caballería, esta no podrá ejecutar el movimiento de evasión.

LANCEROS

Las unidades de Caballería con la regla Lanceros sólo obtendrán los bonos por atacar con lanza en caso de entrar en combate como resultado de una carga o contracarga.

Estas unidades no sufrirán ningún penalizador a impactar en caso de que carguen o contracarguen a unidades en formación de Masa de batallón. Del mismo modo, cuando carguen a unidades en formación de Cuadro sólo aplicarán un penalizador a impactar de -1.

Cuando una unidad de Lanceros y una unidad de Infantería, cargan simultáneamente a una unidad en formación de Cuadro, la unidad de Lanceros no aplicará el penalizador a impactar, aunque sí perderá los bonos por atacar con lanza.

Las unidades con esta regla obtienen un penalizador de -2 a los chequeos de impactar cuando combaten en bosques, viñedos y terrenos similares

DRAGONES DESMONTANDO

En los escenarios Defender la Granja y Defender el Pueblo cualquier escuadrón de Dragones podrá desmontar, convirtiéndose en una unidad de Infantería. Para ello deberá ejecutar la orden *¡Cambiad de formación!*, eligiendo cualquier formación entre las permitidas en su lista de ejército con la excepción de Formación Abierta. Una unidad de Dragones que decida

desmontar no podrá volver a montar durante el transcurso de la partida.

Una unidad de Dragones desmontados posee un atributo de Disparo 5+.

7. DISPARO

Una vez finalizada la fase de Movimiento, es el momento de abrir fuego y disparar con todo lo que puedas. Para ello, deberás seleccionar tus unidades una a una, elegir un objetivo válido para cada una de ellas y… ¡disparar! Recuerda que deberás designar primero el objetivo de todas tus unidades antes de poder disparar con ninguna de ellas.

Si al iniciar la fase de disparo no hubieras dado órdenes a alguna de tus unidades, se asume que esta ha recibido la orden *¡Alto!*

MOVIMIENTO, COMBATE Y DISPARO

Moviendo y disparando: Las unidades que durante la fase de movimiento hubieran recibido la orden*¡ A paso ligero!*, estarán demasiado ocupadas moviéndose por el campo de batalla y no podrán disparar este turno.

Unidades desorganizadas: Una unidad que ha sobrevivido a un combate cuerpo a cuerpo en el turno anterior se encuentra automáticamente **Desorganizada.** Estas unidades solo podrán disparar a la mitad de su potencia de fuego (es decir, con la mitad de su valor de Ataques) y con un penalizador de -1 a impactar. Esto se debe a que todavía están desorganizados y mal preparados para disparar como una unidad.

SELECCIONANDO UN OBJETIVO

Para que una unidad pueda seleccionar como objetivo de sus disparos a una unidad enemiga, deberán cumplirse las siguientes condiciones. Recuerda que cada unidad puede seleccionar a una única unidad enemiga como objetivo de sus disparos:

1 La unidad objetivo debe estar situada, al menos parcialmente, en el arco frontal de la unidad atacante.

   Cuando el objetivo tenga menos de la mitad de su unidad dentro del arco frontal de la unidad atacante, está sólo podrá disparar con una cuarta parte de sus dados de Ataque.

   Una unidad en Formación Abierta dispone de un arco frontal de 45º a cada lado.

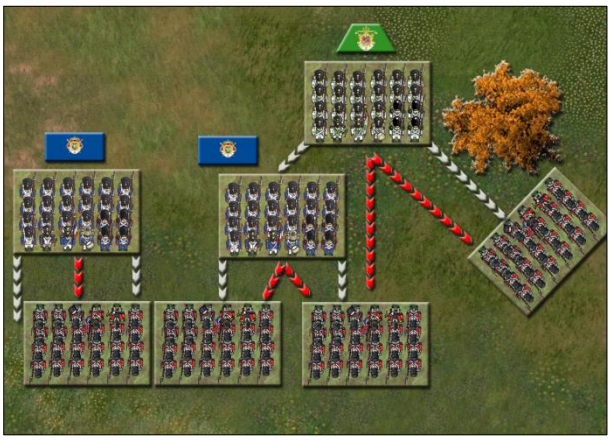
2 El objetivo debe ser visible para la unidad atacante. Recuerda que las unidades interpuestas bloquean la línea de visión.

3 La distancia entre el centro del frontal de la unidad atacante y el punto más cercano de la unidad objetivo es igual o inferior al alcance del arma de la unidad atacante.

4 La unidad objetivo debe ser la más cercana entre los distintos objetivos válidos situados dentro de la mitad del alcance del arma. En el caso de que los objetivos válidos se encuentren a más de la mitad del alcance del arma, la unidad atacante podrá elegir a cuál de los objetivos válidos dispara.

Mediante la superación de un chequeo de Disciplina, podrá seleccionarse otra unidad que no sea la más cercana como objetivo de los disparos.

En el caso de que el objetivo de los disparos no sea la unidad más cercana, la línea de visión no puede verse obstruida por otra unidad.



ALCANCES

Los alcances de las armas más comunes son:

- Mosquetes: 12”
- Rifles: 18”
- Carabinas: 10”
- Arcos: 6”

Si una unidad tiene un arma a distancia con un alcance diferente a los anteriormente reseñados, se especificará en el perfil de la propia unidad como regla especial.

DISPARAR E IMPACTAR AL OBJETIVO

Una vez que han sido seleccionados los distintos objetivos para cada una de nuestras unidades activaremos cada una de ellas lanzando un número de dados igual al valor de Ataques (At) de la unidad atacante.

Cuando una unidad tenga un número de heridas (marcadores de daño) igual o superior a la mitad del número de miniaturas que la componen, verá reducido su valor de Ataques a la mitad. Es decir, si una unidad está compuesta por 24 miniaturas y acumula 12 marcadores de daño, solo podrá utilizar la mitad de sus dados de ataque. Para estos efectos cada miniatura de una unidad de caballería contará como si se tratara de dos miniaturas. Es decir, una unidad compuesta por 5 miniaturas de caballería contará como si tuviera 10 heridas.

El resultado necesario en cada dado para ser considerado como un impacto, una vez aplicados los modificadores correspondientes, deberá ser igual o superior al valor de Disparo (Dis) indicado en el perfil de la unidad atacante. Todos los dados cuyo resultado, una vez que se han aplicado los modificadores, sea inferior al valor de Disparo, se consideran fallos y deben retirarse como tales.

Modificadores

Existen una serie de condicionantes que pueden hacer más difícil impactar. Los más habituales son:

1. **Distancia extrema (-1).** El objetivo está más allá de la mitad del alcance del arma.
2. **Cobertura ligera (-1).** El objetivo está tras una cobertura ligera.
3. **Cobertura sólida (-2).** El objetivo está tras una cobertura resistente.
4. **Posición fortificada (-3).** El objetivo está atrincherado detrás de muros defensivos o edificios fortificados.
5. **Movimiento (-1).** Si la unidad que dispara ha recibido cualquier orden de Movimiento que no haya sido *¡Alto!*contará con un modificador negativo al chequeo para impactar.
6. **Desorganizada (-1).** Una unidad que en el turno anterior haya participado en un combate cuerpo a cuerpo se encontrará Desorganizada y tendrá un penalizador de -1 a sus chequeos para impactar.
7. **Formación abierta (-1).** Si el objetivo de los disparos está en Formación abierta, el atacante obtendrá un penalizador de -1 a sus chequeos para impactar.

Cada uno de estos penalizadores restará la cantidad indicada al resultado obtenido en la tirada del dado, modificando el resultado final. Así, si una unidad atacante necesita un resultado de 4+ para impactar, y se encuentra disparando aun objetivo oculto tras una cobertura leve, el resultado necesario en el dado para ser considerado como un impacto será de 5+. Si además el objetivo se encuentra a una distancia extrema, el resultado necesario a obtener en el dado será de 6 para impactar.

Si los modificadores a aplicar incrementan la dificultad para impactar por encima de 6 (tener que sacar 7+ en 1D6) tu unidad seguirá teniendo la posibilidad de disparar.El resultado máximo que necesitarás para considerar que has obtenido un impacto será de 6, pero la cantidad de Ataques a realizar se reducirá a la mitad (redondeando hacia arriba). Si el resultado necesario tras aplicar los modificadores fuera de 8+ o mayor, el número de Ataques se reducirá a una cuarta parte.

HIRIENDO AL OBJETIVO

Una vez retirado cualquier dado que haya fallado la tirada para impactar, vuelve a lanzar los dados que han tenido éxito. Estos dados determinarán el número de heridas que los disparos causarán a la unidad objetivo. El resultado mínimo necesario para obtener una herida es igual al valor de Defensa (De) del objetivo. Esta tirada puede modificarse en ocasiones con motivo de reglas especiales.

Debes tener en cuenta que cualquier resultado natural de 1 en la tirada de dado será siempre considerado como un fallo, independientemente de los modificadores a aplicar.

Apuntando el Daño

Por cada herida que consigas infringir a la unidad enemiga, coloca un marcador de daño cerca de la unidad. Este contador representa el daño físico, las bajas sufridas, el descenso de la moral,

la cohesión y el deseo de luchar de la unidad.

A medida que la unidad acumula marcadores de daño, conviene apuntarlos de forma que queden claramente reflejados y no puedan confundirse con otros marcadores y contadores

PRUEBA DE CORAJE

Al finalizar la fase de disparo de cada jugador, este deberá realizar una Prueba de Coraje por cada unidad a la que hayan conseguido infligir al menos una herida y acumule un mínimo de dos marcadores de daño. Este chequeo se describe en el apartado correspondiente al Coraje y determinará qué unidades dañadas resistirán, cuáles quedarán aturdidas y cuáles abandonarán el campo de batalla. El jugador determinará el orden en que desea realizar estas Pruebas de Coraje.

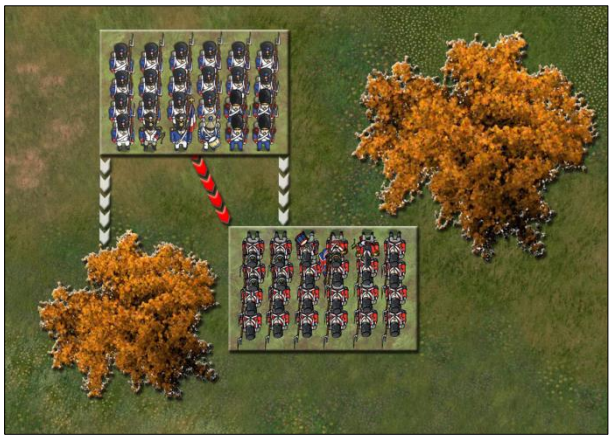
- Una unidad que es disparada por el flanco y sufre al menos una herida, obtendrá un modificador de +1 en su Prueba de Coraje. Si los disparos se han producido por una unidad de Artillería, dicho modificador será de +2.
- Una unidad que es disparada por la retaguardia y sufre al menos una herida, obtendrá un modificador de +2 en su Prueba de Coraje.

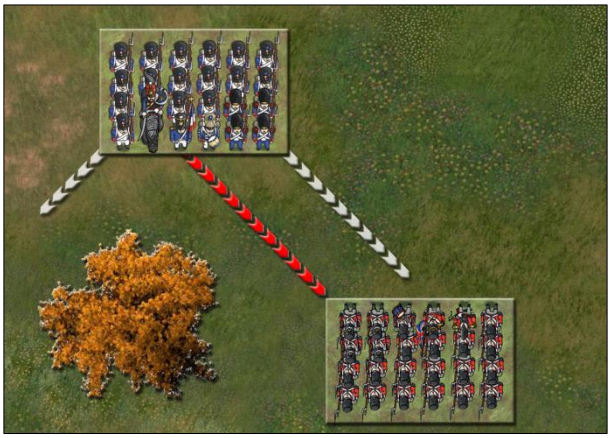
8. CARGAS

Cargar es la única acción que permite a tus unidades entrar en contacto cuerpo a cuerpo con el enemigo.

Debes tener en cuenta que cada unidad puede cargar a una única unidad enemiga (que se considerará como objetivo de la carga). Para ello es necesario que se cumplan además las siguientes condiciones:

1. La unidad que realiza la carga no puede haber avanzado *¡A paso ligero!* durante la fase de Movimiento del turno en juego.
2. La unidad que realiza la carga deberá haber adoptado alguna formación que le permita cargar.
3. La unidad objetivo debe estar al menos parcialmente en el arco frontal de la unidad que realiza la carga.
4. La unidad que realiza la carga debe poder ver a la unidad objetivo siguiendo las reglas de Línea real de visión
5. La distancia entre el punto central del frontal de la unidad que recibe la orden de carga y el punto más cercano de la unidad objetivo, es igual o inferior al valor de Velocidad de carga de la unidad atacante, teniendo en cuenta la formación en la que esta se encuentra, así como cualquier otra circunstancia que afecte al movimiento de carga.
6. Hay suficiente espacio para que la unidad que realiza la carga entre en contacto físicamente con la unidad objetivo, moviéndola para ello como se describe más adelante.





REACCIONES A LA CARGA

La unidad objeto de la carga podrá **reaccionar** abriendo fuego sobre la unidad atacante, siempre y cuando se den las siguientes circunstancias:

1. La unidad objetivo recibe la carga por su arco frontal, es decir, no podrá abrir fuego si la carga se realiza por la retaguardia o cualquiera de los flancos (a excepción de encontrarse en formación de Cuadro, tal y como se explica en la descripción de esta formación).
2. Si la unidad objetivo de la carga hubiera disparado durante la fase

de Disparo, no podrá reaccionar a una carga disparando de nuevo y sólo podrá prepararse para el inminente choque cuerpo a cuerpo.

3. Una unidad que declara una carga siempre podrá recibir fuego defensivo, aunque no llegue a contactar con la unidad objetivo de la carga.
4. Una unidad que dispare como reacción a una carga, contará únicamente con un penalizador de -1 a sus tiradas de dado.
5. Tras resolver el fuego defensivo será necesario realizar una Prueba de Coraje en caso de que se haya conseguido infringir al menos una herida a la unidad que carga (siempre que esta acumule al menos dos marcadores de daño). Esta Prueba de Coraje tendrá un modificador de +1 a la tirada de dados, o de +2 en caso de que la unidad que reacciona sea de Artillería.

