



TABLA DE EFECTOS DE TERRENO

Tipos de terreno	Movimiento (# PM)			Fuego	Choque (1)	Apilamiento (PF puntos de fuerza)						
	Infantería	Caballería	Artillería	Defensor en...	Defensor en... o a través de...	Infantería			Caballería		Artillería	
						Formación regular	Cuadro	Guerrilla	Formación regular	Guerrilla	Artillería sola	Artillería con inf ^o o cab ^o .
Despejado	1	1	1	---	---	Hasta 24 PF	Hasta 18 PF	Si	Hasta 16 PF	Si	Hasta 3 baterías	1 batería
Cultivado	1	1	1	---	---	Hasta 18 PF	No	Si	Hasta 12 PF	Si, desmontada	1 batería	1 batería
Haza	2	P	P	-1	-1	Hasta 18 PF	No	Si	Hasta 12 PF	Si, desmontada	1 batería	1 batería
Pueblo	2 (D)	3 (D)	1 (D)	A	A	Hasta 18 PF	No	Si	1 Regimiento	Si, desmontada	1 batería	1 batería
Ciudad	2 (D)	3 (D)	1 (D)	A	A	1 batallón	No	Si	1 Regimiento	Si, desmontada	1 batería	1 batería
Edificios fuertes	2 (C)	3 (D)	1 (E)	A	A	1 batallón	No	Si	No	No	No	No
Río	+1	+2	P	---	A	---	---	---	---	---	---	---
Arroyo	---	---	+1	---	C	---	---	---	---	---	---	---
Puente	+1 (F)	+2 (F)	---	---	en río B	---	---	---	---	---	---	---
Carretera / camino	Efecto sólo en fichas con orden de mando			---	---	---	---	---	---	---	---	---
Bosque ligero	2 (D) (H)	2 (H)	2 (D) (H)	---	---	1 batallón	No	Si	1 Regimiento	Si, desmontada	1 batería	1 batería
Bosque denso	3 (H)	3 (H)	P (H)	---	---	1 batallón	No	Si	1 Regimiento	Si, desmontada	1 batería	1 batería
Desnivel moderado												
Arriba	+1	+1	+1	Ver G	A	---	---	---	---	---	---	---
Abajo	D	D	+1	Ver G	---	---	---	---	---	---	---	---
Desnivel impasable												
Arriba	P	P	P	Ver G	P	---	---	---	---	---	---	---
Abajo	P	P	P	Ver G	---	---	---	---	---	---	---	---

Nota (1)

Los efectos para choque son acumulables, por ejemplo :
ataque a través de arroyo y
Desnivel hacia arriba
moderado = atacante x 1/3

Explicación de los resultados

A: atacante reducido a 1/2
B: atacante reducido a 1/3
C: atacante reducido a 2/3
D: 1 punto si tiene orden de maniobrar y no hay otras fichas en el hex.
E: no puede desplegar en el hex.
F: no hay coste adicional con orden de maniobra.
G: ver línea de tiro
H: salvo por caminos
P: prohibido
---: sin efecto especial

COSTE DE LOS CAMBIOS DE FORMACIÓN, (expresado en PM)

De... a	Infantería		Caballería		Artillería	
	Normal	Guerrilla	Cuadro	Normal	Guerrilla	
Normal	---	1	2	---	1	Enganchar 1
Guerrilla	1	---	1	1	---	Desplegar 2
Cuadro	2	1	---	---	---	

