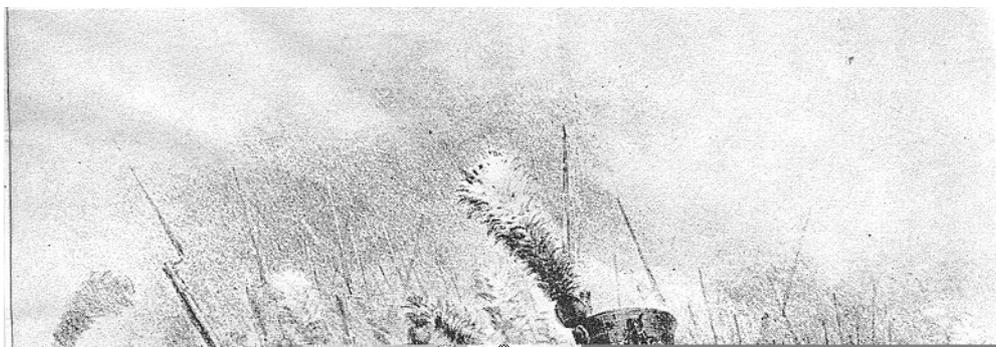


# SERREZ LES RANGS



## REGLAMENTO DE FIGURAS PARA EPOCA NAPOLEONICA

INCLUYE AMPLIACION PRIMERA GUERRA CARLISTA  
Y  
GUERRA DE INDEPENDENCIA HISPANOAMERICANA

SERRERZ

LES

RANGS

Por  
Gerardo Peinador  
Y  
Miguel Ángel Casado

**TABLA DE CONTENIDOS**

INTRODUCCION .....	6
PREPARANDO LA PARTIDA .....	7
Las figuras .....	7
Bases y organización .....	7
Marcadores .....	8
Escala de juego y material básico .....	8
Orden de batalla .....	9
DESPLEGANDO LAS UNIDADES Y EL TERRENO .....	9
Valor de las unidades .....	9
Calidad de los generales .....	10
Creación aleatoria de terrenos .....	10
Despliegue de los ejércitos .....	12
Las cartulinas.....	13
Cartulinas falsas .....	15
Unidades fuera de la mesa .....	15
DURACION DE LA PARTIDA .....	15
¿QUIEN GANA LA PARTIDA?.....	16
SECUENCIA DE JUEGO .....	16
TURNOS DE JUEGO .....	16
FASE I: MANIOBRA .....	17
Unidades a activar .....	18
Añadir generales .....	18
La cadena de mando .....	19
Línea de visión .....	19
Formaciones y cambios de formación y/o encaramiento .....	20
Formaciones de la caballería .....	21
Formaciones de la infantería .....	22
Formaciones de la artillería .....	23
Movimiento de las unidades .....	24
Clarificaciones sobre el terreno .....	26
Combate y movimiento en zonas edificadas .....	26
Puentes .....	27
Maniobrando con artillería .....	27
Cargas .....	28
Reacción de las unidades no en fase a los movimientos del enemigo.....	28
Formar cuadro .....	29
Evadir .....	29
Contracarga .....	29
Carga de oportunidad .....	29
Carga de apoyo de caballería .....	30
FASE II: FUEGO .....	30
Alcance del disparo .....	30
Arco de fuego .....	31
Línea de visión para fuego .....	31
Calculando las bajas .....	31
Fuego defensivo .....	31
Disparando artillería .....	31
Fuego indirecto y entre unidades .....	32
Fuego de enfilada, calibres y obuses .....	33

Fuego de oportunidad de la artillería.....	33
Recargando baterías .....	33
Cobertura frente a impactos .....	34
Aclaraciones al disparo .....	34
FASE III: CUERPO A CUERPO .....	34
Procedimiento de combate .....	34
Clarificaciones al cuerpo a cuerpo .....	35
FASE IV: BAJAS DE GENERALES .....	37
FASE V: MORAL DE EJERCITO .....	38
MORAL DE LAS UNIDADES .....	39
¿Cuándo debe pasar moral una unidad? .....	40
Modificadores a la moral .....	40
DESINTEGRACION DE UNIDADES.....	41
UNIDADES ESPECIALES.....	41
Ingenieros .....	41
Compañías ligeras independientes .....	41
PEQUEÑAS UNIDADES .....	42
TIEMPO ATMOSFERICO .....	42
PARTICULARIDADES NACIONALES .....	42
LISTAS DE EJERCITO SERREZ LES RANGS .....	44
NOTAS A LAS LISTAS DE EJERCITO .....	45
LISTAS DE INFANTERIA .....	47
FRANCIA .....	47
GRAN BRETAÑA/KING GERMAN LEGION .....	47
RUSIA .....	47
PRUSIA .....	48
AUSTRIA .....	49
ESPAÑA .....	49
SUECIA .....	49
DINAMARCA .....	49
U.S.A. .....	49
TURQUIA .....	50
ALIADOS BRITANICOS .....	50
PORTUGAL .....	50
BELGICA-HOLANDA .....	50
HANNOVER .....	50
BRUNSWICK .....	50
NASSAU .....	50
ALIADOS AMERICANOS .....	50
OTROS ALIADOS .....	50
ALIADOS FRANCESES .....	51
REINO DEL NORTE DE ITALIA .....	51
GRAN DUCADO DE WURZBURGO .....	51
GRAN DUCADO DE VARSOVIA .....	51
REINO DE BAVIERA .....	51
GRAN DUCADO DE HESSE-DARMSTADT .....	51
REINO DE WESTFALIA .....	51
DUCADO DE WESTFALIA .....	51
DUCADO DE MECKLEMBURGO .....	51
REINO DE WURTTEMBERGO .....	51
GRAN DUCADO DE BADEN .....	52

