

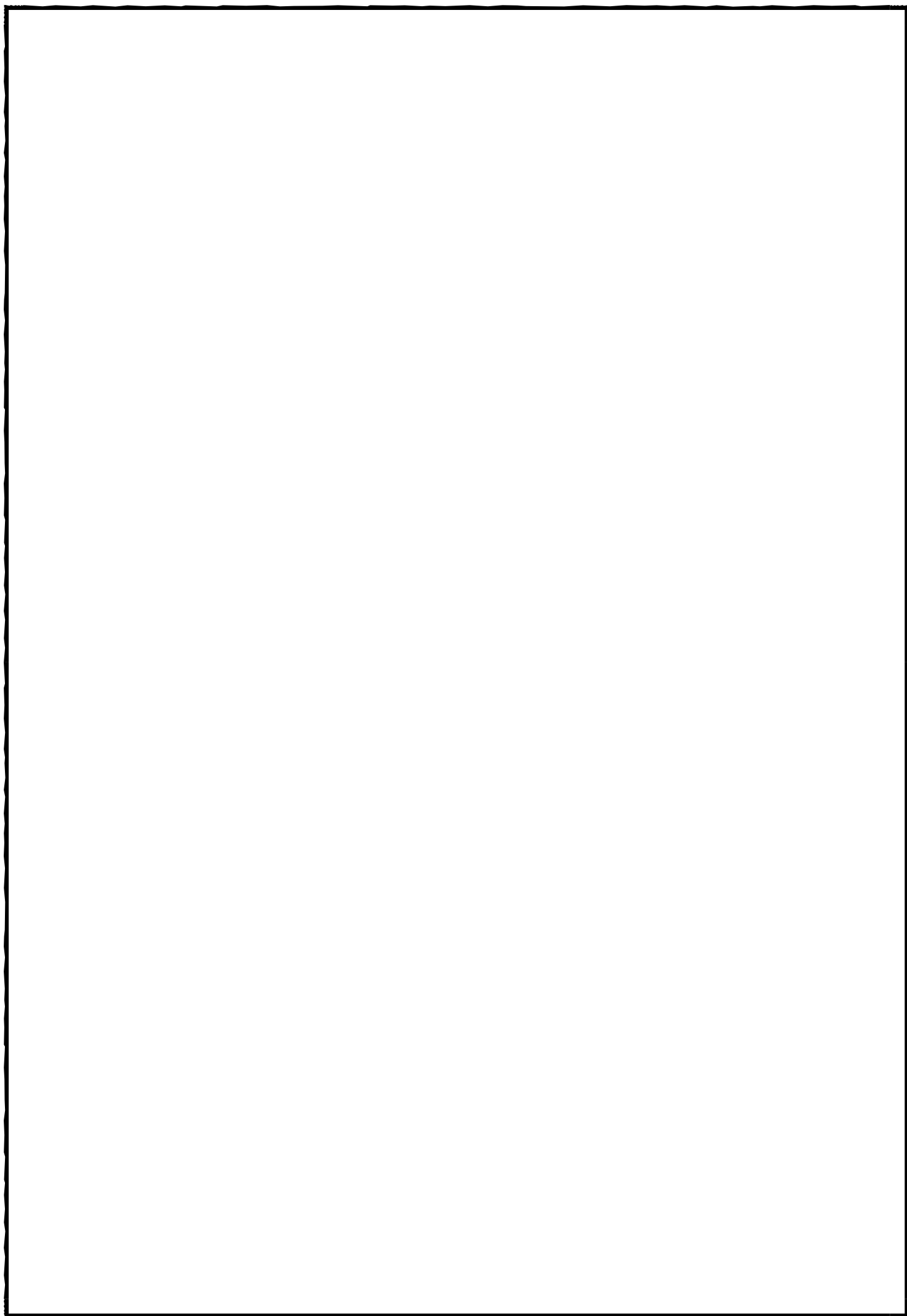


POTENCIAS MENORES

BAJO LA SOMBRA DEL ÁGUILA



PRIMERA EDICIÓN
-SERGIO MAINAR CASAUS-



ÍNDICE

BAVIERA	2
CONFEDERACIÓN DEL RHIN	8
DINAMARCA	14
REGNO D'ITALIA.....	26
NAPOLÉS	36
SAJONIA	42
DUCADO DE VARSOVIA	38
WESTFALIA	59
WURTEMBERG	49
JOSÉ BONAPARTE	76
SUECIA.....	57
HOLANDA Y BELGICA	64
BRUNSWICK	69
HANNOVER.....	74
NASSAU	79

BAVIERA



REGLAS ESPECIALES

Los bávaros pueden utilizar todas las formaciones.

Una vez por partida una unidad puede realizar una maniobra que requiera un chequeo de Disciplina sin necesidad de realizar ninguna tirada de dados, siempre y cuando esté en el radio de acción del General en jefe del ejército.

HABILIDADES

Las unidades de Infantería de línea pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos (20/40 pts), Élite (10/20 pts), Duros (15/30 pts), Elan (10/20 pts), Maniobreros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts), Resistentes (20/40 pts).

Las unidades de Infantería ligera y Jagers pueden comprar una de las siguientes habilidades: Ágil (10/20 pts), Duros (15/30pts), Maniobreros (15/30pts), Tozudos (10/20pts), Veteranos (15/30pts), Rápidos (10/20pts).

Las unidades de Infantería de la Guardia pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos (20/40pts), Duros (15/30pts), Elan (10/20pts), Maniobreros (15/30pts), Tozudos (10/20pts), Resistentes (20/40pts), Temibles (20/40pts).

Las unidades de Chevaulegers pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos (20/40pts), Elan (10/20pts), Maniobreros (15/30pts), Tozudos (10/20pts).

Las unidades de Dragones pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos (20/40pts), Elan (10/20pts), Tozudos (10/20pts), Duros (15/30pts), Temibles (20/40pts).

BRIGADA DE INFANTERÍA (1805-1812)

Factor estratégico: 4

UNIDADES BÁSICAS

2-3 Batallones de infantería de línea

0-2 Cañones ligeros o medios a pie

APOYO

0-1 Batallones de Infantería ligera

0-1 Escuadrones de Chevaulegers

0-2 Cañones montados.

APOYO DE ÉLITE

0-1 Escuadrones de Dragones

0-2 Cañones pesados

ALIADOS

Francia

Confederación del Rhin

Reino de Italia

Nápoles

Ducado de Varsovia

Sajonia

Westfalia

Württemberg

BRIGADA DE INFANTERÍA (1813-1814)

Factor estratégico: 4

UNIDADES BÁSICAS

1-3 Batallones de Infantería de línea

1-2 Batallones de Landwerh

0-2 Cañones ligeros o medios a pie

APOYO

0-1 Batallones de Infantería ligera

0-1 Escuadrones de Chevauleger

0-2 Cañones montados

APOYO DE ÉLITE

0-1 Batallones de Jägers

0-1 Batallones de Granaderos de la Guardia

0-1 Escuadrones de Dragones

0-2 Cañones pesados

INFANTERÍA

BATALLÓN DE INFANTERÍA DE LÍNEA

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: Infantería ligera (3 compañías, 20 ptos; 6 compañías, 40 ptos), Granaderos (20ptos), Oficial montado (5 ptos)

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+	100
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12	13/15	4+	200

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Formación abierta.

Opciones: Carabineros (20 ptos); Oficial montado (5 ptos).

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

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 (10 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+	120
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12	13/15	4+	240

Equipo: Rifle, bayoneta.

Especial: Formación abierta, Vanguardia.

Opciones: Oficial montado (5 pts).

BATALLÓN DE GRANADEROS DE LA GUARDIA

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+	14	14/16	4+	230

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Cruel, Guardia, Combatientes expertos.

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

CABALLERÍA

ESCUADRÓN DE CHEVAULEGERS

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

Equipo: Sable, pistolas y carabinas.

Especial: Formación abierta, Ágil.

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).

ARTILLERÍA

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+d3, 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+d3, Penetración (1), Metralla.

ARTILLERÍA LIGERA MONTADA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8/4	5+	5+	4+	1	9/11	4+	45

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+d3, Penetración (1), Metralla.

OFICIALES

GENERAL DE DIVISIÓN

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8	-	-	-	+3	16/18	2+	140

Especial: Individual, Muy inspirador, Muy disciplinario, Estratega.

Opciones (puede comprar hasta 3 habilidades): Estratega (15 pts), Gran estrategia (30 pts), Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Espoleador (20 pts), Heroico (20 pts), Momento oportuno (10 pts).

GENERAL DE BRIGADA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8	-	-	-	+2	15/17	3+	105

Especial: Individual, Muy inspirador, Muy disciplinario.

