



EJERCITO RUSO

BAJO LA SOMBRA DEL ÁGUILA



PRIMERA EDICIÓN
-SERGIO MAINAR CASAUS-

ÍNDICE

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

Notas y Observaciones

EJERCITO RUSSO

REGLAS ESPECIALES

- Hasta 1808 no pueden utilizar la formación de columna de ataque.
- Los batallones de Opolcheniye podrán desplegar en posiciones ligeras de manera gratuita.
- Los soldados rusos aguantaban bastante más castigo que los de otros ejércitos, esto se representará de la siguiente manera: la infantería rusa no tendrá que hacer ningún chequeo hasta que haya recibido la tercera baja.

HABILIDADES

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

Cruel (10/20 ptos),
Elan (10/20),
Élite (10/20 ptos),

Duros (15/30 ptos),
Resistentes (20/40 ptos),
Tozudos (10/20 ptos).

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

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

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

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

Combatientes expertos(20/40ptos),
Duros (15/30 ptos),
Elan (10/20),

Élite (10/20 ptos),
Resistentes (20/40 ptos).
Tozudos (10/20 ptos),

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

Luchar en casa (10/20).

Las unidades de infantería de la Guardia pueden comprar una de las siguientes habilidades:

Combatientes expertos(20/40ptos),
Cruel (10/20ptos),
Duros (15/30 ptos),

Elan (10/20),
Resistentes (20/40 ptos),
Temibles (20/40).

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

Combatientes expertos(20/40/60ptos),
Maniobreros (15/30/45 ptos),

Rápidos (10/20/30 ptos).
Tozudos (10/20/30 ptos),

Los Irregulares solo pueden comprar

Despliegue oculto (10/20/30 ptos).
Maniobreros (15/30/45 ptos),

Rápidos (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),

Tozudos (10/20/30 ptos),
Temibles (20/40/60).

Las unidades de Caballería de la Guardia pueden comprar una de las siguientes habilidades:

Ágil (10/20/30),
Combatientes expertos(20/40/60ptos),
Duros (15/30/45 ptos),
Elan (10/20/30),

Maniobreros (15/30/45),
Rápidos (10/20/30).
Tozudos (10/20/30 ptos),
Temibles (20/40/60),

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

Jagers como opción: -1 a impactar en disparo.

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

LISTAS DE EJÉRCITO

BRIGADA DE MOSQUETEROS (1805-1807)

Factor estratégico: 3

UNIDADES BÁSICAS:

2-4 Batallones de mosqueteros

0-3 Cañones ligeros o medios a pie

APOYO:

0-2 Batallones de Jäger

0-2 Escuadrones de Caballería ligera

0-1 Escuadrón de Dragones

0-1 Escuadrón de Ulanos

0-3 Cañones montados

APOYO DE ÉLITE:

0-2 Batallones de granaderos

0-1 Batallón de Infanteria ó Jagers de la Guardia

0-1 Escuadrón de Caballeria de la Guardia

0-1 Escuadrón de Coraceros

0-2 Escuadrones de Cosacos ó Cosacos

Irregulares

0-3 Cañones pesados

ALIADOS:

Austriacos (1805 y a partir de 1813)

Prusianos (a partir de 1806)

BRIGADA DE JÄGER (1808-1814)

Factor estratégico: 3

UNIDADES BÁSICAS:

2-4 Batallones de Jäger

0-3 Cañones ligeros o medios.

APOYO:

0-1 Batallones de mosqueteros.

