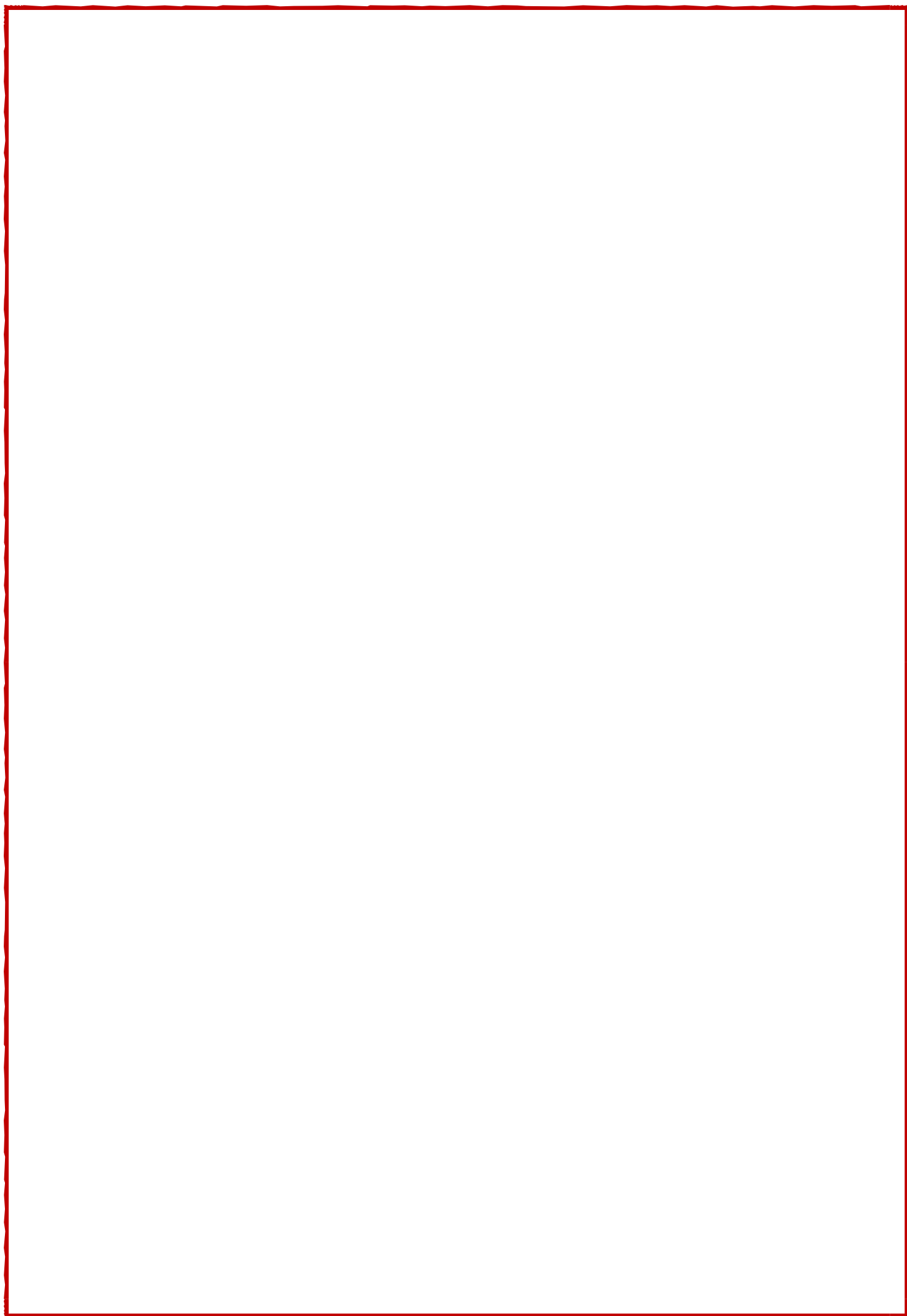


REINO DE ESPAÑA

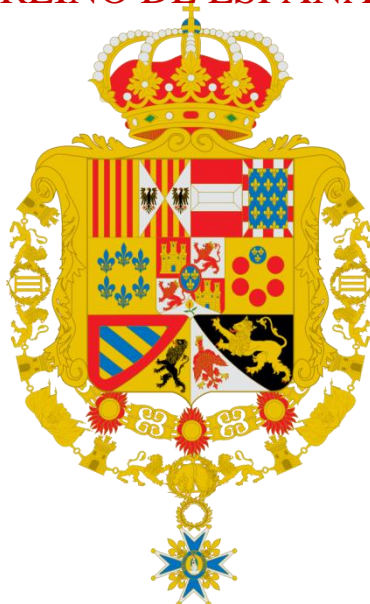
BAJO LA SOMBRA DEL ÁGUILA



PRIMERA EDICIÓN
-SERGIO MAINAR CASAUS-



REINO DE ESPAÑA



REGLAS ESPECIALES

Columna de ataque: Los ejércitos españoles solo pueden utilizar la formación de columna de ataque a partir de 1810.