Opciones (puede comprar hasta 2 habilidades): Estratega (15 pts), Gran estrategia (30 pts), Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Espoleador (20 pts), Heroico (20pts), Valiente entre valientes (20 pts).

COMANDANTE

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8	-	-	-	+1	14/16	3+	60

Especial: Individual, Inspirador, Disciplinario.

Opciones (puede comprar 1 habilidad): Estratega (15 pts), Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Espoleador (20 pts), Heroico (20 pts), Valiente entre valientes (20 pts), Instructor (25 pts).

CONFEDERACIÓN DEL RHIN

REGLAS ESPECIALES:

La Confederación del Rin puede utilizar todas las formaciones.

Una vez por partida una unidad puede realizar una maniobra que requiera un chequeo de Disciplina sin necesidad de realizar ninguna tirada de dados, siempre y cuando esté en el radio de acción del General en jefe del ejército.

HABILIDADES:

Las unidades de Infantería de línea pueden comprar una de las siguientes habilidades: Élite (10/20 pts), Duros (15/30 pts), Elan (10/20 pts), Maniobreros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts). Las unidades de Infantería de línea novatas solo pueden comprar Tozudos (10/20 pts).

Las unidades de Infantería ligera pueden comprar una de las siguientes habilidades: Ágil (10/20 pts), Maniobreros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts), Veteranos (15/30pts).

Las unidades de Granaderos pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos(20/40pts), Duros (15/30 pts), Elan (10/20 pts), Tozudos (10/20 pts), Resistentes (20/40 pts).

Las unidades de Caballería ligera (Húsares, Jägers, Chevaulegers, Dragones ligeros)pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos(20/40pts), Elan (10/20), Maniobreros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts).

Las unidades de Lanceros pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos (20/40pts), Elan (10/20), Tozudos (10/20 pts), Duros (15/30 pts), Temibles (20/40).

BRIGADA DE INFANTERÍA (1805-1814)

Factor estratégico: 3

UNIDADES BÁSICAS

1-2 Batallones de infantería de línea.

2-3 Batallones de línea novatos

0-2 Cañones ligeros o medios a pie.

APOYO

0-1 Batallón de infantería ligera.

0-1 Escuadrones de Caballería ligera (Chevaulegers, Jägers y lanceros)

0-2 Cañones montados.

APOYO DE ÉLITE

0-1 Escuadrón de Dragones ligeros.

0-1 Escuadrones de Húsares.

ALIADOS

Francia

Baviera.

Reino de Italia.

Nápoles.

Ducado de Varsovia.

Sajonia.

Westfalia.

Württemberg.

INFANTERÍA

BATALLÓN DE INFANTERÍA DE LÍNEA

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: Voltigeurs (3 compañías, 20 pts; 6 compañías, 40 pts), Granaderos (20pts), Oficial montado (5 pts).

BATALLÓN DE INFANTERÍA DE LÍNEA NOVATOS

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: Voltigeurs (3 compañías, 20 pts; 6 compañías, 40 pts), Granaderos (20pts), 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+	100
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12	13/15	4+	200

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Formación abierta.

Opciones: Carabineros (20ptos), Oficial montado (5 ptos),

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

Una unidad puede cambiar el mosquete por rifles.

BATALLÓN DE GRANADEROS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	8	11/13	4+	95
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	14	14/16	4+	190

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Cruel, Combatientes expertos.

Opciones: Voltigeurs (3 compañías, 20 ptos; 6 compañías, 40 ptos), Oficial montado (5 ptos).

CABALLERÍA

ESCUADRÓN DE HÚSARES

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

Equipo: Sable y carabinas.

Especial: Formación abierta, Vanguardia, Ágil.

Opciones: Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRÓN DE JÄGERS

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

Equipo: Sable y carabinas.

Especial: Formación abierta, Ágil.

Opciones: Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRÓN DE CHEVAULEGERS

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

Equipo: Sable, pistolas y carabinas.

Especial: Formación abierta, Ágil.

Opciones: Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRÓN DE DRAGONES LIGEROS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	4+	5+	4+	8	11/13	3+	125
2 Compañías (10)	8	4+	5+	4+	12	14/16	3+	250

Equipo: Sable, pistolas y carabinas.

Especial: Formación abierta, Ágil.

Opciones: Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRÓN DE LANCEROS (solo a partir de 1809)

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 (20 pto).

ARTILLERÍA

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+d3, 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+d3, Penetración (1), Metralla.

ARTILLERÍA LIGERA MONTADA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8/4	5+	5+	4+	1	9/11	4+	45

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+d3, Penetración (1), Metralla.

OFICIALES

GENERAL DE DIVISIÓN

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8	-	-	-	+3	15/17	2+	135

Especial: Individual, Muy inspirador, Muy disciplinario.

Opciones (puede comprar hasta 3 habilidades): Estratega (15 pts), Gran estrategia (30 pts), Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Espoleador (20 pts), Heroico (20 pts), Momento oportuno (10 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 2 habilidades): Estratega (15 pts), Gran estrategia (30 pts), Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Espoleador (20 pts), Heroico (20pts), Valiente entre valientes (20 pts).

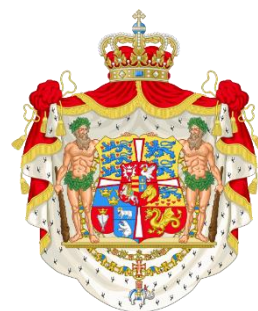
COMANDANTE

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8	-	-	-	+1	13/15	3+	55

Especial: Individual, Inspirador, Disciplinario.

Opciones (puede comprar 1 habilidad): Estratega (15 pts), Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Espoleador (20 pts), Heroico (20 pts), Valiente entre valientes (20 pts), Instructor (25 pts).

DINAMARCA



REGLAS ESPECIALES:

Los daneses pueden utilizar todas las formaciones.

HABILIDADES:

Las unidades de Infantería de línea pueden comprar una de las siguientes habilidades: Duros (15/30 pts), Elan (10/20 pts), Maniobreros (15/30 pts).

Las unidades de Jagers pueden comprar una de las siguientes habilidades: Ágil (10/20 pts), Maniobreros (15/30 pts), Veteranos (15/30 pts), Rápidos (10/20 pts).

Las unidades de Infantería de la Guardia pueden comprar una de las siguientes habilidades: Cruel (10/20pts), Combatientes expertos (20/40pts), Duros (15/30 pts), Resistentes (20/40 pts).

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

Las unidades de Caballería de línea (Dragones, Caballería Pesada) pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos(20/40pts), Tozudos (10/20 pts), Temibles (20/40 pts).

BRIGADA DE INFANTERÍA (1805-1814)

Factor estratégico: 2

UNIDADES BÁSICAS

2-3 Batallones de Infantería de línea

0-1 Cañones ligeros o medios a pie

APOYO

0-1 Batallonesde Jägers

0-2 Batallones de Milicias

0-1 Escuadrones de Caballería ligera (Húsares, Dragones ligeros)

0-1 Cañones montados

APOYO DE ÉLITE

0-1 Batallones de la Guardia

0-1 Escuadrones de Dragones

0-1 Escuadrones de Caballería pesada

0-1 Cañones ligeros o medios a pie

INFANTERÍA

BATALLÓN DE INFANTERÍA DE LÍNEA

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: Infantería ligera (3 compañías 20 pts; 6 compañías, 40 pts), Granaderos (20pts), Oficial montado (5 pts).

BATALLÓN DE LA MILICIA

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).

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+	120
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12	13/15	4+	240

Equipo: Rifle, bayoneta.

Especial: Formación abierta, Vanguardia.

Opciones: Oficial montado (5 pts).

BATALLÓN DE LA GUARDIA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	7	11/13	4+	90
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	13	14/16	4+	180

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Guardia.

Opciones: Infantería ligera (3 compañías 20 ptos; 6 compañías, 40 ptos), Oficial montado (5 ptos).

CABALLERÍA

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+	125
2 Compañías (10)	8	4+	5+	4+	12	13/15	4+	250

Equipo: Sable, pistolas y carabinas.

Especial: Formación abierta, Vanguardia, Ágil.

Opciones: Compañía de élite (20 ptos)

ESCUADRÓN DE DRAGONES LIGEROS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	4+	5+	4+	7	9/11	4+	105
2 Compañías (10)	8	4+	5+	4+	10	12/14	4+	210

Equipo: Sable, pistolas y carabinas.

Especial: Formación abierta, Ágil.

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	9/11	4+	105
2 Compañías (10)	7	4+	-	5+	13	12/14	4+	210

Equipo: Espada.

Especial: Fuerza demoledora (1).

