



IMPERIO AUSTRIACO

BAJO LA SOMBRA DEL ÁGUILA



PRIMERA EDICIÓN
-SERGIO MAINAR CASAUS-

INDICE

Reglas Especiales y Habilidades

Listas de Brigadas

INFANTERIA

INFANTERIA DE LA GUARDIA

CABALLERIA

CABALLERIA DE LA GUARDIA

ARTILLERIA

ARTILLERIA DE LA GUARDIA

OFICIALES

Habilidades de unidad

Habilidades de Oficiales

Formaciones

IMPERIO AUSTRIACO

REGLAS ESPECIALES

- **Masa de batallón:** Las unidades de Infantería de línea pueden utilizar esta formación.
- **Columna de ataque:** Las unidades de Infantería de línea pueden utilizar esta formación a partir de 1809.
- **Caballería de élite:** Las unidades de Caballería austriaca entre 1795 y 1809, podrán aplicar un modificador de -1 a cualquier chequeo de Prueba de Coraje que deban realizar en la fase de Combate cuerpo a cuerpo.
- **Media coraza:** Los Coraceros austriacos únicamente portaban media coraza, por lo que sólo podrán aplicar las ventajas de la habilidad “Coraza” cuando sean atacados por el arco frontal.

HABILIDADES

Las unidades de Infantería de línea pueden comprar una de las siguientes habilidades:

Combatientes expertos(20/40/60ptos),
Élite (10/20/30 ptos),

Duros (15/30/45 ptos),
Elan (10/20/30 ptos).

Las unidades de Infantería ligera pueden comprar una de las siguientes habilidades:

Ágil (10/20 ptos),
Maniobreros (15/30 ptos),
Rápidos (10/20 ptos).

Tozudos (10/20 ptos),
Veteranos (15/30 ptos),

Las unidades de Grenzers pueden comprar una de las siguientes habilidades:

Ágil (10/20/30 ptos),
Duros (15/30/45 ptos),
Fronterizos (15/30/45 ptos).
Maniobreros (15/30/45 ptos),

Rápidos (10/20/30 ptos),
Tozudos (10/20/30 ptos),
Veteranos (15/30/45 ptos),

Las unidades de Granaderos pueden comprar una de las siguientes habilidades:

Combatientes expertos(20/40ptos),

Duros (15/30 ptos),

Elan (10/20 ptos),

Resistentes (20/40 ptos),

Tozudos (10/20 ptos),

Temibles (20/40 ptos).

Las unidades de Caballería ligera (Chevauxlegers, Húsares o Jagers) pueden comprar una de las siguientes habilidades:

Combatientes expertos(20/40/60ptos),

Elan (10/20/30 ptos),

Maniobreros (15/30/45 ptos),

Tozudos (10/20/30 ptos).

Las unidades de Caballería de línea (Dragones, Ulanos y Coraceros) pueden comprar una de las siguientes habilidades:

Combatientes expertos(20/40/60ptos),

Duros (15/30/45 ptos),

Elan (10/20/30 ptos),

Tozudos (10/20/30 ptos),

Temibles (20/40/60 ptos).

Granaderos/Compañía de Elite como opción: repites 2 dados fallados en c&c a herir.

Jägers como opción: -1 a impactar en disparo.

Oficial Montado como opción: 45° de visión para cargar.

BRIGADA DE INFANTERÍA DE LÍNEA

(1795-1797)

Factor estratégico: 4

UNIDADES BÁSICAS

3-6 Batallones de Infantería de línea

0-2 Cañones ligeros

APOYO

0-2 Batallones de Infantería ligera

0-2 Batallones de Infantería de línea

0-2 Escuadrones de Caballería ligera

0-1 Escuadrones de Dragones.

