



FRANCIA

BAJO LA SOMBRA DEL ÁGUILA



PRIMERA EDICIÓN V.0.94
-SERGIO MAINAR CASAUS-

INDICE

Reglas Especiales y Habilidades

Listas de Brigadas

INFANTERIA

INFANTERIA DE LA GUARDIA

CABALLERIA

CABALLERIA DE LA GUARDIA

ARTILLERIA

ARTILLERIA DE LA GUARDIA

OFICIALES

Habilidades de unidad

Habilidades de Oficiales

Formaciones

FRANCIA

REGLAS ESPECIALES



- Los franceses 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),	Maniobreros (15/30ptos),
Duros (15/30ptos),	Resistentes (20/40ptos).
Élite (10/20ptos),	Tozudos (10/20ptos).
Elan (10/20ptos),	

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

Tozudos (10/20ptos)	Resistentes (20/40ptos).
---------------------	--------------------------

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

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

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

Combatientes expertos (20/40ptos),	Resistentes (20/40ptos),
Duros (15/30ptos),	Temibles (20/40ptos).
Elan (10/20ptos),	Tozudos (10/20ptos),
Maniobreros (15/30ptos),	

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

Combatientes expertos (20/40ptos),	Maniobreros (15/30ptos),
Cruel (10/20ptos),	Resistentes (20/40ptos),
Duros (15/30ptos),	Temibles (20/40ptos),
Elan (10/20ptos),	Tozudos (10/20ptos).

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

Combatientes expertos (20/40ptos),
Elan (10/20ptos),

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

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

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

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

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

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

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

Granaderos/Carabineros/Compañía de Elite como opción: repites 2 dados fallados en c&c a herir.
Voltiguers como opción: -1 a impactar en disparo.

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

BRIGADA DE INFANTERÍA DE LÍNEA

CAMPAÑA DE ITALIA (1795-1797)

Factor estratégico: 4

UNIDADES BÁSICAS

1-3 Batallones de Infantería de línea

0-1 Batallones de Infantería de línea novata

0-2 Cañones ligeros o medios a pie

APOYO

0-1 Batallones de Infantería ligera.

0-1 Batallones de Granaderos

0-2 Escuadrones de Caballería ligera

0-1 Escuadrón de Dragones

0-2 Cañones montados

APOYO DE ÉLITE

0-1 Batallones de Infantería ligera

0-1 Escuadrones de Caballería ligera

0-2 Escuadrones de Dragones

0-2 Cañones pesados

BRIGADA DE INFANTERÍA DE LÍNEA

CAMPAÑA DE EGIPTO (1798)

Factor estratégico: 5

UNIDADES BÁSICAS

2-3 Batallones de Infantería de línea

0-2 Cañones ligeros o medios a pie

APOYO

0-1 Cuerpos de camellos

0-1 Batallones de Infantería ligera

0-1 Cañones montados

APOYO DE ÉLITE

0-1 Batallones de Infantería ligera

0-1 Escuadrones de Caballería ligera

0-1 Cañones ligeros o medios a pie

**BRIGADA INFANTERÍA DE LÍNEA
(1805-1807)**

Factor estratégico: 5

UNIDADES BÁSICAS

2-4 Batallones de Infantería de línea

0-2 Cañones ligeros o medios a pie

APOYO

0-2 Batallones de Infantería ligera

0-1 Batallones de Granaderos

0-1 Escuadrones de Caballería ligera

0-1 Escuadrones de Dragones

0-2 Cañones montados

APOYO DE ÉLITE

0-1 Batallones de Infantería de la
Guardia Media

0-1 Escuadrones de Caballería ligera

0-1 Escuadrones de Coraceros o
Carabineros

0-1 Escuadrones de Dragones

0-2 Cañones pesados

**BRIGADA DE INFANTERÍA
LIGERA (1805-1807)**

Factor estratégico: 5

UNIDADES BÁSICAS

2-4 Batallones de Infantería ligera

0-1 Cañones ligeros o medios a pie

0-2 Escuadrones de caballería ligera

APOYO

0-2 Batallones de Infantería de línea

0-1 Escuadrones de Caballería ligera

0-1 Escuadrones de Dragones

0-2 Cañones montados

APOYO DE ÉLITE

0-1 Batallones de Infantería de la
Guardia

0-1 Escuadrones de Caballería ligera

0-1 Escuadrones de Coraceros o
Carabineros

0-1 Escuadrones de Dragones

0-2 Cañones montados

BRIGADA INFANTERÍA DE LÍNEA (1808-1812)