Opciones: Compañía de élite (20ptos)

ESCUADRÓN DE CABALLERÍA PESADA

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

Equipo: Espada.

Especial: Fuerza demoledora (1).

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	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+d3, 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+d3, Penetración (1), Metralla.

ARTILLERÍA LIGERA MONTADA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8/4	5+	5+	4+	1	9/11	4+	45

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+d3, 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), Espoleador (20 pts), Momento oportuno (10 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 1 habilidad):Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Espoleador (20 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 1 habilidad):Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Espoleador (20 pts), Instructor (25 pts).

REGNO D'ITALIA



REGLAS ESPECIALES:

Los italianos pueden utilizar todas las formaciones.

Una vez por partida una unidad puede realizar una maniobra que requiera un chequeo de Disciplina sin necesidad de realizar ninguna tirada de dados, siempre y cuando esté en el radio de acción del General en jefe del ejército.

HABILIDADES:

Las unidades de Infantería de línea pueden comprar una de las siguientes habilidades: Élite (10/20 pts), Duros (15/30 pts), Elan (10/20 pts), Maniobreros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts), Resistentes (20/40 pts).

Las unidades de Infantería ligera pueden comprar una de las siguientes habilidades: Ágil (10/20), Duros (15/30 pts), Maniobreros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts), Veteranos (15/30 pts).

Las unidades de Infantería de la Guardia pueden comprar una de las siguientes habilidades: Cruel (10/20pts), Combatientes expertos(20/40pts), Duros (15/30 pts), Elan (10/20 pts), Maniobreros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts), Resistentes (20/40 pts).

Las unidades de Cacciatori pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos(20/40pts), Elan (10/20 pts), Maniobreros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts).

Las unidades de Dragones y Guardias de Honor pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos(20/40pts), Elan (10/20 pts), Tozudos (10/20 pts), Duros (15/30 pts), Temibles (20/40 pts).

BRIGADA DE INFANTERÍA (1805-1814)

Factor estratégico: 3

UNIDADES BÁSICAS

2-4 Batallones de Infantería de Línea

0-2 Cañones ligeros o medios a pie

APOYO

0-2 Batallones de Infantería Ligera (se puede cambiar uno de ellos por Batallón Dálmata)

0-2 Escuadrones de Cacciatori

0-1 Escuadrones de Dragoni

0-1 Escuadrones de Volontieri (sólo en 1813-1814)

0-2 Cañones montados

APOYO DE ÉLITE

0-1 Batallones de Infantería / Escuadrones de Caballería de la Guardia

0-1 Bersaglieri di Brescia

0-2 Cañones Pesados

BRIGADA DE INFANTERÍA DE LA GUARDIA (1805-1814) / CAMPAÑA DE RUSIA (1812)

Factor estratégico: 4

UNIDADES BÁSICAS

1-2 Batallones de Guardia de Línea (Granatieri o Cacciatori/Carabinieri)

0-1 Batallones de Conscritti (sólo entre 1810 y 1813)

0-1 Batallones de Veliti (Granatieri o Cacciatori/Carabinieri)

0-2 Cañones ligeros o medios a pie de la Guardia

APOYO

0-1 Compañías de la Guardia d'Onore

0-1 Escuadrones de Dragoni de la Guardia

0-2 Cañones montados de la Guardia

APOYO DE ÉLITE

0-1 Compañías de la Gendarmeria Scelta

0-1 Escuadrones de Dragoni

0-2 Cañones pesados de la Guardia



INFANTERÍA

BATALLÓN DE INFANTERÍA DE LÍNEA

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: Voltigeurs (3 compañías, 20 pts; 6 compañías, 40 pts), Granaderos (20pts), 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+	100
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12	13/15	4+	200

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Formación abierta.

Opciones: Carabinieri (20pts), 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.

BATALLÓN DÁLMATA

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: Mosquete, bayoneta.

Especial: Formación abierta, Cruel.

Opciones: Granaderos (20ptos), Oficial montado (5 pts).

BATALLÓN DE VOLONTAIRES (SÓLO EN 1813-1814)

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	6+	5+	3+	6	8/10	5+	30
6 Compañías (24)	4	6+	5+	3+	12	11/13	5+	60

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Opciones: Oficial montado (5 pts).

BATALLÓN DE TIRADORES (SÓLO EN 1813-1814)

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

Equipo: Rifle, arma de mano.

Especiales: Sigiloso. Los tiradores siempre estarán en formación abierta, no pueden utilizar otro tipo de formación.

Opciones: Pueden tener la regla de Vanguardia por 10 pts

BATALLÓN DE GRANATIERI

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	8	11/13	3+	120
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	16	14/16	3+	240

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Guardia, Granaderos.

Opciones: Oficial montado (5 pts)

BATALLÓN DE CACCIATORI

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	8	11/13	3+	140
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	16	14/16	3+	280

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Formación abierta, Guardia.

Opciones: Oficial montado (5 pts)

BATALLÓN DE VELITI GRANATIERI

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	4+	4+	4+	8	11/13	3+	130
6 Compañías (24)	4	4+	4+	4+	16	14/16	3+	260

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Guardia, Duro, Granaderos.

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

BATALLÓN DE VELITI CACCIATORI

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	8	11/13	3+	160
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	16	14/16	3+	320

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Formación abierta, Guardia, Tozudo.

Opciones: Oficial montado (5 pts).

BATALLÓN DE CONSCRITTI

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	7	11/13	3+	135
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	14	14/16	3+	270

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Formación abierta, Guardia.

Opciones: Oficial montado (5 pts)

CABALLERÍA

ESCUADRÓN DE CACCIATORI

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, pistolas y carabinas.

Especial: Formación abierta, Ágil.

Opciones: Compañía de élite (20pts).

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 DRAGONES DE LA GUARDIA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	7	4+	-	5+	11	12/14	3+	170
2 Compañías (10)	7	4+	-	5+	16	15/17	3+	340

Equipo: Espada.

Especial: Fuerza demoledora (1), Guardia, Tozudo

GENDARMERIA SCELTA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	7	3+	-	5+	11	12/14	3+	185

Equipo: Espada.

Especial: Fuerza demoledora (1), Guardia, Tozudo, Compañía de élite.

ESCUADRÓN DE GUARDIA d'ONORE

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	7	3+	-	5+	10	12/14	3+	185

Equipo: Espada.

Especial: Fuerza demoledora (1), Guardia, Cruel, Compañía de élite.

ARTILLERÍA

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+d3, 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+d3, Penetración (1), Metralla.

ARTILLERÍA LIGERA MONTADA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8/4	5+	5+	4+	1	9/11	4+	45

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+d3, Penetración (1), Metralla.

OFICIALES

GENERAL DE DIVISIÓN

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8	-	-	-	+3	16/18	2+	140

Especial: Individual, Muy inspirador, Muy disciplinario, Estratega.

Opciones (puede comprar hasta 3 habilidades): Gran estrategia (30 pts), Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Espoleador (20 pts), Heroico (20 pts), Momento oportuno (10 pts).

GENERAL DE BRIGADA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8	-	-	-	+2	15/17	3+	105

Especial: Individual, Muy inspirador, Muy disciplinario.

Opciones (puede comprar hasta 2 habilidades): Estratega (15 pts), Gran estrategia (30 pts), Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Espoleador (20 pts), Heroico (20 pts).

COMANDANTE

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8	-	-	-	+1	14/16	3+	60

Especial: Individual, Inspirador, Disciplinario.

Opciones (puede comprar 1 habilidad): Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Espoleador (20 pts), Heroico (20 pts), Valiente entre valientes (20 pts), Instructor (25 pts).

NÁPOLES



REGLAS ESPECIALES:

Los napolitanos pueden utilizar todas las formaciones.

Una vez por partida una unidad puede realizar una maniobra que requiera un chequeo de Disciplina sin necesidad de realizar ninguna tirada de dados, siempre y cuando esté en el radio de acción del General en jefe del ejército.

HABILIDADES:

Las unidades de Infantería de línea pueden comprar una de las siguientes habilidades: Duros (15/30 pts), Maniobreros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts), Resistentes (20/40 pts).

Las unidades de Infantería ligera pueden comprar una de las siguientes habilidades: Ágil (10/20 pts), Duros (15/30 pts), Maniobreros (15/30 pts).

Las unidades de Infantería de la Guardia pueden comprar una de las siguientes habilidades: Cruel (10/20pts), Combatientes expertos(20/40pts), Duros (15/30 pts), Elan (10/20 pts).

Las unidades de Cazadores pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos(20/40pts), Maniobreros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts).

Las unidades de Lanceros y Caballería de la Guardia pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos(20/40pts), Elan (10/20 pts), Temibles (20/40 pts), Maniobreros (15/30 pts).

