

BASIC IMPETUS EXPANSION

BASIC BATTLES



FROM RENAISSANCE TO COLONIAL WARS

Traucido sin ánimo de lucro por AJ

Dadi&Piombo

Versión 1.1

Contenido

1.	INTRODUCCIÓN	3
1.1	Basado	3
1.1.1	Basado de líderes	3
1.2	Líderes	3
1.3	Nuevos tipos de tropas	4
1.4	Cambios en el movimiento.....	5
1.4.1	Cambios de formación(opcional)	5
1.4.2	Desmontando de caballos.....	5
1.4.3	Evasión de la artillería	5
1.5	Cambios en el disparo	6
1.5.1	Ánima rayada	6
1.5.2	Ametralladoras.....	6
1.5.3	Primer disparo	6
1.5.4	Fuego limitado.....	6
1.5.5	Prioridad de fuego.....	6
1.5.6	Limitaciones al fuego.....	7
1.5.7	Fuego indirecto de artillería	7
1.5.8	Fuego defensivo	7
1.5.9	Artillería.....	7
1.6	Características especiales de las unidades.....	7
1.7	Escenarios de atacante/defensor y fortificaciones	7
2.	LISTAS SENCILLAS	9
2.1	Guerra civil inglesa	9
2.2	Revolución Americana.....	10
2.3	Guerras napoleónicas.....	11
2.4	Guerra civil americana	12
2.5	Guerras coloniales.....	13

1. INTRODUCCIÓN

Este es un conjunto experimental de reglas para expandir Basic Impetus 2.0 para períodos posteriores, hasta la guerra colonial, donde una unidad representa aproximadamente una brigada. Estas reglas experimentales también cubren la época napoleónica, aunque un conjunto de reglas tácticas más detallado está en desarrollo para este período.

1.1 Basado

Si ya tiene sus figuras basadas para otro sistema, manténgalas como están. La unidad de medida es 1H que es medio frontal de unidad, por lo que cualquier basado funciona. La artillería se puede basar en bases más pequeñas, un basado de $= 1/3$ (o $1/2$) de las otras unidades es el recomendado.

Para el período cubierto por el barroco, sugerimos utilizar el sistema de basado de Impetus barroco (puede descargarlo del sitio web de [dadi&piombo](#)).

Para los períodos posteriores si aún no ha basado sus figuras, entonces el tamaño de Impetus básico puede ser una guía, pero nosotros sugerimos dividir las unidades en bases más pequeñas (Por ejemplo, en 28 mm 2 bases de 6 cm de frente) para que sea más flexible y usable para otros sistemas.

Puede interesar saber, que planeamos usar como "base sugerida" para nuestro futuro conjunto de reglas napoleónicas: un frente de 6 cm para figuras de 28 mm (4 bases para formar 1 batallón con un frente total de la unidad: 24 cm) y 4 cm de frente para 15 mm (4 bases para formar 1 batallón con un frente total de unidad de 16cm). Por supuesto también el conjunto napoleónico será diseñado para ir con cualquier otra base y usar medio frontal de unidad como unidad de medida.

1.1.1 Basado de líderes

En Basic Battles solamente el comandante en jefe está representado en el campo. Los términos de líder, general y comandante son intercambiables y deben ser entendidos como sinónimos.

Pueden ser basados en bases de cualquier forma (Cuadradas, redondas, hexagonales...) y (razonable) tamaño. Sobre estas bases se puede representar al General como un pequeño grupo de mando, generalmente montado, para que puedas agregar también un músico y un abanderado, por ejemplo.

Para permitir la máxima libertad de modelado haciendo bases de generales, se toman todas las medidas desde cabeza del líder y no desde los bordes de las bases. Hay que tener en cuenta que son básicamente marcadores.

1.2 Líderes

Un líder tiene una distancia de mando de 12H. Unidades en desorden y fuera de mando no pueden reagruparse ni moverse. Un líder puede moverse hasta 4H en cualquier dirección y terminando el movimiento en cualquier orientación. Los líderes se pueden mover en cualquier momento cuando su ejército sea activado.

También los líderes pueden moverse cuando su ejército no es el activo y su figura está en el camino de cualquier movimiento realizado por cualquier unidad amiga o enemiga, la figura del Líder debe ser apartada del camino de este movimiento.

