

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

INFANTERIA			Miniaturas			Arma (Alc)			D	C	T	Reglas Especiales		Pts
Guardia a Pie	30-48	Mosquete (12")	3	6	6	Mosqueteros Disciplinados, Hostigadores, Cuadro		37						
Infantería de Línea	24-36	Mosquete (12")	3	4	4	Mosqueteros Disciplinados, Hostigadores, Cuadro		24						
Infantería Ligera	24-36	Mosquete (12")	4	3	4	Mosqueteros Disciplinados, Infantería Ligera, Cuadro		28						
Rifles	24-36	Rifle (18")	4	3	4	Mosqueteros Disciplinados, Infantería Ligera, Cuadro		32						
Destacamento Ligero	4-8	Mosquete (12")	2	2	2	Mosqueteros Disciplinados, Infantería Ligera		14						
Destacamento de Rifles	4-8	Rifle (18")	2	2	2	Mosqueteros Disciplinados, Infantería Ligera		16						
CABALLERIA			Miniaturas			Arma (Alc)			D	C	T	Reglas Especiales		Pts
Húsares	9-14	Sable	-	4	3	Caballería Ligera, Carabinas, Impulsivos		24						
Dragones Ligeros	9-14	Sable	-	4	3	Caballería Ligera, Carabinas, Impulsivos		24						
Dragones Pesados	9-14	Sable	-	6	4	Caballería Pesada, Impulsivos		30						
Guardias Reales	9-14	Sable	-	7	4	Caballería Pesada, Impulsivos		32						
Destacamento de Caballería	3	Sable	-	2	1	Caballería Ligera, Carabinas		13						
ARTILLERIA			Miniaturas			Arma (Alc)			D	C	T	Reglas Especiales		Pts
Cohetes	1	Cohete (60")	1	2	2	Cohetes		22						
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

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

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.

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 – Descargas Perfectas. Juega esta carta en tu fase de disparo. Elige 1 brigada británica. Suma +1 al valor de Disparo de las unidades de infantería británicas de esa brigada durante el resto de la fase.

Reina – Fuego Defensivo. Juega esta carta en la fase de combate del enemigo. Elige 1 brigada británica. Suma +1 al valor de Combate de las unidades de infantería británicas de esa brigada durante el resto de la fase.

Jota – Scum of the Earth (escoria de la tierra) Juega esta carta en una fase de combate. Resta -1 a las pruebas de valor de las unidades enemigas que estén en contacto con una o más unidades de infantería británica en esa fase.

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.

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).

Cohetes. Cuando esta unidad dispara o presta apoyo de disparo, la unidad objetivo no tiene que ser la más cercana, y si esta unidad o el objetivo están en una colina, las unidades amigas que no estén en colina no bloquean la línea de visión. Sin embargo, resta -1 a las tiradas de impacto de los disparos realizados por esta unidad o por las que reciban su apoyo.

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.

Impulsivos. Si el objetivo de un combate de esta unidad huye o se retira y hay unidades enemigas visibles con las que pueda entrar en contacto, debe realizar un asalto y luchar por segunda vez. Resta -1 a su valor de Combate en el segundo combate del mismo turno. No asalta de nuevo, ni puede retirarse, si derrota al segundo oponente.

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.

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.

NOTAS DEL DISEÑADOR

Tácticas Lineales. La infantería británica podía usar la formación en columna de ataque, pero lo hacía muy raramente, normalmente solo para asaltar en terreno denso o cuando no había otra forma de alcanzar al enemigo.

Impulsivos. La caballería británica que usa el segundo asalto contra una unidad enemiga en cuadro no necesita tirar para ver si puede atacar el cuadro (se asume que ver a la caballería británica hacer huir a una unidad amiga desmoraliza lo suficiente al cuadro como para permitir el asalto sin tirada). Además, esta regla no es opcional: si la caballería británica puede realizar un segundo asalto, debe hacerlo.