



EJERCITO BRITANICO

BAJO LA SOMBRA DEL ÁGUILA



PRIMERA EDICIÓN

-SERGIO MAINAR CASAUS y CARLOS MOROS-

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

REINO UNIDO DE LA GRAN BRETAÑA E IRLANDA



REGLAS ESPECIALES

- **Formaciones:** Los ingleses tienen acceso a todas las formaciones a excepción de la columna de ataque y masa de batallón.
- **Descarga por Secciones:** Las tropas inglesas eran expertas en disparar rápido. Todas las unidades de infantería inglesa (incluye escoceses y KGL) tirarán 1 dado más si son 3 compañías y dos si son 6 al hacer fuego en formación de línea, pero no como reacción a la carga, esto no se aplica a las unidades armadas con rifles, ya que, la recarga de estos era más lenta (ya está en sus características de unidad), además si la unidad no está en línea no aplicaran este valor, a este efecto hay dos valores de ataque, el primero que es para otro tipo de formaciones y para cuerpo a cuerpo y el segundo que es para formación de línea.
- **Caballería díscola:** La caballería inglesa, no KGL ni portuguesa, tendrán que superar un chequeo de disciplina si están a distancia de carga una unidad enemiga (siempre se aplica a la más cercana en línea de visión) y no cargan al principio de turno, sino lo superan cargarán, sino podrán actuar de manera normal. No se aplica si la unidad más cercana y en línea de visión está formada en cuadro.

HABILIDADES

Las unidades de infantería de línea pueden comprar una de las siguientes habilidades: Élite (10/20 pts), Duros (15/30 pts), Veteranos (15/30 pts), Elan (10/20 pts). Los Escoceses podrán comprar también Resistentes (20/40 pts).

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

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

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

Las unidades de Caballería de línea (Dragones) 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).

Las unidades de Caballería de la Guardia 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), Maniobreros (15/30pts), Ágil (10/40pts), Rápidos (10/20pts).

Las unidades de infantería de línea portuguesa pueden comprar una de las siguientes habilidades: Duros (15/30 pts), Veteranos (15/30 pts).

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

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

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

Infantería Ligera como opción: -1 a impactar en disparo.

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

**BRIGADA DE INFANTERÍA DE
LÍNEA EN LA PENÍNSULA
IBÉRICA (1808-1813):**

Factor estratégico: 4

UNIDADES BÁSICAS:

2-4 Batallones de infantería de línea.

0-2 Cañones ligeros o medios a pie.

APOYO:

0-1 Batallón de infantería ligera, ligera
de los KGL, Brunswick o caçadores, .

0-1 Batallón de infantería de línea de los
KGL.

0-2 Batallones de infantería de línea
portuguesa.

0-2 Escuadrones de Caballería ligera
(Húsares o Dragones ligeros)

0-2 Cañones montados.

APOYO DE ÉLITE:

0-1 Batallón de Rifles.

0-1 Batallón de infantería de la Guardia

0-1 Batallón de escoceses o Black
Watch.

0-2 Escuadrones de Dragones.

0-1 Escuadrón de caballería de la
Guardia.

0-2 Cañones medios.

**BRIGADA DE INFANTERÍA
LIGERA EN LA PENÍNSULA
IBÉRICA (1808-1813):**

Factor estratégico: 4

UNIDADES BÁSICAS:

2-4 Batallones de infantería Ligera.

0-2 Cañones ligeros o medios a pie.

0-1 Batallón de infantería ligera de los
KGL, Brunswick o caçadores.

APOYO:

0-2 Escuadrones de Caballería ligera
(Húsares o Dragones ligeros).

0-1 Batallón de infantería de línea
inglesa o de la KGL .

0-2 Batallones de infantería de línea
portuguesa.

0-1 Batallón de infantería de línea.

0-2 Cañones montados.

APOYO DE ÉLITE:

0-1 Batallón de Rifles.

0-1 Batallón de escoceses o Black
Watch.

0-1 Batallón de infantería de la Guardia

0-1 Escuadrones de Dragones.

0-1 Escuadrón de caballería de la
Guardia

BRIGADA DE INFANTERÍA DE LA GUARDIA EN LA PENÍNSULA IBÉRICA (1808-1813):

Factor estratégico: 5

UNIDADES BÁSICAS:

2-4 Batallones de infantería de la Guardia.