BRIGADA DE INFANTERÍA (1805-1814)

Factor estratégico: 2

UNIDADES BÁSICAS

2-3 Batallones de infantería línea.

0-1 Batallones de infantería de ligera.

0-2 Cañones ligeros o medios a pie.

APOYO

0-1 Batallones de infantería de ligera.

0-2 Escuadrones de Cazadores o lanceros.

0-2 Cañones montados.

APOYO DE ÉLITE

0-3 Batallones de Infantería de la Guardia.

0-2 Cañones pesados.

INFANTERÍA

BATALLÓN DE INFANTERÍA DE LÍNEA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	5+	3+	6	9/10	4+	45
6 Compañías (24)	4	5+	5+	3+	12	11/13	4+	90

Equipo: Mosquete, bayoneta.

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

BATALLÓN DE INFANTERÍA LIGERA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	5+	3+	6	9/10	4+	85
6 Compañías (24)	4	5+	5+	3+	12	11/13	4+	170

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Formación abierta.

Opciones: Carabineros (20pts), Oficial montado (5 pts).

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

BATALLÓN DE INFANTERÍA DE LA GUARDIA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	6	10/12	4+	70
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12	13/15	4+	140

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Guardia.

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

CABALLERÍA

ESCUADRÓN DE CAZADORES

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	4+	5+	4+	7	9/11	4+	105
2 Compañías (10)	8	4+	5+	4+	10	12/14	4+	210

Equipo: Sable, pistolas y carabinas.

Especial: Formación abierta, Ágil.

Opciones: Compañía de élite (20 pts)

ESCUADRÓN DE LANCEROS:

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

Equipo: Sable, lanza.

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

Opciones: Compañía de élite (20 pts).

ESCUADRÓN DE CABALLERÍA DE LA GUARDIA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	7	4+	-	5+	9	10/12	4+	115
2 Compañías (10)	7	4+	-	5+	13	13/15	4+	230

Equipo: Espada.

Especial: Guardia, Cruel.

Opciones: Compañía de élite (20 pts).

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+	30

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+d3, 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	8/10	4+	75

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

ARTILLERÍA LIGERA MONTADA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8/4	5+	5+	4+	1	8/10	4+	40

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	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	8/10	4+	85

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

OFICIALES

GENERAL DE DIVISIÓN

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8	-	-	-	+3	14/16	3+	125

Especial: Individual, Muy inspirador, Muy disciplinario.

Opciones (puede comprar hasta 2 habilidades): Estratega (15 pts), Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Momento oportuno (10 pts).

GENERAL DE BRIGADA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8	-	-	-	+2	13/15	3+	95

Especial: Individual, Muy inspirador, Muy disciplinario.

Opciones (puede comprar 1 habilidad): Estratega (15 pts), Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts).

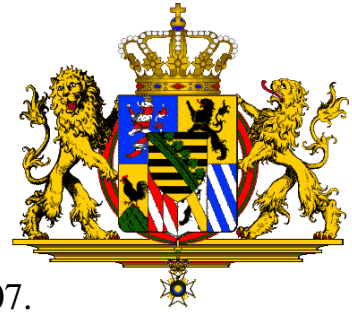
COMANDANTE

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8	-	-	-	+1	12/14	4+	45

Especial: Individual, Inspirador, Disciplinario.

Opciones (puede comprar 1 habilidad): Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Instructor (25 pts).

SAJONIA



REGLAS ESPECIALES:

Los sajones no pueden utilizar la columna de ataque hasta 1807.

HABILIDADES:

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

Las unidades de Infantería ligera pueden comprar una de las siguientes habilidades: Ágil (10/20pts), Maniobreros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts).

Las unidades de Granaderos pueden comprar una de las siguientes habilidades: Duros (15/30 pts), Elan (10/20pts), Tozudos (10/20 pts), Resistentes (20/40 pts), Combatientes expertos (20/40pts).

Las unidades de Infantería de la Guardia pueden comprar una de las siguientes habilidades: Cruel (10/20pts), Combatientes expertos (20/40pts), Duros (15/30 pts), Elan (10/20pts), Maniobreros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts), Resistentes (20/40 pts).

Las unidades de Caballería ligera (Húsares y Chevaulegers) pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos(20/40pts), Elan (10/20pts), Maniobreros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts).

Las unidades de Coraceros y Garde du Corps pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos(20/40pts), Elan (10/20pts), Tozudos (10/20 pts), Duros (15/30 pts), Temibles (20/40pts).

BRIGADA DE INFANTERÍA (1806)

Factor estratégico: 2

UNIDADES BÁSICAS

2-4 Batallones de infantería línea

0-2 Cañones ligeros o medios a pie

APOYO

0-1 Batallones de infantería de ligera

0-1 Batallones de Granaderos

0-2 Escuadrones de Húsares o
Chevaulegers

APOYO DE ÉLITE

0-1 Batallones de Infantería de la
Guardia

0-1 Batallones de Coraceros

0-2 Cañones medios

BRIGADA DE INFANTERÍA (1807-1813):

Factor estratégico: 3

UNIDADES BÁSICAS

2-5 Batallones de Infantería línea

0-2 Cañones ligeros o medios a pie

APOYO

0-2 Batallones de Infantería de ligera

0-1 Batallones de Granaderos

0-2 Batallones de Landwerh

0-2 Escuadrones de Húsares o
Chevaulegers.

0-2 Cañones montados.

APOYO DE ÉLITE

0-2 Batallones de Infantería de la
Guardia

0-1 Batallones de Coraceros

0-2 Cañones medios

INFANTERÍA

BATALLÓN DE INFANTERÍA DE LÍNEA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías(12)	4	5+	4+	4+	6	9/11	4+	55
6 Compañías(24)	4	5+	4+	4+	12	12/14	4+	110

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Opciones: Infantería ligera (3 compañías, 20 pts; 6 compañías, 40 pts), Granaderos (20pts), 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	9/11	4+	95
6 Compañías(24)	4	5+	4+	4+	12	12/14	4+	190

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Formación abierta.

Opciones: Carabineros (20pts), Oficial montado (5 pts)

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

BATALLÓN DE GRANADEROS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías(12)	4	5+	4+	4+	8	11/13	3+	100
6 Compañías(24)	4	5+	4+	4+	14	14/16	3+	200

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Cruel, Combatientes expertos.

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

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

BATALLÓN DE LA GUARDIA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías(12)	4	5+	4+	4+	8	11/13	3+	120
6 Compañías(24)	4	5+	4+	4+	16	14/16	3+	240

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Guardia, Combatientes expertos, Cruel.

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

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

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 ptos).

CABALLERÍA

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+	125
2 Compañías (10)	8	4+	5+	4+	12	13/15	4+	250

Equipo: Sable, pistolas y carabina.

Especial: Formación abierta, Vanguardia, Ágil.

Opciones: Compañía de élite (20 ptos).

ESCUADRÓN DE CHEVAULEGERS

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

Equipo: Sable y carabina.

Especial: Formación abierta, Ágil.

Opciones: Compañía de élite (20ptos).

Entre 1808 y 1813 pueden tener una tercera compañía.

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	15/17	4+	420

Equipo: Espada.

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

Opciones: Compañía de élite (20 ptos).

ESCUADRÓN DE GARDE DU CORPS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	7	3+	-	5+	10	11/13	3+	140
2 Compañías (10)	7	3+	-	5+	15	14/16	3+	280

Equipo: Espada, pistolas y mosquetón.

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

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	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+d3, 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+d3, Penetración (1), Metralla.

ARTILLERÍA LIGERA MONTADA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8/4	5+	5+	4+	1	9/11	4+	45

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+d3, 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): Estratega (15 pts), Aguantad (20 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Heroico (20 pts), Valiente entre valientes (20 pts).

GENERAL DE BRIGADA

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 1 habilidad): Estratega (15 pts), Aguantad (20 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Heroico (20 pts), Valiente entre valientes (20 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 1 habilidad): Aguantad (20 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Heroico (20 pts), Valiente entre valientes (20 pts), Instructor (25 pts).

DUCADO DE VARSOVIA



REGLAS ESPECIALES:

El Ducado de Varsovia puede utilizar todas las formaciones.

Una vez por partida una unidad puede realizar una maniobra que requiera un chequeo de Disciplina sin necesidad de realizar ninguna tirada de dados, siempre y cuando esté en el radio de acción del General en jefe del ejército.

Los soldados polacos son capaces de soportar más castigo que los de otros ejércitos. Para representar esta capacidad, las unidades de Infantería polaca no deberán realizar Pruebas de coraje hasta que hayan recibido la tercera baja.