Una unidad de Infantería que NO se encuentre en formación de Cuadro podrá cambiar a esta formación como reacción ante una carga de Caballería.

Recuerda que las unidades de Caballería pueden reaccionar a una carga de Caballería realizando una **contracarga**.

Además, las unidades en Formación abierta podrán reaccionar a una carga realizando un **movimiento de evasión**.

MOVIMIENTO EN LAS CARGAS

Una unidad que durante la fase de Movimiento hubiera recibido la orden *¡Alto!*, podrá cargar a una distancia igual al doble de su valor de Velocidad. Esta distancia podrá verse modificada por el tipo de formación que haya adoptado la unidad que realiza la carga.

Una unidad cargando de este modo podrá mover hacia adelante sin tener en cuenta la distancia exacta que recorre, realizando en su camino hasta un máximo de **dos giros** de 90º respecto del centro de su peana y en cualquier punto de su desplazamiento, siempre y cuando no exceda con ello el movimiento máximo permitido (que vendrá condicionado por su valor de Velocidad, formación y otras reglas especiales de la unidad).

Una unidad que haya recibido cualquier otra orden durante la fase de Movimiento distinta a *¡Alto!* sólo podrá mover una distancia igual a su valor de Velocidad durante la carga. Esta distancia podrá verse modificada por el tipo de formación que haya adoptado la unidad que realiza la carga.

Una unidad cargando de este modo podrá mover hacia adelante sin tener en cuenta la distancia exacta que recorre, realizando en su camino hasta un máximo de **un giro** de 90º respecto del centro de su peana y en cualquier punto de su desplazamiento, siempre y cuando no exceda con ello el movimiento máximo permitido (que vendrá condicionado por su valor de Velocidad, formación y otras reglas especiales de la unidad).

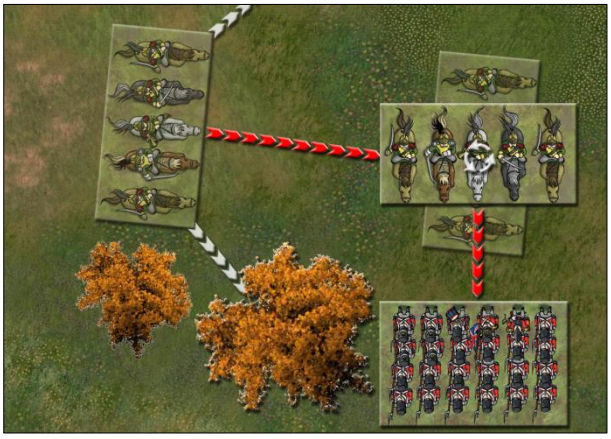
Durante este movimiento, la unidad atacante deberá utilizar siempre que le sea posible el camino más corto y directo hacia la unidad objetivo,

tratando de evitar para ello cualquier tipo de terreno infranqueable, así como unidades que puedan interponerse en su camino (amigas o enemigas).

Ten en cuenta que si al realizar este movimiento no fuera posible evitar el paso por terreno difícil u otros obstáculos que puedan modificar el movimiento, este se verá afectado únicamente por la distancia que recorran en ellos.

Lo más importante al ejecutar una carga es que la unidad atacante tenga el espacio suficiente como para ponerse en contacto con la unidad objetivo una vez finalizado el movimiento.

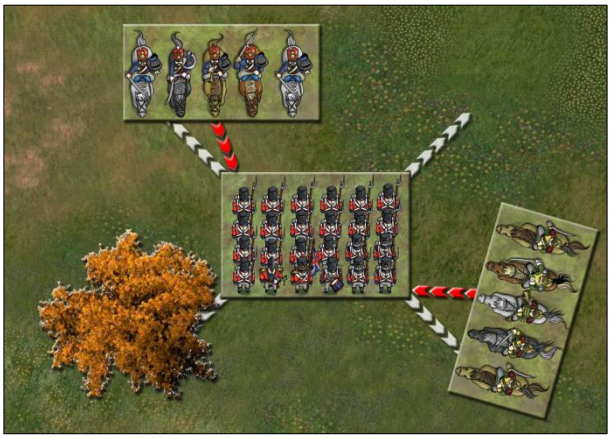
Una vez que la unidad que carga esté en contacto con el objetivo, alinéala con el lado de la unidad objetivo sobre el que hayas cargado. Finalmente desliza la unidad hacia los lados hasta que el centro de la unidad atacante esté directamente enfrentado con el centro de la unidad objetivo, o lo más cerca posible del mismo.



Cargas por el frente, flancos y retaguardia

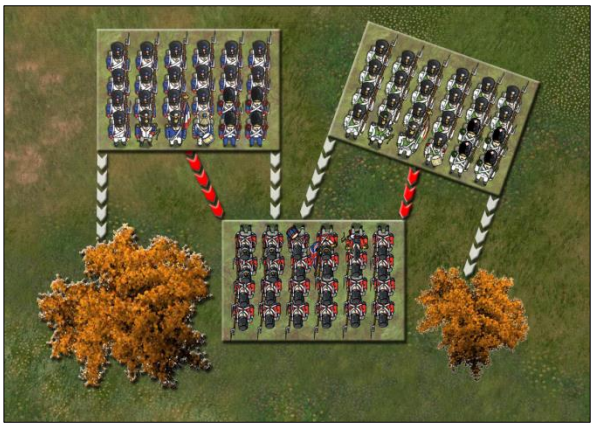
Si el punto central del frontal de la unidad que realiza la carga se encuentra en el arco frontal de la unidad objetivo, la carga se producirá contra el arco frontal de dicha unidad. En cambio, dicho punto se encontrara en el arco derecho o izquierdo del objetivo, la unidad atacante deberá cargar por el flanco derecho o izquierdo del objetivo.

Si al realizar la carga el punto central del frontal se encuentra en el arco trasero del objetivo, la unidad deberá cargar por la retaguardia de la unidad objetivo.



Cargas múltiples contra el mismo objetivo

En ocasiones, dos o más unidades podrán cargar contra una misma unidad objetivo. Para ello tendrán que ser capaces de moverse por el campo de batalla de tal modo que acaben en contacto con la unidad enemiga. Cuando un jugador quiera realizar varias cargas múltiples, sólo será necesario que declare que las unidades implicadas van a cargar simultáneamente contra el mismo objetivo.



Una vez efectuado el contacto, las unidades que han cargado por el mismo arco deberán compartir el espacio de contacto disponible de la forma más equitativa posible, desplazándose para ello lateralmente tal y como se muestra en el siguiente diagrama:
Si no hay suficiente espacio para que todas las unidades encajen enfrentadas a la unidad objetivo al que han cargado, alguna de ellas no podrá realizarla carga.

Recuerda que cuando cargan, las unidades no tienen por qué mantenerse a 1” de distancia de otras unidades (ya sean amigas o enemigas). Esto puede provocar que al final del movimiento de carga haya varias unidades en contacto unas con otras a pesar de no encontrarse trabadas en combate cuerpo a cuerpo. Si esto sucede, es recomendable desplazar el resto de unidades no implicadas en los combates para que dejen de estar en contacto y evitar así confusiones.

Cuando se produce una carga múltiple, la unidad objetivo podrá reaccionar únicamente a la unidad atacante más cercana. Sin embargo, si alguna de las unidades atacantes fuera de Caballería, la unidad objetivo podrá reaccionar eligiéndola como blanco de sus disparos, aunque no se trate de la unidad más cercana.

Defendiendo obstáculos

En ocasiones una unidad puede buscar una posición defensiva, situándose para ello detrás de un obstáculo. Resulta perfectamente válido declarar una carga a una unidad situada detrás de un obstáculo. Para ello deberás medir la distancia desde el punto central de la unidad atacante hasta el obstáculo, en lugar de hacerlo hasta la unidad objetivo.

9. COMBATE

Una vez que se han declarado las cargas y resuelto las reacciones correspondientes llega el momento del combate cuerpo a cuerpo. Para ello, deberán resolverse los combates en los que estén implicados las unidades que hayan cargado este turno.

El jugador con la iniciativa comenzará resolviendo los combates existentes de uno en uno, eligiendo el orden de los mismos.

En primer lugar, se resolverán los ataques de la unidad que ha realizado la carga y se realizará, en caso de que sea necesario, la Prueba de Coraje de la unidad que ha sido objeto de la carga.

Si la unidad objeto de la carga consigue mantenerse en combate podrá realizar sus ataques, y obligar al enemigo a realizar la correspondiente Prueba de Coraje.

Si tras resolver el combate las unidades implicadas no han sido aniquiladas ni derrotadas, La unidad que realizó la carga deberá retroceder tratando de reagruparse esperando una nueva oportunidad de romper la resistencia enemiga

Durante la fase de Combate se resolverán por tanto tantas acciones de combate cuerpo a cuerpo como unidades enemigas a las que se haya cargado durante la fase de Cargas. El jugador en posesión de la iniciativa deberá elegir uno de los combates y resolverlo por completo antes de poder pasar al siguiente, y así sucesivamente hasta que todos los combates se hayan resuelto.

ATACAR EN CUERPO A CUERPO

Una unidad atacando en combate cuerpo a cuerpo deberá lanzar un número de dados igual al valor de Ataques (At) indicado en su perfil. En el caso de que la unidad atacante tenga un número de marcadores de daño igual o superior a la mitad del número de miniaturas que componen la unidad, reducirá su número de Ataques a la mitad (redondeando hacia arriba).

Si la unidad atacante ha conseguido contactar al objetivo por un flanco, dobla el número de ataques. En caso de que la carga se haya producido por la retaguardia, la unidad atacante podrá triplicar el número de ataques.

En cambio, la unidad defensora dividirá su número de ataques por la mitad si fue cargada por el flanco. En caso de que haya sido cargada por la retaguardia, la unidad defensora deberá dividir su número de ataques entre tres.

Además, el número total de dados de Ataque podrá verse modificado por la formación de la unidad atacante y de la unidad defensora, tal y como se detalla en cada formación.

IMPACTAR EN COMBATE

Este proceso es idéntico al descrito en la fase de Disparo, con la excepción de que el valor a tener en cuenta para realizar los chequeos correspondientes

será el de Cuerpo a Cuerpo (CaC) de la unidad atacante.

Modificadores

1 **Posición defensiva (-1)**.El objetivo se encuentra detrás de un obstáculo como pueda ser una valla un seto o terraplén.

2 **Posición fortificada (-2).** El objetivo está atrincherado detrás de muros defensivos o edificios fortificados.

HIRIENDO AL OBJETIVO

Este proceso es exactamente el mismo al descrito en la fase de Disparo.

Granaderos, Carabineros y Compañías de élite

Las unidades que incluyan una compañía de Granaderos, Carabineros o Compañías de élite podrán repetir hasta dos dados fallados en la tirada para herir en combate cuerpo a cuerpo, tal y como se detalla en la Habilidad correspondiente.

Apuntando el Daño

Este proceso es exactamente el mismo al descrito en la fase de Disparo.

PRUEBA DE CORAJE

Al finalizar cada ronda de combate, y antes de pasar al siguiente, el jugador activo deberá realizar una Prueba de Coraje si consiguió infligir daño a la unidad objetivo y esta acumula al menos dos marcadores de daño. Este chequeo se describe en el apartado correspondiente al Coraje y determinará qué unidades dañadas resistirán, cuáles quedarán aturdidas y cuáles huirán abandonando el campo de batalla.

- Una unidad que haya sido cargada por el flanco obtendrá un modificador de +1 en su Prueba de Coraje.
- Una unidad que haya sido cargada por la retaguardia obtendrá un modificador de +2 en su Prueba de Coraje.

¡REAGRUPAOS!

Defensor Destruido, *¡Los asaltantes se reagrupan!*

Si al finalizar un combate la unidad que ha cargado consigue derrotar por completo al enemigo, podrá optar por llevar a cabo alguna de las siguientes acciones:

1 La unidad atacante permanece estacionaria, pudiendo girar sobre su centro para encararse en cualquier dirección (como la orden *¡Cambio de encaramiento!*).

2 La unidad atacante podrá avanzar 1D6 pulgadas. Deberá desplazarse la distancia total obtenida en el dado, pero deberá detenerse a 1” de distancia de cualquier otra unidad.

3 La unidad atacante podrá retroceder 1D3 pulgadas. Deberá desplazarse la distancia total obtenida en el dado, pero deberá detenerse a 1” de distancia de cualquier otra unidad.

Atacante Destruido, *¡Los defensores se reagrupan!*

Si al finalizar un combate la unidad objetivo de la carga consigue derrotar al asaltante, podrá optar por llevar a cabo alguna de las siguientes acciones:

1 La unidad defensora permanece estacionaria, pudiendo girar sobre su centro para encararse en cualquier dirección (como la orden *¡Cambio de encaramiento!*).

2 La unidad defensora podrá retroceder 1D3 pulgadas. Deberá desplazarse la distancia total obtenida en el dado, pero deberá detenerse a 1” de distancia de cualquier otra unidad.

Objetivo Permanece, *¡Los asaltantes retroceden!*

Si la unidad que realiza la carga no consigue derrotar al enemigo, y tras finalizar el combate sigue en contacto con este, deberá retroceder para romper el contacto. Este movimiento de retroceso será de2” en caso tratarse de una unidad de infantería, y de 4” si se trata de una unidad de caballería. Este movimiento representa que tus soldados han sido rechazados, cierran filas y se preparan para el inevitable contraataque.

Recuerda que las unidades que consigan sobrevivir a un combate se encontrarán **Desorganizadas**.

Una unidad Desorganizada disparará en el próximo Turno a la mitad de su potencia de fuego (es decir, con la mitad de su valor de Ataques) y con un penalizador de -1 a impactar. Estos modificadores se añadirán a cualquier otro que pueda sufrir la unidad.

