



PRUSIA

BAJO LA SOMBRA DEL ÁGUILA



PRIMERA EDICIÓN
-SERGIO MAINAR CASAUS-

REGLAS ESPECIALES

No pueden utilizar columna de ataque hasta 1812.

Disciplina Prusiana: durante 1805-1807 una vez por turno podrán repetir un chequeo de disciplina fallado.

HABILIDADES

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

Élite (10/20 ptos)	Resistentes (20/40 ptos)
Duros (15/30 ptos)	Veteranos (15/30 ptos)
Tozudos (10/20 ptos)	

A partir de 1813 podrán comprar:

Élite (10/20 ptos)	Resistentes (20/40 ptos)
Duros (15/30 ptos)	Elan (10/20)
Tozudos (10/20 ptos)	Odio (20/40).

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

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

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

Combatientes expertos (20/40ptos)	Elan (10/20)
Élite (10/20 ptos)	Tozudos (10/20 ptos)
Duros (15/30 ptos)	Resistentes (20/40 ptos)

A partir de 1813 podrán comprar también Odio (20/40).

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

Resistentes (20/40 ptos)	Cruel (10/20ptos)
--------------------------	-------------------

A partir de 1813 podrán comprar también Odio (20/40).

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)

Resistentes (20/40 ptos)

Temibles (20/40)

Los Jägers de la Guardia también pueden comprar Veteranos (15/30 ptos).

A partir de 1813 podrán comprar también Odio (20/40).

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

Combatientes expertos
(20/40/60ptos)

Maniobreros (15/30/45 ptos)

Rápidos (10/20/30 ptos)

Los Landwerh sólo pueden comprar :

Maniobreros (15/30 ptos)

Rápidos (10/20 ptos).

A partir de 1813 podrán comprar también Odio (20/40).

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

Combatientes expertos
(20/40ptos)

Tozudos (10/20 ptos)

Duros (15/30 ptos)

Elan (10/20)

Temibles (20/40)

A partir de 1813 podrán comprar también Odio (20/40).

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

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

Temibles (20/40)
Maniobreros (15/30)
Ágil (10/40)
Rápidos (10/20)

A partir de 1813 podrán comprar también Odio (20/40).

**BRIGADA DE
MOSQUETEROS 1805-1807:**

Factor estratégico: 3

UNIDADES BÁSICAS:

2-4 Batallones de Mosqueteros.
0-2 Cañones medios a pie.

APOYO

0-1 Batallón de fusileros.
0-2 Escuadrones de Caballería
ligera (Húsares, Jägers o
Towarcyzs)

0-1 Escuadrón de Dragones.

0-2 Cañones montados.

0-1 Batallón de Granaderos.

APOYO DE ÉLITE

0-1 Batallón de Granaderos.

0-1 Batallón de Jägers.

0-1 Batallón de Infantería de la
Guardia.

0-1 Escuadrón de Caballería ligera
(Húsares oJägers).

0-1 Escuadrón de Coraceros.

0-1 Escuadrón de Dragones.

0-2 Cañones pesados.

ALIADOS

Sajones

Rusos (1807)

**BRIGADA DE LA GUARDIA
DE 1805-1807**

Factor estratégico: 4

UNIDADES BÁSICAS:

2-3 Batallones de infantería de la
Guardia (máximo dos batallones
del mismo tipo de unidad).

0-2 Cañones pesados.

APOYO:

0-1 Batallón de fusileros.

0-1 Escuadrón de coraceros de la
Guardia.

0-1 Escuadrón de Dragones.

0-2 Cañones montados.

APOYO DE ÉLITE:

0-1 Batallón de Granaderos.

0-1 Batallón de Jägers.

0-1 Escuadrón de Caballería
ligera (Húsares, Jägers).

0-1 Escuadrón de Towarcyzs.

0-1 Escuadrón de Coraceros.

0-2 Cañones pesados.