DUCADO DE NASSAU .....	52
REINO DE SAJONIA .....	52
REINO DE HOLANDA .....	52
REINO DE NAPOLES .....	52
GRAN DUCADO DE KLEVE-BERG .....	52
TROPAS DE JOSE BONAPARTE .....	52
OTROS ESTADOS CONFEDERACION DEL RIN .....	52
OTROS ALIADOS .....	52
LISTAS DE CABALLERIA .....	53
FRANCIA .....	53
GRAN BRETAÑA/KING GERMAN LEGION .....	53
PRUSIA .....	53
RUSIA .....	53
AUSTRIA .....	54
ESPAÑA .....	54
DIANAMARCA .....	54
SUECIA .....	54
TURQUIA .....	55
ALIADOS BRITANICOS .....	55
PORTUGAL .....	55
BELGICA-HOLANDA .....	55
HANNOVER .....	55
BRUNSWICK .....	55
OTROS ALIADOS .....	55
ALIADOS FRANCESES .....	50
REINO DEL NORTE DE ITALIA .....	55
GRAN DUCADO DE VARSOVIA .....	55
REINO DE HOLANDA .....	55
REINO DE NAPOLES .....	56
GRAN DUCADO DE KLEVE-BERG .....	56
REINO DE BAVIERA .....	56
GRAN DUCADO DE BADEN .....	56
GRAN DUCADO DE HESSE-DARMSTADT .....	56
REINO DE WURTTEMBERGO .....	56
DUCADO DE WESTFALIA .....	56
REINO DE SAJONIA .....	56
DUCADO DE MECKLEMBERGO .....	56
TROPAS DE JOSE BONAPARTE .....	56
OTROS ALIADOS .....	56
LISTAS DE ARTILLERIA .....	57
FRANCIA .....	57
GRAN BRETAÑA/KING GERMAN LEGION .....	57
PRUSIA .....	57
RUSIA .....	57
AUSTRIA .....	57
ESPAÑA .....	57
U.S.A. ....	57
SUECIA .....	58
DINAMARCA .....	58
TURQUIA .....	58
ALIADOS BRITANICOS .....	58

PORTUGAL .....	58
BELGICA-HOLANDA .....	58
HANNOVER .....	58
BRUNSWICK .....	58
OTROS ALIADOS .....	58
ALIADOS FRANCESES .....	58
REINO DEL NORTE DE ITALIA .....	58
GRAN DUCADO DE VARSOVIA .....	58
REINO DE BAVIERA .....	59
REINO DE SAJONIA .....	59
GRAN DUCADO DE HESSE-DARMSTADT .....	59
REINO DE WESTFALIA .....	59
REINO DE WURTTEMBERGO .....	59
GRAN DUCADO DE BADEN .....	59
REINO DE HOLANDA .....	59
REINO DE NAPOLES .....	59
DUCADO DE MECKLEMBERGO .....	59
GRAN DUCADO DE KLEVE-BERG .....	59
OTROS ALIADOS .....	59
CARLISTAS Y CRISTINOS (Adaptación primera guerra carlista) .....	60
LISTAS DE EJERCITO CARLISTAS Y CRISTINOS .....	63
INFANTERIA EJERCITO ISABELINO .....	64
CABALLERIA EJERCITO ISABELINO .....	64
GUARDIA REAL .....	64
ARTILLERIA/INGENIEROS .....	64
EJERCITO CARLISTA DEL NORTE .....	65
INFANTERIA .....	65
CABALLERIA .....	66
EJERCITO CARLISTA DEL MAESTRAZGO .....	66
INFANTERIA .....	66
CABALLERIA .....	67
EJERCITO CARLISTA DE CATALUÑA .....	67
INFANTERIA .....	67
CABALLERIA .....	67
ARTILLERIA CARLISTA .....	67
LIBERTADORES Y VIRREYES (Adaptación Guerra independencia americana) .....	68
LISTAS DE EJERCITO LIBERTADORES Y VIRREYES .....	71
EJERCITO PATRIOTA .....	72
EJERCITO REALISTA .....	73
BIBLIOGRAFIA .....	74
AGRADECIMIENTOS .....	75

## INTRODUCCIÓN

El juego de guerra con figuras ha sufrido una gran evolución en el transcurso de estos últimos veinte años. Con los primeros reglamentos (*Airfix, Wargaming in History*) simplemente se trataba de mostrar la colección de figuras que uno poseía, puesto que estos reglamentos sólo daban unas nociones de cómo organizarse, alcance de las armas empleadas y distancias que recorrían las unidades. Eran unos reglamentos para verdaderos fanáticos de las figuras de plomo que nos han servido como base para tratar de hacer del juego de guerra con figuras algo que esté más al alcance de cualquier aficionado.

Después de una fase en la que todo jugador buscaba la perfección en el reglamento, dando como resultado reglas como *Empire*, hemos ido orientándonos hacia reglamentos mucho más sencillos y ágiles (*Corps d`armée*) que nos permitan disfrutar del poco tiempo del que solemos disponer. Esta evolución nos ha llevado a poner en práctica esta aventura.

*Serrez les rangs* pretende hacer fácil y rápida la representación de batallas de la época Napoleónica. Se ha sacrificado el realismo más sutil para conseguir un conjunto rápido y sencillo. Si este reglamento cae en vuestras manos y decidís jugarlo, lo consideraremos todo un honor. Si tenéis alguna duda, sugerencia o crítica podéis dirigirla a la siguiente dirección:

[serrezlesrangs@gmail.com](mailto:serrezlesrangs@gmail.com)

O si lo preferís podéis pasaros por el local de nuestra asociación.

ASOCIACIÓN MADRILEÑA DE SIMULACIÓN  
C/ Martínez Izquierdo Nº3, Bajo  
28028 MADRID

## PREPARANDO LA PARTIDA

Lo principal, antes de empezar a jugar, es preparar los Ejércitos. Comprar las figuras, pintarlas y montarlas en las bases adecuadas al reglamento que se va a utilizar. Si no se tiene ninguna experiencia en el periodo o en juegos con figuras recomiendo hacerse con algo de bibliografía (esta suele ser cara) o dejar que alguna persona ya introducida en la afición y en el tema nos oriente en como debemos organizarnos.