Si por efecto de los distintos desplazamientos producidos como resultado de los combates, algunas unidades quedaran en contacto con otras, deberás tratar de separarlas de forma que mantengan entre ellas un mínimo de 1” de distancia. Recuerda que la utilidad de esta regla es evitar confusiones durante el desarrollo del juego.

10. CORAJE

A medida que una unidad recibe bajas y acumula marcadores de daño, aumentan las posibilidades de que la unidad pierda su cohesión y acabe dándose la vuelta, ¡huyendo del campo de batalla!

HACER UNA PRUEBA DE CORAJE

A diferencia de lo que sucede en otros sistemas de juego, las Pruebas de Coraje que deban realizar nuestras propias unidades las hará nuestro rival.

En la fase de Disparo las Pruebas de Coraje se realizarán una vez que la fase haya finalizado por completo.

Durante la fase de Cargas, en cambio, las Pruebas de Coraje deberán realizarse inmediatamente después de resolver cada reacción.

Por último, en la fase de Combate las Pruebas de Coraje deberán realizarse inmediatamente después de resolver los ataques de cada unidad.

Recuerda que para que una unidad tenga que realizar la Prueba deberá tener al menos dos marcadores de daño.

LA PRUEBA DE CORAJE

Cada unidad tiene un valor de Coraje (Cor) definido por dos números. El primero de ellos establece el límite para que una unidad se considere **Aturdida**, mientras que el segundo establece el límite para que la unidad se considere **Derrotada**.

Para realizar una Prueba de Coraje deberán lanzarse 2D6 y sumar los puntos de daño que ha sufrido la unidad, así como cualquier otro modificador que pueda aplicarse.

El resultado de esa tirada, una vez aplicados los modificadores correspondientes, deberá compararse con el valor de Coraje de la unidad que realiza la Prueba.

1. Si el resultado obtenido es igual o superior al límite de Derrotado de la unidad, entonces la unidad sufre un resultado de **¡Derrotados!**
2. Si el resultado obtenido es inferior al límite de Derrotado, pero igual o superior al límite de Aturdido, entonces la unidad sufre un resultado de **Aturdidos**.
3. Si el resultado obtenido es inferior al límite de Aturdido de la unidad, entonces la unidad permanecerá **Firmes** y continuará luchando de manera normal.

Ejemplo: Imaginemos que debemos realizar la Prueba de Coraje de una unidad cuyo valor de Coraje es 11/13 y que ha sufrido 3 puntos de daño. Lanzaremos dos dados. Con un resultado de 7 o menos, el enemigo habrá superado la prueba y continuará combatiendo con normalidad. Si el resultado de la tirada es de 8 o 9, el total de la Prueba será de 11-12 por lo que el enemigo quedará Aturdido. Si el resultado en la tirada de dados es de 10 o más, el enemigo resultará ¡Derrotado!

Firmes:

La unidad continúa combatiendo de forma normal y sin sufrir ningún tipo de efecto negativo adicional. Recuerda que cualquier unidad que haya participado en un combate cuerpo a cuerpo resultará Desorganizada, por lo que en el próximo Turno disparará a la mitad de su potencia de fuego (es decir, con la mitad de su valor de Ataques) y con un penalizador de -1 a impactar a disparo. Utiliza un marcador de "Desorganizada" para recordar que una unidad se encuentra en este estado.

Aturdidos:

La unidad continúa combatiendo, pero lo hará de manera desorganizada. Los efectos de Aturdidos tienen una duración de un Turno completo de juego, por lo que en su siguiente fase de Movimiento la unidad sólo podrá recibir las órdenes *¡Alto!*, *¡Cambio de encaramiento!* o *¡Atrás!*

Adicionalmente, la unidad no podrá disparar salvo que supere un chequeo de Disciplina con un penalizador de -1. En caso de superar dicho chequeo, la unidad podrá disparar como si estuviera Desorganizada, es decir: a la mitad de su potencia de fuego y con un penalizador de -1 a impactar.

Mientras esté aturdida, una unidad no podrá cargar, contracargar ni reagruparse. En caso de verse implicada en un combate cuerpo a cuerpo, verá reducidos sus ataques a la mitad.

Se recomienda colocar un marcador junto a la unidad que indique que se encuentra Aturdida.

¡Derrotados!

La unidad resulta derrotada, ya sea porque recibe un elevado número de bajas o porque se rinde ante el enemigo. Sea como sea, y en cuanto a lo que respecta al juego, esta unidad se considera destruida y debe retirarse del campo de batalla.

RESULTADOS EXCEPCIONALES

¡Estamos malditos! (Doble 6)

Si a pesar de superar la Prueba de Coraje el resultado obtenido en los dados es de doble seis, la unidad sufrirá un resultado de Aturdidos. Los rumores de derrota se propagan y decae el ánimo de los combatientes.

¡Manteneos Firmes! (Doble 1)

Si al realizar la Prueba de Coraje el resultado obtenido en los dados es de doble uno, la Prueba tendrá éxito de forma automática, independientemente de la aplicación de cualquier tipo de modificadores. Las tropas mantienen una impecable resolución y se mantendrán firmes en la batalla hasta el final.

DESTRUCCIÓN AUTOMÁTICA

Una unidad que sufra un mayor número de bajas que el número de miniaturas que la forman se considerará automáticamente destruida sin necesidad de realizar Prueba de Coraje.

PUNTO DE RUPTURA

Llega un momento en toda batalla en la que el ánimo de los hombres flaquea y sólo el valor y liderazgo de sus oficiales es capaz de mantener a los soldados combatiendo. En BSA este concepto se conoce como Punto de Ruptura.

Para calcular el Punto de Ruptura de un ejército, deberás sumar los siguientes valores:

- Unidad de Infantería de 3 compañías / Unidad de Caballería de 1 compañía / Unidad de Artillería: 1 punto
- Unidad de Infantería de 6 compañías / Unidad de Caballería de 2 compañía / Batería formada por 2 unidades de Artillería: 2 puntos
- Unidad de Infantería de 9 compañías / Unidad de Caballería de 3 compañía / Batería formada por 3 unidades de Artillería: 3 puntos

Una vez que un ejército pierda al menos la mitad de estos puntos, deberá realizar inmediatamente un chequeo de Disciplina utilizando para ello el valor del atributo de su General en jefe.

En el caso de que el chequeo por Punto de Ruptura no sea superado, el ejército se retirará en desbandada y la partida se considerará perdida automáticamente.

Una vez alcanzado el Punto de Ruptura, el ejército deberá realizar un nuevo chequeo al finalizar cada turno. Por cada unidad adicional que haya perdido, dicho chequeo sufrirá un penalizador de -1 a la tirada de dados.

En el supuesto de que el General en jefe hubiera sido eliminado cuando sea necesario realizar el chequeo, el ejército se retirará inmediatamente.

En el caso de que dos o más unidades de artillería se unan formando baterías, sólo se tendrá en cuenta para el Punto de Ruptura la batería y no el número de unidades que la componen.

Una unidad que sea disuelta para añadirse a otras unidades, como una unidad de tiradores que se disuelva para añadir tiradores a otras unidades, no se tendrá en cuenta para calcular el Punto de Ruptura del ejército.

11. ARTILLERÍA

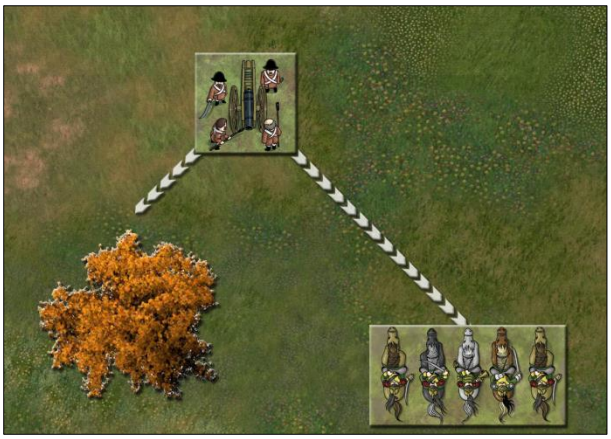
Las unidades de Artillería, por lo general cañones y obuses, poseen una serie de características que las hace diferentes a otros tipos de unidades, y que detallamos a continuación.

Flancos y Retaguardia

A efectos de juego, se considera que las unidades de Artillería carecen de flancos y retaguardia, por lo que únicamente tienen frontal.

Línea de Visión

Las unidades de artillería tienen 45º grados de línea de visión a cada lado de su arco frontal.



Movimiento

Las unidades de Artillería sólo podrán recibir las órdenes *¡Alto!*, *¡Cambio de encaramiento!*, y *¡Avanzad!*, en cuyo caso podrán moverse su valor de Velocidad en línea recta hacia cualquier dirección.

Mover y Disparar

Todas las unidades de Artillería poseen la regla especial "¡Recarga!"

Terreno

Las unidades de Artillería tratan a todos los obstáculos como si fueranterreno infranqueable. Tampoco podrán atravesar áreas de terreno.

Resistencia

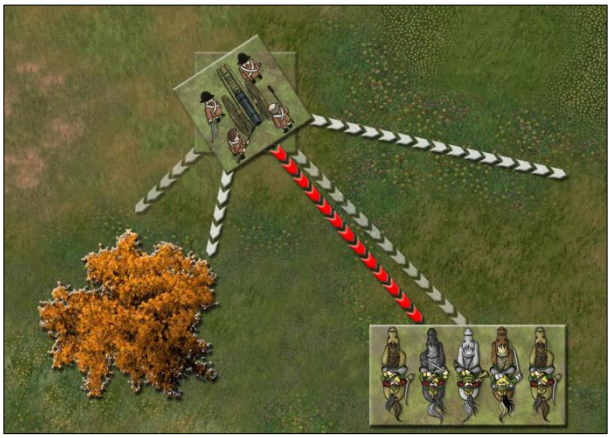
Las unidades de Artillería pueden resistir un número de heridas en función de su tipología:

- Cañón ligero: 6
- Cañón medio y obús: 8
- Cañón pesado: 10

DISPARAR LA ARTILLERÍA

Escogiendo un Objetivo

Cuando un jugador quiera disparar una unidad de Artillería deberá comprobar en primer lugar que tiene línea de visión con su objetivo. A continuación, deberá girar la peana hasta que la boca del cañón se encare directamente con el objetivo. Este encaramiento NO cuenta como movimiento.



Al escoger un objetivo, recuerda que la Artillería tiene un arco de visión frontal de 45º.

Alcance

La Artillería NO ve modificada su tirada de disparo por razón de la distancia.

Los alcances de las armas de Artillería más comunes son:

- Cañón pesado: 42” / Metralla 8”.
- Cañón medio y obús: 30” / Metralla 6”.
- Cañón ligero: 18” / Metralla 4”.

Las unidades de artillería pueden **reaccionar** ante una carga disparando Metralla, siempre y cuando no hubieran disparado durante la fase de Disparo.

Obstáculos

Una unidad de Artillería disparando en fuego directo a través de un obstáculo tendrá un penalizador de -1 a la tirada para impactar.

OBUSES

Los obuses son un tipo especial de cañón que puede disparar de forma parabólica (**fuego indirecto**), lo que les permite hacerlo contra unidades ocultas. A pesar de que se trata de armas con las que resulta más difícil impactar al enemigo, su poder destructivo le permite ocasionar numerosas bajas incluso a tropas que se encuentren en cobertura, por lo que ignorarán los modificadores habituales por posición fortificada o muro aplicables a los cañones.

Los obuses impactan a 5+ cuando disparan de manera directa, contra unidades que se encuentren dentro de su línea de visión, y 6+ cuando disparan en fuego indirecto, contra unidades fuera de su línea de visión. En caso de disparar en fuego indirecto, será necesario tener al menos una unidad propia que tenga línea de visión contra la unidad a la que se quiera disparar con el obús. Esta condición no será necesaria cuando se dispare a edificios y posiciones fortificadas, a las que se podrá disparar aunque no haya línea de visión.

El único terreno que afecta a los obuses a la hora de disparar es el terreno de área.

Para disparar en fuego indirecto, un obús deberá encontrarse a una distancia mínima de 12” de la unidad objetivo. Este requisito no se aplicará cuando el obús dispare en fuego directo.

El impacto de un obús en fuego indirecto causa 1D6+1D3 heridas con la regla especial Perforante (1).

Cuando dispara en fuego directo, el obús causa 1d6 heridas con la regla especial Perforante (3)

ARTILLERÍA DISPARANDO CONTRA CASAS, Y POSICIONES FORTIFICADAS

A diferencia de cuando se encuentran en campo abierto, las unidades pueden aprovecharse de cierta protección contra la artillería enemiga cuando se protegen tras los muros de un edificio o tras una posición fortificada.

Cuando la artillería dispara contra una unidad que se encuentra dentro de un edificio de madera, el número de impactos se reducirá a la mitad (redondeando hacia arriba) y se aplicará un penalizador de -2 a la tirada para herir.

En caso de que dispare contra una unidad dentro de un edificio de piedra o ladrillo, el número de impactos se reducirá a la mitad (redondeando hacia arriba) y se aplicará un penalizador de -3 a la tirada para herir.

Si la unidad objetivo se encuentra parapetada tras una posición fortificada, la artillería reducirá el número de impactos a la mitad (redondeando hacia arriba) y el modificador a aplicar a la tirada de herir será de -4.

Cuando la artillería dispara contra una unidad protegida tras un muro de piedra, se aplicará un penalizador de -3 a la tirada para herir. En cambio, no se aplicará ningún modificador cuando se dispare contra una unidad protegida tras una valla de madera.

Ten en cuenta la habilidad Perforante de la unidad de Artillería al calcular el resultado final para herir.

En caso de que una unidad de artillería dispare metralla, se aplicarán los modificadores indicados en el capítulo 7.

Un edificio o una posición fortificada pueden ser objetivo de disparos de artillería, pudiendo así resultar destruidos. Para impactar contra un edificio, una unidad de Artillería necesitará un resultado de 2+ en su tirada de dados.

Cuando esto suceda, la construcción perderá un punto de estructura por cada impacto recibido, sin necesidad de tirar para herir.