0-2 Cañones ligeros o medios a pie.

APOYO:

0-1 Batallón de infantería ligera, ligera de los KGL, Brunswick o caçadores, .

0-2 Batallones de infantería de línea portuguesa.

0-2 Escuadrones de Caballería ligera (Húsares o Dragones ligeros)

0-2 Batallones de línea o de línea de los KGL.

0-2 Cañones montados.

APOYO DE ÉLITE:

0-1 Batallón de Rifles.

0-1 Batallón de escoceses o Black Watch.

0-2 Escuadrones de Dragones.

0-1 Escuadrón de caballería de la Guardia

0-2 Cañones medios.

BRIGADA DE INFANTERÍA DE LÍNEA PORTUGUESA EN LA PENÍNSULA IBÉRICA (1808-1813):

Factor estratégico: 2

UNIDADES BÁSICAS:

2-4 Batallones de infantería de línea portugueses.

0-2 Cañones ligeros o medios a pie.

APOYO:

0-1 Batallón de caçadores.

0-1 Batallón de infantería de línea de los KGL.

0-1 Batallón de línea inglesa.

0-2 Escuadrones de Caballería Portuguesa.

0-2 Cañones montados.

APOYO DE ÉLITE:

0-1 Batallón de Rifles.

0-1 Batallón de escoceses o Black Watch.

0-1 Escuadrones de caballería ligera (Húsares o Dragones ligeros)

0-1 Escuadrones de Dragones.

0-2 Cañones medios.

**BRIGADA DE CAÇADORES EN LA
PENÍNSULA IBÉRICA (1808-1813):**

Factor estratégico: 3

UNIDADES BÁSICAS:

2-4 Batallones de caçadores.

0-2 Cañones ligeros o medios a pie.

APOYO:

0-2 Escuadrones de Caballería
portuguesa.

0-1 Batallón de infantería de línea
inglesa o de los KGL.

0-2 Batallones de infantería de línea
portuguesa.

0-2 Cañones montados.

APOYO DE ÉLITE:

0-1 Batallón de Rifles.

0-1 Batallón de escoceses o Black
Watch.

0-1 Escuadrones de caballería ligera
(Húsares o Dragones ligeros)

0-1 Escuadrones de Dragones.

**BRIGADA DE 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 Batallón de infantería ligera.

0-1 Batallón de infantería de línea de los
KGL.

0-2 Escuadrones de Caballería ligera
(Húsares o Dragones ligeros)

0-1 Cañón medio a pie

0-1 Cañón montado.

APOYO DE ÉLITE:

0-1 Batallón de Rifles.

0-1 Batallón de escoceses o Black
Watch.

0-2 Escuadrones de Dragones.

0-1 Escuadrón de Scots Greys

0-1 Escuadrón de caballería de la
Guardia

0-2 Cañones medios.

ALIADOS:

Brunswick, Hannover, Nassau,
Holanda/Bélgica

BRIGADA DE INFANTERÍA DE LA GUARDIA (1815):

Factor estratégico: 5

UNIDADES BÁSICAS:

2-4 Batallones de infantería de la Guardia.

0-2 Cañones ligeros o medios a pie.

APOYO:

0-1 Batallón de infantería ligera.

0-2 Escuadrones de Caballería ligera (Húsares o Dragones ligeros)

0-2 Batallones de línea.

0-2 Cañones montados.

APOYO DE ÉLITE:

0-1 Batallón de Rifles.

0-1 Batallón de escoceses o Black Watch.

0-1 Escuadrón de Scots Greys

0-2 Escuadrones de caballería de la Guardia.

0-2 Cañones medios.

ALIADOS:

Brunswick, Hannover, Holanda/Bélgica

Para hacer **brigadas de escoceses** cambiar en la brigada de línea los batallones de línea por batallones escoceses, pudiendo ser uno de ellos de Black Watch. Sustituir los apoyos de escoceses por infantería de línea. La Agresividad de estas brigadas sube a 4.

Para hacer **brigadas de KGL** cambiar la infantería de línea por infantería KGL, lo mismo para infantería ligera.

Brigadas de la guardia: Cuando se juega una brigada de Guardias, sólo se puede ganar o perder. Cualquier empate se considera una derrota.