### Las figuras

Este reglamento está diseñado para jugar con figuras de 15mm (por comodidad, precio y sobre todo por espacio). Pero si ya se posee un ejército de 25-30mm o de 10mm, simplemente hay que multiplicar por dos o dividir por dos todas las distancias y medidas que aparecen en el reglamento.

Muchas marcas inundan actualmente el mercado. La mejora de la calidad de diseño y la gran variedad de referencias dentro de cada marca nos aseguran que podremos hacer las unidades que queramos sin ninguna complicación.

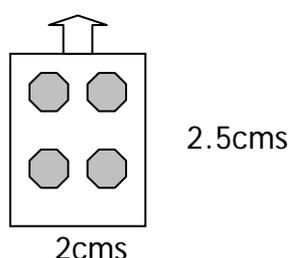
Un punto muy importante a la hora de pintar tu ejército es la información que se necesita para ello. Recomendamos los libros de uniformes de *Osprey*, por ser los más completos y detallados.

### Bases y organización.

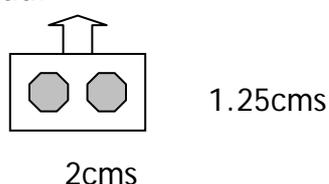
A lo largo de la partida nos referiremos a las unidades como elementos operativos. Esta unidad mínima operativa será el batallón de infantería, el regimiento de caballería y la batería de artillería. Sólo en algunos casos especiales la compañía de infantería tendrá relevancia y será representada de forma independiente. Todos estos casos serán explicados durante el reglamento.

Las figuras deben ser montadas sobre bases. Estas representan el espacio que ocupa la unidad. El tamaño de las unidades viene dado por las listas de Ejército que aparecen al final del reglamento. El tamaño de las mismas es aproximado y orientativo, siendo el criterio de la jugabilidad el que ha predominado sobre otros criterios.

La infantería que sólo combate en orden cerrado debe montar 4 figuras en una base de 2cms de frente por 2.5cms de profundidad.



La infantería que puede formar en escaramuza debe montar 2 figuras en bases de 2cms de frente por 1.25cms de profundidad.





acoplado al efectivo de estas. En todo momento se ha buscado suprimir el mayor número posible de cálculos para hacer más rápido el juego.

Para poder jugar será necesaria una cinta métrica, dados de 6, de 10 y de 12 caras.

Cuando las reglas especifiquen 1d6, quiere decir que se lanza un dado de 6; 2d6 quiere decir que se deben lanzar 2 dados de 6 sumando su resultado; un d10 quiere decir que se debe lanzar un dado de 10, donde el 0 es 10; y si dice 2d10 se deben lanzar dos dados de 10, donde uno será las decenas y el otro las unidades, siendo la tirada (0,0) 100.

### Orden de batalla.

Como paso previo al despliegue de las unidades en el campo de batalla es recomendable anotar el orden de batalla de los ejércitos que se van a enfrentar. Indicando la composición de las brigadas, divisiones y cuerpos, así como la calidad de los generales y de las unidades. Esto servirá de recordatorio durante la partida y evitará problemas durante la misma.

### DESPLEGANDO LAS UNIDADES Y EL TERRENO.

Si se va a representar una batalla histórica no habrá ningún problema, la investigación nos dará la composición de las fuerzas enfrentadas y la orografía, así como que bando es el atacante y la duración de la batalla.

Pero si lo que quieren es enfrentar dos ejércitos, aquí ofrecemos un sistema de puntos, de creación aleatoria de terreno y de despliegue para evitar discusiones sobre el equilibrio de la partida.

### Valor de las unidades.

El precio es por figura de infantería, caballería o artillería (se recuerda que cada figura de artillero representan dos cañones) que compone la unidad. *Por ejemplo: un batallón de 12 figuras de moral 5 tendrá un valor de 36 puntos.*

Infantería			
Moral 8	-----	7 Puntos	+2 puntos si son ingenieros o zapadores. +1 punto si puede hacer escaramuza
Moral 7	-----	5 Puntos	
Moral 6	-----	4 Puntos	
Moral 5	-----	3 Puntos	
Moral 4	-----	2 Puntos	
Moral 3	-----	1 Punto	
Caballería			
Pesada	-----	10 Puntos	+3 puntos si es de moral 7 o más.
Media	-----	8 Puntos	+1 punto si según la lista de ejército está clasificada como lancero
Ligera	-----	6 Puntos	+1 punto si es de moral 6.
irregular	-----	5 Puntos	
Artillería			
Pesada	-----	13 Puntos	+3 puntos si es a caballo.
Media	-----	10 Puntos	
Ligera	-----	8 Puntos	+2 puntos si es de moral 7 o más.

Requisitos: Los puntos deben ser utilizados tratando de conservar al máximo la organización histórica de las fuerzas involucradas, pero si no se dispone de dicha información es recomendable seguir los siguientes baremos:

- No más del 20% de los puntos pueden ser de artillería, excepto rusos que puede ser el 30%, y españoles y británicos que no pueden tener más de un 15%.
- No más del 30% de los puntos pueden ser de caballería, excepto los rusos que pueden tener un 40% (de este porcentaje un 10% deben ser cosacos), los turcos que pueden tener hasta un 60%, y los británicos no más de un 20%.

### Calidad de los generales.

Si no sabemos la calidad de los generales participantes, o si jugamos una batalla a puntos, tirar 2d10 en la siguiente tabla, siempre después de asignados los generales a las unidades.

La tirada se realiza para los generales de división y de cuerpo.

