

HOJA DEL EJÉRCITO ALIADOS (1807-18015) v3.1

INFANTERIA	Miniaturas	Arma (Alc)	D	C	T	Reglas Especiales	Pts
Guardia	24-36	Mosquete (12")	3	5	5	Hostigadores, Cuadro	28
Granaderos	24-36	Mosquete (12")	3	5	4	Hostigadores, Cuadro	24
Infanteria de Linea de 1ª	24-36	Mosquete (12")	3	4	3	Hostigadores, Cuadro	18
Infanteria de Linea de 2ª	24-36	Mosquete (12")	2	3	3	Hostigadores, Cuadro	13
Infantería Ligera	24-36	Mosquete (12")	4	3	3	Infantería Ligera, Cuadro	22
Milicia	24-36	Mosquete (12")	2	3	2	Milicia, Cuadro	9
Destacamento de Infantería	6-8	Mosquete (12")	2	2	2	Infantería Ligera	12
Destacamento de Rifles	6-8	Rifle (18")	2	2	2	Infantería Ligera	14
CABALLERIA	Miniaturas	Arma (Alc)	D	C	T	Reglas Especiales	Pts
Caballería Pesada	9-14	Sable	-	5	3	Caballería Pesada	22
Caballería de Línea	9-14	Sable o Lanza	-	4	3	-	18
Caballería Ligera	9-14	Sable	-	3	3	Carabinas, Caballería Ligera	20
Irregulares a Caballo	9-14	Sable	-	3	2	Golpea y Huye, Caballería Ligera, Veloz	19
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 a Caballo	1	Cañon (36")	1	2	2	Bote de Metralla, Artillería a Caballo	26

REGLA DEL EJÉRCITO OPCIONAL

Tácticas Lineales: Puedes decidir que el ejército tenga la regla Tácticas Lineales. Las unidades de infantería de este ejército que se encuentren en formación de columna de ataque, tienen una distancia de movimiento de 9" y no pueden realizar una acción de asalto a menos que finalicen el movimiento en contacto con una unidad enemiga que esté a cubierto o a la que solo se pueda acceder cruzando un puente o un vado.

OPCIONES DE UNIDAD

- Cañones de Batallón:** Las unidades de infantería, excepto la milicia, pueden tener la regla de cañones de batallón por 6 puntos adicionales.
- Mosqueteria Disciplinada:** Las unidades de infantería (excepto la milicia) pueden adquirir la regla de Mosqueteria Disciplinada por un coste adicional de 4 puntos. Si el ejército tiene la regla de Tácticas Lineales, el coste se reduce a 2 puntos en lugar de 4.
- 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 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.
- Unidades poco Entusiastas:** Las unidades que no sean milicia pueden ser poco entusiastas por 6 puntos menos. Resta 1 a los valores de Combate y de Tenacidad de una unidad poco entusiasta.

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 – Orgullo Nacional.** Juega esta carta después de que un jugador aliado falle un test de valor o test de fortaleza. Ese jugador puede volver a tirar el test fallido. Si la tirada repetida tiene éxito, los jugadores aliados pueden volver a tirar tests de valor o fortaleza fallidos durante el resto de ese turno.
- Reina – Muerte a los Invasores.** Juega esta carta en cualquier fase de combate. Elige 1 brigada aliada. Suma 1 al valor de Combate de las unidades de esa brigada durante el resto de la fase.
- Jota – Defender el Hogar.** Juega esta carta en tu fase de destino. Elige 1 elemento de terreno. Suma 1 a los tests de valor de las unidades amigas que estén a 3" del elemento de terreno durante el resto de la batalla.
- 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.

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.

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.

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 sumes la mitad de su valor de Disparo a su valor de Combate.

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

Mosquetería Disciplinada. Repite las tiradas de impacto de 1, antes de aplicar modificadores, en ataques de disparo o combate realizados por esta unidad si está en formación de línea y es el atacante principal.

