

HOJA DEL EJÉRCITO PRUSIANO - SAJONIA (1806-1807) v3.1

INFANTERIA	Miniaturas	Arma (Alc)	D	C	T	Reglas Especiales	Pts
Guardia	24-36	Mosquete (12")	3	4	5	Cuadro	33
Granaderos	24-36	Mosquete (12")	3	4	4	Cuadro	23
Mosquetes	24-36	Mosquete (12")	3	3	4	Cuadro	21
Fusileros	24-36	Mosquete (12")	3	3	4	Infantería Ligera, Cuadro	24
Jägers o Schützen	24-36	Rifle (18")	3	3	4	Infantería Ligera, Cuadro	26
Destacamento de Rifles	6-8	Rifle (18")	2	2	2	Infantería Ligera	16
CABALLERIA	Miniaturas	Arma (Alc)	D	C	T	Reglas Especiales	Pts
Caballería Ligera	9-14	Lanza	-	4	3	Carabinas, Caballería Ligera	22
Dragones	9-14	Sable	-	5	3	Caballería Pesada	22
Caballería Pesada	9-14	Sable	-	6	4	Caballería Pesada	28
Cuerpos de la Guardia	9-14	Sable	-	6	5	Caballería Pesada	32
Destacamento de Caballería	3	Sable	-	2	1	Carabinas, Caballería Ligera	13
ARTILLERIA	Miniaturas	Arma (Alc)	D	C	T	Reglas Especiales	Pts
Artillería de Campo	1	Cañon (48")	1	2	2	Bote de Metralla	20
Artillería Pesada	1	Cañon (54")	2	2	2	Bote de Metralla, Lenta	28
Artillería a Caballo	1	Cañon (36")	1	2	2	Bote de Metralla, Artillería a Caballo	26

REGLAS DEL EJERCITO

Disciplina Prusiana: Suma 1 al valor de Disparo de las unidades de infantería de este ejército que estén en formación en línea. Sin embargo, a menos que sean infantería ligera, su valor de Combate se reduce a la mitad si están ocupando terreno defendible o si combaten contra una unidad que ocupa terreno defendible.

Además, la infantería de este ejército que esté en columna de ataque tiene una distancia de movimiento de 9" y no puede realizar una acción de asalto a menos que termine el movimiento en contacto con una unidad enemiga que esté a cubierto o a la que solo se pueda llegar cruzando un puente o un vado.

OPCIONES DE UNIDAD

Cañones de Batallón: Las unidades de infantería (excepto Jägers, Schützen y Fusileros) pueden tener la regla de Cañones de Batallón por 6 puntos adicionales.

Unidades de Caballería: La caballería ligera y los dragones pueden desplegarse como unidades grandes por 5 puntos adicionales. Duplica el número de figuras en una unidad grande y suma 1 a sus valores de Combate y Tenacidad.

Los dragones pueden montar caballos polacos en lugar de sus monturas habituales. Sustituye la regla de Caballería Pesada por las reglas de Carabinas y Caballería Ligera para las unidades de dragones montadas en caballos polacos.

Unidades de Élite: Las unidades pueden ser de élite. Una unidad de élite puede tener hasta 1 punto añadido a su valor de Disparo por 3 puntos adicionales (o 6 puntos adicionales si es de artillería), hasta 1 punto añadido a su valor de Combate por 2 puntos adicionales y hasta 1 punto añadido a su Tenacidad por 4 puntos adicionales.

Unidades Sajonas de Segunda Línea: Los Mosqueteros y Fusileros pueden ser unidades sajonas de segunda línea por 4 puntos menos. Resta 1 a la Tenacidad de una unidad sajona de segunda línea.

Unidades Diezmadas: Las unidades de infantería y caballería, excepto los destacamentos, pueden desplegarse como unidades diezmadas por 5 puntos menos. Divide a la mitad el número de figuras en una unidad diezmada y resta 1 a sus valores de Combate y Tenacidad.

CARTAS DE DESTINO

- Cualquier carta – Actuar con Iniciativa Propia.** Puedes jugar cualquier carta para permitir que 1 unidad de una brigada que haya fallado una tirada de activación o que no haya recibido un mensaje realice una acción.