La figura del líder debe terminar este movimiento al menos a 1H de distancia de las unidades enemigas. Los líderes no pueden ser blanco de disparos, asimismo sus bases no obstruyen los disparos ni bloquean la visión.

Adicionalmente a ganar la tirada de iniciativa, la tarea del líder es mantener a las tropas bajo su mando.

El Líder puede unirse a cualquier Unidad. Si un Líder está unido a una Unidad, esta Unidad se beneficia de los siguientes modificadores:

+1 en cuerpo a cuerpo

+1 en la prueba de cohesión

Una unidad a la que se haya unido el líder puede reagruparse y moverse.

Un Líder tanto unido a una unidad como en solitario actúa como un marcador y puede moverse libremente por la Unidad si está unido a una. Si la base del líder se está interponiendo en el camino, se puede quitar y reemplazar por un marcador.

Cuando un Líder está unido a una Unidad, se mueve a la misma velocidad que la Unidad y su distancia de mando se reduce a la mitad. En este caso, se mide la distancia de mando desde el punto más cercano de la Unidad o Grupo al que pertenezca.

Un líder puede unirse o dejar una unidad por activación. Un líder no puede abandonar una Unidad y unirse a otra Unidad en la misma activación.

Si la unidad a la que se ha unido un líder obtiene un 6 durante un test de cohesión debes ver que le ocurre al mismo. Tira un dado y con un 5 o 6 el Líder está muerto. Si el Comandante muere, todas las bonificaciones se pierden.

Un líder no se muere si la unidad a la que está unido se es destruida. No es necesario realizar ningún test. En este caso la base del general queda en el sitio donde la unidad fue destruida y se puede mover si aún no lo ha hecho durante esta activación. Pero el Líder no puede unirse a otra Unidad hasta la próxima activación del mismo.

1.3 Nuevos tipos de tropas

- **RM(CM)**. Para los Reiters. Pueden evadir
- **DR(FL)**. Para los dragones. Pueden hacer un movimiento adicional de 2H como los S y CL (bajo las mismas condiciones). Pueden evadir
- **P&M(FP)**. Para pica y mosquete
- **TE(FP)**. Para tercios. Ignora flancos y retaguardia en cuerpo a cuerpo. Gran unidad
- **H&M(CM)**. Para caballo y mosquete
- **FT(T/FP)**. Para tropas en orden cerrado.

Nota. La tropa entre paréntesis que aparece detrás, es la tropa original de Basic Impetus v2.0 que ha de considerarse para movimiento, interpenetraciones y despliegue.

Los FT cuentan como T en movimiento (con alguna excepción) e interpenetración, pero como los FP, tienen un bono frente a montados en combate cuerpo a cuerpo (ganan +1 en el test de cohesión)

1.4 Cambios en el movimiento

Todas las **tropas a pie** pueden mover sin penalización a su distancia de movimiento en terreno difícil, pero se desordenan. Si mueven a la mitad no se desordenan.

La **Artillería** mueve 2H si va a pie y 3H si es artillería a caballo.

1.4.1 Cambios de formación(opcional)

Estas reglas simulan a las unidades ya desplegadas para la batalla. Si juegas batallas napoleónicas puede que necesites de un sistema simplificado para gestionar estos cambios. Por defecto las unidades se hallan desplegadas en **línea**.

Para cambiar de línea a **columna de ataque** y, al contrario, se necesita una activación (cuenta como un movimiento). Una unidad en columna de ataque tira la mitad de dados (redondeando) al disparar, pero obtiene un +2 dados en cuerpo a cuerpo.

Los **Cuadros** son una reacción cuando las tropas a pie son cargadas por tropas montadas. Necesitan pasar un test.

Tira un 1d6:

- Las unidades veteranas y de élite pasan el test con un 1+ (o 2+ si están en desorden)
- Las unidades entrenadas (y otras unidades de FT con VBU de 5 o más) pasan el test con un 3+(4+ si están en desorden)
- Las unidades novatas pasan el test con un 5+(o 6 si están en desorden)

Una unidad en cuadro no realiza fuego defensivo, anula el bono de ímpetu de las unidades montadas y da un +1 al cuerpo a cuerpo.