0-1 Escuadrón de caballería ligera

0-1 Escuadrón de Cosacos

0-1 Escuadrón de Ulanos

0-2 Cañones montados

APOYO DE ÉLITE:

0-1 Batallón de Infanteria ó Jagers de la Guardia

0-2 Escuadrones de Caballería ligera

0-2 Escuadrones de Cosacos

0-1 Escuadrón de Dragones

0-1 Escuadrón de Coraceros ó Cosacos

Irregulares

0-2 Cañones Pesados

ALIADOS:

Austriacos (a partir de 1813)

Prusianos (a partir de 1813)

BRIGADA DE OPOLCHENIYE (1808-1814)

Factor estratégico: 1

UNIDADES BÁSICAS:

2-4 Batallones de opolcheniye

0-1 Cañones ligeros o medios a pie

APOYO:

0-1 Batallones de Mosqueteros

0-1 Cañones medios

APOYO DE ÉLITE:

0-1 Batallón de Jägers

0-1 Escuadrones de Caballería ligera

0-2 Escuadrones de Cosacos ó Cosacos

Irregulares

ALIADOS:

Austriacos (a partir de 1813)

Prusianos (a partir de 1813)

BRIGADA DE GRANADEROS (1808-1814)

Factor estratégico: 4

UNIDADES BÁSICAS:

2-4 Batallones de granaderos o granaderos de Pavlov (hasta 2 batallones de Paulov)

0-3 Cañones medios o pesados

APOYO:

0-2 Batallones de mosqueteros

0-1 Batallón de Jäger

0-1 Escuadrón de Dragones.

0-2 Escuadrones de Caballería ligera

0-1 Escuadrón de Ulanos

0-3 Cañones pesados

APOYO DE ÉLITE:

0-1 Batallón de Infanteria ó Jagers de la Guardia

0-1 Escuadrón de Caballeria de la Guardia

0-2 Escuadrones de Cosacos ó Cosacos

Irregulares

0-1 Escuadrón de Coraceros

ALIADOS:

Austriacos (a partir de 1813)

Prusianos (a partir de 1813)

**BRIGADA DE LA GUARDIA
(1808-1814)**

Factor estratégico: 6

UNIDADES BÁSICAS:

2-4 Batallones de infantería de la Guardia
o Jäger de la Guardia (0-2 Batallones)
0-3 Cañones medios o pesados

APOYO:

0-1 Batallón de Jäger
0-1 Escuadrón de Coraceros
0-2 Escuadrones de Caballería de La
Guardia
0-2 Batallones de infantería de línea
0-3 Cañones pesados

APOYO DE ÉLITE:

0-2 Escuadrones de Caballería ligera
0-2 Escuadrones de Cosacos ó Cosacos
Irregulares
0-1 Escuadrón de Dragones
0-1 Escuadrón de Coraceros
0-1 Escuadrón de Ulanos
0-2 Cañones montados

ALIADOS:

Austriacos (1805 y a partir de 1813)
Prusianos (a partir de 1813)

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

Factor estratégico: 3

UNIDADES BÁSICAS:

2-4 Batallones de mosqueteros
0-3 Cañones ligeros o medios

APOYO:

0-1 Batallón de Jäger
0-2 Escuadrones de Caballería ligera
0-1 Escuadrón de Dragones
0-2 Escuadrón de Cosacos ó Cosacos
Irregulares
0-1 Escuadrón de Ulanos
0-3 Cañones montados

APOYO DE ÉLITE:

0-1 Escuadrón de Coraceros
0-1 Batallón de Infanteria ó Jagers de la
Guardia
0-1 Escuadrón de Caballeria de la Guardia
0-3 Cañones pesados

ALIADOS:

Austriacos (1805 y a partir de 1813)
Prusianos (a partir de 1813)

INFANTERIA

BATALLÓN DE MOSQUETEROS

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:

Jagers (3 compañías, 20 ptos; 6 compañías, 40 ptos),

Granaderos (20ptos),

Oficial montado (5 ptos)

BATALLÓN DE JAGERS

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

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especiales: Formación abierta.

Opciones:

Carabineros (20 ptos);

Oficial montado (5 ptos).

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

Un Batallón de Jägers puede dividirse para dar tiradores a batallones de 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 GRANADEROS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	7	11/13	3+	115
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	14	14/16	3+	230

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especiales: Granaderos, Combatientes expertos.