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

NOTAS DEL DISEÑADOR

Ejércitos y Unidades Aliadas: Esta hoja de ejército puede usarse por sí sola para representar un ejército de un país menor que lucha de forma independiente. Alternativamente, las unidades de esta hoja de ejército pueden incluirse como parte de un ejército británico o francés para representar unidades aliadas que luchan junto al ejército de una de las potencias mayores. Ten en cuenta que, cuando una unidad aliada se incluye como parte del ejército de una potencia mayor, no se ve afectada por las cartas de destino Jota, Reina y Rey (estas cartas solo afectan a las unidades de la hoja de ejército de la potencia mayor).

HOJA DEL EJÉRCITO PORTUGUES EN LA GUERRA PENINSULAR

INFANTERIA	Miniaturas	Arma (Alc)	D	C	T	Reglas Especiales	Pts
Infanteria de Linea de 1ª	24-36	Mosquete (12")	3	4	3	Mosquetería Disciplinada, Hostigadores, Cuadro	24
Infanteria de Linea de 2ª	24-36	Mosquete (12")	2	3	3	Hostigadores, Cuadro	13
Cazadores	24-36	Mosquete (12")	4	3	3	Mosquetería Disciplinada, Infantería Ligera, Cuadro	24
Milicia	24-36	Mosquete (12")	2	3	2	Milicia, Cuadro	10
Tiradores	6-8	Rifle (18")	2	2	2	Infantería Ligera	14
CABALLERIA	Miniaturas	Arma (Alc)	D	C	T	Reglas Especiales	Pts
Caballeria de Linea de 1ª	9-14	Sable	-	5	3	Caballería Pesada	22
Caballeria de Linea de 2ª	9-14	Sable o Lanza	-	4	3	-	18
Destacamento de Caballería	3	Sable	-	2	1	Carabinas, Caballería Ligera	13
ARTILLERIA	Miniaturas	Arma (Alc)	D	C	T	Reglas Especiales	Pts
Artilleria de Campo	1	Cañon (48")	1	2	2	Bote de Metralla	20

REGLA DEL EJÉRCITO OPCIONAL

Tácticas Lineales: Puedes decidir que el ejército tenga la regla Tácticas Lineales. Las unidades de infantería de este ejército que se encuentren en formación de columna de ataque, tienen una distancia de movimiento de 9" y no pueden realizar una acción de asalto a menos que finalicen el movimiento en contacto con una unidad enemiga que esté a cubierto o a la que solo se pueda acceder cruzando un puente o un vado.

HOJA DEL EJÉRCITO DE BRUNSWICK EN WATERLOO Por Brendan morrissey

Utiliza la siguiente hoja de ejército y las reglas especiales para representar a las fuerzas de Brunswick durante la campaña de Waterloo (junio-julio de 1815). No se debe incluir más de 1 unidad de Lieb Guard, Avant-Garde o Uhlan en el ejército.

INFANTERIA	Miniaturas	Arma (Alc)	D	C	T	Reglas Especiales	Pts
Lieb Infanteria	24-36	Mosquete (12")	3	5	4	Mosquetería Disciplinada, Hostigadores, Cuadro	26
Infantería de Línea	24-36	Mosquete (12")	3	4	4	Mosquetería Disciplinada, Hostigadores, Cuadro	24
Infantería Ligera	24-36	Mosquete (12")	4	3	3	Mosquetería Disciplinada, Infantería Ligera, Cuadro	24
Avante-Garde	12-18	Mosquete (12")	4	3	3	Mosquetería Disciplinada, Infantería Ligera, Cuadro	24
Gelernte Jager	6-8	Rifle (18")	2	2	2	Infantería Ligera	14
CABALLERIA	Miniaturas	Arma (Alc)	D	C	T	Reglas Especiales	Pts
Uhlands	9-14	Lanza	-	5	3	Carabinas	22
Húsares	9-14	Sable	-	4	3	Carabinas, Caballería Ligera	20
Destacamento de Caballería	3	Sable	-	2	1	Carabinas, Caballería Ligera	13
ARTILLERIA	Miniaturas	Arma (Alc)	D	C	T	Reglas Especiales	Pts
Artilleria de Campo	1	Cañon (48")	1	2	2	Bote de Metralla	20
Artillería a Caballo	1	Cañon (36")	1	2	2	Bote de Metralla, Artillería a Caballo	26

REGLAS DEL EJERCITO

Tácticas Lineales: Las unidades de infantería de este ejército que se encuentren en formación de columna de ataque, tienen una distancia de movimiento de 9" y no pueden realizar una acción de asalto a menos que finalicen el movimiento en contacto con una unidad enemiga que esté a cubierto o a la que solo se pueda acceder cruzando un puente o un vado.