TABLA DE MORAL

Dado	Grado de moral						Modificadores al dado
	A	B	C	D	E	F	
0 ó -	D	R	R	R	R	R	Factor de moral del Comandante en el mismo hex.(un factor 0 se considera 1) +1
1	---	D	D	R	R	R	Unidad está en bosque, edificaciones o pueblo +1
2	---	---	D	D	D	R	Unidad está en ZdC (sólo a efectos de reorganización) -1
3	---	---	---	D	D	D	Unidad marcada como derrotada o desordenada -1
4	---	---	---	---	D	D	Por cada punto de fuerza perdido después del primero -1
5	---	---	---	---	---	D	Si en la prueba de moral de caballería, la infantería no ha formado cuadro +1
6	---	---	---	---	---	---	Si es infantería recibiendo carga de caballería que mueve 1 hex. -1
7	---	---	---	---	---	---	Si es una prueba de moral tras carga de caballería -1
8 ó +	---	---	---	---	---	---	

Explicación de los resultados

D: Unidad Desorganizada **R:** Unidad Derrotada
---: Sin efecto

Resultados durante las pruebas de moral

Unidad **R** que obtiene resultado **R** continúa **R**
Unidad **R** que obtiene resultado **D** continúa **R**
Unidad **D** que obtiene resultado **D** continúa **D**
Unidad **D** que obtiene resultado **R** pasa a **R**
Unidad **D** que obtiene resultado --- pasa a normal
Unidad **R** que obtiene resultado --- pasa a **D**
(Se le quita el marcador DE)

Resultados pruebas de moral durante la fase de reorganización

Unidad **R** que obtiene resultado **R** continúa **R**
Unidad **R** que obtiene resultado **D** continúa **R**
Unidad **D** que obtiene resultado **D** continúa **D**
Unidad **D** que obtiene resultado **R** pasa a **R**
Unidad **D** que obtiene resultado --- pasa a normal
Unidad **R** que obtiene resultado --- pasa a **D**
(Se le quita el marcador DE)

TABLA DE MORAL DE DIVISIONES

Dado	Moral División					
	6	5	4	3	2	1
-1	H	H	H	H	H	H
0	R	R	H	H	H	H
1	NE	R	R	H	H	H
2	NE	NE	R	R	H	H
3	NE	NE	NE	R	R	H
4	NE	NE	NE	NE	R	R
5	NE	NE	NE	NE	NE	R
6	NE	NE	NE	NE	NE	NE
7	NE	NE	NE	NE	NE	NE

Explicación de los resultados

H: Huida **R:** Repliegue **NE:** No Efecto

Modificadores al dado

Si comandante de la División tiene a distancia +1 de mando a todas las unidades de la misma
Si Comandante en Jefe tiene a distancia de +1 mando a todas las unidades de la División
Si hay fichas de una División amiga en huida -1 a 2 hexágonos o menos

FACTORES DE MOVIMIENTO, (expresados en PM)

Tipo de unidad	Espanoles	Franceses
Infantería	3	4
Infantería en guerrilla	5	5
Caballería ligera, media	6	7
Caballería ligera en guerrilla	7	7
Caballería pesada	---	6
Artillería	3	3
Artillería a caballo	4	5
Comandantes	6	8

TABLA DE FUEGO

Dado	Puntos que disparan											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1 ó -	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
2	---	---	---	---	---	---	---	---	---	P	P	P
3	---	---	---	---	---	---	P	P	P	M	M	R
4	---	---	---	---	P	P	M	M	R	R	1	1
5	---	---	P	P	M	R	R	1	1	1	1M	1R
6	---	P	M	R	R	1	1	1M	1R	1R	2P	2P
7	P	M	R	1	1	1M	1R	2P	2P	2M	2R	3P
8 ó +	M	R	1	1M	1R	2P	2M	2R	3P	3P	3P	3R

Notas

Si suman más de 12 puntos, se usa la columna 12 y después la que sea apropiada para completar, el procedimiento es equivalente a hacer fuego dos veces.

R : al recibir fuego los resultados R se ignoran.