0-1 Batallones de Grenzer

0-2 Cañones montados

APOYO DE ÉLITE

0-1 Batallones de Granaderos

0-1 Escuadrones de Coraceros

0-1 Escuadrones de Dragones

0-1 Cañones pesados

BRIGADA DE GRANADEROS (1795-1814)

Factor estratégico: 4

UNIDADES BÁSICAS

2-4 Batallones de Granaderos

0-2 Cañones ligeros o medios

APOYO

0-1 Escuadrones de Coraceros

0-1 Batallones de Jägers

0-2 Cañones montados

APOYO DE ÉLITE

0-1 Escuadrones de Dragones

0-1 Cañones pesados

0-2 Batallones de Infantería de línea

0-1 Escuadrones de Caballería ligera

ALIADOS

Rusia (en 1805 y a partir de 1813)

Prusia (a partir de 1813)

**BRIGADA DE GRENZERS
(1795-1814)**

Factor estratégico: 4

UNIDADES BÁSICAS

2-6 Batallones de Grenzers

0-2 Cañones ligeros

APOYO

0-2 Batallones de Infantería de línea

0-2 Escuadrones de Caballería ligera

0-1 Escuadrón de Dragones

0-1 Batallón de Jägers

0-2 Cañones montados

APOYO DE ÉLITE

0-1 Batallón de Granaderos

0-1 Escuadrón de Dragones

0-1 Cañones medios

ALIADOS

Rusia (en 1805 y a partir de 1813)

Prusia (a partir de 1813)

**BRIGADA DE INFANTERÍA DE
LÍNEA**

(1805-1807)

Factor estratégico: 3

UNIDADES BÁSICAS

3-6 Batallones de Infantería de línea

0-2 Cañones ligeros

APOYO

0-2 Batallones de Infantería de línea

0-2 Escuadrones de Caballería ligera

0-1 Escuadrones de Dragones

0-1 Batallones de Grenzer

0-2 Cañones montados

APOYO DE ÉLITE

0-1 Batallones de Granaderos

0-1 Escuadrones de Coraceros

0-1 Escuadrones de Dragones

0-1 Cañones pesados

ALIADOS

Rusia

BRIGADAS ALEMANAS Y HÚNGARAS:

Las unidades básicas de las Brigadas de Infantería de línea y Granaderos deberán estar compuestas íntegramente por Batallones de la misma nacionalidad (alemana o húngara). Las unidades de apoyo, en cambio, deberán ser de la otra nacionalidad.

BRIGADA LIGERA (1805-1814)

Factor estratégico: 3 UNIDADES BÁSICAS

1 Batallón de Jägers
1-2 Batallones de Grenzer
0-1 Batallones de Fusileros
0-1 Escuadrones de Ulanos
0-2 Cañones montados

APOYO

0-2 Batallones de Infantería de línea
0-1 Escuadrones de Húsares
0-1 Escuadrones de Dragones.
0-2 Cañones montados

APOYO DE ÉLITE

0-1 Batallones de Granaderos
0-1 Escuadrones de Coraceros

ALIADOS

Rusia (en 1805 y a partir de 1813)
Prusia (a partir de 1813)

BRIGADA DE INFANTERÍA DE LÍNEA

(1808-1814)

Factor estratégico: 2 UNIDADES BÁSICAS

2-6 Batallones de Infantería de línea.
0-2 Cañones ligeros o medios a pie.

APOYO

0-1 Batallones de Jägers.
0-2 Batallones de Infantería de línea
0-2 Escuadrones de Caballería ligera
0-1 Escuadrones de Dragones.
0-2 Batallones de Landwehr.
0-1 Escuadrones de Caballería del
Landwerh.
0-2 Cañones montados

APOYO DE ÉLITE

0-1 Batallones de Granaderos
0-1 Escuadrones de Coraceros
0-1 Escuadrones de Dragones
0-1 Cañones pesados

ALIADOS

Rusia (a partir de 1813)
Prusia (a partir de 1813)

**BRIGADA DE LANDWERH
(1808-1814)**

Factor estratégico: 2

UNIDADES BÁSICAS

2-6 Batallones de Landwerh

0-2 Cañones ligeros o medios a pie

APOYO

0-1 Batallones de Jägers

0-1 Batallones de Infantería de línea

0-1 Escuadrones de Caballería del
Landwerh

0-1 Escuadrones de Caballería ligera

0-2 Cañones ligeros o medios a pie

APOYO DE ÉLITE

0-1 Batallones de Granaderos

0-1 Escuadrones de Coraceros

0-1 Escuadrones de Dragones

0-1 Cañones pesados

ALIADOS

Rusia (a partir de 1813)

Prusia (a partir de 1813)

INFANTERÍA

BATALLÓN DE INFANTERÍA DE LÍNEA ALEMANA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	6	10/12	4+	60
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12	13/15	4+	120
9 Compañías (36)	4	5+	4+	4+	18	16/17	4+	180

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Opciones:

Granaderos (20ptos),

Oficial montado (5 pts).