HOJA DEL EJÉRCITO DE BRUNSWICK 1809 Por Brendan morrissey

Utiliza la siguiente hoja de ejército y las reglas especiales para representar a las fuerzas de Brunswick durante la campaña del Danubio y la huida hacia la costa. Ten en cuenta que las "unidades" corresponden a las fuerzas del tamaño de una compañía o un escuadrón. Evidentemente, las fuerzas enemigas también deberán escalar su tamaño para ajustarse a esta estructura.

INFANTERIA	Miniaturas	Arma (Alc)	D	C	T	Reglas Especiales	Pts
Infanteria de Linea (Frei)	12	Mosquete (12")	3	4	3	Hostigadores, Cuadro	20
Infantería Ligera (Jager)	12	Mosquete (12")	4	3	3	Infantería Ligera Cuadro	24
Reclutas y Desertores	12	Mosquete (12")	2	3	2	Milicia, Cuadro	10
Scharfschutzen	6	Rifle (18")	2	2	2	Infantería Ligera	14
CABALLERIA	Miniaturas	Arma (Alc)	D	C	T	Reglas Especiales	Pts
Húsares	9	Sable	-	4	3	Carabinas, Caballería Ligera	23
Uhlands	9	Lanza	-	5	3	Carabinas	23
Destacamento de Caballería	3	Sable	-	2	1	Carabinas, Caballería Ligera	13
ARTILLERIA	Miniaturas	Arma (Alc)	D	C	T	Reglas Especiales	Pts
Artilleria de Campo	1	Cañon (48")	1	2	2	Bote de Metralla	20
Artillería a Caballo	1	Cañon (36")	1	2	2	Bote de Metralla, Artillería a Caballo	26

HOJA DEL EJÉRCITO DE LA LEGIÓN PORTUGUESA (1809) Por Nuno Pereira

Utiliza la siguiente hoja de ejército y las reglas especiales para representar a los Regimientos de Infantería y Cazadores a Caballo de la Légion Portugaise, creados a partir de diversos elementos especialmente para la campaña de 1809.

INFANTERIA	Miniaturas	Arma (Alc)	D	C	T	Reglas Especiales	Pts
Regimientos de Infantería	24-36	Mosquete (12")	4	3	3	Infantería Ligera, Cuadro	21
CABALLERIA	Miniaturas	Arma (Alc)	D	C	T	Reglas Especiales	Pts
Cazadores a Caballo	9-14	Sable	-	4	3	Carabinas, Caballería Ligera	20

HOJA DEL EJÉRCITO DE LA LEGIÓN PORTUGUESA (1812-1813) Por Nuno Pereira

Utiliza la siguiente hoja de ejército y las reglas especiales para representar a los Regimientos de Infantería y Cazadores a Caballo de la Légion Portugaise durante la campaña de Rusia de 1812. El regimiento de Cazadores a Caballo estaba adjunto a la Guardia Joven.

INFANTERIA	Miniaturas	Arma (Alc)	D	C	T	Reglas Especiales	Pts
1er Rgt. d'Infanterie	24-36	Mosquete (12")	4	3	4	Infantería Ligera, Cuadro	25
1er Rgt. d'Infanterie	24-36	Mosquete (12")	3	4	3	Hostigadores, Cuadro	18
CABALLERIA	Miniaturas	Arma (Alc)	D	C	T	Reglas Especiales	Pts
Cazadores a Caballo	9-14	Sable	-	4	3	Carabinas, Caballería Ligera	22