Fortificaciones: En caso de que el ejército español combata como defensor podrá desplegar fortificaciones para una unidad de infantería de línea de manera gratuita.

Tiradores: Las unidades de infantería española solo podrán comprar tiradores a partir de 1810.

Siempre victoriosos: Cuando una partida acabe en empate, el jugador español se considerará el ganador de la partida, si no cuenta con aliados extranjeros. Las brigadas de infantería de la guardia no tienen esta regla.

HABILIDADES

Las unidades de Infantería de línea y de marina pueden comprar una de las siguientes habilidades: Élite (10/20 pts), Duros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts), Resistentes (20/40 pts), Odío (25/50 pts).

Las unidades de Infantería ligera y los guerrilleros pueden comprar una de las siguientes habilidades: Ágil (10/20), Duros (15/30 pts), Maniobreros (15/30 pts), Luchar en casa (20/40 pts), Odío (25/50 pts).

Las unidades provinciales y milicias urbanas pueden comprar una de las siguientes habilidades: Duros (15/30 pts), Resistentes (20/40 pts), Odío (25/50 pts).

Las unidades de granaderos pueden comprar una de las siguientes habilidades: Elan (10/20 pts), Élite (10/20 pts), Duros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts), Resistentes (20/40 pts), Luchar en casa (20/40 pts), Odío (25/50 pts).

Las unidades de Guardias pueden comprar una de las siguientes habilidades: Élite (10/20 pts), Cruel (10/20 pts), Duros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts), Resistentes (20/40 pts), Luchar en casa (20/40 pts), Odío (25/50 pts).

Las unidades de Caballería ligera (Húsares, Cazadores) pueden comprar una de las siguientes habilidades: Maniobreros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts), Rápidos (10/20 pts).

Las unidades de Caballería de línea (Dragones, Lanceros Coraceros) pueden comprar una de las siguientes habilidades: Elan (10/20), Tozudos (10/20 pts), Duros (15/30 pts), Resistentes (20/40).

BRIGADA DE INFANTERÍA DE LÍNEA (1808-1811):

Factor estratégico: 1

UNIDADES BÁSICAS:

2-4 Batallones de infantería de línea (se puede sustituir un batallón de línea por un Batallón Irlandés o de Infantería de Marina).

0-1 Cañón ligero o medio a pie.

APOYO:

0-2 Batallones de infantería provincial.

0-2 Grupos de guerrilleros.

0-1 Batallón de milicias urbanas (solo 1808).

0-1 Escuadrones de Caballería ligera (Húsares o Cazadores)

0-1 Cañón ligero o medio a pie.

APOYO DE ÉLITE:

0-1 Batallón de Granaderos.

0-1 Batallón de Infantería de la Guardia.

0-1 Batallón de infantería ligera.

0-1 Escuadrón de Caballería ligera (Húsares, lanceros o Cazadores).

0-2 Escuadrones de Dragones.

0-2 Cañones medios.

ALIADOS:

Ingleses y portugueses

BRIGADA DE INFANTERÍA DE LÍNEA (1812-1814):

Factor estratégico: 2

UNIDADES BÁSICAS:

2-4 Batallones de infantería de línea (se puede sustituir un batallón de línea por un Batallón de Infantería de Marina).

0-1 Cañón ligero o medio a pie.

APOYO:

0-2 Batallones de infantería provincial.

0-1 Batallón de infantería ligera.

0-1 Grupo de guerrilleros.

0-1 Escuadrón de Caballería ligera (Húsares o Cazadores)

0-1 Cañón ligero o medio a pie.

APOYO DE ÉLITE:

0-1 Batallón de Granaderos.

0-1 Batallón de Infantería de la Guardia.

0-1 Batallón de infantería ligera.

0-1 Escuadrón de Caballería ligera (Húsares, Cazadores o lanceros).

0-2 Escuadrones de Dragones.

0-1 Escuadrón de Coraceros.

0-1 Cañón pesado.

ALIADOS:

Ingleses y portugués

**BRIGADA DE MILICIA
PROVINCIAL (1808-1811):**

Factor estratégico: 0

UNIDADES BÁSICAS:

2-4 Batallones Provinciales.

0-1 Cañón ligero a pie.