Si una unidad de artillería dispara a una unidad en cuadro obtiene un modificador de +2 dados.

Para **cambiar de un cuadro a una línea o columna de ataque** necesitas una activación de movimiento.

La columna de marcha no se representa dado que no es relevante a efectos de escala de juego.

Si tienes las unidades en bases simples coloca un marcador para identificar la formación.

1.4.2 Desmontando de caballos

Algunas unidades pueden montar (y desmontar) de caballos. Esta acción se considera un movimiento. No puedes disparar después de montar. Puedes disparar después de desmontar, pero con un modificador de -2 dados.

1.4.3 Evasión de la artillería

La artillería puede evadir.

1.5 Cambios en el disparo

La nueva tabla de armas a distancia es la siguiente:

Basic Battles Firing Table			
Nr D6	3H (Short)	6H (Long)	12H (Extreme)
MUSKET A (later rifles)	2/3	0/1	NO
MUSKET B	1/2	-1/0	NO
MUSKET C	1/2	NO	NO
MUSKET D	0/1	NO	NO
CARBINE A (rifled)	1/2	-1/0	NO
ARQUEBUS/CARBINE B	-1/0	NO	NO
BOW	-1/1	NO	NO
VARIOUS WEAPONS	-1/0	NO	NO
ARTILLERY A (heavy cannons)	2	2	1
ARTILLERY B (medium cannons)	2	1	0
ARTILLERY C (light cannons)	1	0	NO (0 if rifled)
ARTILLERY D (heavy howitzers)	NO	2	2
ARTILLERY E (light howitzers)	NO	1	1

1.5.1 Ánima rayada

Los cañones del período más tardío son de ánima rayada (mirar listas). Pueden repetir (una vez por disparo) los impactos fallidos.

1.5.2 Ametralladoras

Las ametralladoras usan el valor de Artillería C. Pueden repetir (una vez por disparo) los impactos fallidos y pueden repetir el test para hacer fuego defensivo.

1.5.3 Primer disparo

La primera descarga de mosquetes o arcabuces de ánima lisa era habitualmente la más efectiva. Las armas eran cargadas sin estar bajo la atenta mirada de los suboficiales, y la visibilidad no estaba obstruida por el humo. Por este motivo, cuando si una unidad que está equipada con Mosquete B, C, Carabina B o Arcabuz dispara por primera vez, tiene la capacidad de volver a repetir todo lo que no produjo impactos. Cualquier 5 "no emparejado" debe volverse a tirar. Esta repetición debe ocurrir antes de cualquier otra repetición requerida por reglas especiales.

1.5.4 Fuego limitado

Al trazar las líneas de disparo si puede conectar el centro de una base con el centro de la base enemiga y solo una esquina con una esquina, entonces el fuego es limitado y el número de dados lanzados se reduce a la mitad (redondeado hacia arriba).

1.5.5 Prioridad de fuego

Los Howitzers pueden ignorar cualquier prioridad al disparar si disparan contra una unidad que está en un bosque o una aldea.

1.5.6 Limitaciones al fuego

Todas las unidades con armas de fuego, tienen -2 de penalización al disparar si han movido (o vice-versa). Los escaramuzadores(S) no tienen esa penalización si han movido y disparado en la misma activación.

1.5.7 Fuego indirecto de artillería

Los cañones pueden hacer fuego indirecto si están en una posición elevada (colina) o si disparan a objetivos en una posición elevada. Podrás disparar sobre las unidades amigas, pero sólo si la unidad sobre la cual dispara está más cerca de la artillería que del enemigo. Los cañones que realizan fuego indirecto tienen un modificador -1 dado.

Los Howitzers pueden realizar fuego indirecto incluso si no están en un nivel superior al del enemigo y viceversa. Siempre es necesario que las unidades amigas que están en medio están más cerca de la artillería que el objetivo. También pueden disparar sobre las cabezas del enemigo y si el objetivo está en una edificación. Los Howitzers no tienen un modificador de -1 por fuego indirecto.