ALIADOS:

Sajones

Rusos (1807)

BRIGADA LIGERA DE 1805-1807

Factor estratégico: 3

UNIDADES BÁSICAS:

1-2 Batallones de Fusileros.

0-1 Batallones de Jägers.

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

0-2 Cañones ligeros montados.

APOYO:

0-2 Batallones de mosqueteros.

0-2 Escuadrones de Caballería ligera (Húsares, Jägers)

0-1 Escuadrón de Towarczyz.

0-1 Escuadrón de Dragones.

0-2 Cañones montados.

APOYO DE ÉLITE:

0-1 Batallón de Granaderos.

0-1 Batallón de Infantería de la Guardia.

0-1 Escuadrón de Coraceros.

0-1 Escuadrón de Dragones.

0-2 Cañones medios.

ALIADOS:

Sajones

Rusos (1807)

BRIGADA DE

MOSQUETEROS DE 1812-1815

Factor estratégico: 4

UNIDADES BÁSICAS:

1-2 Batallones de Mosqueteros.

1-2 Batallones de Landwerh.

0-1 Caballería Landwerh.

0-2 Cañones ligeros o medios a pie.

APOYO:

0-3 Escuadrones de Caballería ligera (Húsares, Jägers, Landwerh)

0-1 Escuadrón de Ulanos.

0-2 Escuadrones de Dragones.

0-2 Cañones montados.

0-1 Batallón de Granaderos.

APOYO DE ÉLITE:

0-1 Batallón de Jägers.

0-1 Batallón de Infantería de la Guardia.

0-1 Escuadrón de Caballería ligera (Húsares o Jägers).

0-1 Escuadrón de Coraceros

0-2 Cañones pesados.

ALIADOS (a partir de 1813):

Rusos

Austriacos

Suecos

BRIGADA DE GRANADEROS DE 1812-1815

Factor estratégico: 4

UNIDADES BÁSICAS:

2-3 Batallones de Granaderos.

0-2 Cañones ligeros o medios a pie.

APOYO:

0-2 Escuadrones de Caballería ligera (Húsares, Jägers, Landwerh)

0-1 Escuadrón de Ulanos.

0-2 Escuadrones de Dragones.

0-2 Batallones de Landwerh.

0-2 Cañones montados.

APOYO DE ÉLITE:

0-1 Batallón de Jägers.

0-1 Batallón de Infantería de la Guardia.

0-1 Escuadrón de Caballería ligera (Húsares o Jägers).

0-1 Escuadrón de Coraceros

0-2 Cañones pesados.

ALIADOS (a partir de 1813):

Rusos

Austriacos

Suecos

BRIGADA DE LA GUARDIA DE 1812-1815

Factor estratégico: 5

UNIDADES BÁSICAS:

2-3 Batallones de infantería de la Guardia (máximo dos batallones del mismo tipo de unidad).

0-2 Cañones pesados.

APOYO:

0-2. Escuadrones de Caballería de la Guardia.

0-1 Escuadrón de Dragones.

0-2 Batallones de Landwerh.

0-1 Caballería Landwerh.

0-2 Cañones montados.

APOYO DE ÉLITE:

0-1 Batallón de Granaderos.

0-1 Batallón de Jägers.

0-1 Escuadrón de Caballería ligera (Húsares, Jägers).

0-1 Escuadrón de Ulanos

0-1 Escuadrón de Coraceros

0-2 Cañones pesados.

ALIADOS (a partir de 1813):

Rusos

Austriacos

Suecos

INFANTERÍA

BATALLÓN DE MOSQUETEROS

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

Equipo: Mosquete, bayoneta.

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

BATALLÓN DE FUSILEROS

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

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especiales: Formación abierta, Vanguardia.

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

BATALLÓN DE JÄGERS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3Compañías(12)	4	5+	4+	4+	6	10/12	4+	120
6Compañías(24)	4	5+	4+	4+	12	13/15	4+	240

Equipo: Rifle, bayoneta.

Especiales: Formación abierta, Vanguardia.

Opciones: Oficial montado (5 pts).