APOYO:

0-2 Batallones de infantería de línea.

0-1 Batallón de Granaderos provinciales.

0-2 Grupos de guerrilleros.

0-1 Batallón de milicias urbanas (solo 1808).

0-1 Escuadrones de Caballería ligera (Húsares o Cazadores)

0-1 Cañón ligero o medio a pie.

APOYO DE ÉLITE:

0-1 Batallón de Granaderos.

0-1 Batallón de infantería ligera.

0-1 Escuadrón de Caballería ligera (Húsares, lanceros o Cazadores).

0-2 Escuadrones de Dragones.

0-2 Cañones medios.

ALIADOS:

Ingleses y portugueses

**BRIGADA DE GRANADEROS
PROVINCIALES (1808-1811):**

Factor estratégico: 1

UNIDADES BÁSICAS:

2-3 Batallones de Granaderos Provinciales.

0-1 Cañón ligero o medio a pie.

APOYO:

0-2 Batallones de infantería provincial.

0-1 Batallones de infantería de línea.

0-2 Grupos de guerrilleros.

0-1 Batallón de milicias urbanas (solo 1808).

0-1 Escuadrones de Caballería ligera (Húsares o Cazadores)

0-1 Caballería de voluntarios

0-1 Cañón ligero o medio a pie.

APOYO DE ÉLITE:

0-1 Batallón de infantería ligera.

0-1 Escuadrón de Caballería ligera (Húsares, lanceros o Cazadores).

0-2 Escuadrones de Dragones.

0-2 Cañones medios.

ALIADOS:

Ingleses y portugueses

**BRIGADA DE GRANADEROS
PROVINCIALES (1812-1814):**

Factor estratégico: 2

UNIDADES BÁSICAS:

2-3 Batallones de Granaderos
Provinciales.

0-2 Cañones ligeros o medios a pie.

APOYO:

0-2 Batallones de infantería de línea.

0-1 Grupos de guerrilleros.

0-1 Escuadrones de Caballería ligera
(Húsares o Cazadores)

0-1 Cañón ligero o medio a pie.

0-1 Caballería de voluntarios

APOYO DE ÉLITE:

0-1 Batallón de infantería ligera.

0-1 Escuadrón de Caballería ligera
(Húsares, lanceros o Cazadores).

0-2 Escuadrones de Dragones.

0-2 Cañones medios.

ALIADOS:

Ingleses y portugueses

**BRIGADA DE GRANADEROS
(1808-1811):**

Factor estratégico: 2

UNIDADES BÁSICAS:

2-3 Batallones de Granaderos.

0-1 Cañón ligero o medio a pie.

APOYO:

0-1 Batallón de
infantería provincial.

0-2 Batallones de infantería de línea.

0-2 Grupos de guerrilleros.

0-1 Batallón de milicias urbanas (solo
1808).

0-1 Escuadrones de Caballería ligera
(Húsares o Cazadores)

0-1 Cañón ligero o medio a pie.

APOYO DE ÉLITE:

0-1 Batallón de
infantería ligera.

0-1 Caballería de voluntarios

0-1 Escuadrón de Caballería ligera
(Húsares, lanceros o Cazadores).

0-2 Escuadrones de Dragones.

0-2 Cañones medios.

ALIADOS:

Ingleses y portugueses

BRIGADA DE GRANADEROS (1812-1814):

Factor estratégico: 3

UNIDADES BÁSICAS:

2-3 Batallones de Granaderos.

0-1 Cañón ligero o medio a pie.

APOYO:

0-2 Batallones de infantería de línea.

0-1 Grupo de guerrilleros.

0-1 Escuadrones de Caballería ligera (Húsares o Cazadores)

0-1 Cañón ligero o medio a pie.

APOYO DE ÉLITE:

0-1 Batallón de infantería ligera.

0-1 Caballería de voluntarios

0-1 Escuadrón de Caballería ligera (Húsares, lanceros o Cazadores).

0-2 Escuadrones de Dragones.

0-2 Cañones medios.

ALIADOS:

Ingleses y portugueses

BRIGADA DE INFANTERÍA LIGERA (1808):

Factor estratégico: 1

UNIDADES BÁSICAS:

2-3 Batallones de infantería ligera.

0-1 Cañón ligero o medio a pie.

APOYO:

0-2 Batallones de infantería de línea.

0-1 Escuadrones de Caballería ligera (Húsares o Cazadores)

0-1 Cañón ligero o medio a pie.

APOYO DE ÉLITE:

0-1 Batallón de Granaderos.

0-1 Batallón de milicia provincial.

0-1 Caballería de voluntarios

0-1 Escuadrón de Caballería ligera (Húsares, lanceros o Cazadores).