Rey – Für König und Vaterland (Por el Rey y la Patria). Juega esta carta en una fase de combate. Elige 1 brigada prusiano-sajona. Suma 1 al valor de Combate de las unidades de esa brigada durante el resto de la fase.

Reina – Cazoleta de Autocebado. Juega esta carta en tu fase de disparo. Elige 1 brigada prusiano-sajona. Repite las tiradas para impactar de 1, antes de aplicar modificadores, de las unidades de infantería de esa brigada durante esa fase.

Jota – Disciplina Estricta Juega esta carta antes de que una unidad prusiano-sajona realice un test de valor. Suma 1 a los tests de valor de las unidades prusiano-sajonas durante el resto del turno

10 Captura. Juega esta carta en tu fase de destino. Elige 1 objetivo controlado por el enemigo. Si lo controlas al final de la partida, cuenta como 2 objetivos al determinar el ganador.

9 Ataque Sorpresa. Juega esta carta antes de que una unidad realice un asalto. Esa unidad puede realizar 1 movimiento antes de asaltar.

8 Inspiración. Juega esta carta después de que una unidad amiga falle una prueba de valor o una brigada falle una prueba de fortaleza. La prueba se considera superada.
- 7 Fuego Dirigido.** Juega esta carta cuando se elija una unidad enemiga como objetivo en la fase de disparo. Suma +1 al valor de Disparo de la unidad atacante. Además, las unidades de artillería en una colina pueden trazar línea de visión al objetivo a través de unidades que no estén en una colina.

6 Ataque Letal. Juega esta carta después de que una unidad amiga falle 1 o más tiradas de impacto. Repite las tiradas fallidas.

5 Obstinado. Juega esta carta antes de que una unidad realice una acción. Elimina 1 marcador de bajas de esa unidad, incluso si solo tiene 1.

4 Ruptura. Juega esta carta al final de tu fase de combate. Elige 1 brigada. Las unidades de esa brigada pueden realizar 1 movimiento (no pueden asaltar, retirarse ni doblar movimiento).

3 Confusión. Juega esta carta al inicio de un turno enemigo. El enemigo no puede activar automáticamente una brigada ese turno y cualquier refuerzo enemigo que debiera llegar ese turno llega 1 turno más tarde.

2 Oleada de Batalla. Juega esta carta inmediatamente. Baraja todas tus cartas de destino descartadas (incluida esta) de nuevo en tu mazo de destino.

As Ataque a Fondo. Juega esta carta al inicio de tu fase de combate. Elige un líder amigo. Suma +1 al valor de Combate de las unidades amigas que estén a 12" o menos de ese líder en esa fase.

REGLAS ESPECIALES DE UNIDAD

Artillería a Caballo. Esta unidad tiene un movimiento de 18" cuando está atalajada. Además, puede reformarse antes y después de moverse o retirarse, y puede realizar una acción incluso si ya disparó en el mismo turno. La infantería enemiga no puede asaltarla salvo que empiece a 6" o menos de ella.

Bote de Metrala. Una unidad con esta regla especial puede disparar normalmente o usar las siguientes reglas:

Suma +2 a su valor de Disparo o de Combate si el objetivo está a 12" o menos y al menos parcialmente en su arco frontal. Cuenta como 2 unidades en vez de 1 al prestar apoyo si el objetivo está a 12" o menos y al menos parcialmente en su arco frontal.

Caballería Ligera. Esta unidad tiene la regla Orden Abierto. Además, suma +2 a las pruebas de mensajero.

Caballería Pesada. Repite las tiradas de impacto de 1, antes de aplicar modificadores, en ataques de combate realizados por esta unidad si es el atacante principal y el objetivo no está a cubierto.

Cañones de batallón. Una unidad con esta regla no puede Doblar. Cuando esta unidad dispara, si no hay unidades enemigas visibles a menos de 12", puede disparar sus cañones de batallón por separado.

Los cañones de batallón tienen un valor de Disparo de 1, un alcance de 48" y se resta 2 a sus tiradas de impacto. Si los cañones de batallón no disparan por separado, y siempre que esta unidad ataque o se defienda en combate, tira un dado. Con un 5 o 6, suma +1 al valor de Combate de esta unidad.