1.5.8 Fuego defensivo

Todas las unidades con mosquetes, arcabuz y todos los cañones y ametralladoras pueden hacer fuego defensivo. El test para realizarlo es de 4+(5+ si están en desorden) a menos que indiquen lo contrario las listas. Las ametralladoras pueden repetir un resultado de fallo para el test.

La artillería siempre tira 3 dados de fuego si es pesada, 2 si es media y 1 si es ligera. Las ametralladoras tiran 3 dados.

1.5.9 Artillería

La artillería (incluido las ametralladoras) puede mover 2H o 3H si es artillería a caballo. La artillería se desordena si mueve más de 1H.

La artillería puede evadir.

1.6 Características especiales de las unidades

Las unidades clasificadas como **veteranas** anulan un impacto del oponente ya se en cuerpo a cuerpo o en disparo, salvo que sea un impacto de artillería.

Las unidades de **élite** tienen los mismos bonos que las veteranas con un +1 adicional en cualquier test de cohesión.

Las unidades clasificadas como **novatas** tienen un -1 en cualquier test de cohesión.

1.7 Escenarios de atacante/defensor y fortificaciones

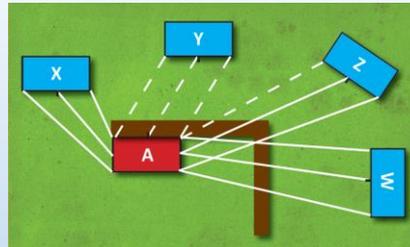
El atacante debe tener el doble de tropas (ej. 2 ejércitos vs 1). El defensor prepara el terreno y despliega su ejército primero, aparte de las tropas utilizadas en reserva. Las tropas en reserva ingresan al comienzo del segundo turno dentro de 2H desde su borde de la mesa.

El defensor también puede usar fortificaciones (muros de piedra, trincheras, caminos hundidos, etc.). Tira 1D6 para ver qué número de fortificaciones obtiene (con un resultado de 1 sin fortificaciones. Con un 6, obtiene 5 fortificaciones).

Cada fortificación debe tener el frontal que un Unidad. Las unidades que defienden fortificaciones anulan bono de ímpetu de las tropas que les cargan y obtener un +1 en

combate cuerpo a cuerpo y +1 en los test de cohesión. Adicionalmente disparar a tropas que defienden fortificaciones tiene un -1 al fuego. Sin modificador para artillería.

Mirar el diagrama siguiente para aclaraciones en fortificaciones (y obstáculos lineales).

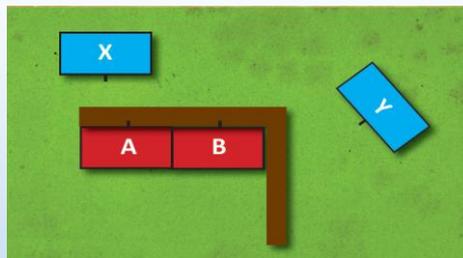


En disparo:

La unidad que dispara a través de un obstáculo lineal tiene una penalización de -1. Para que una unidad sea defendida por fortificaciones cuando se la dispara es necesario que esté adyacente a la fortificación con el lado que es disparado y que al menos una de las tres líneas de tiro pase por la fortificación.

X dispara sin penalización a A, ya que puede disparar al lado de A sin que pase ninguna de las líneas de tiro a través de la fortificación, y además el lado objetivo no es adyacente a la fortificación.

Y y Z disparan con penalización porque al menos una de sus líneas de fuego pasa por la fortificación. W dispara sin penalización porque a pesar de pasar sus líneas de tiro a través de la fortificación, el lado objetivo de A no es adyacente a la fortificación y no tiene la ventaja de la cobertura.



En cuerpo a cuerpo:

Una unidad tiene las penalizaciones de cargar a través de un obstáculo lineal si al cruzar o mover toma contacto con ella.

En el diagrama X e Y están sujetas a todas las penalizaciones si cargan a A y B respectivamente, esto es, pierden el bono de ímpetu y (a no ser que sean DR o S) se desordenan.

Nota: Puedes quitar temporalmente los obstáculos lineales en caso de que obstruyan el movimiento de las unidades.