Si el objetivo es un edificio de madera, se considera que tiene 5 puntos de estructura. Una vez que los puntos de estructura llegan a 0, el edificio se considerará destruido y cualquier unidad que hubiera dentro sufrirá 2D6 impactos que causarán heridas a 5+.

Si el objetivo es un edificio de piedra, se considera que tiene 15 puntos de estructura. Una vez que los puntos de estructura llegan a 0, el edificio se considerará destruido y cualquier unidad que hubiera dentro sufrirá 2D6 impactos que causarán heridas a 4+.

Si el objetivo es una posición fortificada, se considera que tiene 25 puntos de estructura. Una vez que los puntos de estructura llegan a 0, la posición queda destruida. Si fuera un edificio, cualquier unidad que hubiera dentro sufrirá 2D6 impactos que causarán heridas a 4+.

Cuando un edificio o posición fortificada resulta destruido, deberá retirarse de la mesa. Cualquier unidad que estuviera en el interior del edificio se considerará Aturdida y el jugador que la controle deberá elegir, en ese momento, la formación en la que se encuentra.

ATACANDO A UNIDADES DE ARTILLERÍA

Por lo general, las unidades de artillería son inútiles en combate cuerpo a cuerpo y se encuentran relativamente indefensas. Por este motivo, una unidad que cargue contra una unidad de artillería verá su valor de Ataques triplicado, independientemente del lado desde el que se produzca la carga.

ATALAJAR Y DESATALAJAR LA ARTILLERÍA

Las unidades de Artillería pueden desplegarse de dos maneras: **Atalajados**, es decir, con el tiro que los transporta preparado para moverse, o **Desatalajados**, es decir, en posición de combate.

En su perfil, los cañones y obuses tienen dos valores de Velocidad. El primero indica la distancia que pueden mover estando desatalajados., mientras que el segundo indica lo que pueden mover estando atalajados.

Una unidad de Artillería puede atalajarse y mover en el mismo turno, o mover y después desatalajarse.

También podrá desatalajarse y disparar en el mismo turno, siempre y cuando no haya movido en este turno. En este caso tendrá un penalizador de -1 a impactar.

Las unidades de Artillería montada son un caso excepcional, pudiendo ser atalajada, mover y desatalajarse en un mismo turno.

Así mismo, las unidades de Artillería montada podrán mover, desatalajarse y disparar en el mismo turno. En este caso tendrán que aplicar un penalizador de -1 para impactar.

Una unidad de Artillería montada que comience el turno atalajada podrá recibir la orden *¡A paso ligero!*, pero no podrá hacer nada más ese turno.

ZAPADORES:

Un jugador podrá incluir una unidad (compañía) de Zapadores por un coste de 40 puntos. Estas unidades no funcionan siguiendo las reglas habituales de juego, si no que el jugador que las incluya podrá realizar una de las siguientes acciones

1º El jugador podrá desplegar una unidad de infantería o artillería dentro de en una posición fortificada.

2ª El jugador podrá, en el despliegue, unir la unidad de zapadores a una unidad de infantería. Cuando está unidad de infantería asalte una posición fortificada verá reducido el penalizador habitual para impactar a -1, y añadirá +2 al valor de Ataques en Cuerpo a Cuerpo de la unidad.

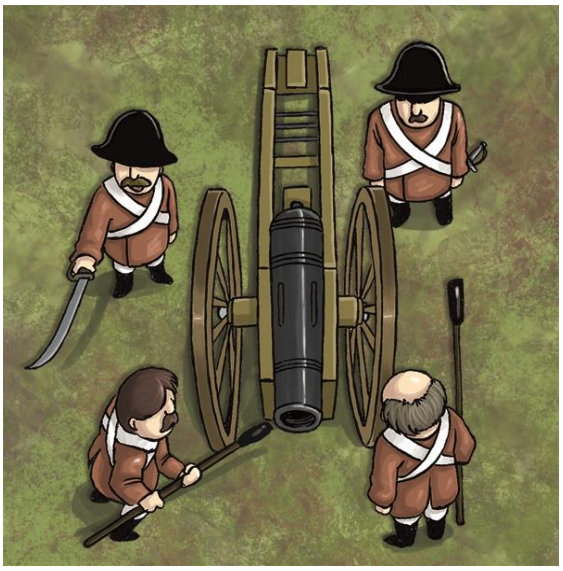
Es recomendable indicar con un marcador en la unidad a la que se han unido los zapadores, ya que una vez desplegados de esta manera, ya no podrán abandonarla a lo largo de la batalla.

ARTILLERÍA REGIMENTAL
(Regla Opcional)

Sólo Artillería ligera a pie. +15 puntos.

Asigna la unidad de Artillería a una unidad de Infantería de Línea.

Cuando la unidad de Infantería de Línea sea objetivo de una carga, la pieza de Artillería podrá disparar como reacción a la carga siempre y cuando se encuentre a una distancia máxima de 2” de la unidad a la que fue asignada y se cumplan el resto de reglas habituales de reacción a la carga.



12. OFICIALES

Cuando nos referimos de forma genérica al término Oficiales hablamos en realidad tanto de Generales como de Comandantes.

Todo ejército tendrá obligatoriamente un General. Algunos de estos generales tendrán reglas especiales que les permitirán influir en la batalla, ayudando a sus tropas de diversas maneras.

Si un General muere, las unidades aliadas que se encuentren a 8” de él deberán realizar inmediatamente una Prueba de Coraje. En caso de obtener un resultado de ¡Derrotados!, la unidad se considerará como Aturdidos.

Los Oficiales sólo podrán ser objetivo de disparos si son el objetivo más cercano a la unidad atacante y no hay ninguna otra unidad a la vista a 2" de ellos.

En caso de que puedan ser elegidos como objetivo de disparos, la unidad atacante sufrirá un penalizador de -2 a su valor de Disparo. Los cañones, en cambio, necesitarán un 6+ y verán reducidos a la mitad sus impactos. Es decir, si disparan 1D6 se reducirá a 1D3 y si disparan 1D3 se reducirá a 1D2.

El daño sufrido por un Oficial sólo afectará a la Prueba de Coraje, por lo que nunca podrán ser destruidos automáticamente.

Los Oficiales podrán elegir unirse a una unidad para participar en el combate cuerpo a cuerpo. En ese caso, sumarán su valor de Ataques a los de la unidad en la que se encuentren

Un Oficial que se encuentre en una unidad que reciba bajas durante la fase de Combate, deberá realizar una Prueba de Coraje independiente a la que deba realizar la unidad. Para esta Prueba de Coraje sólo se tendrán en cuenta la mitad de las heridas sufridas. En caso de obtener un resultado de Derrotado, el Oficial morirá automáticamente y deberá ser retirado.

Los Oficiales podrán eliminar marcadores de daños de las unidades bajo su mando. Esto representa su capacidad para motivar a las tropas, reorganizándolas para que vuelvan a formar y continuar la lucha. Esta capacidad recibe el nombre de Reagrupar y se describe más adelante.

Un Oficial que NO se encuentre incluido en una unidad podrá, una vez por turno, dar un modificador positivo de +1 a un chequeo de Disciplina dentro de su rango de mando. Si se trata del General del ejército, este modificador será de +2.

El **rango de mando** de un Oficiales de 6" en el caso de un Comandante y de 12” en el caso de un General.

Reagrupar

Esta acción podrá hacerse al final del turno, siempre que el Oficial que la lleve a cabo no haya movido *¡A paso ligero!*, se encuentre en rango de mando

y la unidad objetivo **no se encuentre a menos de 2” del enemigo**.

El jugador en posesión de la iniciativa realizará en primer lugar sus chequeos de reagrupar.

Los oficiales permiten reagrupar un número de dados en función de su graduación. Por cada resultado de 4+ obtenido en los dados se recuperará un marcador de daño.

- General de División: 4D6.
- General de Brigada: 3D6.
- Comandante: 2D6.

Una unidad sólo podrá beneficiarse de la acción de Reagrupar una vez por turno.

AIDE-DE-CAMP

El General del ejército puede ser asistido por asistentes (*aide-de-camp* en francés).
Un General podrá adquirir hasta un máximo de 2 asistentes por un coste de 30 puntos por cada uno de ellos. Cada asistente aumenta el rango de mando del General en 3”.

OFICIALES Y MOVIMIENTO

Los Oficiales deberán moverse siempre en último lugar. Durante la fase de movimiento un Oficial podrá decidir unirse a una unidad, para lo que deberá moverse lo suficiente como para ponerse en contacto con esta, o abandonarla, situándose en tal caso a 1” de cualquier punto de la unidad. En caso de abandonarla después de que la unidad haya movido, se considerará que el Oficial ha terminado su movimiento. En caso de abandonarla antes de que la unidad haya movido, ambos (Oficial y unidad) podrán realizar su movimiento con normalidad.

GENERALES Y COMANDANTES

Cada ejército deberá tener obligatoriamente un General en jefe y al menos un Comandante hasta un máximo de 3.En caso de que un ejército esté compuesto por varias Brigadas, el General en jefe deberá ser un General de División y habrá de incluir al menos un General de Brigada.

Antes de empezar el Despliegue, deberá indicarse qué unidades están bajo las órdenes de cada Oficial, siendo el mínimo una unidad.

A desplegar el ejército, las distintas unidades deberán estar en el rango de mando del General o del Oficial al que se le haya asignado.

Un Oficial sólo podrá reagrupar unidades que se encuentren bajo su rango de mando. Si una unidad se encuentra fuera de este alcance o fuera del rango de mando del General en jefe del ejército, deberá hacer un chequeo de disciplina para poder mover, cargar o cambiar de formación.

HABILIDADES DE LOS OFICIALES:

¡Aguantad!

Una vez por partida una unidad bajo el mando del Oficial podrá elegir superar automáticamente una Prueba de Coraje. El uso de esta habilidad ha de declararse antes de realizar el chequeo.

Anticipación

Una vez por partida, un Oficial con esta habilidad podrá robar la iniciativa al contrario al comienzo del turno. En caso de que varios Oficiales quieran utilizar esta habilidad, se tirará un dado por cada Oficial que declare su uso. El que obtenga el resultado más alto se quedará con la Iniciativa, considerándose que los demás ya han utilizado la habilidad.

¡Formen!

Una vez por partida un Oficial con esta habilidad podrá dar la orden *¡Cambiad de formación!* a una unidad bajo su mando, sin necesidad de realizar un chequeo de disciplina.

Estratega

Esta habilidad permite a un Oficial cambiar el despliegue de una unidad bajo su mando, una vez realizado el despliegue de ambos ejércitos.

Gran estratega

Esta habilidad permite a un Oficial cambiar el despliegue de hasta dos unidades bajo su mando, una vez realizado el despliegue de ambos ejércitos.

Disciplinario

Esta habilidad permite utilizar el atributo de Disciplina del Oficial cuando se incluya dentro de una unidad. Además, cuando esa unidad tenga que realizar una Prueba de Coraje, se tendrán en cuenta únicamente la mitad de los marcadores de daño que acumule la unidad (redondeando hacia arriba).

Esta habilidad sólo puede utilizarse una vez por turno, ya sea en la fase de Disparo o en la de Combate.

Muy Disciplinario

Esta habilidad permite utilizar el atributo de Disciplina del Oficial a la unidad más cercana dentro de un radio de 6” o a aquella en la que se incluya. Además, cuando esa unidad tenga que realizar una Prueba de Coraje, se tendrán en cuenta únicamente la mitad de los marcadores de daño que acumule la unidad (redondeando hacia arriba).

Esta habilidad sólo puede utilizarse una vez por turno, ya sea en la fase de Disparo o en la de Combate.

Individual

Un hombre que se desplaza solo por el campo de batalla se beneficia de una mayor libertad de movimiento y resulta más difícil de apuntar dada la confusión y el caos de la batalla.

Una miniatura con esta regla sigue las siguientes reglas:

1. No tiene flancos ni retaguardia.
2. Puede mover su valor de Velocidad libremente, realizando cualquier número de giros durante su movimiento, incluso cuando se mueve *¡A paso ligero!*

3 Cuando una miniatura con esta regla es objetivo de una carga, deberá moverse hacia la unidad aliada más cercana, pudiendo hacerlo hasta el doble de su valor de Velocidad. Si este movimiento no le permite unirse a una unidad, la miniatura se considerará muerta o capturada, siendo retirada del juego.

4 Una unidad que tome como objetivo de disparos a una miniatura con esta regla sufrirá un penalizador de -2 a su chequeo para impactar.

Inspirador

Cuando una unidad resulte Derrotada a una distancia de 6” o menos de un Oficial Inspirador, el oponente deberá repetir la Prueba de Coraje de la unidad derrotada. El segundo resultado de esta Prueba será definitivo.

Cuando el chequeo deba realizarse como resultado de una reacción a una carga, sólo podrá repetirse la Prueba de Coraje si el Oficial se encuentra dentro de la unidad.

Muy inspirador

Esta habilidad funciona igual que la habilidad Inspirador, incrementando el radio de acción a 12”.

Cuando el chequeo deba realizarse como resultado de una reacción a una carga, podrá repetirse la Prueba de Coraje si el Oficial se encuentra a 6” de la unidad.

Momento oportuno

Un Oficial con esta habilidad podrá sumar o restar 2 a su tirada en la tabla climatológica.

Espoleador

Un Oficial con esta habilidad permitirá que la unidad en la que se encuentre incremente en 1” su movimiento y en 2” si la unidad recibe la orden *¡A paso ligero!*

Ágil

Un Oficial con esta habilidad que se encuentre dentro de una unidad cuando esta resulte Destruida, podrá intentar salvarse superando un chequeo de Disciplina con un penalizador de -1.

Fanático

Un Oficial con esta regla deberá desplegarse dentro de una unidad al principio de la partida y no podrá abandonarla bajo ningún concepto.

La unidad pasará automáticamente su primera Prueba de Coraje fallida.

Adicionalmente, podrá repetir dos dados fallados para impactar cuando combate cuerpo a cuerpo.

Heroico

La unidad en la que se encuentre este Oficial podrá añadir dos ataques adicionales en combate cuerpo a cuerpo. Sin embargo, esta actitud heroica aumentará las posibilidades de morir del Oficial. Si la unidad en la que se encuentra sufre heridas en la fase de Combate, el Oficial deberá superar automáticamente una Prueba de Coraje, teniendo en cuenta el número de heridas

que haya sufrido la unidad en dicho Combate, o resultará destruido.