Carabinas. Esta unidad puede usar sus carabinas para hostigar (ver la regla Hostigadores). Las carabinas tienen un valor de Disparo de 1 y un alcance de 12" (incluyendo modificadores por hostigadores).

Cuadro. Esta unidad puede formar en cuadro, y desde cuadro volver a cualquier otra formación, si no mueve ni se retira en esa misma acción. Se coloca en forma cuadrada u oblonga, con las figuras mirando hacia afuera. Reglas para cuadro:

Es una unidad desplegada con movimiento de 3".

No puede asaltar.

La artillería que le dispare suma +1 a su valor de Disparo.

Su valor de Disparo se reduce a la mitad y suma +1 a su valor de Combate.

Al inicio de cada fase de combate tira 1 dado por cada unidad de caballería en contacto con 1 o más cuadros enemigos. Suma +2 al dado si todos los cuadros con los que está en contacto están desorganizados:

1-3 la caballería sufre 1 baja y debe retirarse

4-5 se retira sin bajas

6+ permanece en contacto y combate.

Un cuadro que pierde un combate huye automáticamente.

Hostigadores. Cuando esta unidad dispara, el jugador puede elegir usar hostigadores. Si lo hace, su valor de Disparo se reduce a la mitad, su alcance aumenta en 6" y puede realizar cualquier acción ese turno excepto un asalto. Una unidad solo puede prestar apoyo de disparo como hostigadores si la unidad atacante también usa hostigadores.

Infantería Ligera. Tiene las reglas:

Orden Abierto y Hostigadores.

Suma +2 a las pruebas de mensajero si es un destacamento o si pertenece a una brigada compuesta solo por infantería ligera (Brigada Ligera)

Sufre la mitad de bajas en la fase de disparo si está en terreno defendible.

Puede ocupar terreno defendible después de mover o retirarse.

Lenta. Esta unidad tiene un movimiento de 6" cuando está atalajada y de 1" cuando está desatalajada.

Orden Abierto. Esta unidad puede desplegarse en una formación llamada Orden Abierto. Se coloca en 1 a 4 líneas con un hueco de 1/4" a 1/2" entre líneas y filas.

Reglas para una unidad en orden abierto:

Sufre la mitad de bajas en la fase de disparo.

Su valor de Disparo es la mitad si tiene 3 o 4 filas.

La infantería mueve 9" y la caballería 18".

Si es infantería ligera, el terreno difícil no afecta a su movimiento.

Resta -1 a su valor de Combate salvo que esté a cubierto.

Solo añade +1 al valor de Combate de otra unidad si le presta apoyo de combate.

Puede moverse a través de figuras de una unidad amiga que también esté en orden abierto, incluso si no son de la misma brigada.

NOTAS DEL DISEÑADOR

Cañones de Batallón: Para 1806, la mayoría de los cañones de batallón se habían reorganizado en baterías de artillería de campaña, pero hemos incluido esta opción para representar unidades que aún los conservaban. No es necesario representar los cañones de batallón con miniaturas, aunque puedes colocar un modelo de cañón junto a la unidad como marcador cuando haga uso de ellos.

Unidades de Caballería: Las unidades de caballería ligera incluyen Húsares, Chevauxlégers y Towarczys, y las unidades de caballería pesada incluyen Coraceros, Carabineros y Gendarmes.

Disciplina Prusiana: Esta regla refleja las tácticas lineales empleadas por el ejército prusiano en este período y la impresionante potencia de fuego que podían generar en formación en línea. La infantería regular prusiana no estaba entrenada para atacar bosques o zonas edificadas; esa tarea se dejaba a la infantería ligera del ejército.

Escaramuceros Prusianos (escasez): Solo la infantería ligera puede usar Hostigadores en este ejército. En realidad, la mayoría de las demás unidades disponían de una compañía ligera, pero los prusianos y sajones de este período rara vez las utilizaban de forma efectiva, y sufrieron duramente a manos de los escaramuceros franceses como resultado.

Cazoleta de Autocebado: Los mosquetes prusianos estaban diseñados de manera que una pequeña cantidad de la pólvora usada para cargar el arma se canalizaba automáticamente hacia la cazoleta de cebado, permitiendo cebar el mosquete simplemente golpeando la culata contra el suelo.