0-1 Escuadrón de Dragones.

0-2 Cañones medios.

ALIADOS:

Ingleses y portugueses

BRIGADA DE INFANTERÍA LIGERA (1809-1814):

Factor estratégico: 2

UNIDADES BÁSICAS:

1 Batallón de infantería ligera.

1-2 Batallones de infantería ligera de la milicia

0-1 Cañón ligero o medio a pie.

APOYO:

0-2 Batallones de infantería de línea.

0-2 Grupos de guerrilleros.

0-1 Escuadrones de Caballería ligera (Húsares o Cazadores)

0-1 Cañón ligero o medio a pie.

APOYO DE ÉLITE:

0-1 Batallón de Granaderos.

1-1 Batallón de milicia provincial.

0-1 Caballería de voluntarios

0-1 Escuadrón de Caballería ligera (Húsares, lanceros o Cazadores).

0-1 Escuadrón de Dragones.

0-2 Cañones medios.

ALIADOS:

Ingleses y portugueses

BRIGADA DE INFANTERÍA DE LA GUARDÍA (1809-1814):

Factor estratégico: 4

UNIDADES BÁSICAS:

2-3 Batallones de infantería de la Guardia.

0-2 Cañones ligeros o medios a pie.

APOYO:

0-2 Batallones de infantería de línea.

0-2 Grupos de guerrilleros (0-1 a partir de 1811).

0-1 Escuadrones de Caballería ligera (Húsares o Cazadores)

0-1 Cañón ligero o medio a pie.

APOYO DE ÉLITE:

0-1 Batallón de Granaderos.

0-2 Batallones de milicia provincial.

0-1 Caballería de voluntarios

0-1 Escuadrón de Caballería ligera (Húsares, lanceros o Cazadores).

0-1 Escuadrón de Dragones.

0-2 Cañones pesados.

ALIADOS:

Ingleses y portugueses

INFANTERÍA

BATALLÓN DE INFANTERIA DE LINEA

Tipo de unidad	Mov .	Combat e	Dispar o	Defens a	Ataque s	Coraj e	Disciplin a	Punto s
3Compañías(12)	4	5+	4+	4+	6	9/11	4+	55
6Compañías(24)	4	5+	4+	4+	12	12/14	4+	110

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Opciones: Tiradores (3 compañías, 20 pts; 6 compañías, 40 pts), Oficial montado (10 pts).

A partir de 1810 pueden tener Tiradores.

BATALLÓN DE INFANTERIA PROVINCIAL

Tipo de unidad	Mov .	Combat e	Dispar o	Defens a	Ataque s	Coraj e	Disciplin a	Punto s
3Compañías(12)	4	5+	5+	4+	6	8/10	5+	40
6Compañías(24)	4	5+	5+	4+	12	11/13	5+	80

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Opciones: Tiradores (3 compañías, 20 pts; 6 compañías, 40 pts), Oficial montado (5 pts).

A partir de 1810 pueden tener Tiradores.

BATALLÓN DE MILICIAS URBANAS

Tipo de unidad	Mov .	Combat e	Dispar o	Defens a	Ataque s	Coraj e	Disciplin a	Punto s
3Compañías(12)	4	6+	5+	3+	6	8/10	5+	30
6Compañías(24)	4	6+	5+	3+	12	11/13	5+	60

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Opciones: Oficial montado (5 pts).

BATALLÓN DE INFANTERIA LIGERA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3Compañías(12)	4	5+	4+	4+	6	9/11	4+	95
6Compañías(24)	4	5+	4+	4+	12	12/14	4+	190

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especiales: Formación abierta.

Opciones: Oficial montado (5 pts).

Pueden tener la regla de Vanguardia por 10 pts si son 3 compañías y por 20 pts si son 6 compañías.

Antes de 1810 y antes del despliegue, un Batallón de Infantería ligera 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 INFANTERÍA LIGERA DE LA MILICIA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3Compañías(12)	4	5+	5+	4+	6	8/10	5+	85
6Compañías(24)	4	5+	5+	4+	12	11/13	5+	170

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especiales: Formación abierta.

Opciones: Oficial montado (5 pts).

Pueden tener la regla de Vanguardia por 10 pts si son 3 compañías y por 20 pts si son 6 compañías.

GUERRILLEROS

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

Equipo: Mosquete, arma de mano.

Especiales: Sigiloso, Escaramuzadores expertos.

Los guerrilleros siempre estarán en formación abierta, nunca pueden utilizar otro tipo de formación.