País	Normal	Excepcional
Francia	01-49	50+
Austria	01-89	90+
Inglaterra	01-59	60+
Rusia	01-79	80+
Prusia	01-79	80+
España	01-89	90+
Turquía	01-94	95+
Menores de Francia.	01-69	70+
Menores Aliados.	01-79	80+

Si la tirada es para un general de cuerpo francés añadir un +10.

### Creación aleatoria de terreno.

A continuación damos unas tablas básicas de creación aleatoria del terreno para una mesa de juego de no más de 300cms por 200cms. Para mesas más grandes o pequeñas los jugadores deberán hacer los ajustes que crean necesarios.

Primero con 1d6 tiraremos en cada tabla de tipo de terreno para ver el número de elementos de escenografía que desplegaremos en el campo de batalla. A continuación dibujaremos en un folio la mesa de juego dividiéndola en 12 partes iguales. Tirando 1d12 por cada elemento de escenografía, cada jugador alternativamente, empezando por el pro-francés, lo colocarán en la zona asignada de la forma más lógica posible. Los jugadores deben elegir el elemento a colocar siguiendo el orden indicado en las reglas, antes de lanzar el dado para ver la zona asignada.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

1°.- Colinas grandes: (cada colina grande debe ocupar una superficie mínima de al menos la mitad de la zona asignada).

<b>DADO</b>	1	2	3	4	5	6
<b>COLINAS</b>	1	2	3	4	5	6
+2 SI es Península o Italia						

Por cada colina lanzar 1d6, con un resultado de 1, 2 ó 3 se colocará un segundo nivel, 4 ó 5 un tercer nivel y 6 un tercer nivel y la colina es abrupta. Si más de una colina (grande o pequeña) se solapan en su mayor parte en la misma zona de despliegue, añadir un nivel por cada colina extra y la colina será abrupta en su totalidad. Si varias colinas grandes quedan en zonas de despliegue adyacentes pueden unirse formando una sola.

2°.- Colinas pequeñas: (cada colina pequeña no puede ocupar una superficie que sea mayor a la mitad del área en el que debe desplegar).

<b>DADO</b>	1	2	3	4	5	6
<b>COLINAS</b>	4	4	6	6	8	8
+2 SI es Península o Italia						

Por cada colina lanzar 1d6, con un resultado de 5 o 6 esta tiene un segundo nivel. Si tres o mas colinas coinciden en la misma área estas se convertirán en una colina grande de tres niveles y será abrupta.

3°.- Ríos: (tirar dos dados de 12 por cada río que aparezca, el primero indica por que zona del tablero aparece y el segundo por la que sale)

<b>DADO</b>	1	2	3	4	5	6
<b>RIOS</b>	0	1	1	2	2	3

Para determinar la profundidad tirar 1d10, con un resultado de 1 el río es profundo y sólo es pasable por puentes o vados. Los puentes son colocados en cada punto que un camino atraviese el río. Para determinar si hay un vado lanzar 1d10 por cada río presente. De 1 a 4 no hay vado, de 5 a 8 hay un vado y con 9 y 10 hay dos vados. Estos se colocarán aleatoriamente según acuerden los jugadores.

4°.- Bosque denso

<b>DADO</b>	1	2	3	4	5	6
<b>BOSQUES</b>	0	1	1	2	2	3
-1 SI es Península +2 SI es EE.UU.						

5°.- Bosque ligero

<b>DADO</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>BOSQUES</b>	3	3	4	4	5	6
+2 Si es Europa Central						

El tamaño de un bosque no podrá ser mayor de la mitad de la superficie de un cuadrante. Si dos bosques coinciden en un mismo cuadrante, ambos se combinarán en un solo bosque que ocupara toda la superficie del cuadrante. Cuando coincidan en un mismo cuadrante 2 o más bosques, y al menos uno de ellos sea denso, todo el bosque resultante se considerara denso.

6°.- Nº de zonas edificadas:

<b>Dado</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>Nº de casas en las zonas edificadas</b>						
<b>Nº de z. Edif.</b>	2	2	4	6	6	8	<b>Dado</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
-2 al dado si es EE.UU. o Rusia.							<b>Nº de casas</b>	1	2	3	4	5	6
-1 al dado si es península.							-1 al dado si es EE.UU., Rusia o Península.						

7°.- Caminos: Colocar los caminos uniendo las zonas edificadas con el borde más cercano de la mesa. Adicionalmente de cada zona edificada debe salir un segundo camino para unirlo con la zona edificada más cercana. Si la zona edificada tiene más de tres casas un tercer camino debe salir de dicha zona hacia el borde mas alejado de la mesa.

8°.-Muros \*: (cada elemento equivale a una sección de 15cms.)

<b>DADO</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>MUROS</b>	2	2	3	4	4	5
+2 Si es Europa Central o Francia.						

9°.- Setos\*: (cada elemento equivale a una sección de 15cms.)

<b>DADO</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>SETOS</b>	2	2	4	4	6	6

\*.- Se deben colocar adyacentes a caminos, casas o zonas cultivadas. Si en el cuadrante donde se deben colocar no existe ninguna de esos elementos, sustituir cada sección de muro o seto por una zona cultivada.

Zonas cultivadas: por cada zona edificada menor o igual a tres casas, colocar alrededor de ella un número de zonas cultivadas, de aproximadamente 10X10 cms., igual al número de casas.

**Despliegue de los ejércitos.**

Lo primero que haremos será determinar quién es el atacante y quién el defensor. Si lo queremos hacer aleatoriamente ambos Comandantes en Jefe lanzan 1d6 y el que obtenga el resultado más alto es el atacante.

A esta tirada de dado añadiremos los modificadores pertinentes dependiendo del factor de agresividad de los bandos enfrentados.