Modificadores al dado

- Defensor en cuadro + 2
- Contra guerrilla - 2
- Contra artillería desplegada - 1
- Artillería ligera - 1
- Artillería pesada + 1
- Moral A ó B + 1
- Moral E ó F - 1
- Infantería inglesa con moral C ó mejor + 1
- Por cada nivel de fatiga de una ficha de caballería - 1
- Por fuego de flanco + 2
- Disparando contra fichas en haza - 1
- Ficha de suizos disparando contra ficha de suizos - 2
- Solo para artillería a más de 2 hex. - 1
- 2ª ficha del mismo apilamiento - 1
- 3ª ficha y sucesivas del mismo apilamiento - 2

Alcance del disparo en fuego ofensivo (expresado en hex.)

- Artillería pesada 5
- Artillería media 4
- Artillería ligera 3

El factor de fuego que se aplica a cada disparo depende de la distancia

- | | |
|----------------------|--------------------------------|
| Distancia en hex. | Factor de fuego |
| A 1 hex. (adyacente) | Factor impreso en la ficha |
| A 1 hex. en cuadro | 25% más (ficha de 8 serán 10) |
| A 2 ó 3 hex. | 50% más (ficha de 8, serán 12) |
| A 4 ó más hex. | La mitad (ficha de 8, serán 4) |

Explicación de los resultados

- Sin efecto
 - R La ficha blanco retrocede inmediatamente 1 ó 2 hex. (a elección del jugador propietario). Si hay más fichas en el hexágono todas ellas deben hacer una prueba de moral.
 - Si la unidad afectada está en formación de cuadro, ignoran este resultado.
 - Si la unidad afectada es una batería de artillería, no podrá disparar en el siguiente turno. Para indicarlo se le coloca un marcador NO FUEGO.
 - M La ficha blanco hace una prueba de moral. Si no la supera y hay otras fichas en el hexágono, estas también deben hacer una prueba de moral.
 - 1, 2 y 3 La ficha blanco pierde 1 2 ó 3 puntos de fuerza que se marcan colocando los marcadores de bajas correspondiente sobre la/s ficha/s afectada/s.
 - P La ficha blanco y el apilamiento en el que esté no podrá realizar combate de choque. Se le retira el marcador de ASALTO.
 - Si la unidad afectada es una batería de artillería, no podrá disparar en el siguiente turno. Para indicarlo se lo coloca un marcador NO FUEGO.
 - Si la unidad afectada no tiene marcador de ASALTO, realiza una prueba de moral.
 - 2 P ó 3 P La ficha blanco pierde 2 ó 3 puntos de fuerza que se marcan colocando los marcadores de bajas correspondiente sobre la ficha afectada La ficha blanco y el apilamiento en el que este no podrá realizar combate de choque y se le retira el marcador de ASALTO.
 - Si la unidad afectada es una batería de artillería, perderá 2 ó 3 puntos de fuerza y no podrá disparar en el siguiente turno. Para indicarlo se le coloca un marcador NO FUEGO.
- Nota de diseño/claración:** la expresión "ficha blanco" hace referencia a la "unidad objetivo del disparo".

TABLA DE CHOQUE

Dado	Ratio de Combate Atacante vs Defensor									
	1-4	1-3	1-2	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1	5-1	
1 ó -	AB	AB	A2	A2	A2	A1	A1	---	BM	
2	AB	A2	A2	A1	A1	A1	---	BM	D1	
3	A2	A2	A1	A1	A1	---	BM	D1	D1	
4	A2	A1	A1	---	BM	BM	D1	D1	D2	
5	A1	A1	---	BM	D1	D1	D1	D2	D2	
6	A1	---	BM	D1	D1	D1	D2	D2	DB	
7	---	BM	D1	D1	D2	D2	D2	DB	DB	
8 ó +	BM	D1	D1	D2	D2	D2	DB	DB	DB	