Opciones:

Tozudos (3 compañías, 10 pts; 6 compañías, 20 pts),

Oficial montado (5 pts).

BATALLÓN DE GRANADEROS DE PAVLOV

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	7	12/14	3+	130
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	14	15/17	3+	260

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especiales: Granaderos, Tozudos, Combatientes expertos.

Opciones:

Oficial montado (5 pts).

OPOLCHENIYE

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	5+	3+	6	8/9	5+	35
6 Compañías (24)	4	5+	5+	3+	12	10/12	5+	75

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Opciones:

Oficial montado (5 pts).

CABALLERIA

ESCUADRÓN DE CORACEROS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	6	3+	-	5+	10	11/13	4+	140
2 Compañías (10)	6	3+	-	5+	15	14/16	4+	280
3 Compañías (15)	6	3+	-	5+	20	17/19	4+	420

Equipo: Espada y Coraza.

Especial: Fuerza demoledora (1) y Cruel.

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
3 Compañías (15)	7	4+	-	5+	17	17/19	4+	330

Equipo: Espada.

Especial: Fuerza demoledora (1).

Opciones:

Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRÓN DE JÄGERS A CABALLO

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	4+	5+	4+	8	10/12	3+	110
2 Compañías (10)	8	4+	5+	4+	12	13/15	3+	220

Equipo: Sable y carabinas.

Especial: Formación abierta, Ágil.

Opciones:

Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRÓN DE HÚSARES

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	4+	5+	4+	8	10/12	4+	115
2 Compañías (10)	8	4+	5+	4+	12	13/15	4+	230
3 Compañías (15)	8	4+	5+	4+	16	16/18	4+	345

Equipo: Sable y carabinas.

Especial: Formación abierta, Vanguardia, Ágil.

Opciones:

Compañía de élite (20ptos).

A partir de 1812 podrán llevar lanzas, obteniendo Fuerza demoledora (1) solo cuando cargan.

Para un escuadrón de una compañía costara 10 puntos adicionales. Para un escuadrón de dos compañías costara 20 puntos adicionales. Y para un escuadrón de tres compañías costara 30 puntos adicionales.

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
3 Compañías (15)	8	4+	-	4+	16	16/18	4+	300

Equipo: Sable y Lanza.

Especial: Fuerza demoledora (1) solo cuando cargan.

Opciones:

Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRÓN DE COSACOS DE LÍNEA

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 y Lanza.

Especial: Fuerza demoledora (1) solo cuando cargan.

Causan miedo a las tropas con igual o menor coraje y a las unidades desordenadas.

CABALLERÍA IRREGULAR DE COSACOS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	4+	-	4+	7	9/11	5+	85
2 Compañías (10)	8	4+	-	4+	10	12/14	5+	170

Equipo: Sable y Lanza.

Especial:

Fuerza demoledora (1) solo cuando cargan.

Causan miedo a las tropas con igual o menor coraje y a las unidades desordenadas.

Opcion:

Formación Abierta (1 compañía, 10 pts; 2 compañías, 20 pts)

CABALLERÍA IRREGULAR DE BASKIRES

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	5+	4+	4+	7	9/11	5+	85
2 Compañías (10)	8	5+	4+	4+	10	12/14	5+	170

Equipo: Sable y Arco.

Especial: Siempre despliegan en formación abierta.

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+	45

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+	4+	1	9/11	4+	90

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

СънамиБогъ



GUARDIA IMPERIAL

BATALLÓN DE INFANTERÍA DE LA GUARDIA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	4+	4+	4+	8	11/13	3+	125
6 Compañías (24)	4	4+	4+	4+	16	14/16	3+	250

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Tozudo y Guardia.

Opciones:

Jägers (3 compañías, 20 pto; 6 compañías, 40 pto),

Oficial montado (5 pto).

BATALLÓN DE JAGERS DE LA GUARDIA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	4+	4+	4+	8	11/13	3+	145
6 Compañías (24)	4	4+	4+	4+	16	14/16	3+	290

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Formación abierta y Guardia.