	1793 1800	1801 1805	1806 1808	1809	1810 1812	1813	1814	1815
Francia	+2	+3		+1	+4	0	+2	+3
Gran Bretaña	0							
Austria	+2		0	+3	0	+3	0	
Prusia	+1					+3	+1	
Rusia	+2	+1			+3		+1	
España	0		+3	0				
Resto de Naciones	0							

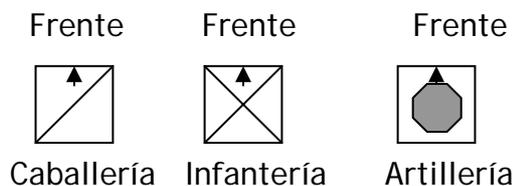
En el caso que sean aliados menores, se asignará el modificador de la potencia mayor que los controla. Si varias potencias mayores están en el mismo bando se hará la media (fracciones hacia abajo) de sus modificadores.

El bando defensor elige el lado de la mesa en el que quiere desplegar, no pudiendo colocar unidades a más de 2/3 de su borde de la mesa. El atacante entra por su borde de la mesa.

El atacante moverá primero.

En caso de empate ambos jugadores lanzan 1d6 sin modificadores, el que obtenga el resultado mayor colocará primero y moverá primero. Ambos no podrán colocar unidades a más de 1/3 de su lado de la mesa.

## LAS CARTULINAS



Para desplegar utilizaremos unas cartulinas de 10X10 cms., cada una de las cuales representará una brigada o batería (ver anexos para características nacionales). La única información que nos darán es de si se trata de infantería, caballería o artillería que no pertenezca a una brigada, pero nunca la calidad ni la composición exacta de la brigada. En el reverso de las cartulinas debe ir escrita la composición exacta de la brigada.

Las cartulinas tienen una capacidad de movimiento de 10cms para las brigadas de infantería y unidades de artillería, y 15cms para las brigadas de caballería y unidades de artillería a caballo. Se las considera una única unidad, independientemente del número de unidades que contengan, sufren las mismas penalizaciones al movimiento por efecto del terreno que el resto de las unidades, y están sujetas a las mismas reglas de movimiento que el resto de unidades (oblicuar, variar, etc.). Pueden cambiar de encaramiento hasta 90° al principio de su movimiento sin ninguna penalización. También pueden hacer movimiento de *maniobra*, pero todas las unidades que representa la cartulina se consideran desordenadas. Este desorden desaparece si la cartulina permanece sin moverse durante un turno (la cartulina no puede realizar el cambio de encaramiento de hasta 90°).

Las cartulinas que realicen movimiento de maniobra deberán ser señaladas con un marcador especial (aparte del desordenado) a modo de recordatorio, pues las unidades que pertenecen a éstas sólo podrán desplegarse en columna si son colocadas en la mesa mientras tengan

## SERREZ LES RANGS

dicho marcador. Este marcador se retirara al principio de la siguiente fase de movimiento del jugador propietario de la cartulina. La artillería que realice movimiento de maniobra no puede desplegarse desenganchada.

Las cartulinas que utilicen caminos para anular la penalización del terreno serán marcadas con una ficha de orden de carretera. En el momento de ser desplegadas, las unidades de la cartulina deberán ser colocadas en columna de una base de frente siguiendo el camino, no superando el frente de la cartulina, aunque se salgan del radio de mando o de línea de visión de su general. Este marcador se retirara si la cartulina permanece sin mover durante un turno.

Una cartulina con un marcador de orden de carretera no podrá abandonar la carretera hasta que sea retirado el marcador.

**NO** se puede retirar en el mismo turno los marcadores de DESORDEN y de ORDEN DE CARRETERA.

En el momento que cualquier unidad o cartulina enemiga se encuentre a 30cms de una cartulina amiga, y en línea de visión, es obligatorio mostrar y desplegar las unidades pertinentes de las cartulinas involucradas. Un jugador también puede decidir desplegar una cartulina voluntariamente al principio o al final de su segmento de movimiento.

Tropas amigas, tanto en escaramuza como formadas, interrumpen la visión para este propósito si se encuentran al mismo nivel que los dos puntos desde los que se traza la línea de visión.

Las unidades que se encuentran representadas por la cartulina siempre se consideran en formación de línea o columna, a elección del jugador propietario en el momento de desplegarlas a excepción de las que tengan un marcador de maniobra o de orden de carretera que siguen las reglas especificadas anteriormente. Todas las unidades deben estar encarando en la misma dirección, que debe ser la del frente de la cartulina.

Las cartulinas **NO** pueden ser el objetivo de disparos, no son afectadas por el rebote de la artillería, ni sus generales son elegibles como bajas.

Cuando las unidades que la componen se despliegan en la mesa de juego, **NO** pueden superar la línea frontal de la cartulina, pero si extenderse hacia los flancos prolongando la línea imaginaria del frente de la cartulina, **deben estar dentro del radio de mando** (pero no necesariamente en línea de visión) **del general de brigada** (que debe ser colocado en el espacio que ocupa la cartulina) y el frente de las unidades que la componen debe ser paralelo al frente de la cartulina.

Las unidades que se despliegan **NUNCA** pueden hacerlo encima de otra cartulina, aunque sea falsa, y si no hay espacio físico para colocarlas dentro del radio de mando del general de la brigada son eliminadas y retiradas del juego.

Mientras las unidades son representadas por la cartulina no precisan hacer la tirada en la tabla de maniobra, se rigen por las reglas que hemos dado anteriormente, pero a partir del primer momento que las figuras sean desplegadas en la mesa de juego es obligatorio hacer la tirada en la tabla de maniobra, así como desplegar todos los generales de su cadena de mando por los que se quiera reclamar el modificador en dicha tabla.

## Cartulinas falsas

Cada bando lanza 1d6, dividiendo el resultado por la mitad (fracciones hacia arriba), por cada cuerpo de ejército o formación equivalente presente en la batalla. El resultado obtenido es el número de cartulinas falsas que ese bando puede desplegar.