2. LISTAS SENCILLAS

Estas son algunas listas de prueba para jugar Basic Battles. Hemos elegidos estos ejércitos para todo el período abarcado por Basic Battles para proporcionarte una guía para construir tus propios ejércitos, pero siéntete libre para ajustar tus ejércitos para incluir más tropas o inspirarte en ordenes de batalla reales. Ten en cuenta que el equilibrio sólo está asegurado entre oponentes históricos (no hemos diseñado este set de reglas para enfrentar a un ejército confederado contra uno zulú o unos ingleses realistas de la guerra civil contra la legión extranjera francesas, por supuesto puedes jugar estos enfrentamientos, pero no esperes que las listas tengan en consideración el equilibrio entre ejércitos).

Más listas seguirán a estas, mantén un ojo en Dadi&Piombo o en Wargames Vault.

2.1 Guerra civil inglesa

Royalists (1642-1643)

His Royal Highness	1xCP2	VBU=7, I=4, VD=3, Elite
Cavaliers	2xCP2	VBU=6, I=4, VD=3
OR Cavaliers	2xCM	VBU=6, I=2, VD=3, PBW
Foot	4xP&M	VBU=6, I=1, VD=3, Pike, Musket D
Cornish Foot	1xP&M	VBU=6, I=2, VD=3, Pike, Musket D, Veteran
Artillery	1xArt	VBU=1, I=0, VD=1, Art A
1st option: change 1 P&M with		
Conscripts	1xP&M	VBU=5, I=1, VD=2, Pike, Musket D, Green
And Forlon Hope	1xS	VBU=2, I=0, VD=1, Musket C
2nd option: change 1 Cavaliers CP2 or CM and 1 Forlon Hope with Veteran Cavaliers (add Veteran to CP2 or CM Unit)		
3rd option: change 1 P&M (not Conscript) Unit or 1 Art to		
Dragoons	1xDr(FL)	VBU=4, I=1, VD=2, Musket C
4th option: change 1 S for 2 Initiative rerolls		

Parlamentarians (1642-1644)

Ironsides	2xCM	VBU=6, I=2, VD=3, PBW
Horse	2xRE	VBU=4, I=0, VD=2, Arquebus
Foot	3xP&M	VBU=6, I=1, VD=3, Pike, Musket D
Raw Foot	2xP&M	VBU=5, I=1, VD=2, Pike, Musket D, Green
Veteran Foot	1xP&M	VBU=6, I=2, VD=3, Pike, Musket D, Veteran
Artillery	1xArt	VBU=1, I=0, VD=1, Art A
1st option: change 1 P&M with		
Conscripts/Raw Foot	2xP&M	VBU=5, I=1, VD=2, Pike, Musket D, Green
And Forlon Hope	1xS	VBU=2, I=0, VD=1, Musket C
2nd option: change 1 Horse and 1 Raw Foot with		
Cuirassiers	1xCP1	VBU=7, I=4, VD=3
3rd option: change 1 P&M (not Conscript) Unit or 1 Art to		
Dragoons	1xDr(FL)	VBU=4, I=1, VD=2, Musket C
4th option: change 2 Ironsides CM and 1 Raw Foot with		
Ironsides	2xCM	VBU=6, I=2, VD=3, PBW, Veteran
5th option: change 1 S for 2 Initiative rerolls		

2.2 Revolución Americana

British

Guard or Grenadiers	1xFT	VBU=6, I=3, VD=3, Musket C, Elite
Regular Foot	2xFT	VBU=6, I=2, VD=3, Musket C
Second line foot/Hessian Line	3xFT	VBU=5, I=2, VD=2, Musket C, Green
Hessian Jaegers/Light Infantry	2xS	VBU=3, I=1, VD=1, Musket C
Artillery	1xArt	VBU=1, I=0, VD=1, Art B
1st option: change 1 Jagers with		
Light Dragoons	1xCL	VBU=3, I=2, VD=1
(Can dismounts as	1xS	VBU=3, I=0, VD=1, Carbine B)
2nd option: change 1 Regular Foot with		
Second line Foot/Hessian Line	1xFT	VBU=5, I=2, VD=2, Musket C, Green
Loyalists	1xFT	VBU=4, I=1, VD=1, Musket C, Green
3rd option change 1 Second line Foot with		
Loyalists	1xFT	VBU=4, I=1, VD=1, Musket C, Green
Indian Warband	1xFL	VBU=4, I=4, VD=2, WV, Impetuous
4th option: change 1 S Unit with the upgrade to Veteran of 2 Units (not Artillery) or the removal of Green characteristic to a Second Line Foot (or a mix of these options: eg, 1 raised to Veteran and Green characteristic of 1 other removed)		
5th option: change 1 Loyalist or Indian Warband for 3 Initiative rerolls.		