Instructor

La unidad en la que se encuentre un Oficial con esta habilidad podrá añadir dos ataques adicionales cuando dispare, siempre que el dicho disparo no se produzca como reacción a una carga y la unidad no haya movido

Valiente entre valientes

Un Oficial con esta habilidad puede ejercer su influencia incluso sobre unidades que no se encuentren bajo su mando, pudiendo utilizar sus habilidades sobre estas.

13. HABILIDADES DE UNIDADES

Algunas unidades tienen habilidades especiales que las diferencian de las demás. En ocasiones, será un ejército entero el que disponga de estas habilidades.

Cada una de las habilidades descritas a continuación supone una excepción a las reglas de juego y se aplicará, aunque contradiga las reglas habituales de juego:

Ágil

La unidad puede realizar un giro extra de hasta 90º en cualquier punto de su movimiento, incluso moviendo *¡A paso ligero!*

Combatientes expertos

Una vez por partida, durante la fase de Combate, una unidad con esta habilidad podrá disfrutar de un modificador de +1 a los chequeos para impactar.

Coraza

La unidad con esta habilidad niega en combate cuerpo a cuerpo los bonos por Fuerza demoledora de las unidades enemigas.

Cruel

La unidad lucha con especial ferocidad, haciendo gala de toda clase de trucos sucios.

Una unidad con esta habilidad, podrá repetir uno de los dados que haya fallado en la tirada para herir en combate cuerpo a cuerpo.

Despliegue oculto

Antes del despliegue apunta en un papel dónde desplegará esta unidad. Deberá estar fuera de la zona de despliegue del enemigo y de su posible línea de visión.

Al comienzo del primer turno del jugador que controle dicha unidad, revela su localización y despliégala sobre el campo de batalla.

Duros

Las unidades con esta habilidad recuperan un punto de daño adicional cada vez que sean reagrupados por un Oficial.

Élan

Una unidad con esta habilidad podrá repetir una Prueba de Coraje fallada cuando sea disparada como reacción a una carga.

Elite

Los soldados de elite son las mejores tropas de cualquier ejército, verdaderos maestros en el arte de la guerra.

Una unidad de elite podrá repetir un dado que haya fallado en la tirada para impactar, tanto en combate como en disparo.

Escaramuzadores expertos

Una unidad con esta habilidad podrá repetir las Pruebas de Coraje falladas mientras se encuentre en Terreno difícil.

Fronterizos

Las unidades con esta habilidad pueden desplegarse en cualquier zona de terreno difícil del tablero siempre que se encuentre fuera de la zona de despliegue enemiga y lo hagan en formación abierta.

Fuego indirecto

La unidad dispara trazando trayectorias parabólicas, lo que significa que la distancia a la que se encuentran sus objetivos es irrelevante y que la mayoría de las coberturas son inútiles. Sin embargo, si la unidad está demasiado cerca le será imposible alcanzarla.

La unidad dispara de forma indirecta, por lo que nunca sufre penalizaciones por alcance o cobertura, aunque que a menos una unidad amiga pueda ver a su objetivo.

Una unidad disparando en fuego indirecto no podrá elegir a objetivos situados a menos de 12”.

Fuerza Demoledora (n)

Esta regla representa los devastadores efectos de las armas pesadas en el cuerpo a cuerpo.

Todos los impactos realizados por la unidad en combate cuerpo a cuerpo tienen un modificador +(n) cuando se lanzan los dados para herir.

Guardias

Las unidades con esta habilidad podrán repetir hasta dos tiradas falladas para impactar, tanto en cuerpo a cuerpo como en disparo.

Granaderos, Carabineros y Compañías de élite

Las unidades con esta habilidad podrán repetir hasta dos tiradas falladas para herir en cuerpo a cuerpo.

Una unidad con la habilidad Cruel que incluya además una compañía de granaderos, carabineros o compañías de elite de caballería, podrá repetir tres dados para herir.

Luchar en casa

Las unidades con esta regla podrán redesplegarse una vez que ambos jugadores hayan terminado de desplegar sus ejércitos, siempre y cuando lo haga dentro de su propia zona de despliegue.

Maniobreros

Una unidad con esta habilidad podrá repetir un chequeo de Disciplina cuando reciba la orden *¡Cambiad de formación!* Una unidad de Infantería puede utilizar esta habilidad para repetir un chequeo para formar en Cuadro como reacción a una carga de Caballería.

Metralla

En vez disparar sus proyectiles habituales, un cañón puede ser cargado con balas, clavos y otras piezas con el objetivo de disparar a enemigos cercanos como si se tratara de una enorme escopeta.

Los disparos de metralla impactan a 4+ y tienen un número de Ataques en función del tipo de cañón:

- Cañón pesado: 10/Perforante (1)
- Cañón medio y obús: 8/Perforante (1)
- Cañón ligero: 6/Perforante (1)

Odio

Una unidad con esta habilidad podrá repetir hasta 3 dados fallados al impactar en cuerpo a cuerpo.

Perforante (n)

Esta regla representa el daño que pueden hacer algunas armas excepcionales a distancia.

Todos los impactos realizados por la unidad en disparo tienen un tienen un modificador de +(n) cuando se lanzan los dados para herir.

Rápidos

Una unidad con esta habilidad podrá cargar una pulgada más de lo que le permita la formación en la que se encuentra.

¡Recarga!

Las más poderosas armas de artillería tienen un tiempo de recarga muy largo, haciendo que su uso no sea muy flexible.

La unidad solo puede disparar si ha recibido la orden *¡Alto!* ese Turno.

Resistentes

Las unidades Resistentes restarán 1 la tirada de dados cuando deban realizar Pruebas de Coraje como resultado de haber recibido bajas por disparo o en combate cuerpo a cuerpo.

Sigiloso

La unidad está especialmente entrenada en el arte de la ocultación, convirtiéndose en un objetivo muy difícil cuando es atacada a distancia.

Los enemigos que disparen contra una unidad con esta regla sufren una penalización de -1 para impactar.

Temibles

Las unidades Temibles sumarán 2 a la tirada de dados en la Prueba de Coraje de la unidad con la que hayan combatido cuerpo a cuerpo.

Tozuda

Una unidad Tozuda que comience el turno estando Aturdida podrá eliminar dicho estado con un resultado de 4+ al lanzar un dado, actuando con normalidad el resto del turno.

Vanguardia

Estas unidades están entrenadas para actuar como avanzadilla de la fuerza principal, explorando el terreno y recabando información sobre el enemigo.

Una vez terminado el despliegue, pero antes de determinar quién jugará el primer turno, la unidad podrá recibir la orden *¡A paso ligero!* y realizar el movimiento correspondiente.

Si ambos jugadores cuentan con unidades con esta habilidad en sus ejércitos, determina quién podrá mover primero con el lanzamiento de un dado. A continuación, ambos jugadores se alternarán hasta haber movido todas sus unidades de Vanguardia.

Veteranos

Una unidad con esta habilidad podrá repetir hasta dos dados que haya fallado en la tirada para impactar al disparar al enemigo.

Bajo la sombra del águila, los franceses cierran filas

14. REUNIENDO AL EJÉRCITO

A la hora de reunir a nuestras tropas y confeccionar una lista de ejército, tendremos que tener en cuenta una serie de características propias de cada lista tales como la nacionalidad, el tipo de ejército y, en ocasiones, la época en la que combatirá.
Así podremos desplegar, por ejemplo, unaBrigada francesa de Infantería de Línea del período 1813-1814.

Una vez que nos hemos decidido por el tipo de ejército deberemos elegir las unidades que lo integrarán.
En ocasiones algunas unidades serán obligatorias, pues forman la base de ese tipo de ejército.
Las unidades obligatorias vienen indicadas por los números a la izquierda del tipo de unidad.

UNIDADES BÁSICAS:
1-2 Batallones de Infantería de línea.
1-2 Batallones de Infantería de línea novata.
0-2 Cañones ligeros o medios a pie.

En este ejemplo se puede ver que en nuestro ejército tendremos que incluir obligatoriamente un Batallón de Infantería de línea y otro de Infantería de línea novata
Adicionalmente podremos incluir un Batallón de Infantería de cada tipo y hasta dos cañones ligeros o medios.

A continuación podremos escoger unidades de apoyo. Por cada dos unidades básicas que incluya nuestra lista de ejército, podremos incluir una unidad de apoyo:

UNIDADES DE APOYO:
0-1 Batallón de Infantería ligera.
0-2 Batallones de Infantería de línea novata.
0-2 Batallones de Infantería de línea.
0-2 Escuadrones de Caballería ligera (Húsares o Cazadores).
0-1 Escuadrón de Dragones.
0-2 Cañones montados.

Si al confeccionar nuestra lista incluyéramos un Batallón de Infantería de línea y otro de Infantería de línea novata (dos unidades básicas), podríamos incluir una unidad de apoyo (por ejemplo un Escuadrón de Dragones). Si quisiéramos añadir otra unidad de apoyo, necesitaríamos al menos otras dos unidades básicas más (por ejemplo un Cañón medio y otro Batallón de Infantería de línea).

Por último podremos incluir en nuestro ejército unidades de apoyo de élite. Por cada unidad de apoyo que incluya nuestra lista de ejército, podremos incluir una unidad de apoyo de élite:

APOYO DE ÉLITE
0-1 Escuadrón de Lanceros.
0-1 Batallón de Infantería de la Guardia.
0-1 Escuadrón de Caballería ligera (Húsares o Cazadores).
0-1 Escuadrón de Coraceros o Carabineros.

0-1 Escuadrón de Dragones.
0-2 Cañones pesados.

En el ejemplo anterior, puesto que hemos incluido en nuestra lista las dos unidades básicas obligatorias (Batallón de Infantería de Línea y Batallón de Infantería de línea novata) y una unidad de apoyo (Escuadrón de Dragones), podremos incluir una unidad de apoyo de élite de Coraceros.

Además de las reglas anteriormente descritas se deberán tener en cuenta las siguientes **restricciones** al elaborar una lista de ejército:

- No puedes llevar más unidades de Artillería que unidades de Infantería de línea de 6 compañías y Caballería de 2 escuadrones. Así, una lista que incluya 2 unidades de Infantería de 6 compañías y 1 unidad de Caballería de 2 escuadrones, podrá incluir un máximo de 3 unidades de Artillería.
- Por cada unidad de Infantería de 6 compañías o de Caballería de 2 compañías de Apoyo o de Apoyo de elite será necesario que la lista incluya una unidad básica del mismo tamaño. Así, si una lista no incluye ninguna unidad básica de Infantería de 6 compañías ni Caballería de 2 compañías, no podrá incluir como Apoyo o Apoyo de elite ninguna unidad de Infantería de 6 compañías ni Caballería de 2 compañías.

DESPLEGANDO VARIAS BRIGADAS

Al confeccionar nuestra lista de ejército podremos incluir más de una brigada siempre y cuando se cumplan los requisitos de ratios entre tipos de unidades descritos. Así, podremos desplegar perfectamente un ejército compuesto por una Brigada de Infantería Ligera y otra Brigada de Infantería de Línea.

Una lista de ejército formada por una única brigada, podrá como General del ejército a un General de Brigada. En cambio, si nuestra lista de ejército estuviera compuesta por más de una brigada será necesario que el General del ejército al mando sea un General de División y que incluya adicionalmente otros dos Oficiales, uno de los cuales deberá ser un General de Brigada. En este caso, las unidades de una Brigada no podrán estar bajo el mando del Oficial de la otra Brigada.

El General de División podrá estar al mando de las unidades de cualquiera de las Brigadas que conformen el ejército.

ALIADOS

Si tu lista de ejército permite incluir Aliados, podrás añadirlos de dos maneras diferentes:

1.Una vez que tu lista incluye una brigada del tipo de ejército elegido, podrás añadir brigadas adicionales de ejércitos aliados. De este modo, tu ejército podría estar compuesto por una brigada francesa, otra brigada polaca y una tercera brigada napolitana.

El General al mando del ejército deberá en tal caso ser un General de División de la Brigada principal.

2. Puedes incluir batallones o escuadrones pertenecientes a la lista de un único aliado como opciones de apoyo de élite.

De este modo, una Brigada de Infantería de Línea francesa podría incluir como apoyo de élite una unidad de Lanceros del Vístula.

Los veteranos soldados franceses toman posiciones a las afueras de un pueblo

15. EL CAMPO DE BATALLA

Para jugar una partida ambos jugadores deberán decidir en primer lugar el Escenario y el tamaño de los ejércitos que se enfrentarán.

Lo recomendable para una partida de duración media es jugar con ejércitos de entre 1.500 y 2.000 puntos, para lo que se recomienda un tablero de juego de 1’80x1’20.

CLIMATOLOGÍA:

En la guerra no siempre resulta posible elegir las condiciones climatológicas en las que combatirán tus tropas. Muchas de las grandes batallas de las guerras napoleónicas se produjeron bajo los efectos de condiciones adversas como la niebla, en el caso de Austerlitz, la nieve en Eylau y, en general, bajo la lluvia, el barro, etc… Estas situaciones afectan a la efectividad de las tropas en el campo de batalla.

Duración aleatoria

Cuando un efecto climatológico indique que tiene una duración aleatoria, deberás comprobar al final de cada turno si dicho efecto se cancela. Para ello, el jugador que tiene la iniciativa deberá tirar 1d6.

En el primer turno el resultado necesario para que el efecto climatológico finalice es de 5+, en el segundo de 4+, en el tercero de 3+ y a partir del cuarto turno con un 2+.

A continuación se describen los efectos de algunas de estas condiciones climatológicas:

Niebla: Impide ver al enemigo más allá de 8”, por lo que no se podrán declarar cargas ni disparos a objetivos que se encuentren a una distancia superior de 8”.

Además, el rango de mando de los Oficiales se reducirá a la mitad, por lo que todas aquellas unidades que se encuentren fuera del nuevo rango que quieran realizar cualquier acción diferente a disparar deberán realizar un chequeo de disciplina.