Las cartulinas falsas sólo pueden simular infantería y caballería, y en el momento que sean descubiertas son retiradas del juego. No obligan a desplegar el contenido de una cartulina enemiga si esta contiene tropas. En caso de que ambas cartulinas sean falsas, ambas son retiradas del juego.

## Unidades fuera de la mesa

Puede haber un número ilimitado de unidades fuera de la mesa. Estas podrán ir entrando a lo largo de la partida a elección del jugador propietario de las mismas. Pero antes del comienzo de la batalla es obligatorio anotar tras que sección del área de juego, del lado de dicho bando, se encuentran y sólo podrán aparecer por dicha sección. Por comodidad podemos utilizar las secciones en que fue dividida el área de juego para el despliegue del terreno.

Se debe indicar al oponente el número de brigadas (pueden ser cartulinas falsas) que se encuentran fuera de la mesa, y la sección numérica tras la cual se encuentran.

## DURACIÓN DE LA PARTIDA.

Por comodidad y simplicidad vamos a suponer que dependiendo del mes en el que nos encontremos siempre va a amanecer y a oscurecer a la misma hora según la tabla que damos a continuación.

Para saber en que mes tiene lugar la batalla, lanzar 2d6 y consultar la siguiente tabla

RESULTADO	MES	AMANECE	OSCURECE
2	Enero/Dic	7:30	17:30
3	Febrero	7:30	17:30
4	Marzo	7:00	18:00
5	Abril	6:30	18:30
6	Mayo	6:00	18:30
7	Junio	6:00	19:00
8	Julio	5:30	19:30
9	Agosto	5:30	19:30
10	Septiembre	6:00	18:30
11	Octubre	6:30	18:30
12	Noviembre	6:30	18:00

Si los dos jugadores quieren comenzar la batalla a primera hora, el primer turno es el indicado en la tabla anterior. Ahora bien, si uno de los jugadores quiere empezar mas tarde que el otro, ambos deben lanzar 1d10. El jugador que quiere que se retrase la batalla modifica la tirada con un +3. Sólo si el resultado de la tirada más los modificadores del

## SERREZ LES RANGS

jugador que quiere retrasar la batalla es superior al de su contrincante se retrasa la batalla. El número resultante de la diferencia es el número de horas desde el comienzo según la tabla, que se retrasa la batalla. La modificación nunca puede ser superior a 5 horas.

## ¿QUIÉN GANA LA PARTIDA?

Consigue una victoria total el bando que fuerce al otro a abandonar el campo de batalla por moral de ejército.

Si al final del último turno de juego esto no es así consigue una victoria parcial el bando que consiga más puntos de victoria. A igualdad de puntos el resultado de la batalla es un empate.

Puntos de victoria:

+5PV	Por cada zona edificada que se controle
+5PV	Por cada puente que se controle
+5PV	Por cada tercer nivel de colina o superior que se controle
+1PV	Por cada figura de artillero enemigo eliminada
+1PV	Por cada bandera enemiga capturada
+5PV	Por cada general de división enemigo eliminado
+10PV	Por cada general de cuerpo enemigo eliminado
+5PV	Por cada brigada de infantería o caballería enemiga que haya huido del campo de batalla o se encuentre al 50% de sus efectivos iniciales (no contar la artillería de brigada para este cálculo). Unidades en huida al final de la batalla se consideran totalmente eliminadas a efectos de bajas para puntos de victoria

Las casas, puentes y colinas que empiecen en el área de despliegue de un jugador son controlados por este. De no ser así, las controla el último que las ocupe o pase por ellas.

Puede darse el caso de que una colina esté en litigio entre los dos bandos. El bando que tenga más batallones de infantería o regimientos de caballería en dichos niveles es el que lo controla. Al menos la mitad de las bases de la unidad deben estar parcialmente en dichos niveles para poder reclamar su validez.

## SECUENCIA DE JUEGO.

La evolución de las unidades en el terreno de juego viene definida en turnos de juego, cada uno de los cuales representa 30 minutos de tiempo real como ya hemos explicado anteriormente. A su vez estos turnos están divididos en segmentos.

Cada segmento a su vez está fraccionado en fases que los jugadores deben seguir en el orden dado y donde sólo podrán realizar las acciones permitidas como pasaremos a explicar a continuación.

## TURNOS DE JUEGO

\* Segmento del atacante:

### *1º Maniobra:*

- 1.A. - Añadir o retirar líderes de las unidades.
- 1.B. - Mover las unidades.
- 1.C. - Mover líderes no añadidos.

**2º Fuego:**

- 2A. - El jugador NO en fase realiza sus fuegos defensivos.
- 2B. - El jugador en fase hace sus fuegos ofensivos.

**3º Cuerpo a cuerpo:**

- 3.A.- Solucionar todos los combates cuerpo a cuerpo originados durante la fase de maniobra.
- 3.B.- Solucionar todos los movimientos y combates de explotación originados durante la fase de maniobra.

**4º Bajas de Generales:**

Se chequea por bajas de generales y bajas de compañías independientes.

**5º Moral de ejército:**

El jugador en fase prueba la voluntad de lucha de su ejército.

**\* Segmento del defensor:**

Sigue las mismas fases que el segmento del jugador atacante.

**FASE I: MANIOBRA.**

Para poder evolucionar con las unidades en el campo de batalla, el jugador en fase deberá escoger una unidad, un regimiento o una brigada (hay que declararlo primero) y efectuar una tirada con 1d10 en la tabla de maniobra, aplicando los modificadores adecuados, el resultado nos dirá el nivel de efectividad para esta fase de maniobra.

VER TABLA DE MANIOBRA
-----------------------

Todos los modificadores que aparecen en la tabla son acumulativos, a excepción de los que hacen referencia al general añadido, de los cuales sólo puede aplicarse uno. (Obviamente el correspondiente al general de mayor rango).

Un jugador no está obligado a tirar en la tabla de maniobra para las unidades que estén en buen orden, el jugador propietario declara que "pasa" con ellas, no mueven y se considera que ya han actuado (aunque en la fase de fuego si podrán disparar). Una unidad en buen orden es la que no está en desorden o en huida.