Americans

Trained Regular Foot	1xFT	VBU=5, I=2, VD=2, Musket C
Green Regular Foot	2xFT	VBU=5, I=2, VD=2, Musket C, Green
Militia	6xFT	VBU=4, I=1, VD=1, Musket C, Green
Riflemen	1xS	VBU=2, I=0, VD=1, Musket B
1st option: change 2 Militia with		
Trained Regular Foot	1xFT	VBU=5, I=2, VD=2, Musket C
2nd option: change 1 Militia and 1 Regular foot with		
French regular foot	1xFT	VBU=6, I=2, VD=2, Musket C
Light Artillery	1xArt	VBU=1, I=0, VD=1, Art C
3rd option: change 2 Regular Foot and 1 Militia with		
Trained Regular Foot	2xFT	VBU=5, I=2, VD=2, Musket C
Riflemen	1xS	VBU=2, I=0, VD=1, Musket B
4th option: change 1 Militia for 3 Initiative re-rolls		

2.3 Guerras napoleónicas

Late War French

Cuirassiers	1xCP1	VBU=7, I=3, VD=3, Veteran
Dragoons	1xCP2	VBU=6, I=2, VD=3
Chasseurs or Hussars	1xCL	VBU=4, I=2, VD=2, Veteran
Guard Foot	1xFT	VBU=6, I=3, VD=3, Musket C, Elite
Veteran Foot	2xFT	VBU=6, I=2, VD=3, Musket C, Veteran
Trained Foot	3xFT	VBU=5, I=2, VD=2, Musket C
Skirmishers (Voultigiers...)	2xS	VBU=2, I=0, VD=1, Musket C
Artillery	2xArt	VBU=1, I=0, VD=1, Art A
Artillery	1xArt	VBU=1, I=0, VD=1, Art B
1st option: change 1 Veteran Foot and 1 S with or 1 Guard Foot with		
Conscript Foot	3xFT	VBU=5, I=1, VD=2, Musket C, Green
2nd option: change 2 Conscript Foot with		
Lancers	1xCL	VBU=4, I=4, VD=2, Veteran
3rd option: change 1 Art A with a 1 Horse Art B		
4th option: change 1 Cuirassiers with 1 Trained Foot FT and 1 Chasserurs or Hussars CL		
5th option: change 1 Trained Foot for 1 Artillery B		
6th option: change 1 Conscript Foot for 3 Initiative re-rolls		

Late War British

Horse Guard	1xCP1	VBU=7, I=3, VD=3, Elite
Heavy Dragoons	1xCP1	VBU=6, I=3, VD=3, Veteran
Hussars	1xCL	VBU=4, I=2, VD=2
Highlanders/Guard	1xFT	VBU=6, I=3, VD=3, Musket C, Elite
KGL Foot and other elite	2xFT	VBU=6, I=1, VD=3, Musket B, Veteran
Trained Foot	3xFT	VBU=5, I=2, VD=2, Musket C
Skirmishers	1xS	VBU=2, I=0, VD=1, Musket C
Artillery	2xArt	VBU=1, I=0, VD=1, Art A
1st option: change 1 KGL Veteran Foot with		
Conscript Foot	2xFT	VBU=5, I=1, VD=2, Musket C, Green
2nd option: change 2 Conscript Foot with		
Lancers	1xCL	VBU=4, I=4, VD=2, Veteran
3rd option: change 1 Art A with a 1 Horse Art B		
4th option: change 1 Horse Guard with 1 Conscript Foot FT and 1 Heavy Dragoons CP1		
5th option: change 1 Conscript Foot for 3 Initiative re-rolls		