Un Batallón de Jägers puede dividirse para dar tiradores a batallones de línea, granaderos o Guardias. Con medio Batallón puedes dar tiradores a 2 Batallones de otro tipo, y con un batallón completo puedes dar tiradores a 4 batallones de otro tipo. Si se utiliza la opción de dar tiradores a otras unidades, el Batallón no se desplegará en la mesa de juego.

BATALLÓN DE GRANADEROS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3Compañías(12)	4	5+	4+	4+	7	11/13	3+	120
6Compañías(24)	4	5+	4+	4+	14	14/16	3+	240

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especiales: Granaderos, Combatientes expertos.

Opciones: Oficial montado (5 pts).

BATALLÓN DE LANDWERH

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3Compañías(12)	4	5+	5+	4+	6	10/12	5+	50
6Compañías(24)	4	5+	5+	4+	12	13/15	5+	100

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Opciones: Oficial montado (5 pts).

INFANTERÍA DE LA GUARDIA

BATALLÓN DE GRANADEROS DE LA GUARDIA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3Compañías(12)	4	4+	4+	4+	8	12/15	3+	135
6Compañías(24)	4	4+	4+	4+	16	17/18	3+	270

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especiales: Granaderos, Guardia.

Opciones: Oficial montado (5 pts).

BATALLÓN DE LEIBGARDE

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3Compañías(12)	4	5+	4+	4+	8	11/13	3+	130
6Compañías(24)	4	5+	4+	4+	16	14/16	3+	260

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especiales: Guardia, Tozudos.

Opciones: Oficial montado (5 pts).

BATALLÓN DE JÄGERS DE LA GUARDIA

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

Equipo: Rifle, bayoneta.

Especiales: Guardia, Formación abierta.

Opciones: Oficial montado (5 pts), Vanguardia (3 compañías, 10 ptos; 6 compañías, 20 ptos).

CABALLERÍA

ESCUADRÓN DE CORACEROS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañías(5)	7	3+	-	5+	10	11/13	4+	135
2 Compañías(10)	7	3+	-	5+	15	14/16	4+	270

Equipo: Espada.

Especiales: Fuerza demoledora (1), Cruel.

Opciones: Compañía de élite (20 pts).

ESCUADRÓN DE DRAGONES

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

Equipo: Espada.

Especiales: Fuerza demoledora (1).

Opciones: Compañía de élite (20 pts).

ESCUADRÓN DE HÚSARES

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

Tres compañías sólo durante 1806.

Equipo: Sable, Carabina.

Especiales: Vanguardia, Ágil, Formación abierta

Opciones: Compañía de élite (20 pts).

ESCUADRÓN DE ULANOS

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

Equipo: Sable, Lanza.

Especiales: Fuerza demoledora (1). Sólo cuando cargan.

Opciones: Compañía de élite (20 pts).

ESCUADRÓN DE TOWARCZYS

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

Equipo: Sable, Lanza.

Especiales: Fuerza demoledora (1). Sólo cuando cargan. Élite.

Opciones: Compañía de élite (20 pts).

ESCUADRÓN DE JÄGERS

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

Equipo: Sable, Carabina.

Especiales: Ágil, Formación abierta

Opciones: Compañía de élite (20 pts).

ESCUADRÓN DE LANDWERH

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

Equipo: Sable, Carabina.

Especiales: Formación abierta, Ágil.

CABALLERÍA DE LA GUARDIA

ESCUADRÓN DE ULANOS DE LA GUARDIA

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

Equipo: Sable, Lanza.

Especiales: Fuerza demoledora (1). Sólo cuando cargan. Guardia.

Opciones: Compañía de élite (20 pts).

ESCUADRÓN DE HÚSARES DE LA GUARDIA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañías(5)	8	4+	5+	4+	9	11/13	3+	140
2 Compañías(10)	8	4+	5+	4+	13	14/16	3+	280

Equipo: Sable, Carabina.

Especiales: Vanguardia, Ágil, Guardia.

Opciones: Compañía de élite (20 pts).