Es **obligatorio** hacer la tirada en la tabla de maniobra para las unidades que estén desordenadas. Esta tirada se hará de forma individual por cada unidad.

Para poder activar una unidad en huida es preciso pasar previamente una prueba de moral. Es obligatorio hacerlo en el momento que las unidades del elemento superior al que pertenece (regimiento, brigada..) son activadas o se "pasa" con ellas. Si la prueba de moral tiene éxito, la unidad pasa a desordenada y deberá tirar en la tabla de maniobra como se ha especificado en el párrafo anterior. Si falla, la unidad se retira hacia su borde de la mesa un movimiento de huida.

Las unidades que salen fuera de la mesa se consideran eliminadas a todos los efectos.

**"Sálvese quien pueda":** Un jugador, en el momento de activar una unidad, puede decidir dar la orden de sálvese quien pueda. La unidad elegida se pone inmediatamente en *huida* (con

## SERREZ LES RANGS

todas las consecuencias para las unidades amigas cercanas a ella), sufre 1 baja (o 2 bajas si la unidad esta desordenada) y realiza su movimiento de huida. Los turnos posteriores sigue el procedimiento normal para las unidades que se encuentran huyendo.

### Unidades a activar.

El jugador en fase elige el orden en el que activara sus unidades. Un jugador puede decidir activar un solo batallón, un regimiento o una brigada, pero esto depende de si es un ejército Napoleónico o pre-Napoleónico.

Un ejército pre-Napoleónico es aquel que todavía mantiene las estructuras de organización del antiguo régimen. Estos ejércitos sólo pueden activar un batallón o un regimiento con una sola tirada en la tabla de maniobra.

Son ejércitos pre-Napoleónicos:

- Austria, Baviera, Gran Bretaña, Portugal y Sajonia antes de 1809.
- Rusia antes de 1811.
- Prusia y España antes de 1812.
- Dinamarca y Suecia antes de 1813.
- Turquía siempre.
- Otras naciones aliadas de Francia, antes de 1809.
- Otras naciones enemigas de Francia, antes de 1813.

Francia, desde 1793 adopta las nuevas tácticas y organizaciones de lo que definiremos como ejército Napoleónico.

Un Ejército Napoleónico tiene la ventaja de poder activar con una sola tirada en la tabla de maniobra a toda una brigada. Si se decide activar a mas de una unidad con una tirada en la tabla de maniobra, siguiendo las restricciones descritas anteriormente, es posible que haya que aplicar distintos modificadores para cada unidad, dependiendo de las bajas, formación, etc.

La gran ventaja de activar por brigadas las unidades es que sabremos la operatividad de todas las unidades y podremos evitar desajustes mayores en el ataque o la defensa.

Adicionalmente, un jugador que activa un batallón debe tratar de activar (si lo desea), todas las unidades que pertenezcan a la inmediata organización superior antes de pasar a otra.

*Ejemplo: un jugador activa un batallón de la 1ª Brigada de la 1ª división. Deberá activar el resto de batallones de esa brigada antes de pasar a la siguiente brigada, que deberá ser otra de la 1ª división.*

En caso de partidas de varios jugadores se puede simultanear el movimiento de distintos Cuerpos de Ejército para agilizar el desarrollo de la partida.

### Añadir generales.

Un general solo puede ser añadido a unidades bajo su mando directo. Para poder añadir un general a una unidad es necesario obtener 5 ó 6 en una tirada de 1d6. A esta tirada se le aplican los siguientes modificadores:

+1	general de brigada	+1	si es excepcional
+2	generales franceses y británicos	+1	generales rusos a partir de 1812
+1	generales prusianos a partir de 1813	+1	generales aliados franceses o ingleses

Para retirar un general de una unidad no hará falta hacer ninguna tirada, es automático. Para añadirse a una unidad un general dispone de un movimiento completo al que NO se le aplican los costes del terreno. Tanto el general como la unidad a la que es añadido no sufren ninguna reducción en su capacidad de movimiento posterior a la acción de añadirse el general a la unidad.

Si un general es atravesado por una unidad enemiga, el general se añade automáticamente a la unidad de su bando más cercana (en caso de que exista más de una unidad a la misma distancia el jugador propietario del general decide a cual se añade).

### La cadena de mando.

Para una mejor actuación de las unidades en el campo de batalla es muy importante mantener una cadena de mando, y así poder aplicarse los modificadores pertinentes en la tabla de maniobra.

Para estar bajo mando de un general de brigada, las unidades de su brigada deben estar a no más de 10cms del general, medidos desde éste al punto más cercano de la unidad.

Para estar bajo mando de un general de división, las unidades deben estar bajo mando de su general de brigada y este a su vez a no más de 25cms del general de su división.

Para estar bajo mando de un general de cuerpo, las unidades deben estar bajo mando de su general de brigada, este a su vez bajo mando de su general de división, y este a su vez a no más de 40cms del general de su cuerpo.

Estas distancias se miden en línea recta y los dos puntos deben estar en línea de visión.

Puede darse el caso en el que el Comandante en Jefe sea al mismo tiempo general de cuerpo, en este caso aplicará sus modificadores de forma normal.