2.4 Guerra civil americana

Unionists

Cavalry	1xCL	VBU=4, I=2, VD=2, Carbine A
OR Dism. Cavalry	1XFL	VBU=5, I=1, VD=2, Carbine A
Veteran Foot	2xFT	VBU=6, I=2, VD=3, Musket B, Veteran
Trained Foot	3xFT	VBU=5, I=1, VD=2, Musket B
Sharpshooters	1xS	VBU=2, I=0, VD=1, Musket B
Artillery	1xArt	VBU=1, I=0, VD=1, Art A
Artillery	1xArt	VBU=1, I=0, VD=1, Art B

1st option: change 1 Veteran Foot and 1 S with

Green Foot 3xFT VBU=5, I=1, VD=2, Musket C, Green

OR Green Foot 2xFT VBU=5, I=1, VD=2, Musket B, Green

2nd option: change 1 CL for 1 Trained Foot FT

3rd option: change 1 Art A with 1 Art D or 1 Art B with 1 Art E

4th option: change 1 Art A with 1 Trained Foot FT

5th option: change 1 Trained Foot for 1 Artillery B and 2 IR or 1 Veteran Foot for 1 Artillery A and 2 IR

6th option: change 1 S for 2 initiative rerolls or 1 Green Foot for 3 initiative rerolls

FT can form Large Units. Cavalry can dismount.

Confederates

Cavalry	1xCL	VBU=4, I=3, VD=2, Carbine A
OR Dism. Cavalry	1xFL	VBU=5, I=1, VD=2, Carbine A
Veteran Foot	2xFT	VBU=6, I=3, VD=3, Musket B, Veteran
Trained Foot	3xFT	VBU=5, I=3, VD=2, Musket B
Sharpshooters	1xS	VBU=2, I=0, VD=1, Musket B
Artillery	1xArt	VBU=1, I=0, VD=1, Art A

1st option: change 1 Veteran Foot and 1 S with

Green Foot 3xFT VBU=5, I=1, VD=2, Musket C, Green

OR Green Foot 2xFT VBU=5, I=1, VD=2, Musket B, Green

2nd option: change 1 CL for 1 Trained Foot FT

3rd option: change 1 Art A with 1 Art D or 1 Art B with 1 Art E with

4th option: change 1 Art A with 1 Trained Foot FT

5th option: change 1 Trained Foot for 1 Artillery B and 2 IR or 1 Veteran Foot for 1 Artillery A and 2 IR

6th option: change 1 S for 2 initiative rerolls or 1 Green Foot for 3 initiative rerolls

FT can form Large Units. Cavalry can dismount.

2.5 Guerras coloniales

British colonial (Zulu War)

British Foot	3xFT	VBU=6, I=3, VD=3, Musket A, Veteran
Native Foot	4xS	VBU=3, I=1, VD=1, WV
Artillery	1xArt	VBU=1, I=0, VD=1, Art B
1st option: change 1 British Foot with		
Mounted Infantry	1xCL	VBU=3, I=1, VD=1, Musket A
Artillery	1xArt	VBU=1, I=0, VD=1, Art B
2nd option: change 1 Mounted Infantry with		
British Lancers	1xCL	VBU=4, I=4, VD=2
3rd option: change 1 Art and 2 S with		
British Foot	1xFT	VBU=6, I=3, VD=3, Musket A, Veteran
Mounted Infantry can dismount as		
Irregular Infantry	1xS	VBU=3, I=1, VD=1, Musket A

Zulu

Elite warriors	2xFL	VBU=5, I=3, VD=3, Various Weapons, Impetuous, Veteran
Fanatic warriors	2xFL	VBU=4, I=4, VD=2, Various Weapons, Impetuous, Veteran
Warriors	4xFL	VBU=4, I=3, VD=2, Various Weapons, Impetuous
Skirmishers	1xS	VBU=3, I=1, VD=1, Various Weapons

Warriors can form Large Units. Elite and Fanatic can form Large Units with Warriors.

1st option: change 1 Elite Warriors and 1 Fanatic with 4 Warriors

2nd option: change 1 Fanatic Warriors with 1 Warriors and 1 Skirmishers

3rd option: change 1 S with 2 initiative re-rolls or 1 FL with 3 initiative re-rolls