Entrenamiento en escaramuzas: Un ejército formado íntegramente por brigadas polacas podrá adquirir la habilidad Formación abierta para sus unidades de Infantería de línea (3 compañías, 40 puntos; 6 compañías, 80 puntos), hasta un máximo de dos unidades.

HABILIDADES:

Las unidades de Infantería de línea pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos(20/40ptos), Élite (10/20 ptos), Duros (15/30 ptos), Elan (10/20 ptos), Maniobreros (15/30 ptos), Tozudos (10/20 ptos), Resistentes (20/40 ptos), Odio (20/40 ptos).

Las unidades de Caballería ligera (Húsares, Cazadores) pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos(20/40ptos), Elan (10/20 ptos), Maniobreros (15/30 ptos), Tozudos (10/20 ptos), Odio (20/40 ptos).

Las unidades de Coraceros y Lanceros pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos(20/40/60 ptos), Elan (10/20/30 ptos), Tozudos (10/20/30 ptos), Duros (15/30/45 ptos), Temibles (20/40/60 ptos), Odio (20/40/60 ptos).

BRIGADA DE INFANTERÍA (1805-1813):

En la Península Ibérica solo se pueden utilizar como apoyo a otros ejércitos

Factor estratégico: 5

UNIDADES BÁSICAS

2-4 Batallones de Infantería línea.

0-2 Cañones ligeros o medios a pie

APOYO

0-2 Escuadrones de Húsares o Cazadores.

0-2 Cañones montados.

APOYO DE ÉLITE

0-3 Escuadrones de lanceros

0-1 Batallones de coraceros

0-2 Cañones medios.

ALIADOS

Confederación del Rhin

Reino de Italia

Nápoles

Legión del Vístula

Westfalia

INFANTERÍA

BATALLÓN DE INFANTERÍA DE LÍNEA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	6	11/13	4+	65
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12	14/16	4+	130

Equipo: Mosquete, bayoneta.

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

Hasta un máximo de dos unidades pueden tener la regla formación abierta por 40 puntos si son 3 compañías o por 80 puntos cada una. Sólo para ejércitos formados por brigadas polacas en su totalidad.

CABALLERÍA

ESCUADRÓN DE LANCEROS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	4+	-	4+	9	12/14	4+	115
2 Compañías (10)	8	4+	-	4+	13	15/17	4+	230
3 Compañías (15)	8	4+	-	4+	17	18/20	4+	345

Equipo: Sable, lanza.

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

Opciones: Ágil (1 compañía, 10 pts; 2 compañías, 20 pts; 3 compañías, 30 pts).
Compañía de élite (20 pts)

Hasta 1814 pueden tener una tercera compañía, salvo en la Península Ibérica donde el máximo son dos.

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

Equipo: Sable, pistolas y carabinas.

Especial: Formación abierta, Vanguardia, Ágil.

Opciones: Compañía de élite (20 pts).

ESCUADRÓN DE CAZADORES

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, pistolas y carabinas.

Especial: Formación abierta, Ágil.

Opciones: Compañía de élite (20 ptos).

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

Equipo: Espada.

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

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	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.

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+d3, Penetración (1), Metralla.

ARTILLERÍA LIGERA MONTADA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8/4	5+	5+	4+	1	9/11	4+	45

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+d3, Penetración (1), Metralla.

OFICIALES

GENERAL DE DIVISIÓN

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8	-	-	-	+3	16/18	2+	140

Especial: Individual, Muy inspirador, Muy disciplinario, Estratega.

Opciones (puede comprar hasta 3 habilidades): Gran estrategia (30 pts), Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Espoleador (20 pts), Heroico (20 pts), Momento oportuno (10 pts).

GENERAL DE BRIGADA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8	-	-	-	+2	15/17	3+	105

Especial: Individual, Muy inspirador, Muy disciplinario.

Opciones (puede comprar hasta 2 habilidades): Estratega (15 pts), Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Espoleador (20 pts), Heroico (20 pts), Valiente entre valientes por 20 pts.

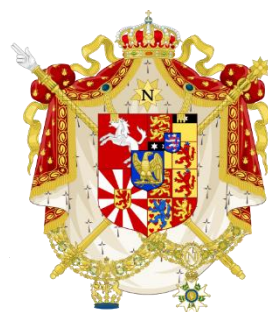
COMANDANTE

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8	-	-	-	+1	14/16	3+	60

Especial: Individual, Inspirador, Disciplinario.

Opciones (puede comprar 1 habilidad): Estratega (15 pts), Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Espoleador (20 pts), Heroico (20 pts), Valiente entre valientes (20 pts), Instructor (25 pts).

WESTFALIA



REGLAS ESPECIALES:

Los westfalianos pueden utilizar todas las formaciones.

Una vez por partida una unidad puede realizar una maniobra que requiera un chequeo de Disciplina sin necesidad de realizar ninguna tirada de dados, siempre y cuando esté en el radio de acción del General en jefe del ejército.

HABILIDADES:

Las unidades de Infantería de línea pueden comprar una de las siguientes habilidades: Élite (10/20 pts), Elan (10/20 pts), Maniobreros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts), Resistentes (20/40 pts).

Las unidades de Infantería ligera y jagers pueden comprar una de las siguientes habilidades: Ágil (10/20 pts), Maniobreros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts), Veteranos (15/30 pts), Rápidos (10/20 pts).

Las unidades de Infantería de la Guardia pueden comprar una de las siguientes habilidades: Cruel (10/20pts), Combatientes expertos(20/40pts), Duros (15/30 pts), Elan (10/20 pts), Maniobreros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts), Resistentes (20/40 pts).

Las unidades de Caballería ligera (Húsares y Chevaulegers) pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos(20/40pts), Elan (10/20 pts), Maniobreros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts).

Las unidades de Caballería de línea Coraceros y de La Guardia pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos(20/40/60 pts), Elan (10/20/30 pts), Tozudos (10/20/30 pts), Duros (15/30/45 pts), Temibles (20/40/60 pts).

BRIGADA DE INFANTERÍA (1805-1813)

Factor estratégico: 3

UNIDADES BÁSICAS

2-4 Batallones de Infantería línea

0-1 Batallones de Infantería ligera

0-2 Cañones ligeros o medios a pie

APOYO

0-1 Batallones de Infantería ligera

0-2 Escuadrones de Húsares o Chevaulegers

0-2 Cañones montados

APOYO DE ÉLITE

0-1 Batallón de Jäger

0-1 Escuadrón de Coraceros

0-1 Escuadrón de la Guardia

0-2 Cañones medios

ALIADOS:

Confederación del Rhin

Reino de Italia

Nápoles

Westfalia

Legión del Vístula

INFANTERÍA

BATALLÓN DE INFANTERÍA DE LÍNEA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	6	9/11	4+	55
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12	12/14	4+	110

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Opciones: Infantería ligera (3 compañías, 20 pts; 6 compañías, 40 pts), Granaderos (20pts), 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	9/11	4+	95
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12	12/14	4+	190

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Formación abierta.

Opciones: Carabineros (20pts), Oficial montado (5 pts).

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

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+	100
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12	13/15	4+	200

Equipo: Rifle, bayoneta.

Especial: Formación abierta.

Opciones: Carabineros (20ptos), Oficial montado (5 pto).

Pueden tener la habilidad Vanguardia por 10 pto si son 3 compañías y por 20 pto si son 6 compañías.

BATALLÓN DE LA GUARDIA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	8	11/13	3+	110
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	16	14/16	3+	220

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Guardia, Cruel.

Opciones: Infantería ligera (3 compañías, 40 pto; 6 compañías, 60 pto), Oficial montado (10 pto).

Pueden tener la habilidad Tozudos por 10 pto si son 3 compañías y por 20 pto si son 6 compañías.

CABALLERÍA

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+	125
2 Compañías (10)	8	4+	5+	4+	12	13/15	4+	250

Equipo: Sable, pistolas y carabinas.

Especial: Formación abierta, Vanguardia, Ágil.

Opciones: Compañía de élite (20 ptos).

ESCUADRÓN DE CHEVAULEGERS

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

Equipo: Sable, pistolas y carabinas.

Especial: Formación abierta, Ágil.

Opciones: Compañía de élite (20ptos).

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.

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

Opciones: Compañía de élite (20ptos).

Hasta 1812 pueden tener una tercera compañía.

ESCUADRÓN DE LA GUARDIA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	3+	-	5+	10	11/13	3+	125
2 Compañías (10)	8	3+	-	5+	15	14/16	3+	250

Equipo: Espada.

Especial: Guardia, Cruel.

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	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+d3, 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+d3, Penetración (1), Metralla.