INFANTERÍA

BATALLÓN DE INFANTERÍA DE LÍNEA BRITÁNICA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	6/7	10/12	4+	65
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12/14	13/15	4+	130

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Opciones:

Oficial montado (5 pts)

Infantería ligera (20 pts 3 compañías, 40 pts 6 compañías)

Granaderos (20 pts).

BATALLÓN DE INFANTERÍA DE LÍNEA KGL

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	6/7	10/12	3+	70
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12/14	13/15	3+	140

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Opciones:

Oficial montado (5 pts)

Infantería ligera (20 pts 3 compañías, 40 pts 6 compañías)

Granaderos (20 pts).

BATALLÓN DE INFANTERÍA LIGERA BRITÁNICA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	6/7	10/12	4+	105
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12/14	13/15	4+	210

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especiales: Formación abierta.

Opciones:

Oficial montado (5 pts)

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

BATALLÓN DE INFANTERÍA LIGERA KGL

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	6	10/12	3+	110
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12	13/15	3+	220

Equipo: Rifle, bayoneta.

Especiales: Formación abierta.

Opciones:

Oficial montado (5 pts).

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

BATALLÓN DE GUARDIAS BRITÁNICOS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	4+	4+	4+	7/8	11/13	3+	130
6 Compañías (24)	4	4+	4+	4+	14/16	14/16	3+	260

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especiales: Cruel, Tozudo, Guardia

Opciones:

Oficial montado (5 pts).

Infantería ligera (20 pts 3 compañías, 40 pts 6 compañías)

BATALLÓN DE ESCOCESSES

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías(12)	4	5+	4+	4+	6/7	11/13	3+	105
6 Compañías(24)	4	5+	4+	4+	12/14	14/16	3+	210

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especiales: Élite, Combatientes expertos

Opciones:

Oficial montado (5 pts)

Infantería ligera (20 pts 3 compañías, 40 pts 6 compañías)

Granaderos (20 pts).

BATALLÓN DE BLACKWATCH

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías(12)	4	4+	4+	4+	7/8	11/13	3+	140
6 Compañías(24)	4	4+	4+	4+	14/16	15/17	3+	280

Equipo: Mosquete, bayoneta.

Especiales: Guardia, Tozudo, Combatientes Expertos

Opciones: Oficial montado (5 pts).

Infantería ligera (20 pts 3 compañías, 40 pts 6 compañías)

Granaderos (20 pts).

BATALLÓN DE BATALLÓN DE RIFLES BRITÁNICO

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías(12)	4	5+	4+	4+	6	10/12	4+	130
6 Compañías(24)	4	5+	4+	4+	12	13/15	4+	260

Equipo: Rifle, bayoneta.

Especiales: Formación abierta, Vanguardia, Escaramuzadores expertos.

Opciones:

Oficial montado (5 pts).

BATALLÓN DE INFANTERÍA LIGERA DE BRUNSWICK – OELS JÄGERS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
3 Compañías (12)	4	5+	4+	4+	6	10/12	4+	125
6 Compañías (24)	4	5+	4+	4+	12	13/15	4+	250

Equipo: Rifle, bayoneta.

Especiales: Formación abierta, Vanguardia, Ágil

Opciones:

Oficial montado (5 pts)

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

BATALLÓN DE INFANTERÍA DE LÍNEA PORTUGUESA

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:

Oficial montado (5 pts)

Infantería ligera (20 pts 3 compañías, 40 pts 6 compañías)

BATALLÓN DE CAÇADORES:

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: Rifle, bayoneta.

Especiales: Formación abierta.

Opciones:

Oficial montado (5 pts)

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

Sangre Fría por (3 compañías 15 pto; 6 compañías, 30 pto)

CABALLERÍA

ESCUADRON DE HÚSARES BRITÁNICOS

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 y carabina.

Especial: Formación abierta, Vanguardia, Ágil.

Opciones:

Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRON DE HÚSARES KGL

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 carabina.

Especial: Formación abierta, Vanguardia, Ágil.

Opciones:

Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRON DE HÚSARES DE BRUNSWICK

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	4+	5+	4+	9	11/13	4+	120
2 Compañías (10)	8	4+	5+	4+	13	14/16	4+	240

Equipo: Sable y carabina.

Especial: Formación abierta, Vanguardia, Ágil.

Opciones: Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRON 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)

ESCUADRON DE DRAGONES LIGEROS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	4+	5+	4+	9	10/12	4+	110
2 Compañías (10)	8	4+	5+	4+	13	13/15	4+	220

Equipo: Sable, carabina.