Opciones:

Carabineros (20pts),

Vanguardia (3 compañías, 10 pto; 6 compañías, 20),

Oficial montado (5 pts).

CHEVALIER DE LA GARDE

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	7	3+	-	5+	10	12/14	3+	165
2 Compañías (10)	7	3+	-	5+	15	15/17	3+	330
3 Compañías (15)	7	3+	-	5+	20	18/20	3+	495

Equipo: Espada.

Especial: Fuerza demoledora (1), Cruel y Guardia.

Opciones:

Compañía de élite (20pts).

GUARDIA A CABALLO

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	7	3+	-	5+	10	11/13	3+	175
2 Compañías (10)	7	3+	-	5+	15	14/16	3+	350
3 Compañías (15)	7	3+	-	5+	20	17/19	3+	525

Equipo: Espada.

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

Opciones:

Compañía de élite (20ptos).

DRAGONES DE LA GUARDIA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	7	3+	-	5+	9	11/13	3+	145
2 Compañías (10)	7	3+	-	5+	13	14/16	3+	290
3 Compañías (15)	7	3+	-	5+	17	17/19	3+	435

Equipo: Espada.

Especial: Fuerza demoledora (1), Elan y Guardia.

Opciones:

Compañía de élite (20ptos).

JÄGERS DE LA GUARDIA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	4+	5+	4+	8	11/13	3+	135
2 Compañías (10)	8	4+	5+	4+	12	14/16	3+	270
3 Compañías (15)	8	4+	5+	4+	16	17/19	3+	405

Equipo: Sable y Carabinas.

Especial: Formación abierta, Ágil y Guardia.

Opciones:

Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRON DE HUSARES DE LA GUARDIA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	4+	5+	4+	8	11/13	3+	135
2 Compañías (10)	8	4+	5+	4+	12	14/16	3+	270
3 Compañías (15)	8	4+	5+	4+	16	17/19	3+	405

Equipo: Sable y Carabinas.

Especial: Formación abierta, Vanguardia, Ágil y Guardia.

Opciones:

Compañía de élite (20ptos).

A partir de 1812 podrán llevar lanzas, obteniendo Fuerza demoledora (1) solo cuando cargan.

Para un escuadrón de una compañía costara 10 puntos adicionales. Para un escuadrón de dos compañías costara 20 puntos adicionales. Y para un escuadrón de tres compañías costara 30 puntos adicionales.

COSACOS DE LA GUARDIA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	4+	-	4+	8	11/13	3+	140
2 Compañías (10)	8	4+	-	4+	12	14/16	3+	280
3 Compañías (15)	8	4+	-	4+	16	17/19	3+	420

Equipo: Sable y Lanza.

Especial: Fuerza demoledora (1), Cruel y Guardia. Temibles al combatir unidades con menor coraje o desordenadas.

Opciones:

Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRÓN DE ULANOS DE LA GUARDIA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	4+	-	4+	8	11/13	3+	130
2 Compañías (10)	8	4+	-	4+	12	14/16	3+	260
3 Compañías (15)	8	4+	-	4+	16	17/19	3+	390

Equipo: Sable y Lanza.

Especial: Fuerza demoledora (1) y Guardia.

Opciones:

Compañía de élite (20ptos).

ARTILLERÍA DE LA GUARDIA

ARTILLERÍA MEDIA A PIE

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	4/2	5+	5+	4+	1	10/12	3+	100

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	11/13	3+	115

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	3+	80

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

ARTILLERÍA LIGERA MONTADA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8/4	5+	5+	4+	1	10/12	3+	65

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	10/12	3+	100

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	3+	100

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 habilidad):

Aguantad (40 pts),

Estratega (15 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 habilidad):

Aguantad (40 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 (2 si lleva granadero, carabinero o Compañía de Elite)
- 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 redespargar 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 cañón [10 pesado; 8 medio y obús; 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.
- 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.
- 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