Factor estratégico: 4

UNIDADES BÁSICAS

2-4 Batallones de Infantería de línea

0-2 Cañones ligeros o medios a pie

APOYO

0-1 Batallones de Infantería ligera

0-1 Batallones de Granaderos

0-2 Escuadrones de Caballería ligera

0-1 Escuadrones de Dragones

0-2 Cañones montados

APOYO DE ÉLITE

0-1 Batallones de Infantería ligera

0-1 Batallones de Infantería de la Joven
Guardia

0-1 Escuadrones de Caballería ligera

0-1 Escuadrones de Coraceros o
Carabineros

0-1 Escuadrones de Dragones

0-2 Cañones pesados

ALIADOS

Bavaria

Confederación del Rhin

Regnod'Italia

Nápoles

Ducado de Varsovia

Sajonia

Westfalia.

Wurttemberg

BRIGADA DE INFANTERÍA DE LÍNEA PENÍNSULA IBÉRICA

(1808-1814)

**Factor estratégico: 4 (hasta 1811) / 3
(1812-1814)**

UNIDADES BÁSICAS

1-3 Batallones de Infantería de línea
(hasta 1811)

1-2 Batallones de Infantería de línea
(1812-1814)

0-1 Batallones de Infantería novata
(hasta 1811)

1-2 Batallones de Infantería novata
(1812-1814).

0-1 Cañones ligeros o medios a pie

0-2 Escuadrones de Dragones

APOYO

0-1 Batallones de Infantería ligera

0-1 Batallones de Granaderos

0-2 Escuadrones de Caballería ligera

0-1 Escuadrones de Dragones

0-2 Cañones montados

APOYO DE ÉLITE

0-1 Batallones de la Joven Guardia
(hasta 1812)

0-1 Batallones de la Guardia Media
(hasta 1812)

0-1 Escuadrones Caballería de la
Guardia (hasta 1812)

0-1 Batallones de Infantería ligera

0-1 Escuadrones de Caballería ligera

0-1 Escuadrones de Dragones

0-1 Cañones pesados

ALIADOS:

Legión del Vístula

Confederación del Rhin

Regnod'Italia

Nápoles

Westfalia

BRIGADA DE INFANTERÍA LIGERA

PENÍNSULA IBÉRICA (1808-1814)

Factor estratégico: 4 (hasta 1811) / 3 (1812-1814)

UNIDADES BÁSICAS

2-4 Batallones de Infantería ligera
0-1 Cañones ligeros o medios a pie.
0-2 Escuadrones de caballería ligera.

APOYO

0-2 Batallones de Infantería de línea
0-2 Escuadrones de Caballería ligera
0-1 Escuadrones de Dragones
0-2 Cañones montados

APOYO DE ÉLITE

0-1 Batallones de la Joven Guardia
(hasta 1812)
0-1 Batallones de la Guardia Media
(hasta 1812)
0-1 Escuadrones Caballería de la
Guardia (hasta 1812)
0-1 Escuadrones de Caballería ligera
0-1 Escuadrones de Dragones

ALIADOS

Legión del Vístula
Confederación del Rhin
Regnod'Italia
Nápoles
Westfalia

BRIGADA DE INFANTERÍA DE LA GUARDIA (1808-1812)

Factor estratégico: 6

UNIDADES BÁSICAS

2-4 Batallones de infantería de la Joven
Guardia
0-2 Cañones ligeros o medios a pie de la
Guardia