Notas

- Ataques con relación mayor que 5 - 1 se tratan como 5 - 1.
- Ataques con relación menor que 1 - 4 están prohibidos.
- Cuadros : no pueden retroceder como consecuencia de un combate, los resultados D1 se consideran como Sin Efecto (---) y los D2 como DB.
- Ataques contra flanco, retaguardia enemiga o unidades en guerrilla : la infantería duplica su factor de combate y la caballería triplica.
- Artillería defendiendo sola en un hex. si se obtiene resultado D1,D2,DB es destruida
- Modificadores al dado
- Factor de choque de un Comandante (sólo uno) presente en el hex. + ó -
- Ambos contendientes comparan la moral de la unidad en la parte superior de sus apilamientos y reducen 1 grado la diferencia. Los niveles de diferencia se suman o se restan, (B contra D es + 1) + ó -
- Si el atacante tiene orden de ataque + 1
- Caballería contra cuadro - 2
- Caballería pesada en ataque, (no a cuadros o caballería pesada) + 1
- Infantería (no en guerrilla), contra infantería en guerrilla + 2
- Infantería (no en guerrilla), contra cuadro + 1
- Si el atacante ataca desde un hex. de flanco + 1
- Asaltando contra fichas en haza - 1
- Ficha de Suizos en apilamiento que asalta contra apilamiento que tiene suizos - 2

Explicación de los resultados

- AB (Atacante Baja)** : el jugador atacante acumula una baja (pierde 1 punto de su factor de combate inicial y sitúa el marcador numérico de bajas correspondiente para su control en la ficha que ha realizado el combate.
- BM (Baja Mutua, "cambio")** : defensor y atacante eliminan 1 punto de su factor de combate inicial. No se produce ni avance ni retroceso alguno.
- A1 ó A2 (Atacante Retrocede)** : el atacante retrocede todas sus fichas 1 ó 2 hex. (está sujeto a una prueba de moral).
- D1 ó D2 (Defensor Retrocede)** : el defensor retrocede todas sus fichas 1 ó 2 hex. (está sujeto a una prueba de moral).
- DB (Defensor Baja)** : el defensor acumula una baja (a su elección en caso de haber varias fichas en el hex. está sujeto a prueba de moral).

Ver también efectos del terreno

TABLA DE CONTROL DE CABALLERÍA

Dado	Grado de moral					
	A	B	C	D	E	F
0 ó -	NC	NC	NC	NC	NC	NC
1	C	NC	NC	NC	NC	NC
2	C	C	NC	NC	NC	NC
3	C	C	C	NC	NC	NC
4	C	C	C	C	NC	NC
5	C	C	C	C	C	NC
6	C	C	C	C	C	C
7	C	C	C	C	C	C
8 ó +	C	C	C	C	C	C

Explicación de los resultados

C : Control NC : No Control

Modificadores al dado

- Factor de moral del Comandante en el mismo hex. (un factor 0 se considera 1) + 1
- Si el ataque fué mediante carga - 1
- Caballería británica - 2
- Caballería española, francesa y aliados - 1
- franceses, portuguesa y KGL
- Por cada ataque provocado por avances tras tiradas de control de caballería fallidas - 2



Línea de visión y de tiro.

A. Identificación histórica	A	B	C	D	E	F
B. Tipo de unidad (comandante)						
C. Factor de choque						
D. Nacionalidad						
E. Factor de moral						
F. Unidades bajo su mando						

A. Identificación histórica	A	B	C	D	E	F
B. Tipo de unidad (infantería)						
C. Clase de unidad						
D. Voluntad de combate						
E. Nacionalidad						
F. Factor de combate						
G. Unidad superior						

A. Identificación histórica	A	B	C	D	E	F
B. Tipo de unidad (caballería)						
C. Clase de unidad						
D. Voluntad de combate						
E. Nacionalidad						
F. Factor de combate						
G. Unidad superior						

A. Identificación histórica	A	B	C	D	E	F
B. Tipo de unidad (artillería)						
C. Clase de unidad						
D. Voluntad de combate						
E. Nacionalidad						
F. Factor de combate						
G. Unidad superior						