ARTILLERÍA LIGERA MONTADA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8/4	5+	5+	4+	1	9/11	4+	45

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+d3, 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): Estratega (15 pts), Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Espoleador (20 pts), Heroico (20 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 1 habilidad): Estratega (15 pts), Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Espoleador (20 pts), Heroico (20 pts), Valiente entre valientes (20 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 1 habilidad): Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Espoleador (20 pts), Heroico (20 pts), Valiente entre valientes (20 pts), Instructor (25 pts).

WURTTEMBERG



REGLAS ESPECIALES:

Los wurtembergueses pueden utilizar todas las formaciones.

Una vez por partida una unidad puede realizar una maniobra que requiera un chequeo de Disciplina sin necesidad de realizar ninguna tirada de dados, siempre y cuando esté en el radio de acción del General en jefe del ejército.

HABILIDADES:

Las unidades de Infantería de línea pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos(20/40ptos), Élite (10/20 ptos), Duros (15/30 ptos), Elan (10/20 ptos), Maniobreros (15/30 ptos), Tozudos (10/20 ptos), Resistentes (20/40 ptos).

Las unidades de Infantería ligera pueden comprar una de las siguientes habilidades: Ágil (10/20 ptos), Duros (15/30 ptos), Maniobreros (15/30 ptos), Tozudos (10/20 ptos), Veteranos (15/30 ptos), Rápidos (10/20 ptos).

Las unidades de Infantería de la Guardia pueden comprar una de las siguientes habilidades: Cruel (10/20ptos), Combatientes expertos(20/40ptos), Duros (15/30 ptos), Elan (10/20 ptos), Maniobreros (15/30 ptos), Tozudos (10/20 ptos), Resistentes (20/40 ptos).

Las unidades de Caballería ligera (Húsares, Cazadores) pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos(20/40ptos), Elan (10/20 ptos), Maniobreros (15/30 ptos), Tozudos (10/20 ptos).

Las unidades de Dragones pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos(20/40ptos), Elan (10/20 ptos), Tozudos (10/20 ptos), Duros (15/30 ptos), Temibles (20/40 ptos).

BRIGADA DE INFANTERÍA (1805-1813):

Factor estratégico: 4

UNIDADES BÁSICAS

2-3 Batallones de Infantería línea

0-1 Batallones de Infantería ligera

0-2 Cañones ligeros o medios a pie

APOYO

0-2 Escuadrones de Húsares o Chevaulegers

0-2 Cañones montados

APOYO DE ÉLITE

0-1 Batallones de la Guardia

0-2 Cañones medios

ALIADOS

Confederación del Rhin

Reino de Italia

Napolitanos

Westfalianos

Ducado de Varsovia

Legión del Vístula

INFANTERÍA

BATALLÓN DE INFANTERÍA DE LÍNEA

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: Voltigeurs (3 compañías, 20 pts; 6 compañías, 40 pts), Granaderos (20pts), 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+	100
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12	13/15	4+	200

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Formación abierta.

Opciones: Carabineros (20pts), Oficial montado (5 pts)

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

BATALLÓN DE LA GUARDIA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	8	11/13	3+	120
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	16	14/16	3+	240

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Guardia, Cruel, Combatientes expertos.

Opciones: Voltigeurs (3 compañías, 20 ptos; 6 compañías, 40 ptos), Oficial montado (5 ptos).

Pueden tener la habilidad Tozudos por 10 ptos si son 3 compañías y 20 ptos si son 6 compañías.

CABALLERÍA

ESCUADRÓN DE CHEVAULEGERS

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

Equipo: Sable y carabinas.

Especial: Formación abierta, Ágil.

Opciones: Compañía de élite (20 ptos).

ESCUADRÓN DE CAZADORES

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

Equipo: Sable y carabinas.

Especial: Formación abierta, Ágil.

Opciones: Compañía de élite (20 ptos)

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)

ARTILLERÍA:

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+d3, 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+d3, Penetración (1), Metralla.

ARTILLERÍA LIGERA MONTADA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8/4	5+	5+	4+	1	9/11	4+	45

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+d3, Penetración (1), Metralla.

OFICIALES

GENERAL DE DIVISIÓN

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8	-	-	-	+3	16/18	2+	140

Especial: Individual, Muy inspirador, Muy disciplinario, Estratega.

Opciones (puede comprar hasta 3 habilidades): Gran estrategia (30 pts), Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Espoleador (20 pts), Heroico (20 pts), Momento oportuno (10 pts).

GENERAL DE BRIGADA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8	-	-	-	+2	15/17	3+	105

Especial: Individual, Muy inspirador, Muy disciplinario.

Opciones (puede comprar hasta 2 habilidades): Estratega (15 pts), Gran estrategia (30 pts), Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Espoleador (20 pts), Heroico (20 pts), Valiente entre valientes (20 pts).

COMANDANTE

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8	-	-	-	+1	14/16	3+	60

Especial: Individual, Inspirador, Disciplinario.

Opciones (puede comprar 1 habilidad): Estratega (15 pts), Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Espoleador (20 pts), Heroico (20 pts), Valiente entre valientes (20 pts), Instructor (25 pts).

JOSÉ BONAPARTE



REGLAS ESPECIALES:

Las tropas de José Bonaparte pueden utilizar todas las formaciones.

Un ejército puede incluir un máximo de dos Brigadas de Infantería José Bonaparte.

HABILIDADES:

Las unidades de Infantería de línea pueden comprar una de las siguientes habilidades: Maniobreros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts).

Las unidades de Infantería de la Guardia pueden comprar una de las siguientes habilidades: Cruel (10/20pts), Combatientes expertos(20/40pts), Duros (15/30 pts), Maniobreros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts).

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

BRIGADA DE INFANTERÍA (1809-1813)

Factor estratégico: 1

UNIDADES BÁSICAS

2-3 Batallones de Infantería línea

0-1 Cañonesligeros o medios a pie

APOYO

0-2 Escuadrones de Caballería

APOYO DE ÉLITE

0-2 Batallones de la Guardia

0-1 Cañones medios

ALIADOS

Francia

Confederación del Rhin

Reino de Italia

Nápoles

Westfalia

Ducado de Varsovia

INFANTERÍA

BATALLÓN DE INFANTERÍA DE LÍNEA:

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	6	9/11	4+	55
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12	12/14	4+	110

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Opciones: Voltigeurs (3 compañías, 20 ptos; 6 compañías, 40 ptos), Granaderos (20ptos), Oficial montado (5 ptos).

BATALLÓN DE LA GUARDIA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	6	10/12	4+	70
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12	13/15	4+	140

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Guardia.

Opciones: Voltigeurs (3 compañías, 20 ptos; 6 compañías, 40 ptos), Granaderos (20ptos), Oficial montado (5 ptos)

CABALLERÍA

ESCUADRÓN DE CABALLERÍA

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

Equipo: Sable, pistolas y carabinas.

Especial: Formación abierta, Ágil.

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+	30

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.

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 1 habilidad): Anticipación (25 pts), Formen (15 pts).

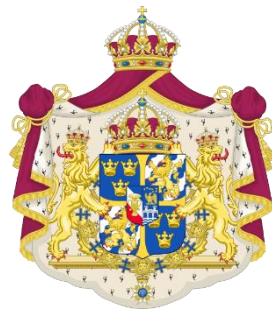
COMANDANTE

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 1 habilidad): Anticipación (25 pts).

SUECIA



REGLAS ESPECIALES:

Los suecos pueden utilizar la columna de ataque a partir de 1809.

HABILIDADES:

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

Las unidades de Infantería ligera y Jagers pueden comprar una de las siguientes habilidades: Ágil (10/20 pts), Duros (15/30 pts), Maniobreros (15/30 pts).

Las unidades de Infantería de la Guardia pueden comprar una de las siguientes habilidades: Cruel (10/20pts), Combatientes expertos(20/40pts), Duros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts), Resistentes (20/40 pts).

Las unidades de Caballería ligera (Húsares, Dragones ligeros) pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos(20/40pts), Maniobreros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts).

Las unidades de Caballería de línea (Dragones, Carabineros) pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos(20/40pts), Tozudos (10/20 pts), Temibles (20/40 pts).

Las unidades de Caballería de la Guardia (Húsares de la Guardia, Coraceros, Lifeguards) pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos(20/40pts), Elan (10/20 pts), Tozudos (10/20 pts), (20/40), Maniobreros (15/30 pts), Rápidos (10/20 pts).

