

HOJA DEL EJÉRCITO RUSO (1809-1815) v3.1

INFANTERIA	Miniaturas	Arma (Alc)	D	C	T	Reglas Especiales	Pts
Guardia	24-36	Mosquete (12")	2	5	5	Hostigadores, Cuadro, Estoicos	24
Granaderos	24-36	Mosquete (12")	2	5	4	Hostigadores, Cuadro, Estoicos	20
Infanteria de Linea	24-36	Mosquete (12")	2	4	4	Hostigadores, Cuadro, Estoicos	18
Jagers o Marines	24-36	Mosquete (12")	3	3	4	Infantería Ligera, Cuadro, Estoicos	22
Opolchenie	24-36	Mosquete (12")	1	3	2	Milicia, Cuadro	7
Opolchenie (Piqueros)	24-36	Picas	-	4	2	Milicia, Cuadro	5
Destacamento de Jagers	6-8	Mosquete (12")	2	2	2	Infantería Ligera	12
CABALLERIA	Miniaturas	Arma (Alc)	D	C	T	Reglas Especiales	Pts
Húsares	9-14	Sable	-	4	3	Carabinas, Caballería Ligera	22
Uhlans	9-14	Lanza	-	4	3	Carabinas, Lanzas, Caballería Ligera	22
Opolchenie a Caballo	9-14	Lanza	-	3	2	Caballería Ligera	15
Jagers a Caballo	9-14	Sable	-	4	3	Caballería Ligera	21
Dragones	9-14	Sable	-	5	3	Caballería Pesada	22
Coraceros	9-14	Sable	-	6	4	Caballería Pesada	28
Cosacos	6-8	Lanza	-	3	2	Golpea y Huye, Caballería Ligera, Veloz	18
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	Batería, Bote de Metralla,	23
Artillería Pesada	1	Cañon (54")	2	2	2	Batería, Bote de Metralla, Lenta	31
Artillería a Caballo	1	Cañon (36")	1	2	2	Bote de Metralla, Artillería a Caballo	27
Artillería Opolchenie	1	Cañon (48")	1	1	1	Bote de Metralla,	14

OPCIONES DE UNIDAD

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 Diezmadas: Las unidades de infantería y caballería, excepto opolchenie y 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 – Santa Madre Rusia.** Juega esta carta al inicio de cualquier fase. Tira un D6 por cada unidad rusa aturdida. Con un resultado de 4+ elimina 1 marcador de bajas de la unidad por la que estás tirando.
- Reina – Tenacidad.** Juega esta carta en tu fase de destino. Elige 1 unidad rusa. Añade +1 a la Tenacidad de esa unidad por el resto de la partida.
- Jota – Jinetes Cosacos.** Juega esta carta en una fase de combate. Elige 1 unidad enemiga a 18" o menos del borde del campo de batalla. Esa unidad sufre 1 baja.
- 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.

Batería. Vuelve a tirar las tiradas para impactar de 1, antes de aplicar modificadores, en los ataques de disparo realizados por esta unidad si es la atacante principal y no tiene marcadores de bajas. Además, hasta 5 unidades pueden prestar apoyo de disparo a esta unidad siempre que todas las demás unidades sean de artillería de la brigada de esta unidad y estén a 6" de ella.

Bote de Metralla. 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.

Estoicos. Esta unidad no puede moverse en la misma fase de acción en la que se reorganiza. Sin embargo, puedes repetir las tiradas de 1 en las pruebas de valor de esta unidad.

Formación Compacta. Si esta unidad se despliega en una formación desplegada de 5 o 6 líneas, se considera como una columna de ataque con las siguientes reglas adicionales:

Tiene una distancia de movimiento de 9" en lugar de 12".

Las unidades de caballería enemigas la tratan como si estuviera en cuadro, pero se suma 2 a la tirada de dado que determina si pueden atacar a la unidad.

Fuego concentrado. Vuelve a tirar los resultados de 1 en la tirada de impacto, antes de aplicar modificadores, en los ataques de disparo realizados por esta unidad si es el atacante principal.

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.

Golpea y Huye. Antes de que esta unidad combata, efectúe un contraataque o se realice una tirada por estar en contacto con un cuadrado, el jugador puede declarar que efectuará un Golpea y Huye. Tira un dado: con un 1, la unidad sufre 1 baja; con un 2-3, no ocurre nada; con un 4+, el objetivo sufre 1 baja. A continuación, la unidad debe retirarse.

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.

Milicia. Esta unidad no puede mover en la misma fase de acción en la que se reorganiza. Además, cuando combate en formación de línea no sumas la mitad de su valor de Disparo a su valor de Combate.

En el caso de la Milicia austríaca además, no puede desplegarse en columna de ataque, debe usar Formación Compacta en su lugar.

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.

Veloz. Suma 6" a la distancia de movimiento de esta unidad