La niebla permanecerá en el campo de batalla un número de turnos aleatorios.

Lluvia: La lluvia y la humedad afectan de manera importante a las armas de pólvora. Todas las armas de pólvora verán reducido su alcance en 1/3 cuando se combate bajo los efectos de la lluvia. Así, el alcance de los mosquetes se verá reducido de 12” a 8”.

La lluvia tendrá una duración aleatoria.

Lluvia torrencial: Los efectos de la lluvia torrencial son más importantes si cabe sobre las armas de pólvora. En caso de lluvia torrencial todas las armas de pólvora verán reducido su alcance a la mitad. Así, un mosquete verá reducido su alcance de 12” a 6”.

Además, las armas de artillería también verán reducida su efectividad, ya que

las bolas de hierro, que eran su principal munición, no podrán rebotar causando menos estragos. Para representar este efecto, resta 2 al número de heridas causadas por un ataque de cañón hasta un mínimo de 1.

Otro efecto de la lluvia torrencial es que el terreno se embarra y dificulta los movimientos de las tropas. Las unidades de caballería reducirán su capacidad de movimiento en ¼ del total, mientras que las unidades de Infantería no podrán moverse *¡A paso ligero!*

La lluvia torrencial tendrá una duración aleatoria

Nieve: La nieve afecta enormemente al movimiento de las tropas, reduciendo su capacidad de movimiento en ¼ del total.

Además los ríos y lagos estarán helados, por lo que podrán ser atravesados por las unidades aun a riesgo de que el hielo se rompa. Una unidad de infantería atravesando una superficie helada deberá tirar 1d6. Con un resultado de 5+ el hielo se quiebra y la unidad sufrirá 1d6 heridas. En el caso de que sea una unidad de Caballería o Artillería la que atraviese la superficie helada, bastará un resultado de 4+ en 1d6 para que el hielo se rompa. Estas heridas no provocarán una Prueba de Coraje.

Ventisca: Sus efectos son idénticos a los de la nieve, pero además la visión se verá reducida a 8” por lo que no se podrán declarar cargas ni disparos a objetivos que se encuentren a una distancia superior de 8.

También el rango de mando de los Oficiales se reducirá a la mitad, por lo que todas aquellas unidades que se encuentren fuera del nuevo rango que quieran realizar cualquier acción diferente a disparar deberán realizar un chequeo de disciplina.

La ventisca durará un número de turnos aleatorios

Tormenta de arena: Las tormentas de arena afectan enormemente al movimiento de las tropas, reduciendo su capacidad de movimiento en ¼ del total.

La visión se verá reducida a 8” por lo que no se podrán declarar cargas ni disparos a objetivos que se encuentren a una distancia superior de 8.

El rango de mando de los Oficiales se reducirá a la mitad, por lo que todas aquellas unidades que se encuentren fuera del nuevo rango que quieran realizar cualquier acción diferente a disparar deberán realizar un chequeo de disciplina.

.

Las tormentas de arena tendrán una duración aleatoria.

CLIMA Y GEOGRAFÍA

El clima varía en función del lugar en el que se desarrolle la batalla. No es lo mismo combatir en la calurosa meseta española, en la helada estepa rusa o en las lejanas pirámides de Egipto.

Para determinar el tipo de clima, se brindan a continuación a los jugadores una serie de tablas de referencia que permiten decidir de forma rápida y aleatoria los efectos climatológicos bajo los que tendrá lugar la batalla.

Para utilizar estas tablas elige primero la época del año en la que tendrá lugar la batalla.

1Invierno
2-3 Primavera
4-5 Verano
6 Otoño

Una vez decidida la época del año, cada jugador tira 1 dado y se suman los resultados comparándose con las siguientes tablas:

SUR DE EUROPA (Península Ibérica, salvo la zona norte y zonas montañosas)

Primavera:
2. Lluvia torrencial.
3-4. Lluvia.
5-10. Buen tiempo (sin efecto).
11. Lluvia.
12. Niebla.

Verano:
2. Lluvia torrencial.
3-11. Buen tiempo (sin efecto).
12. Lluvia.

Otoño:
2-3 Lluvia torrencial.
4-5. Lluvia.
6-9. Buen tiempo (sin efecto).
10. Lluvia.
11-12. Niebla.

Invierno (ríos y lagos se pueden considerar helados, a elección de los jugadores):
2. Ventisca
3-4. Nieve
5. Lluvia torrencial.
6-7. Lluvia.
8-9. Niebla.
10-12. Buen tiempo (sin efecto).

EUROPA OCCIDENTAL (Norte de Italia y Península ibérica, Alemania, Francia…)

Primavera:
2. Lluvia torrencial.
3-5. Lluvia.
6-9. Buen tiempo (sin efecto).
10-11. Lluvia.
12. Niebla.

Verano:
2. Lluvia torrencial.
3. Lluvia.
4-10. Buen tiempo (sin efecto).
11-12. Lluvia

Otoño:
2-3 Lluvia torrencial.
4-5. Lluvia.
6-8. Buen tiempo (sin efecto).
9-10. Lluvia.
11-12. Niebla.

Invierno (ríos y lagos se consideran helados):
2-3. Ventisca
3-6. Nieve
7. Lluvia torrencial.
8. Lluvia.
9-10. Niebla.
11-12. Buen tiempo (sin efecto).

EUROPA ORIENTAL (Polonia, Países Bálticos, Rusia…)

Primavera:
2. Lluvia torrencial.
3-5. Lluvia.
6-9. Buen tiempo (sin efecto).
10-11. Lluvia.
12. Niebla.

Verano:
2. Lluvia torrencial.
3. Lluvia.
4-11. Buen tiempo (sin efecto).
12. Lluvia

Otoño:
2-4. Lluvia torrencial.
5-6. Lluvia.
7-8. Buen tiempo (sin efecto).
9-12. Niebla.

Invierno (ríos y lagos se consideran helados):
2-4. Ventisca
5-7. Nieve
8. Lluvia torrencial.
9-10. Niebla.
11-12. Buen tiempo (sin efecto).

ORIENTE MEDIO:

Primavera:
2. Lluvia (en zonas de desierto sustituir por tormenta de arena).
3-4. Tormenta de Arena.
5-11. Buen tiempo (sin efecto).
12. Tormenta de arena.

Verano:
2-4. Tormenta de arena.
5-11. Buen tiempo (sin efecto).
12. Tormenta de arena.

Otoño:
2-3. Lluvia (en zonas de desierto sustituir por tormenta de arena).
4. Tormenta de Arena.
5-11. Buen tiempo (sin efecto).
12. Tormenta de arena.

Invierno:
2-4 Lluvia.
5-10. Buen tiempo (sin efecto).
11-12. Tormenta de arena.

TERRENO

Antes de colocar el terreno sobre el campo de batalla habrá que decidir en qué localización geográfica va a tener lugar el enfrentamiento.

Ambos jugadores pueden acordar la localización geográfica en la que se enfrentarán y acordar el número y tipo de elementos de terreno.

Otro sistema para elegir la localización consiste en que ambos jugadores lancen un d6 y sumen su factor estratégico a dicha tirada. El jugador que obtenga el resultado más alto elegirá el tipo de terreno en el que combatir.

Una vez elegido el tipo de terreno, los jugadores deberán turnarse situando elementos de escenografía en el campo de batalla. El número de elementos de escenografía a colocar debe ser de un mínimo de 3 y de un máximo de 8 (salvo que la Misión especifique un número de elementos diferente).

El jugador que ganó la tirada para elegir el tipo de terreno tirará dos dados y consultará el resultado de la suma de ambos en la tabla correspondiente, colocando a continuación el tipo de elemento de escenografía sobre el

campo de batalla. A continuación el segundo jugador repetirá la misma operación. Ambos jugadores se alternarán de este modo colocando elementos de escenografía hasta que uno de los dos, una vez que ha situado un elemento de escenografía, decida plantarse o se llegue al límite máximo.

En el momento en que uno de los dos jugadores decida no seguir colocando escenografía, el contrario podrá situar un elemento adicional.

La distancia mínima entre dos elementos de terreno será de 4”.

TIPOS DE TERRENO

1. Montañoso
2. Árido
3. Fértil
4. Boscoso
5. Estepario
6. Desértico.

MONTAÑOSO (Pirineos, Alpes, Cárpatos, Sierra Morena,…):

2. Río: De una anchura máxima de 6”, atraviesa la mesa de lado a lado desde los bordes cortos con al menos un punto de cruce. En primavera se considera impasable salvo en la zona de cruce El resto del año trata el río como terreno difícil.

3. Riachuelo: Idéntico al río anteriormente descrito, pero con una anchura máxima 4”.

4. Bosque.

5. Roquedal.

6. Colina difícil.

7. Montaña impasable.

8. Colina difícil.

9. Colina fácil.

10. Montaña impasable.

11. Bosque.

12. 1d3 edificios.

ÁRIDO (algunas zonas de Castilla y Andalucía, zonas de Egipto y Oriente Medio, algunas zonas del sur de Italia):

2. 1d3 edificios.

3. Colina fácil.

4. Roquedal.

5. Colina difícil.

6. Campos.

7. Colina fácil.

8. Dunas.

9. Roquedal.

10. Muros de piedra: una pieza de 6” de largo.

11. Palmeral.

12. Wadi: Se considera terreno normal, pero los disparos contra las unidades que se encuentren en su interior tendrán un penalizador de -1 a la tirada para impactar. En época de lluvias se considera terreno difícil o impasable (a elección de los jugadores), funcionando como si se tratara de un río normal.

FÉRTIL (tierras de labranza y zonas rurales a lo largo de toda Europa y riberas del Nilo):

2. Bosque.

3. Colina Difícil.

4. Río: De una anchura máxima de 6”, atraviesa la mesa de lado a lado desde los bordes cortos con al menos un punto de cruce. En primavera se considera impasable salvo en la zona de cruce El resto del año trata el río como terreno difícil.

5. Muros o vallas.

6. Campos.

7. Granja o molino.

8. Campos.

9. 1d3 edificios.

10. Colina fácil.

11. Bosque.

12. Lago.

BOSQUE (zonas boscosas como la Selva Negra, diferentes zonas de Rusia, España,…):

2. 1d3 edificios.

3. Campos.

4. Roquedal.

5. Río: De una anchura máxima de 6”, atraviesa la mesa de lado a lado desde los bordes cortos con al menos un punto de cruce. En primavera se considera impasable salvo en la zona de cruce El resto del año trata el río como terreno difícil.

6. Bosque.

7. Bosque.

8. Bosque.

9. Colina Difícil.

10. Riachuelo: anchura máxima 4” por lo demás igual que el río.

11. Bosque.

12. Ruinas.

ESTEPA (algunas zonas del centro y sur español, buena parte de Rusia y Polonia,…):

2. Lago.

3. 1d3 edificios.

4. Roquedal.

5. Colina fácil.

6. Colina difícil.

7. Colina fácil.

8. Campo.

9. Bosque.

10. Colina fácil.

11. Roquedal.

12. Río: De una anchura máxima de 6”, atraviesa la mesa de lado a lado desde los bordes cortos con al menos un punto de cruce. En primavera se considera impasable salvo en la zona de cruce El resto del año trata el río como terreno difícil.

DESIERTO (muchas zonas de Egipto y Oriente Medio):

2. 1d3 edificios.

3. Roquedal.

4. Colina difícil.

5. Terreno difícil.

6. Dunas.

7. Dunas.

8. Terreno difícil.

9. Oasis: Se considera terreno difícil. Pueden colocarse palmeras a su alrededor, en cuyo caso se considerará palmeral.

10. Palmeral.

12. Wadi.

16. ESCENARIOS

BATALLA CAMPAL

Los ejércitos deberán tener el mismo número de puntos y ser de la misma época. En aras de mantener el espíritu histórico del juego, no resulta conveniente enfrentar un ejército francés de Egipto con un ejército ruso de 1812, por ejemplo. Aunque si ambos jugadores están de acuerdo, pueden acordar enfrentar ejércitos de distintas épocas y ver qué hubiera sucedido de encontrarse sobre el campo de batalla.

Terreno y clima

Ambos jugadores deberán elegir la Geografía y Clima que regirán la batalla, tal y como se determina en el capítulo 15.

A continuación, deberán decidir la localización de la batalla y colocar el terreno siguiendo las reglas explicadas en el capítulo 15.

Despliegue

Ambos jugadores tiran un dado y suman el Factor Estratégico. El que obtenga un resultado mayor en dicha tirada elegirá el lado largo del tablero en el que desplegará sus tropas, o quién empezará a desplegar.

El chequeo para determinar quién despliega primero podrá verse modificado de la siguiente manera:

- Ejército con más Caballería ligera: +2
- Ejército con más Caballería: +1

Los jugadores se alternarán desplegando las unidades siguiendo el siguiente orden:

1. Infantería de línea; Landwerh y milicias; Cañones ligeros y medios.
2. Guardia (con excepción de aquellas unidades que tengan Formación abierta); Granaderos; Caballería pesada; Cañones pesados.
3. Caballería ligera; Infantería ligera (y aquellas que tengan Formación abierta); Artillería montada.
4. Oficiales.

Las unidades podrán desplegarse a una distancia máxima de 12” desde el borde largo del tablero.

Sólo las unidades con la regla “Formación Abierta” podrán desplegarse a menos de 12” de los bordes cortos del tablero.

Número de turnos

La partida tendrá una duración aleatoria. Al finalizar el 6º turno, un jugador deberá tirar un dado, continuando la partida a si se obtiene un resultado de 4+. Finalizado el 7º turno, la partida seguirá con un resultado de 5+. Finalizado el 8ª turno, la partida seguirá si se obtiene un resultado de 6. La duración máxima de esta partida son 9 turnos.

Condiciones de victoria

Al finalizar el último turno, ambos jugadores deberán contabilizar el coste en puntos de las unidades enemigas eliminadas, siendo el vencedor el jugador que haya conseguido eliminar un mayor número de puntos. En caso de que la diferencia entre los puntos

conseguidos por cada jugador sea 200 o menos, el resultado final se considerará un empate.