BRIGADA DE INFANTERÍA (1807-1813)

Factor estratégico: 3

UNIDADES BÁSICAS

2-4 Batallones de Infantería línea

0-1 Batallones de Infantería ligera

0-2 Cañones ligeros o medios a pie

APOYO

0-1 Batallones de Infantería ligera

0-1 Escuadrones de Caballería ligera (Húsares, Dragones ligeros)

0-1 Escuadrones de Caballería de línea

0-2 Cañones montados

APOYO DE ÉLITE

0-1 Batallones de la Guardia

0-2 Escuadrones de Caballería de la Guardia

0-2 Cañones pesados

ALIADOS

Prusia (1813)

INFANTERÍA

BATALLÓN DE INFANTERÍA DE LÍNEA

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: Infantería ligera (3 compañías, 20 ptos; 6 compañías, 40 ptos), Granaderos (20ptos), Oficial montado (5 ptos).

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+	100
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12	13/15	4+	200

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Formación abierta.

Opciones: Oficial montado (5 ptos).

Pueden tener la habilidad Vanguardia por 10 ptos si son 3 compañías y por 20 ptos si son 6 compañías.

BATALLÓN DE LA GUARDIA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	7	10/12	3+	90
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	14	13/15	3+	180

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Guardia.

Opciones: Infantería ligera (3 compañías, 20 ptos; 6 compañías, 40 ptos), Oficial montado (5 ptos).

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+	120
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12	13/15	4+	240

Equipo: Rifle, bayoneta.

Especial: Formación abierta, Vanguardia.

Opciones: Oficial montado (5 ptos).

CABALLERÍA

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+	125
2 Compañías (10)	8	4+	5+	4+	12	13/15	4+	250

Equipo: Sable, pistolas y carabinas.

Especial: Formación abierta, Vanguardia, Ágil.

Opciones: Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRÓN DE DRAGONES LIGEROS

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

Equipo: Sable, pistolas y carabinas.

Especial: Formación abierta, Ágil.

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 CARABINEROS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	7	3+	-	5+	9	9/11	4+	115
2 Compañías (10)	7	3+	-	5+	13	12/14	4+	230

Equipo: Espada, coraza.

Especial: Fuerza demoledora (1).

Opciones: Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRÓN DE HÚSARES 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+	145
2 Compañías (10)	8	4+	5+	4+	12	14/16	3+	290

Equipo: Sable, pistolas y carabinas.

Especial: Formación abierta, Vanguardia, Ágil, Guardia.

Opciones: Compañía de élite (20ptos)

ESCUADRÓN DE CORACEROS DE LA GUARDIA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	6	3+	-	5+	10	11/13	4+	160
2 Compañías (10)	6	3+	-	5+	15	14/16	4+	320

Equipo: Espada.

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

Opciones: Compañía de élite (20ptos)

ESCUADRÓN DE LIFE GUARD

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	7	3+	-	5+	10	12/14	3+	155
2 Compañías (10)	7	3+	-	5+	15	15/17	3+	310

Equipo: Espada y mosquetón.

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

Opciones: Compañía de élite (20 ptos).

ARTILLERÍA

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+d3, 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+d3, Penetración (1), Metralla.

ARTILLERÍA LIGERA MONTADA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8/4	5+	5+	4+	1	9/11	4+	45

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+d3, 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): Estratega (15 pts), 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 1 habilidad): Estratega (15 pts), Aguantad (40 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 1 habilidad): Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts).

HOLANDA Y BÉLGICA



REGLAS ESPECIALES:

Los holandeses y belgas pueden utilizar todas las formaciones.

Un ejército puede incluir un máximo de dos Brigadas de infantería de Holanda y Bélgica.

HABILIDADES:

Las unidades de Infantería de línea pueden comprar una de las siguientes habilidades: Tozudos (10/20 pts), Resistentes (20/40 pts).

Las unidades de Infantería ligera pueden comprar una de las siguientes habilidades: Ágil (10/20 pts), Duros (15/30 pts), Maniobreros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts).

Las unidades de Caballería ligera (Húsares y Dragones ligeros) pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos(20/40pts), Maniobreros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts).

Las unidades de Carabineros pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos(20/40pts), Elan (10/20 pts), Tozudos (10/20 pts).

BRIGADA DE INFANTERÍA (1815):

Factor estratégico: 2

UNIDADES BÁSICAS

1-3 Batallones de Infantería línea

1-3 Batallones de Milicia

0-2 Cañones ligeros o medios a pie

APOYO

0-1 Escuadrón de Húsares

0-1 Escuadrón de Dragones ligeros

0-2 Cañones montados

APOYO DE ÉLITE

0-1 Batallón de Infantería ligera

0-1 Escuadrón de Carabineros

0-2 Cañones pesados

ALIADOS

Británicos

Brunswick

Nassau

INFANTERÍA

BATALLÓN DE INFANTERÍA DE LÍNEA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	6	10/12	5+	55
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12	13/15	5+	110

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Opciones: Infantería ligera (3 compañías, 20 pts; 6 compañías, 40 pts), Granaderos (20pts), 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	5+	95
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12	13/15	5+	190

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Formación abierta.

Opciones: Oficial montado (5 pts).

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

BATALLÓN DE MILICIA

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 HÚSARES

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	4+	5+	4+	8	9/11	5+	115
2 Compañías (10)	8	4+	5+	4+	12	12/14	5+	230

Equipo: Sable, carabina.

Especial: Formación abierta, Vanguardia, Ágil.

Opciones: Compañía de élite (20 ptos).

ESCUADRÓN DE DRAGONES LIGEROS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	4+	5+	4+	8	9/11	4+	110
2 Compañías (10)	8	4+	5+	4+	12	12/14	4+	220

Equipo: Sable y carabinas

Especial: Formación abierta, Ágil.

Opciones: Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRÓN DE CARABINEROS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	7	4+	-	5+	9	9/11	4+	110
2 Compañías (10)	7	4+	-	5+	13	12/14	4+	220

Equipo: Espada.

Especial: Fuerza demoledora (1).

Opciones: Compañía de élite (20 ptos).

ARTILLERÍA

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+d3, 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+d3, Penetración (1), Metralla.

ARTILLERÍA LIGERA MONTADA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8/4	5+	5+	4+	1	9/11	4+	45

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+d3, 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): Estratega (15 pts), Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Espoleador (20 pts), Heroico (20 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 1 habilidad): Estratega (15 pts), Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Espoleador (20 pts), Heroico (20 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 1 habilidad): Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Espoleador (20 pts), Heroico (20 pts).

BRUNSWICK



REGLAS ESPECIALES

No pueden utilizar la formación de columna de ataque.

Un ejército puede incluir una única Brigada de infantería de línea y una única Brigada de infantería ligera de Brunswick.

HABILIDADES:

Las unidades de Infantería de línea pueden comprar una de las siguientes habilidades: Maniobreros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts).

Las unidades de Infantería ligera pueden comprar una de las siguientes habilidades: Ágil (10/20 pts), Maniobreros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts), Veteranos (15/30 pts).

Las unidades de Avant Garde y Leib Bataillon pueden comprar una de las siguientes habilidades: Maniobreros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts), Resistentes (20/40 pts), Veteranos (20/40 pts).

Las unidades de Caballería ligera (Húsares) pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos(20/40pts), Elan (10/20 pts), Maniobreros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts).

Las unidades de Lanceros pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos(20/40pts), Elan (10/20 pts), Tozudos (10/20 pts), Duros (15/30 pts).

BRIGADA DE INFANTERÍA LINEA (1815)

Factor estratégico: 2

UNIDADES BÁSICAS

2-3 Batallones de Infantería de línea

0-1 Cañones ligeros o medios a pie

APOYO

0-1 Batallones de Infantería ligera

0-1 Escuadrones de Ulanos

0-1 Cañones montados

APOYO DE ÉLITE

0-1 Escuadrones de Húsares

0-1 Batallones de Leib bataillon

0-1 Cañones medios

ALIADOS

Británicos

Nassau

Holanda y Bélgica

BRIGADA DE INFANTERÍA LIGERA (1815)

Factor estratégico: 2

UNIDADES BÁSICAS

2-3 Batallones de Infantería ligera

0-1 Cañones ligeros o medios a pie

APOYO

0-1 Batallones de Infantería de Línea

0-1 Escuadrones de Ulanos

0-1 Cañones montados

APOYO DE ÉLITE

0-1 Escuadrones de Húsares

0-1 Batallones de Avant-Garde

0-1 Cañones medios

ALIADOS

Británicos

Nassau

Holanda y Bélgica

INFANTERÍA

BATALLÓN DE LÍNEA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
Grupo (12)	4	5+	4+	4+	6	9/11	4+	55
Regimiento (24)	4	5+	4+	4+	12	12/14	4+	110

Equipo: Mosquete, bayoneta.

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

BATALLÓN INFANTERÍA LIGERA

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

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Formación abierta.

Opciones: Oficial montado (5 pts).