APOYO

0-1 Batallones de Infantería ligera
0-1 Batallones de la Guardia Media
0-1 Batallones de la Vieja Guardia
0-1 Escuadrones de Coraceros.
0-1 Escuadrones de Caballería de la
Guardia
0-2 Cañones pesados de la Guardia
0-2 Cañones montados de la Guardia

APOYO DE ÉLITE

0-1 Batallones de la Media Guardia
0-1 Batallones de la Vieja Guardia
0-1 Escuadrones de Caballería de la
Guardia
0-2 Cañones pesados de la Guardia

ALIADOS

Bavaria
Confederación del Rhin
Regnod'Italia
Nápoles
Ducado de Varsovia
Sajonia
Westfalia
Wurttemberg

BRIGADA DE INFANTERÍA LIGERA (1808-1815)

Factor estratégico: 4

UNIDADES BÁSICAS

2-4 Batallones de Infantería ligera
0-1 Cañones ligeros o medios a pie
0-2 Escuadrones de Caballería ligera

APOYO

0-2 Batallones de Infantería de línea
0-1 Escuadrones de Caballería ligera
0-1 Escuadrones de Dragones
0-2 Cañones montados

APOYO DE ÉLITE

0-1 Escuadrón de Lanceros.
0-1 Batallones de la Joven Guardia.
0-1 Batallones de la Guardia Media.
0-1 Batallones de la Vieja Guardia.
0-1 Escuadrones de Caballería ligera
0-1 Escuadrones de Coraceros o Carabineros
0-1 Escuadrones de Dragones
0-2 Cañones montados

ALIADOS (solo hasta 1814)

Bavaria
Confederación del Rhin
Regnod'Italia
Nápoles
Ducado de Varsovia
Sajonia
Westfalia

BRIGADA DE INFANTERÍA DE LA GUARDIA (1813-1815)

Factor estratégico: 6

UNIDADES BÁSICAS

2-4 Unidades de Infantería de la Joven Guardia
0-2 Cañones medios a pie de la Guardia

APOYO

0-1 Escuadrones de Caballería ligera
0-1 Escuadrones de Caballería de la Guardia
0-1 Batallones de Infantería ligera
0-2 Batallones de la Guardia Media
0-1 Batallones de la Vieja Guardia
0-1 Escuadrones de Coraceros
0-2 Cañones pesados de la Guardia
0-2 Cañones montados de la Guardia

APOYO DE ÉLITE

0-1 Batallones de la Media Guardia
0-1 Batallones de la Vieja Guardia
0-1 Escuadrones de Caballería de la Guardia
0-2 Cañones pesados de la Guardia

ALIADOS (solo hasta 1814)

Bavaria
Confederación del Rhin
Regnod'Italia
Nápoles
Ducado de Varsovia
Sajonia
Westfalia

BRIGADA INFANTERÍA DE LÍNEA (1813-1814)

Factor estratégico: 3

UNIDADES BÁSICAS

1-2 Batallones de Infantería de línea

1-2 Batallones de Infantería de línea
novata.

0-2 Cañones ligeros o medios a pie

APOYO

0-1 Batallones de Infantería ligera

0-1 Batallones de Granaderos

0-2 Escuadrones de Caballería ligera

0-1 Escuadrones de Dragones

0-2 Cañones pesados

0-2 Cañones montados

APOYO DE ÉLITE

0-1 Escuadrones de Lanceros

0-1 Batallones de Infantería de la Joven
Guardia

0-1 Escuadrones de Coraceros o
Carabineros

0-1 Escuadrones de Dragones

0-2 Cañones pesados

ALIADOS

Bavaria

Confederación del Rhin

Regnod'Italia

Nápoles

Ducado de Varsovia

Sajonia

Westfalia.