Opciones: Pueden tener la regla de Vanguardia por 10 pto

BATALLÓN DE GRANADEROS

Tipo de unidad	Mov .	Combat e	Dispar o	Defens a	Ataque s	Coraj e	Disciplin a	Punto s
3Compañías(12)	4	5+	4+	4+	7	10/12	4+	85
6Compañías(24)	4	5+	4+	4+	14	13/15	4+	170

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especiales: Cruel, Combatientes expertos.

Opciones: Oficial montado (5 pto).

BATALLÓN DE GRANADEROS DE LA MILICIA PROVINCIAL

Tipo de unidad	Mov .	Combat e	Dispar o	Defens a	Ataque s	Coraj e	Disciplin a	Punto s
3Compañías(12)	4	5+	5+	4+	7	10/12	4+	80
6Compañías(24)	4	5+	5+	4+	14	13/15	4+	160

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especiales: Cruel, Combatientes expertos.

Opciones: Oficial montado (5 pto).

BATALLÓN DE INFANTERÍA DE MARINA

Tipo de unidad	Mov .	Combat e	Dispar o	Defens a	Ataque s	Coraj e	Disciplin a	Punto s
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	7	10/12	4+	65
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	14	13/15	4+	130

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Opciones: Tiradores (3 compañías, 20 pto; 6 compañías, 40 pto), Oficial montado (5 pto).

A partir de 1810 pueden tener Tiradores.

BATALLÓN DE INFANTERÍA IRLANDESA

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

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Opciones: Tiradores (3 compañías, 20 pts; 6 compañías, 40 pts), Oficial montado (5 pts).

A partir de 1810 pueden tener Tiradores.

BATALLÓN DE LA GUARDIA REAL

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	7	10/12	4+	100
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	14	13/15	4+	200

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especiales: Guardia, Tozudo.

Opciones: Tiradores (3 compañías, 20 pts; 6 compañías, 40 pts), Oficial montado (5 pts).

A partir de 1810 pueden tener Tiradores.

CABALLERÍA

ESCUADRÓN DE CORACEROS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	6	3+	-	5+	9	10/12	4+	130

2Compañías (10)	6	3+	-	5+	13	13/15	4+	260
-----------------	---	----	---	----	----	-------	----	-----

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
1Compañía (5)	7	4+	-	5+	8	9/11	4+	100
2Compañías (10)	7	4+	-	5+	12	12/14	4+	200

Equipo: Espada.

Especial: Fuerza demoledora (1).

Opciones: Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRÓN DE HÚSARES

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1Compañía (5)	8	4+	5+	4+	7	9/11	4+	100
2Compañías (10)	8	4+	5+	4+	10	12/14	4+	200

Equipo: Sable, carabina.

Especial: Vanguardia, Ágil, Formación abierta.

Opciones: Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRÓN DE LANCEROS VOLUNTARIOS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1Compañía (5)	8	4+	-	4+	6	8/10	5+	80
2Compañías (10)	8	4+	-	4+	9	11/13	5+	160

Equipo: Sable, lanza.

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

Opciones: Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRÓN DE CAZADORES

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	4+	5+	4+	7	9/11	3+	90
2 Compañías (10)	8	4+	5+	4+	10	12/14	3+	190

Equipo: Sable, carabina.

Especial: Ágil, Formación abierta.

Opciones: Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRÓN DE LANCEROS (A partir de 1811 en adelante)

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	4+	5+	4+	7	9/11	4+	90
2 Compañías (10)	8	4+	5+	4+	10	12/14	4+	180

Equipo: Sable, lanza.

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

Opciones: Compañía de élite (20ptos).

ARTILLERÍA

ARTILLERÍA LIGERA A PIE

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	6/4	5+	5+	4+	1	8/10	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	8/10	4+	75

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	8/10	4+	100

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	10/12	4+	75

Especial: Disparo 1d6+1d3, Penetración (1), Metralla.

ARTILLERÍA LIGERA A PIE

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	6/2	5+	5+	4+	1	8/10	4+	45

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

ARTILLERÍA MEDIA A PIE

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	6/2	5+	5+	4+	1	8/10	4+	85

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	10/12	4+	85

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), 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), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts).

CORONEL

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), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts).

SACERDOTE

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	-	-	-	-	-	14/16	4+	55

Especial: Individual, Inspirador (solo unidad propia), Fanático.

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 repite 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: repite 2 dados para impactar (en disparo y c&c)
- Luchar en casa: Puedes redespargar estas unidades tras el despliegue normal dentro de la propia zona de despliegue.
- Maniobreros: Repite 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 cañón [10 pesado; 8 medio y obús; 6 ligero]. Impactan a 4+ y tienen regla perforante(1).
- Odio: Repite 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