BATALLÓN DE INFANTERÍA DE LÍNEA HÚNGARA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	7	10/12	4+	65
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	13	13/15	4+	130
9 Compañías (36)	4	5+	4+	4+	19	16/17	4+	195

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Opciones:

Granaderos (20ptos),

Oficial montado (5 pts).

BATALLÓN DE INFANTERÍA LIGERA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	6	10/12	4+	110
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12	13/15	4+	220

Equipo: Rifle, bayoneta.

Especiales: Formación abierta.

Opciones:

Oficial montado (5 pts).

BATALLÓN DE JÄGERS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	6	10/12	4+	110
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12	13/15	4+	220

Equipo: Rifle, bayoneta.

Especiales: Formación abierta.

Opciones:

Oficial montado (5 pts).

Vanguardia por (3 compañías, 10 pts, 6 compañías, 20 pts)

Antes del despliegue, un Batallón de Jägers podrá dividirse para desplegar como Tiradores de otras unidades de Infantería de línea y Granaderos. Con medio Batallón puedes dar tiradores a 2 Batallones de otro tipo, y con un batallón completo puedes dar tiradores a 4 batallones de otro tipo. Si se utiliza la opción de dar tiradores a otras unidades, el Batallón no se desplegará en la mesa de juego.

BATALLÓN DE GRENZERS (Hasta 1807 pueden tener nueve compañías.)

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	6	10/12	4+	130
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12	13/15	4+	260
9 Compañías (36)	4	5+	4+	4+	18	16/18	4+	390

Equipo: Rifle, bayoneta.

Especiales: Formación abierta, Escaramuzadores expertos, Vanguardia.

Opciones:

Oficial montado (5 pts).

BATALLÓN DE GRANADEROS ALEMANES

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	7	11/13	4+	110
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	14	14/16	4+	220

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especiales: Cruel, Combatientes expertos, Granaderos

Opciones:

Oficial montado (5 pts).

BATALLÓN DE GRANADEROS HÚNGAROS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	8	11/13	4+	115
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	16	14/16	4+	230

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especiales: Cruel, Combatientes expertos, Granaderos

Opciones:

Oficial montado (5 pts).

BATALLÓN DE LANDWERH

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	5+	3+	6	9/10	5+	40
6 Compañías (24)	4	5+	5+	3+	12	11/13	5+	80

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Opciones:

Oficial montado (5 pts).

CABALLERÍA

ESCUADRÓN DE CORACEROS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	6	3+	-	5+	10	11/13	4+	130
2 Compañías (10)	6	3+	-	5+	15	14/16	4+	260
3 Compañías (15)	6	3+	-	5+	20	17/19	4+	390

Equipo: Espada, coraza.

Especial: Fuerza demoledora (1), Cruel, Coraza.

Opciones:

Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRÓN DE DRAGONES

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	7	4+	-	5+	9	10/12	4+	110
2 Compañías (10)	7	4+	-	5+	13	13/15	4+	220

Equipo: Espada.

Especial: Fuerza demoledora (1).

Opciones:

Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRÓN DE ULANOS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	4+	-	4+	8	10/12	4+	100
2 Compañías (10)	8	4+	-	4+	12	13/15	4+	200

Equipo: Sable, lanza.

Especial: Fuerza demoledora (1), solo cuando cargan.

Opciones:

Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRÓN DE HÚSARES *(Hasta 1807 pueden tener tres compañías.)*

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	4+	5+	4+	9	10/12	4+	120
2 Compañías (10)	8	4+	5+	4+	13	13/15	4+	240
3 Compañías (15)	8	4+	5+	4+	17	16/18	4+	360

Equipo: Sable, carabina.

Especial: Vanguardia, Ágil, Formación Abierta

Opciones:

Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRÓN DE CHEVAUXLEGERS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	4+	5+	4+	8	10/12	3+	105
2 Compañías (10)	8	4+	5+	4+	12	13/15	3+	210

Equipo: Sable, carabina.