ASALTO A LA POSICIÓN

Determina aleatoriamente qué bando será el atacante y qué bando será el defensor. Ambos ejércitos deberán tener el mismo número de puntos y ser de la misma época. Sin embargo, el defensor deberá emplear un mínimo del 25% de sus puntos y hasta un máximo del 50% en adquirir defensas de la siguiente lista:

- Posición ligera 40 ptos.
- Posición sólida 80 ptos.
- Posición fortificada 120 ptos.

Terreno y clima

Ambos jugadores deberán elegir la Geografía y Clima que regirán la batalla, tal y como se determina en el capítulo 15.

A continuación, deberán decidir la localización de la batalla y colocar el terreno siguiendo las reglas explicadas en el capítulo 15.

Despliegue

Ambos jugadores tiran un dado y suman el Factor Estratégico. El que obtenga un resultado mayor en dicha tirada elegirá el lado largo del tablero en el que desplegará sus tropas, o quién empezará a desplegar.

El chequeo para determinar quién despliega primero podrá verse modificado de la siguiente manera:

- Ejército con más Caballería ligera: +2
- Ejército con más Caballería: +1
- Ejército defensor: +2

El jugador defensor desplegará en primer lugar todas sus tropas, colocando todas sus unidades y posiciones fortificadas a un mínimo de 10” de su borde del tablero y hasta un máximo de 24”.

El jugador atacante comenzará con todas sus unidades fuera de la mesa. Durante la fase de Movimiento del primer turno de juego, el atacante deberá sacar sus unidades como si movieran desde el borde del tablero, manteniendo al final del Movimiento coherencia con los Oficiales.

El jugador deberá decidir en ese momento la formación en la que aparecen sus unidades, moviendo en función de la formación elegida.

Sólo las unidades con la regla “Formación Abierta” podrán desplegarse a menos de 12” de los bordes cortos del tablero.

Número de turnos

La partida tendrá una duración aleatoria. Al finalizar el 6º turno, un jugador deberá tirar un dado, continuando la partida a si se obtiene un resultado de 4+. Finalizado el 7º turno, la partida seguirá con un resultado de 5+. Finalizado el 8ª turno, la partida seguirá si se obtiene un resultado de 6. La duración máxima de esta partida son 9 turnos.

Condiciones de victoria

El jugador atacante obtendrá la victoria si consigue tomar 2/3 de las posiciones fortificadas enemigas. Si consigue tomar al menos la mitad de las posiciones, la partida se considerará un

empate El defensor obtendrá la victoria si consigue mantener más de la mitad de sus posiciones iniciales.

DEFENDER LA GRANJA

Determina aleatoriamente qué bando será el atacante y qué bando será el defensor. Ambos ejércitos deberán tener el mismo número de puntos y ser de la misma época. Sin embargo, el defensor deberá dividir su ejército en dos listas, sin que ninguna de ellas tenga un coste superior a la mitad de los puntos totales. La mitad del ejército defensor deberá desplegar en granja, situando el resto de tropas en reserva.

Terreno y clima

Ambos jugadores deberán elegir la Geografía y Clima que regirán la batalla, tal y como se determina en el capítulo 15.

A continuación, deberán decidir la localización de la batalla y colocar el terreno siguiendo las reglas explicadas en el capítulo 15 con las siguientes excepciones:

En el centro del campo de batalla deberán situarse entre 2 y 4 edificios y hasta 12” de muros y vallas.

Despliegue

El defensor deberá colocar en primer lugar todas las unidades desplegadas en la granja, o hasta un máximo de 6” de los límites de esta.

El jugador atacante comenzará con todas sus unidades fuera de la mesa. Durante la fase de Movimiento del primer turno, deberá sacar sus unidades por uno de los bordes largo del tablero, manteniendo al final del Movimiento coherencia con los Oficiales. El jugador deberá decidir en ese momento la formación en la que aparecen sus unidades, moviendo en función de la formación elegida.

Reservas

Las unidades que permanezcan en reserva podrán salir a partir del segundo turno, durante la fase de Movimiento. Por cada unidad deberás tirar un dado y obtener un resultado igual o inferior al Factor estratégico del ejército al que pertenezca la unidad.

Las unidades en reserva aparecerán por el borde largo o los bordes cortos de su zona de despliegue. El turno en el que aparecen no podrá cargar y se considerará que han movido a efectos de disparo. El jugador deberá decidir en ese momento la formación en la que aparecen sus unidades, moviendo en función de la formación elegida.

Número de turnos

La partida tendrá una duración aleatoria. Al finalizar el 6º turno, un jugador deberá tirar un dado, continuando la partida a si se obtiene un resultado de 4+. Finalizado el 7º turno, la partida seguirá con un resultado de 5+. Finalizado el 8ª turno, la partida seguirá si se obtiene un resultado de 6. La duración máxima de esta partida son 9 turnos.

Condiciones de victoria

El atacante ganará la partida si al finalizar el último turno ha conseguido ocupar la granja. Para ello deberá tener al menos una unidad a 6” de cualquiera de los edificios que formen la granja, y

que no haya ninguna unidad enemiga dentro de los edificios o a menos de 6” de los mismos. Cualquier otro resultado se considerará una victoria para el defensor.

TOMAR LA COLINA

Ambos ejércitos deberán tener el mismo número de puntos y ser de la misma época.

Terreno y clima

Ambos jugadores deberán elegir la Geografía y Clima que regirán la batalla, tal y como se determina en el capítulo 15.

A continuación, deberán decidir la localización de la batalla y colocar el terreno siguiendo las reglas explicadas en el capítulo 15 con las siguientes excepciones:

En el centro del campo de batalla deberá situarse una o dos colinas que ocupen al menos 12” de largo.

Despliegue

Ambos jugadores tiran un dado y suman el Factor Estratégico. El que obtenga un resultado mayor en dicha tirada elegirá el lado largo del tablero en el que desplegará sus tropas, o quién empezará a desplegar.

El chequeo para determinar quién despliega primero podrá verse modificado de la siguiente manera:

- Ejército con más Caballería ligera: +2
- Ejército con más Caballería: +1

Los jugadores se alternarán desplegando las unidades siguiendo el siguiente orden:

1. Infantería de línea; Landwerh y milicias; Cañones ligeros y medios.
2. Guardia (con excepción de aquellas unidades que tengan Formación abierta); Granaderos; Caballería pesada; Cañones pesados.
3. Caballería ligera; Infantería ligera (y aquellas que tengan Formación abierta); Artillería montada.
4. Oficiales.

Las unidades podrán desplegarse a una distancia máxima de 12” desde el borde largo del tablero.

Sólo las unidades con la regla “Formación Abierta” podrán desplegarse a menos de 12” de los bordes cortos del tablero.

Número de turnos

La partida tendrá una duración aleatoria. Al finalizar el 6º turno, un jugador deberá tirar un dado, continuando la partida a si se obtiene un resultado de 4+. Finalizado el 7º turno, la partida seguirá con un resultado de 5+. Finalizado el 8ª turno, la partida seguirá si se obtiene un resultado de 6. La duración máxima de esta partida son 9 turnos.

Condiciones de victoria

En este escenario obtendrá la victoria el bando que al finalizar el último turno controle la colina. Para ello, deberá tener al menos una unidad propia situada encima de la colina y que el enemigo no tenga ninguna. En caso de

que ninguno de los bandos controle la colina, la partida se considerará un empate.

CONTROLAR LA REGIÓN

Ambos ejércitos deberán tener el mismo número de puntos y ser de la misma época.

Terreno y clima

Ambos jugadores deberán elegir la Geografía y Clima que regirán la batalla, tal y como se determina en el capítulo 15.

A continuación, deberán decidir la localización de la batalla y colocar el terreno siguiendo las reglas explicadas en el capítulo 15 con las siguientes excepciones:

Los jugadores deberán colocar alternativamente hasta 3 marcadores de objetivo. Determina aleatoriamente el jugador que colocará un marcador en primer lugar.

Los marcadores deberán colocarse a una distancia mínima de 6” desde los lados cortos de la mesa y 18” de los largos. Además deberán guardar una distancia mínima de 6” entre sí y colocarse en elementos de terreno siempre que sea posible.

Despliegue

Ambos jugadores tiran un dado y suman el Factor Estratégico. El que obtenga un resultado mayor en dicha tirada elegirá el lado largo del tablero en el que desplegará sus tropas, o quién empezará a desplegar.

El chequeo para determinar quién despliega primero podrá verse modificado de la siguiente manera:

- Ejército con más Caballería ligera: +2
- Ejército con más Caballería: +1

Los jugadores se alternarán desplegando las unidades siguiendo el siguiente orden:

1. Infantería de línea; Landwerh y milicias; Cañones ligeros y medios.
2. Guardia (con excepción de aquellas unidades que tengan Formación abierta); Granaderos; Caballería pesada; Cañones pesados.
3. Caballería ligera; Infantería ligera (y aquellas que tengan Formación abierta); Artillería montada.
4. Oficiales.

Las unidades podrán desplegarse a una distancia máxima de 12” desde el borde largo del tablero.

Sólo las unidades con la regla “Formación Abierta” podrán desplegarse a menos de 12” de los bordes cortos del tablero.

Número de turnos

La partida tendrá una duración aleatoria. Al finalizar el 6º turno, un jugador deberá tirar un dado, continuando la partida a si se obtiene un resultado de 4+. Finalizado el 7º turno, la partida seguirá con un resultado de 5+. Finalizado el 8ª turno, la partida seguirá si se obtiene un resultado de 6. La duración máxima de esta partida son 9 turnos.

Condiciones de victoria

Ganará la partida el jugador que más elementos controle más objetivos al

final de la partida. Para controlar un objetivo ha de haber una unidad propia a 6” o menos del mismo, y ninguna del enemigo.

En caso de que ambos bandos controlen el mismo número de objetivos, la partida terminará en empate.

BATALLA POR EL PUENTE

Determina aleatoriamente qué bando será el atacante y qué bando será el defensor. Ambos ejércitos deberán tener el mismo número de puntos y ser de la misma época. El defensor deberá dividir su ejército en dos listas, sin que ninguna de ellas tenga un coste superior a la mitad de los puntos totales. La mitad del ejército defensor deberá desplegar sobre el puente, situando el resto de tropas en reserva.

Terreno y clima

Ambos Jugadores deberán elegir la Geografía y Clima que regirán la batalla, tal y como se determina en el capítulo 15.

A continuación, deberán decidir la localización de la batalla y colocar el terreno siguiendo las reglas explicadas en el capítulo 15con las siguientes excepciones:

Deberá situarse un río atravesando el campo de batalla de lado corto a lado corto, y a un máximo de 20” del lado largo elegido por el defensor. En el centro del río deberá situarse un puente. Además, con un resultado de 4+ en una tirada de dado deberá situarse un vado que colocará el defensor a un mínimo de 12” del puente.

Despliegue

El defensor deberá colocar en primer lugar todas las unidades desplegadas en su lado del campo de batalla y tras el río.

A continuación el atacante desplegará sus tropas a un máximo de 10” de su borde del tablero.

Sólo las unidades con la regla “Formación Abierta” podrán desplegarse a menos de 12” de los bordes cortos del tablero.

Reservas

Las unidades que permanezcan en reserva podrán salir a partir del tercer turno, durante la fase de Movimiento. Por cada unidad deberás tirar un dado y obtener un resultado igual o inferior al Factor estratégico del ejército al que pertenezca la unidad.

Las unidades en reserva aparecerán por el borde largo o los bordes cortos de su zona de despliegue. El turno en el que aparecen no podrá cargar y se considerará que han movido a efectos de disparo. El jugador deberá decidir en ese momento la formación en la que aparecen sus unidades, moviendo en función de la formación elegida.

Número de turnos

La partida tendrá una duración aleatoria. Al finalizar el 6º turno, un jugador deberá tirar un dado, continuando la partida a si se obtiene un resultado de 4+. Finalizado el 7º turno, la partida seguirá con un resultado de 5+. Finalizado el 8ª turno, la partida seguirá si se obtiene un resultado de 6. La duración máxima de esta partida son 9 turnos.

Condiciones de victoria

El atacante obtendrá la victoria si al finalizar el último turno ha conseguido expulsar del puente al defensor. Para ello, no ha de haber ninguna unidad defensora a menos de 6” del puente. En caso contrario, será el defensor quien obtenga la victoria.

DEFENDER EL PUEBLO

El defensor tiene la mitad de puntos que el atacante para reunir su ejército Ambos ejércitos ser de la misma época.

Terreno y clima

Ambos jugadores deberán elegir la Geografía y Clima que regirán la batalla, tal y como se determina en el capítulo 15.

A continuación, deberán decidir la localización de la batalla y colocar el terreno siguiendo las reglas explicadas en el capítulo 15con las siguientes excepciones:

Deberá situarse un mínimo de 4 edificios a un máximo de 24” del lado de la mesa del defensor, tratando de formar un conjunto urbano que permita el movimiento de tropas en su interior.

Despliegue

El defensor deberá colocar en primer lugar todas sus unidades, desplegando en el pueblo. A continuación, el atacante desplegará sus unidades hasta un máximo de 10” del borde opuesto de la mesa y a 10” de los bordes cortos.

Número de turnos

La partida tendrá una duración aleatoria. Al finalizar el 6º turno, un jugador deberá tirar un dado, continuando la partida a si se obtiene un resultado de 4+. Finalizado el 7º turno, la partida seguirá con un resultado de 5+. Finalizado el 8ª turno, la partida seguirá si se obtiene un resultado de 6. La duración máxima de esta partida son 9 turnos.

Condiciones de victoria

Al finalizar el último turno de juego, el atacante deberá controlar más de la mitad de los edificios para obtener la victoria. Para controlar un edificio, el atacante deberá tener una unidad en su interior o a menos de 4” y que no haya unidades enemigas en el interior o a menos de 4” del mismo. Si atacante y defensor controlan el mismo número de edificios al finalizar la partida, se considerará un empate.

ESCALADA BÉLICA

Ambos ejércitos deberán tener el mismo número de puntos y ser de la misma época.