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

BATALLÓN DE AVANT-GARDE

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
Grupo (12)	4	5+	4+	4+	6	10/12	3+	135
Regimiento (24)	4	5+	4+	4+	12	13/15	3+	270

Equipo: Rifle, bayoneta.

Especial: Formación abierta, Guardia.

Opciones: Oficial montado (5 pts).

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

LEIB BATAILLON

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

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Formación abierta

Opciones: Oficial montado (5 pts).

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

CABALLERÍA

ESCUADRÓN DE HÚSARES

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
Grupo (5)	8	4+	5+	4+	9	11/13	4+	125
Regimiento (10)	8	4+	5+	4+	13	14/16	4+	250

Equipo: Sable y carabinas.

Especial: Formación abierta, Vanguardia, Ágil.

Opciones: Compañía de élite (20 pts).

ESCUADRÓN DE ULANOS

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

Equipo: Sable y lanza.

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

Opciones: Compañía de élite (20 pts).

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+	30

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.

OBÚS A PIE

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	4/2	5+	5+/6+	4+	1	8/10	4+	75

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

ARTILLERÍA LIGERA MONTADA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8/4	5+	5+	4+	1	8/10	4+	40

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	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	8/10	4+	85

Especial:Disparo 1d6+d3, 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): Estratega (15 pts), Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Espoleador (20 pts), Heroico (20 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 1 habilidad): Estratega (15 pts), Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Espoleador (20 pts), Heroico (20 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 1 habilidad): Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Espoleador (20 pts), Heroico (20 pts).

HANNOVER



REGLAS ESPECIALES

Los hannoverianos no pueden utilizar la formación de columna de ataque.
Un ejército puede incluir un máximo de dos Brigadas de infantería de Hannover.

HABILIDADES

Las unidades de infantería de línea pueden comprar una de las siguientes habilidades: Tozudos (10/20 pts), Resistentes (20/40 pts).

Las unidades de Húsares pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos (20/40pts), Maniobreros (15/30 pts), Tozudos (10/20 pts).

BRIGADA DE INFANTERÍA (1815)

Factor estratégico: 2

UNIDADES BÁSICAS

2-4 Batallones de Infantería línea

0-1 Batallones de Infantería ligera

0-1 Cañón ligero a pie

APOYO

0-1 Escuadrón de Húsares

0-2 Cañones ligeros o medios

APOYO DE ÉLITE

0-2 Landwerh

0-1 Jagers

Aliados:

Británicos

Nassau

Holanda y Bélgica

Brunswick

BRIGADA DE LANDWERH (1815)

Factor estratégico: 1

UNIDADES BÁSICAS

2-4 Unidades de Landwerh

0-1 Cañón ligero

APOYO

0-1 Escuadrón de Húsares

0-1 Cañones medios o ligeros.

0-2 Infantería de línea

APOYO DE ÉLITE

0-1 Infantería ligera

0-1 Jägers

Aliados:

Británicos

Nassau

Holanda y Bélgica

Brunswick

INFANTERÍA

BATALLÓN INFANTERÍA DE LÍNEA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	6	9/11	4+	55
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12	12/14	4+	110

Equipo: Mosquete, bayoneta.

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

BATALLÓN INFANTERÍA LIGERA

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

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Reglas especiales: Formación abierta

Opciones: Oficial montado (5 pts). Pueden tener la habilidad Vanguardia por 10 pts si son 3 compañías y por 20 pts si son 6 compañías.

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+	115
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12	13/15	4+	230

Equipo: Rifle, bayoneta.

Reglas especiales: Formación abierta, Vanguardia

Opciones: Oficial montado (10 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 HÚSARES

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañías (5)	8	4+	5+	4+	9	9/11	4+	115
2 Compañías (10)	8	4+	5+	4+	13	12/14	4+	230

Equipo: Sable y carabina.

Especial: Formación abierta, Vanguardia, Ágil.

Opciones: Compañía de élite (20 pts).

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+	30

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.

OBÚS A PIE

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	4/2	5+	5+/6+	4+	1	8/10	4+	75

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

ARTILLERÍA LIGERA MONTADA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8/4	5+	5+	4+	1	8/10	4+	40

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	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	8/10	4+	85

Especial: Disparo 1d6+d3, 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): Estratega (15 pts), Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Espoleador (20 pts), Heroico (20 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 1 habilidad): Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts), Espoleador (20 pts), Heroico (20 pts).

COMANDANTE

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

Especial: Individual, Muy inspirador, Muy disciplinario.

Opciones (puede comprar 1 habilidad): Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Espoleador (20 pts), Heroico (20 pts).

NASSAU



REGLAS ESPECIALES:

Un ejército de Nassau puede utilizar todas las formaciones

Un ejército puede incluir un máximo de dos Brigadas de infantería de entre 1803 y 1813 y una única Brigada de infantería de entre 1813 y 1815.

HABILIDADES:

Las unidades de Infantería de línea pueden comprar una de las siguientes habilidades: Duros (15/30 ptos), Elan (10/20 ptos), Tozudos (10/20 ptos), Resistentes (20/40 ptos).

Las unidades de Infantería de Home Guards y Landwerh pueden comprar una de las siguientes habilidades: Tozudos (10/20 ptos) o Resistentes (20/40 ptos).

Las unidades de Jagers pueden comprar una de las siguientes habilidades: Ágil (10/20 ptos), Duros (15/30 ptos), Maniobreros (15/30 ptos).

Las unidades de Caballería pueden comprar una de las siguientes habilidades: Combatientes expertos(20/40ptos), Maniobreros (15/30 ptos), Tozudos (10/20 ptos).

BRIGADA DE INFANTERÍA (1803-1813)

Aliados de Francia

Factor estratégico: 3

UNIDADES BÁSICAS

2-4 Batallones de Infantería de línea

0-2 Cañones ligeros o medios a pie

APOYO

0-1 Escuadrones de Caballería
Chasseurs.

0-1 Batallones de Infantería ligera
(Jägers)

0-2 Cañones montados

APOYO DE ÉLITE

0-1 Batallones de Infantería ligera
(Jägers)

ALIADOS

Francia

Confederación del Rhin.

Reino de Italia

Nápoles

Ducado de Varsovia

Sajonia

Westfalia

Württemberg

BRIGADA DE INFANTERÍA (1813-1815)

Aliados con la séptima coalición

Factor estratégico: 2

UNIDADES BÁSICAS

1-4 Batallones de Infantería de línea

1-2 Batallones de Landwerh

0-2 Cañones ligeros o medios a pie

APOYO

0-4 Batallones de Home guards

0-1 Batallón de Infantería ligera (Jägers)

0-2 Cañones montados

APOYO DE ÉLITE

0-1 Batallón de Infantería ligera (Jägers)

ALIADOS

Británicos

Brunswick

Holanda y Bélgica

Hannover

INFANTERÍA

BATALLÓN INFANTERÍA DE LÍNEA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	6	9/11	4+	55
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12	12/14	4+	110

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Opciones: Infantería ligera (3 compañías, 20 pts; 6 compañías, 40 pts), Granaderos (20 pts), 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).

BATALLÓN DE INFANTERÍA LIGERA (JÄGERS)

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	6	10/12	4+	105
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12	13/15	4+	210

Equipo: Rifle, bayoneta.

Especial: Formación abierta.

Opciones: Oficial montado (5 pts).

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

BATALLÓN INFANTERÍA DE LÍNEA (HOME GUARD)

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	5+	4+	6	9/11	4+	50
6 Compañías (24)	4	5+	5+	4+	12	12/14	4+	100

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Opciones: Infantería ligera (3 compañías, 20 ptos; 6 compañías, 40 ptos), Granaderos (20 ptos), Oficial montado (5 ptos).

CABALLERÍA

ESCUADRÓN DE CAZADORES

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

Equipo: Sable, pistolas y carabinas.

Especial: Formación abierta, Ágil.

Opciones: Compañía de élite (20 ptos).

ARTILLERÍA

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.

OBÚS

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+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	9/11	4+	45

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.

OFICIALES

GENERAL DE DIVISIÓN

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8	-	-	-	+3	16/18	2+	140

Especial: Individual, Muy inspirador, Muy disciplinario, Estratega.

Opciones (puede comprar hasta 3 habilidades): Estratega (15 pts), Gran estrategia (30 pts), 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	15/17	2+	105

Especial: Individual, Muy inspirador, Muy disciplinario.

Opciones (puede comprar hasta 2 habilidades): Estratega (15 pts), Gran estrategia (30 pts), Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts).

COMANDANTE

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8	-	-	-	+1	14/16	3+	60

Especial: Individual, Inspirador, Disciplinario.

Opciones (puede comprar 1 habilidad): Estratega (15 pts), Aguantad (40 pts), Anticipación (25 pts), Formen (15 pts).