Especial: Ágil, Formación Abierta

Opciones:

Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRÓN DE CABALLERÍA LANDWERH

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	5+	6+	4+	7	9/11	5+	95
2 Compañías (10)	8	5+	6+	4+	10	12/14	5+	190

Equipo: Sable, carabina.

ARTILLERÍA A PIE

ARTILLERÍA LIGERA A PIE

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	6/4	5+	5+	4+	1	9/11	4+	35

Especial: Disparo 1d3, Penetración (2), Metralla.

ARTILLERÍA MEDIA A PIE

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	4/2	5+	5+	4+	1	9/11	4+	80

Especial: Disparo 1d6, Penetración (3), Metralla.

ARTILLERÍA PESADA A PIE

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	4/2	5+	5+	4+	1	9/11	4+	105

Especial: Disparo 1D6+1D3, Penetración (4), Metralla.

OBÚS A PIE

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	4/2	5+	5+/6+	4+	1	9/11	4+	80

Especial: Disparo 1D6+1D3, Penetración (1), Metralla.

ARTILLERÍA MONTADA

ARTILLERÍA LIGERA MONTADA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8/4	5+	5+	4+	1	9/11	4+	55

Especial: Disparo 1D3, Penetración (2), Metralla.

ARTILLERÍA MEDIA MONTADA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	6/2	5+	5+	4+	1	9/11	4+	90

Especial: Disparo 1D6, Penetración (3), Metralla.

OBÚS MONTADO

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	6/2	5+	5+/6+	4+	1	9/11	4+	90

Especial: Disparo 1D6+1D3, Penetración (1), Metralla.

OFICIALES

GENERAL DE DIVISIÓN

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8	-	-	-	+3	15/17	3+	130

Especial: Individual, Muy inspirador, Muy disciplinario.

Opciones (puede comprar hasta 2 habilidades):

Aguantad (40 pts),

Estratega (15 pts),

Anticipación (25 pts),

Formen (15 pts).

GENERAL DE BRIGADA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8	-	-	-	+2	14/16	3+	100

Especial: Individual, Muy inspirador, Muy disciplinario.

Opciones (puede comprar hasta 1 habilidades):

Aguantad (40 pts),

Estratega (15 pts),

Anticipación (25 pts),

Formen (15 pts).

COMANDANTE

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8	-	-	-	+1	13/15	4+	50

Especial: Individual, Inspirador, Disciplinario.

Opciones (puede comprar hasta 1 habilidades):

Aguantad (40 pts),

Estratega (15 pts),

Anticipación (25 pts),

Formen (15 pts).

HABILIDADES DE LAS UNIDADES:

- Ágil: Giro extra de hasta 90° en cualquier punto de su movimiento.
- Combatiente Experto: 1 vez por partida, +1 a Impactar
- Coraza: En c&c niega bono de Fuerza Demoledora
- Cruel: En c&c repite 1 dado.
- Despliegue oculto: la unidad no despliega (apunta en un papel en dónde se colocará)
Al comienzo del primer turno se dispone de tal forma que esté fuera de la zona de despliegue y línea de visión del enemigo.
- Duros: Recupera +1 por reagrupación del Oficial.
- Élan: Repite Prueba de Coraje fallada cuando sea disparada como reacción a la carga,
- Élite: Repite 1 dado fallado en impactar.
- Escaramuzadores expertos: Repite las pruebas de coraje falladas si esta en terreno difícil.
- Fanático: El personaje se despliega dentro de una unidad que no abandona en toda la partida. Pasa automáticamente la primera prueba de coraje fallada. Además repites 2 dados fallados en impactar en c&c.
- Fronterizos: A la zona de despliegue se le añade cualquier elemento de terreno difícil si se encuentra fuera de la zona de despliegue del enemigo y lo hacen en formación abierta.
- Fuego indirecto: No sufre penalización por alcance o cobertura. No puede elegir objetivos a 12'' o menos.
- Fuerza Demoledora (n): En c&c +(n) a la tirada para herir.
- Guardias: repites 2 dados para impactar (en disparo y c&c)
- Luchar en casa: Puedes redesplegar estas unidades tras el despliegue normal dentro de la propia zona de despliegue.
- Maniobreros: Repites la tirada de Disciplina ante un cambio de formación. Incluso la de formación en cuadro de las infanterías ante una carga.
- Metralla: Numero de ataques según tipo cañon [10 pesado; 8 medio y obus; 6 ligero]. Impactan a 4+ y tienen regla perforante(1).
- Odio: Repites 3 dados fallados al impactar en c&c.
- Perforante (n): En disparo +(n) a la tirada para herir.
- Rápidos: +1'' a la carga.
- Recarga: Solo puede disparar si ha recibido la orden de alto ese turno.
- Resistentes: Restas 1 a la tirada de dados de las Pruebas de Coraje por recibir bajas en c&c o disparo.
- Sigiloso: los enemigos restaran 1 a las tiradas de impactar a disparo.
- Temibles. Las unidades enemigas en c&c les sumas 2 a la tirada de dados en Pruebas de Coraje.
- Tozudos: Eliminas estado de aturdido a 4+ al comienzo del turno para actuar normalmente.