Especial: Formación abierta, Ágil

Opciones:

Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRON DE DRAGONES LIGEROS KGL

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

Equipo: Sable, carabina.

Especial: Formación abierta, Ágil

Opciones:

Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRON DE DRAGONES DE LA GUARDIA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	7	3+	-	5+	10	11/13	3+	160
2 Compañías (10)	7	3+	-	5+	15	14/16	3+	320

Equipo: Espada.

Especial: Fuerza demoledora (1), Cruel, Guardia

Opciones:

Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRON DE SCOTS GREYS

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	7	3+	-	5+	9	11/13	4+	125
2 Compañías (10)	7	3+	-	5+	13	14/16	4+	250

Equipo: Espada.

Especial: Fuerza demoledora (1), Cruel

Opciones:

Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRON DE HOUSEHOLD CAVALRY

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

Equipo: Espada.

Especial: Fuerza demoledora (1), Cruel, Guardia

Opciones:

Compañía de élite (20ptos).

ESCUADRON DE CABALLERÍA PORTUGUESA

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1 Compañía (5)	8	4+	5+	4+	7	10/12	5+	95
2 Compañías (10)	8	4+	5+	4+	10	13/15	5+	190

Equipo: Sable, carabina.

Especial: Formación abierta, Ágil

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+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 1d3, 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.

COHETES (a efectos de juego se consideran artillería ligera)

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	4/2	5+	6+	4+	1	10/12	4+	25

Especial:Explosión (1d3), penetración (1), Pánico a caballería.

Pánico a caballería: Tras ser impactados, deben superar un chequeo de coraje con un -2 de modificador. Este chequeo puede obligar a que la unidad se retire, pero no puede destruirla. Para reagruparse necesitarán un chequeo de disciplina con un -1 de modificador por el pánico de los caballos a semejantes armas.

Tiene alcance de 40'', pero puede disparar por encima de las unidades mientras tenga línea de visión parcial al objetivo. Si se encuentra en una colina, tiene línea de visión a todo para disparar por encima.

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.

Opciones (puede comprar hasta 3 habilidades):

Opciones (puede comprar hasta 3 habilidades):

Aguantad (40 pts),

Anticipación (25 pts),

Espoleador (20 pts),

Estratega (15 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 1 habilidades):

Aguantad (40 pts),

Anticipación (25 pts),

Espoleador (20 pts),

Estratega (15 pts),

Formen (15 pts),

Gran estrategia (30 pts),

Heroico (20 pts),

Momento oportuno (10 pts).

CORONEL

Tipo de unidad	Mov.	Combate	Disparo	Defensa	Ataques	Coraje	Disciplina	Puntos
1	8	-	-	-	+1	14/16	3+	75

Especial: Individual, Inspirador, Disciplinario, Instructor.

Opciones (puede comprar hasta 1 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),

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.
- **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 mas cercana aliada al doble de su velocidad. Si no puede incorporarse a ninguna unidad, se retira del juego. 4) Si le disparan, el enemigo tiene un -2 a impactar.
- **Inspirador**: Se repite la prueba de coraje no superada de una unidad bajo su mando que este a 6'' o menos. Si es una reacción a la carga, solo se repite si el oficial esta dentro de la unidad.
- **Instructor**: la unidad donde se encuentre añade 2 ataques a disparo si la unidad no ha movido o sea reacción a la carga.
- **Momento oportuno**: Sumas o restas 2 a la tirada climatológica.
- **Muy Disciplinario**: 1 vez por turno, se usa el atributo de disciplina del Oficial a la unidad más cercana en radio de 6''. Además, en la Prueba de Coraje, se tendrán en cuenta la mitad de daño acumulado.
- **Muy Inspirador**: Se repite la prueba de coraje no superada de una unidad bajo su mando que este a 12'' o menos. A 6'' o menos si es una reacción a la carga. Sustituye a Inspirador.
- **Valiente entre valientes**: Ejerce su influencia/bonificaciones sobre unidades que no están bajo su mando.



FORMACION EN CUADRO



UNIDAD ATURDIDA



FORMACION ABIERTA



FORMACION EN LINEA



COLUMNA DE ATAQUE



COLUMNA DE MARCHA



ARTILLERIA ATALAJADA



MASA DE BATALLON