BRIGADA INFANTERÍA DE LÍNEA (1815)

Factor estratégico: 4

UNIDADES BÁSICAS

2-4 Batallones de Infantería de línea

0-2 Cañones ligeros o medios a pie

APOYO

0-1 Batallones de Infantería ligera

0-1 Batallones de Granaderos

0-2 Escuadrones de Caballería ligera

0-2 Batallones de infantería de línea
novata.

0-1 Escuadrones de Dragones

0-2 Cañones montados

APOYO DE ÉLITE

0-1 Batallones de Infantería ligera

0-1 Escuadrones de Lanceros

0-1 Batallones de la Joven Guardia

0-1 Batallones de la Guardia Media

0-1 Batallones de la Vieja Guardia

0-1 Escuadrones de Caballería ligera

0-1 Escuadrones de Coraceros o
Carabineros

0-1 Escuadrones de Dragones

0-2 Cañones pesados

BRIGADAS SUIZAS:

Las Brigadas de Infantería de línea suizas están compuestas por Batallones suizos, por lo que deberás usar el perfil y coste de estos.

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

BATALLÓN DE INFANTERÍA DE LÍNEA NOVATA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	5+	4+	6	9/11	5+	45
6 Compañías (24)	4	5+	5+	4+	12	12/14	5+	90

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Opciones: Voltigueurs(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 (20 pts);

Oficial montado (5 pts).

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

BATALLÓN DE INFANTERÍA DE LÍNEA SUIZA

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

Equipo: Mosquete, bayoneta.

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

BATALLÓN DE GRANADEROS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	7	11/13	3+	125
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	14	14/16	3+	250

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial:Granaderos, Élite, Combatientes expertos.

Opciones:

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

**** Para desplegar un Batallón de Granaderos, deberás tener al menos 3 Batallones de Infantería de Línea en tu lista de ejército sin la opción Granaderos, ya que, a excepción de la Guardia, las unidades de granaderos franceses se formaban “ad hoc”, uniendo a las compañías de granaderos de varios batallones.**



INFANTERÍA DE LA GUARDIA

BATALLÓN DE LA JOVEN GUARDIA

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 GRANADEROS DE LA GUARDIA MEDIA

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 MARINOS DE LA GUARDIA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	4+	4+	4+	8	11/13	3+	135
6 Compañías (24)	4	4+	4+	4+	16	14/16	3+	270

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Guardia, Tozudos, Veteranos.

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

BATALLÓN DE CAZADORES DE LA GUARDIA MEDIA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	4+	4+	4+	8	11/13	3+	165
6 Compañías (24)	4	4+	4+	4+	16	14/16	3+	330

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Formación abierta, Guardia, Tozudo.

Opciones: Oficial montado (5 pts).

BATALLÓN DE GRANADEROS DE LA VIEJA GUARDIA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	3+	4+	4+	9	12/14	2+	170
6 Compañías (24)	4	3+	4+	4+	18	15/17	2+	340

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Guardia, Duro, Granaderos.

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

BATALLÓN DE CAZADORES DE LA VIEJA GUARDIA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	3+	4+	4+	8	12/14	2+	185
6 Compañías (24)	4	3+	4+	4+	16	15/17	2+	370

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especial: Especial: Formación abierta, Elite, Duro, Cruel, Guardia.

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	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 (20ptos).

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 (20ptos).

ESCUADRÓN DE LANCEROS

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

Equipo: Sable, Lanza.

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

Opciones: Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRÓN DE 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 CORACEROS (hasta 1812)

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	6	3+	-	5+	10	12/14	3+	150
2 Compañías (10)	6	3+	-	5+	15	15/17	3+	300
3 Compañías (15)	6	3+	-	5+	20	19/21	3+	450

Equipo: Espada, coraza.

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

Opciones: Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRÓN DE CORACEROS (a partir de 1813)

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, coraza.

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

Opciones: Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRÓN DE CARABINEROS (hasta 1812)

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	6	3+	-	5+	10	12/14	3+	150
2 Compañías (10)	6	3+	-	5+	15	15/17	3+	300
3 Compañías (15)	6	3+	-	5+	20	19/21	3+	450

Equipo: Espada.