ESCUADRÓN DE DRAGONES DE LA GUARDIA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañías(5)	7	4+	-	5+	9	11/13	3+	135
2 Compañías(10)	7	4+	-	5+	13	14/16	3+	270

Equipo: Espada.

Especiales: Fuerza demoledora (1). Guardia.

Opciones: Compañía de élite (20 pts).

ESCUADRÓN DE GARDE DU CORPS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañías(5)	7	3+	-	5+	10	12/14	3+	175
2 Compañías(10)	7	3+	-	5+	15	15/17	3+	350

Equipo: Espada.

Especiales: Fuerza demoledora (1). Cruel, Élite, Guardia.

Opciones: Compañía de élite (20 pts).

ESCUADRÓN DE CORACEROS DE LA GUARDIA

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

Equipo: Espada.

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

Opciones: Compañía de élite (20 pts).

ARTILLERÍA

ARTILLERÍA LIGERA A PIE

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	4/2	5+	5+	4+	1	9/11	4+	45

Especiales: 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

Especiales: 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

Especiales: 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

Especiales: Disparo 1D3+1D6, penetración (1), metralla.

ARTILLERÍA LIGERA MONTADA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	6/2	5+	5+	4+	1	9/11	4+	55

Especiales: 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

Especiales: 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

Especiales: Disparo 1D3+1D6, 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

Especiales: Individual, Muy inspirador, Muy disciplinario.

Opciones (puede comprar hasta 2 habilidades):

Puede ser **estratega** por +15 pts.

Puede tener la habilidad Aguantad por 40 pts.

Puede tener la habilidad Anticipación por 25 pts.

Pueden tener la habilidad Formen por 15 pts.

GENERAL DE BRIGADA

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

Especiales: Individual, Muy inspirador, Muy disciplinario.

Opciones (puede comprar hasta 1 habilidad):

Puede ser **estratega** por +15 pts.

Puede tener la habilidad Aguantad por 40 pts.

Puede tener la habilidad Anticipación por 25 pts.

Pueden tener la habilidad Formen por 15 pts.

CORONEL

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

Especiales: Individual, Inspirador, Disciplinario.

Opciones (puede comprar hasta 1 habilidad):

Puede tener la habilidad Aguantad por 40 pts.

Puede tener la habilidad Anticipación por 25 pts.

Pueden tener la habilidad Formen por 15 pts.

HABILIDADES DE LAS UNIDADES:

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

HABILIDADES DE LOS OFICIALES:

- Ágil: Cuando la unidad en la que se encuentre es destruida, puede salvarse superando Disciplina-2
- Aguantad: 1 vez por partida, una unidad bajo su mando podrá elegir pasar automáticamente una prueba de coraje. Se ha de decir antes de lanzar ningún dado.
- Anticipación: 1 vez por partida, se podrá robar la iniciativa al contrario al comienzo de un turno. Si hay varios oficiales, se tira 1 dado por cada uno de ellos. El de mayor tirada es quien la gana y todos gastan la habilidad.
- Disciplinario: 1 vez por turno, se usa el atributo de disciplina del Oficial cuando está en la unidad. Además, en la Prueba de Coraje, se tendrán en cuenta la mitad de daño acumulada.
- Espoleador: La unidad en la que se encuentre incrementa en 1'' su movimiento (2'' a paso ligero)
- Estratega: una vez desplegados los ejércitos, puede cambiar el despliegue de 1 unidad bajo su mando.
- Formen: 1 vez por partida, una unidad bajo su mando puede cambiar la formación sin realizar chequeo.
- Gran Estratega: una vez desplegados los ejércitos, puede cambiar el despliegue de 2 unidades bajo su mando. 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.

MARCADORES



FORMACION EN CUADRO



UNIDAD ATURDIDA



FORMACION ABIERTA



FORMACION EN LINEA



COLUMNA DE ATAQUE



COLUMNA DE MARCHA



ARTILLERIA ATALAJADA



MASA DE BATALLON