Terreno y clima

Ambos jugadores deberán elegir la Geografía y Clima que regirán la batalla, tal y como se determina en el capítulo 15.

A continuación, deberán decidir la localización de la batalla y colocar el terreno siguiendo las reglas explicadas en el capítulo 15.

Despliegue

Ambos jugadores tiran un dado y suman el Factor Estratégico. El que obtenga un resultado mayor en dicha tirada elegirá el lado largo del tablero en el que desplegará sus tropas, o quién empezará a desplegar.

El chequeo para determinar quién despliega primero podrá verse modificado de la siguiente manera:

- Ejército con más Caballería ligera: +2
- Ejército con más Caballería: +1

Los jugadores se alternarán desplegando las unidades siguiendo el siguiente orden:

1. Caballería ligera.
2. Infantería ligera (y aquellas que tengan Formación abierta).
3. Artillería montada.
4. Oficiales.

Las unidades podrán desplegarse a una distancia máxima de 12” desde el borde largo del tablero.

El resto de unidades permanecerán en reserva. A partir del tercer turno, podrán entrar por su borde del tablero las unidades básicas y de apoyo que no hubieran sido desplegadas al inicio de la batalla.

A partir del quinto turno, podrán entrar las unidades de apoyo de elite que permanezcan en reserva.

Número de turnos

La partida tendrá una duración aleatoria. Al finalizar el 7º turno, un jugador deberá tirar un dado, continuando la partida a si se obtiene un resultado de 4+. Finalizado el 8º turno, la partida seguirá con un resultado de 5+. Finalizado el 9ª turno, la partida seguirá si se obtiene un resultado de 6. La duración máxima de esta partida son 10 turnos.

Condiciones de victoria

Al finalizar el último turno, ambos jugadores deberán contabilizar el coste en puntos de las unidades enemigas eliminadas, siendo el vencedor el jugador que haya conseguido eliminar un mayor número de puntos. En caso de que la diferencia entre los puntos conseguidos por cada jugador sea 200 o menos, el resultado final se considerará un empate.

CRUCE DE DESTINOS

Ambos ejércitos deberán tener el mismo número de puntos y ser de la misma época.

Terreno y clima

Ambos jugadores deberán elegir la Geografía y Clima que regirán la batalla, tal y como se determina en el capítulo 15.

A continuación, deberán decidir la localización de la batalla y colocar el terreno siguiendo las reglas explicadas en el capítulo 15, con las siguientes:

- Deberá colocarse una carretera o calzada con un cruce de caminos, situando el cruce a una distancia equidistante de los bordes largos del tablero, y a una distancia de 60cm de uno de los bordes del tablero determinado aleatoriamente. Al menos un camino debe partir desde el cruce, pudiendo acordarse de que sean más de uno.
- En el lado opuesto y a 45 cm del borde corto del tablero, deberá colocarse un elemento de

escenografía apropiado para hacer de objetivo (una colina, un edificio, un bosque, etc.). El camino puede llegar hasta este objetivo si se acuerda de antemano.

- En un camino las tropas pueden desplazarse más rápido, sumando 1” a su atributo de movimiento (2” si marchan), siempre que empiecen y acaben su movimiento en camino.

Despliegue

Ambos jugadores tiran un dado y suman el Factor Estratégico. El que obtenga un resultado mayor en dicha tirada elegirá el lado largo del tablero en el que desplegará sus tropas, o quién empezará a desplegar.

El chequeo para determinar quién despliega primero podrá verse modificado de la siguiente manera:

- Ejército con más Caballería ligera: +2
- Ejército con más Caballería: +1

Los jugadores se alternarán desplegando las unidades siguiendo el siguiente orden:

5. Infantería de línea; Landwerh y milicias; Cañones ligeros y medios.
6. Guardia (con excepción de aquellas unidades que tengan Formación abierta); Granaderos; Caballería pesada; Cañones pesados.
7. Caballería ligera; Infantería ligera (y aquellas que tengan Formación abierta); Artillería montada.
8. Oficiales.

Las unidades podrán desplegarse a una distancia máxima de 12” desde el borde largo del tablero.

Sólo las unidades con la regla “Formación Abierta” podrán desplegarse a menos de 12” de los bordes cortos del tablero.

Número de turnos

La partida tendrá una duración aleatoria. Al finalizar el 7º turno, un jugador deberá tirar un dado, continuando la partida a si se obtiene un resultado de 4+. Finalizado el 8º turno, la partida seguirá con un resultado de 5+. Finalizado el 9ª turno, la partida seguirá si se obtiene un resultado de 6. La duración máxima de esta partida son 10 turnos.

Condiciones de victoria

Al finalizar el turno ganará la partida quien obtenga más puntos de victoria, el cruce de caminos da 4 PV y el elemento de escenografía que se ha colocado como objetivo valdrá 2 PV. Para controlar cada objetivo, se debe tener una unidad a 4” o menos del mismo y ninguna unidad enemiga a esa distancia. Además, cada unidad enemiga destruida suma puntos de victoria de la siguiente manera:

Unidad pequeña o cañón: 1PV

Unidad de 6 compañías: 2 PV

Unidad grande: 3 PV

Oficial: 2 PV

General del ejército: 3 PV.

LÍNEA OBLICUA

Ambos ejércitos deberán tener el mismo número de puntos y ser de la misma época.

Terreno y clima

Ambos jugadores deberán elegir la Geografía y Clima que regirán la batalla, tal y como se determina en el capítulo 15.

A continuación, deberán decidir la localización de la batalla y colocar el terreno siguiendo las reglas explicadas en el capítulo 15, con los siguientes añadidos:

Deberán colocarse 3 elementos de escenografía que se considerarán objetivos, uno de los cuales deberá situarse en el centro exacto de la mesa (2PV). Los otros dos objetivos, se situarán en la diagonal que atraviesa el campo de batalla, en cuyo centro se encuentra el objetivo principal, deben colocarse a más de 8” de cualquier borde de la mesa, y al menos a 8” del objetivo central (+1D3 PV, determinados al azar antes de desplegar los ejércitos o elegir zonas de despliegue).

Despliegue

Divide el campo de batalla en dos, mediante una diagonal.

Ambos jugadores tiran un dado y suman el Factor Estratégico. El que obtenga un resultado mayor en dicha tirada, elegirá el lado del tablero en el que desplegará sus tropas, o quién empezará a desplegar.

El chequeo para determinar esta elección, se verá modificado de la siguiente manera:

Ejército con más caballería ligera: +2

Ejército con más caballería: +1

Los jugadores se alternarán desplegando las unidades (un jugador coloca todas las unidades de una categoría, y luego el otro, y así con cada categoría), siguiendo este orden:

Infantería de línea, landwehr y milicias; Caballería de línea; Cañones ligeros y medios.

Guardia (con excepción de aquellas unidades que tengan la regla Formación Abierta); Granaderos; Caballería pesada; Cañones pesados.

Caballería ligera; Infantería ligera (y aquellas que tengan la regla Formación Abierta); Artillería montada.

Oficiales

Las unidades podrán desplegarse a una distancia mínima de 12” de la diagonal, en cualquier parte de su zona de despliegue*, mientras se respete esa distancia. Los movimientos de vanguardia pueden penetrar en esa distancia restringida.

Número de turnos

La partida tendrá una duración aleatoria. Al finalizar el 6º turno, se deberá tirar un dado, y con un resultado de 4+ se jugará un 7º turno. Finalizado el 7º turno, se repetirá el proceso y con un 5+ se jugará un 8º turno, y finalizado este se jugará un 9º turno a 6+. La batalla tendrá 9 turnos de duración máxima.

Condiciones de victoria

En este escenario obtendrá la victoria quien obtenga más puntos de victoria (2 PV el elemento central y 1D3 PV los otros elementos de escenografía). Para controlar cada objetivo, se debe tener una unidad en el elemento de escenografía y ninguna unidad enemiga a menos de 4”. Además, cada unidad enemiga destruida suma 1PV.

DIVIDE ET IMPERA

Ambos ejércitos deberán tener el mismo número de puntos y ser de la misma época.

Terreno y clima

Ambos jugadores deberán elegir la Geografía y Clima que regirán la batalla, tal y como se determina en el capítulo 15.

A continuación, deberán decidir la localización de la batalla y colocar el terreno siguiendo las reglas explicadas en el capítulo 15, con los siguientes añadidos:

Divide la mesa en 4 cuadrantes iguales. En el centro exacto de cada cuadrante deberá situarse un objetivo, a poder ser en un elemento de escenografía apropiado (un puente, una colina, un pueblo, iglesia, etc.).

Los cuatro elementos cuentan a la hora de determinar el número máximo de escenografía en el campo de batalla. Hay que colocar al menos 6 elementos de escenografía en total (o lo que es lo mismo, al menos 2 elementos más en el campo).

Despliegue

Ambos jugadores tiran un dado y suman el Factor Estratégico. El que obtenga un resultado mayor en dicha tirada, elegirá cuadrante del tablero en el que desplegará sus tropas (a efectos de PV, ese será su cuadrante), o quién empezará a desplegar. El oponente desplegará en el cuadrante diagonalmente opuesto.

El chequeo para determinar esta elección, se verá modificado de la siguiente manera:

Ejército con más caballería ligera: +2

Ejército con más caballería: +1

Los jugadores se alternarán desplegando las unidades (un jugador coloca todas las unidades de una categoría, y luego el otro, y así con cada categoría), siguiendo este orden:

Infantería de línea, Landwehr y milicias; Caballería de línea; Cañones ligeros y medios.

Guardia (con excepción de aquellas unidades que tengan la regla Formación Abierta); Granaderos; Caballería pesada; Cañones pesados.

Caballería ligera; Infantería ligera (y aquellas que tengan la regla Formación Abierta); Artillería montada.

Oficiale

Las unidades podrán desplegarse a una distancia máxima de 12” del centro de la mesa.

Número de turnos

La partida tendrá una duración aleatoria. Al finalizar el 6º turno, se deberá tirar un dado, y con un resultado

de 4+ se jugará un 7º turno. Finalizado el 7º turno, se repetirá el proceso y con un 5+ se jugará un 8º turno, y finalizado este se jugará un 9º turno a 6+. La batalla tendrá 9 turnos de duración máxima.

Condiciones de victoria

En este escenario obtendrá la victoria el bando que más objetivos controle. Para controlar cada objetivo, se debe tener una unidad en dicho objetivo y ninguna unidad enemiga a 4" o menos del mismo. Cada objetivo vale lo siguiente:

2 PV cada objetivo neutral al inicio de la partida (los objetivos de los cuadrantes laterales).

3 PV por el objetivo en el cuadrante del enemigo.

1 PV por el objetivo en el cuadrante propio.

En caso de empate, usa los puntos de unidades destruidos. Una diferencia de 201 puntos o más supondrá una victoria. Menos de esa cantidad supondrá un empate.

ASI SE VENCIÓ EN BORODINO…

Ambos ejércitos deberán tener el mismo valor en puntos y ser de la misma época.

Terreno y clima

Ambos jugadores deberán elegir la Geografía y el Clima que regirán la batalla, tal y como se determina en el capítulo 15.

A continuación, deberán decidir la localización de la batalla, y colocar el terreno siguiendo las reglas explicadas en el capítulo 15, con las siguientes excepciones:

Despliega 3 colinas fáciles en el lado del defensor (determina aleatoriamente quién será atacante y quién defensor). Deberán estar separadas al menos 12" entre ellas, y a una distancia mínima de 8" del borde largo del defensor.

Las tres colinas cuentan a la hora de determinar el número máximo de escenografía en el campo de batalla. El resto de elementos se determina de la forma habitual, empezando a colocar el atacante.

Despliegue

El ejército defensor comienza a desplegar en su zona de despliegue.

Los jugadores se alternarán desplegando las unidades (un jugador coloca todas las unidades de una categoría, y luego el otro, y así con cada categoría), siguiendo este orden:

Infantería de línea, Landwehr y milicias; Caballería de línea; Cañones ligeros y medios.

Guardia (con excepción de aquellas unidades que tengan la regla Formación Abierta); Granaderos; Caballería pesada; Cañones pesados.

Caballería ligera; Infantería ligera (y aquellas que tengan la regla Formación Abierta); Artillería montada.

Oficiales

Las unidades podrán desplegarse a una distancia máxima de 12" desde el borde largo del tablero. Sólo las unidades que tengan la regla Formación Abierta podrán desplegarse a 12" o menos de los bordes cortos del tablero.

Las unidades defensoras situadas en las colinas (2 máximo por colina del defensor) al inicio de la partida (exceptuando caballerías), comienzan gratuitamente en posiciones defensivas ligeras (-1 a impactar en disparo y -1 a impactarles en cuerpo a cuerpo). Esta cobertura no puede mejorarse por posiciones fortificadas, aunque estas pueden usarse en otros lugares del campo de batalla distintos a las 3 colinas. Marcar con muros ligeros o vallas de madera, barricadas, etc. estas posiciones.

Las unidades de línea del atacante (aquellas sin la regla formación abierta) reciben de forma gratuita cada una un zapador, que sólo puede usarse en su versión ofensiva, esto es, sin dar posiciones fortificadas a ninguna unidad del atacante. Si se dispone en la lista de zapadores no gratuitos, pueden usarse de la manera que se desee.

Número de turnos

La partida tendrá una duración aleatoria. Al finalizar el 7º turno, se deberá tirar un dado, y con un resultado de 5+ se jugará un 8º turno. Finalizado el 8º turno, se repetirá el proceso y con un 6+ se jugará un 9º turno. La batalla tendrá 9 turnos de duración máxima.

Condiciones de victoria

En este escenario obtendrá la victoria el bando que controle más colinas de las 3 situadas al inicio de la partida.

Para controlar cada colina, se debe tener una unidad encima de la misma, y ninguna unidad enemiga disputándola.

Cada colina otorga 1PV al defensor y 2 PV al atacante. Cada unidad o batería de artillería eliminada otorga 1PV al jugador que la destruya. Las unidades de Guardias otorgan 2PV si se destruyen.

BAJO LA SOMBRA DEL ÁGUILA

REGLAMENTO DE BATALLAS NAPOLEÓNICAS