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

Opciones: Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRÓN DE CARABINEROS (1813 en adelante)

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	6	3+	-	5+	9	9/11	4+	115
2 Compañías (10)	6	3+	-	5+	13	12/14	4+	230

Equipo: Espada, coraza.

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

Opciones: Compañía de élite (20ptos).

CABALLERÍA DE LA GUARDIA

0-1 ESCUADRÓN DE LANCEROS ROJOS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	4+	-	4+	9	12/14	3+	140
2 Compañías (10)	8	4+	-	4+	13	15/17	3+	280

Equipo: Sable, Lanza.

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

Opciones: Compañía de élite (20ptos).

0-1 ESCUADRÓN DE LANCEROS POLACOS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	4+	-	4+	9	12/14	3+	150
2 Compañías (10)	8	4+	-	4+	13	15/17	3+	300

Equipo: Sable, Lanza.

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

Opciones: Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRÓN DE CHASSEURS A CHEVAL

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	4+	5+	4+	8	12/14	3+	160
2 Compañías (10)	8	4+	5+	4+	12	15/17	3+	320

Equipo: Sable y carabina.

Especial: Formación abierta, Vanguardia, Ágil, Guardia.

Opciones: Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRÓN DE GRANDIERS A CHEVAL

(Hasta 1812 pueden tener la tercera compañía)

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	7	3+	-	5+	10	12/14	3+	180
2 Compañías (10)	7	3+	-	5+	15	15/17	3+	360
3 Compañías (15)	7	3+	-	5+	20	18/20	3+	540

Equipo: Espada, pistolas y mosquetón.

Especial: Fuerza demoledora (1), Guardia, Tozudo, Granaderos

Opciones: Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRÓN DE MAMELUCOS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	3+	-	4+	10	12/14	3+	165
2 Compañías (10)	8	3+	-	4+	15	15/17	3+	330

Equipo: Espada y pistolas.

Especial: Guardia, Combatientes Expertos

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

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+	45

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

ARTILLERÍA MEDIA A PIE

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

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

ARTILLERÍA PESADA A PIE

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

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

OBÚS A PIE

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

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

ARTILLERÍA LIGERA MONTADA

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

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

ARTILLERÍA MEDIA MONTADA

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

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

OBÚS MONTADO

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

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

ARTILLERÍA DE LA GUARDIA

ARTILLERÍA MEDIA A PIE

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	4/2	5+	5+	4+	1	10/12	3+	90

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	10/12	3+	115

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

OBÚS A PIE

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	4/2	5+	5+6+	4+	1	10/12	3+	90

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

ARTILLERÍA LIGERA MONTADA

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

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

ARTILLERÍA MEDIA MONTADA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	6/2	5+	5+	4+	1	10/12	3+	100

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

OBÚS MONTADO

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	6/2	5+	5+/6+	4+	1	10/12	3+	100

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



OFICIALES

GENERAL DE DIVISIÓN

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

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

Opciones (puede comprar hasta 3 habilidades):

Aguantad (40 pts),

Anticipación (25 pts),

Espoleador (20 pts),

Formen (15 pts),

Gran estrategia (30 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):

Aguantad (40 pts),

Anticipación (25 pts),

Espoleador (20 pts),

Estratega (15 pts),

Formen (15 pts),

Gran estrategia (30 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):

Aguantad (40 pts),

Anticipación (25 pts),

Espoleador (20 pts),

Estratega (15 pts),

Formen (15 pts),

Heroico (20 pts),

Instructor (25 pts).

Valiente entre valientes (20 pts),

HABILIDADES DE LAS UNIDADES:

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

HABILIDADES DE LOS OFICIALES:

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



FORMACION EN CUADRO



UNIDAD ATURDIDA



FORMACION ABIERTA



FORMACION EN LINEA



COLUMNA DE ATAQUE



COLUMNA DE MARCHA



ARTILLERIA ATALAJADA



MASA DE BATALLON