- Vanguardia: Tras el despliegue y antes de conocer el jugador inicial, la unidad puede recibir la orden de a paso ligero y mover. Si ambos ejércitos tienen unidades con esta regla, determina por tirada de dado quien moverá antes y se irán alternando.
- Veteranos: Repites 2 dados fallados en las tiradas de impactar a disparo.

HABILIDADES DE LOS OFICIALES:

- Ágil: Cuando la unidad en la que se encuentre es destruida, puede salvarse superando Disciplina-2
- Aguantad: 1 vez por partida, una unidad bajo su mando podrá elegir pasar automáticamente una prueba de coraje. Se ha de decir antes de lanzar ningún dado.
- Anticipación: 1 vez por partida, se podrá robar la iniciativa al contrario al comienzo de un turno. Si hay varios oficiales, se tira 1 dado por cada uno de ellos. El de mayor tirada es quien la gana y todos gastan la habilidad.
- Disciplinario: 1 vez por turno, se usa el atributo de disciplina del Oficial cuando está en la unidad. Además, en la Prueba de Coraje, se tendrán en cuenta la mitad de daño acumulada.
- Espoleador: La unidad en la que se encuentre incrementa en 1'' su movimiento (2'' a paso ligero)
- Estratega: una vez desplegados los ejércitos, puede cambiar el despliegue de 1 unidad bajo su mando.
- Formen: 1 vez por partida, una unidad bajo su mando puede cambiar la formación sin realizar chequeo.
- Gran Estratega: una vez desplegados los ejércitos, puede cambiar el despliegue de 2 unidades bajo su mando. Sustituye a Estratega
- Heroico: La unidad donde se encuentra añade 2 ataques adicionales en c&c. Si la unidad sufre heridas, el Oficial ha de superar una prueba de coraje con el daño acumulado de la unidad para no ser destruido.
- Individual: 1) No tiene flanco ni retaguardia. 2) Mueve su velocidad libremente. 3) Si le cargan, su reacción es moverse a la unidad mas cercana aliada al doble de su velocidad. Si no puede incorporarse a ninguna unidad, se retira del juego. 4) Si le disparan, el enemigo tiene un -2 a impactar.
- Inspirador: Se repite la prueba de coraje no superada de una unidad bajo su mando que este a 6'' o menos. Si es una reacción a la carga, solo se repite si el oficial esta dentro de la unidad.
- Instructor: la unidad donde se encuentre añade 2 ataques a disparo si la unidad no ha movido o sea reacción a la carga.
- Momento oportuno: Sumas o restas 2 a la tirada climatológica.
- Muy Disciplinario: 1 vez por turno, se usa el atributo de disciplina del Oficial a la unidad más cercana en radio de 6''. Además, en la Prueba de Coraje, se tendrán en cuenta la mitad de daño acumulado.
- Muy Inspirador: Se repite la prueba de coraje no superada de una unidad bajo su mando que este a 12'' o menos. A 6'' o menos si es una reacción a la carga. Sustituye a Inspirador.

- Valiente entre valientes: Ejerce su influencia/bonificaciones sobre unidades que no están bajo su mando.



FORMACION EN CUADRO



UNIDAD ATURDIDA



FORMACION ABIERTA



FORMACION EN LINEA



COLUMNA DE ATAQUE



COLUMNA DE MARCHA



ARTILLERIA ATALAJADA



MASA DE BATALLON