### Un general añadido a una unidad rompe la cadena de mando y además no tiene distancia de mando.

#### Línea de visión.

A lo largo de la batalla se requerirá probar si hay línea de visión entre dos puntos. Para disparar, para el mando, etc. Una línea de visión queda bloqueada entre dos puntos si ocurre cualquiera de los siguientes casos:

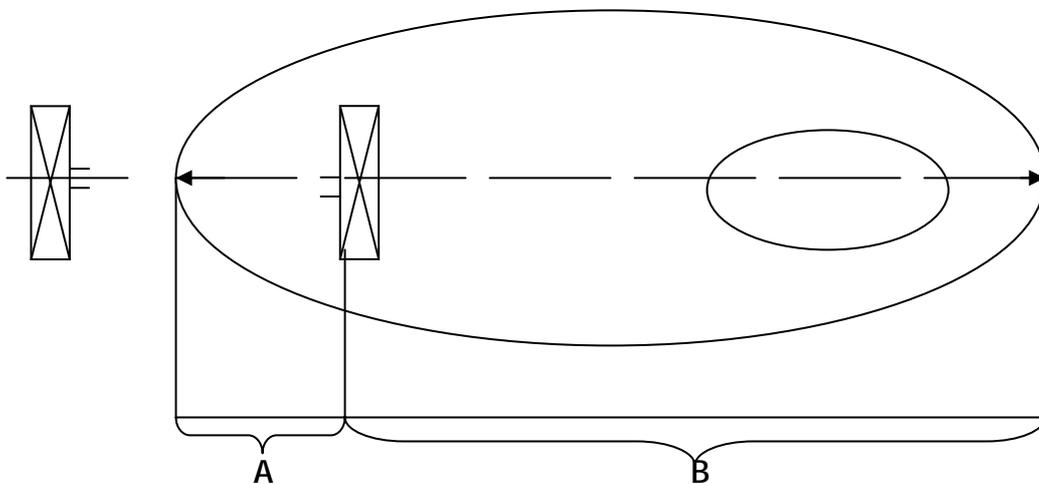
- 1.- Hay una unidad entre los dos puntos, incluidas tropas en escaramuza (para propósitos de la cadena de mando, esto no se aplica si la unidad es amiga).
- 2.- Entre las dos unidades hay un muro o seto y ninguna de las dos unidades se encuentra adyacente a dicho muro o seto.
- 3.- Hay más de 5cms de bosque ligero entre los dos puntos.

4.- Hay más de 2.5cms de bosque denso entre los dos puntos.

5.- Entre dos puntos que se encuentran a la misma altura hay casas, colinas o cualquier obstáculo que la lógica de los jugadores deduzca que bloquea la línea de visión.

6.- Si dos unidades están a diferente altura y entre medias hay un obstáculo (bosque, casa...) no se ve si cualquiera de los dos puntos está a 10cms o menos del obstáculo.

7.- Una unidad en una colina no tiene línea de visión si el punto desde el que se traza la línea de visión (el frente de una unidad si lo que quiere hacer es fuego) está mas cerca de la línea de contorno opuesta del mismo nivel a la que atraviesa la línea de visión.



Si  $A < B$  hay Línea de Visión

Si  $A \geq B$  no hay Línea de Visión.

Adicionalmente los jugadores antes de la batalla pueden decidir sobre como incide en la línea de visión algún tipo especial de terreno, como campos cultivados en época de recogida, etc.

### Formaciones y cambios de formación y/o encaramiento

Las unidades deben adoptar formaciones para actuar en el campo de batalla. Cada formación tiene sus particulares ventajas y desventajas, de las cuales el jugador debe sacar el máximo partido durante la batalla.

El cambio de formación es la primera acción que la unidad debe realizar cuando es activada en su turno, pero sólo podrá realizarla si el nivel de efectividad obtenido en la tabla de maniobra dio el resultado de *Elan*. La unidad que cambie de formación, sólo dispondrá de la mitad del movimiento (de la formación final) para ese turno.

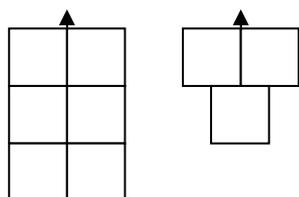
El cambiar de formación debe hacerse tomando como referencia una base de la unidad y sobre esa acoplar el resto de bases de la unidad para hacer la nueva formación.

Una unidad también puede realizar al comienzo de su turno un cambio de encaramiento de 180°, que consume la mitad de su movimiento (por lo cual para poder realizarlo ha de obtener en la tabla de maniobra un resultado de *Cautela* o superior). Por lo tanto el cambio de encaramiento de 180° no se considera cambio de formación.

El cambio de formación puede suponer así mismo un cambio de encaramiento (girando sobre su eje la base elegida para acoplar el resto de bases). Esta maniobra consumirá *TODO* el movimiento de la unidad para el turno en curso. (Por lo tanto es necesario un resultado de *Elan* en la tabla de maniobra para poder realizarlo).

### Formaciones de la caballería:

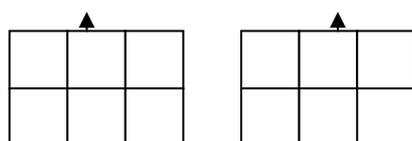
1. a.- Columna: debe tener dos bases (4 figuras) de frente y al menos tres de profundidad para regimientos de más de 8 figuras.



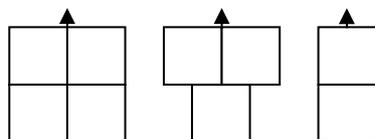
En el momento que queden menos de 9 figuras en la unidad se considerará que esta adopta la formación de línea para combate y columna para movimiento. (Debido al pequeño tamaño de la unidad esta se considera más manejable).

1. b.- Columna de carretera: una base de frente, solo utilizable en movimientos por camino y carreteras. Se debe señalar con el marcador a tal efecto. Unidades en esta formación no pueden cargar ni contracargar ni hacer cargas de oportunidad, y sufren una penalización de -1 a los chequeos de moral y de -6 al combate cuerpo a cuerpo.

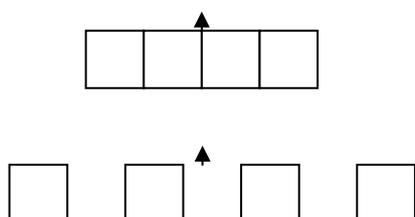
2.- Línea: la unidad sólo debe tener dos bases de profundidad.



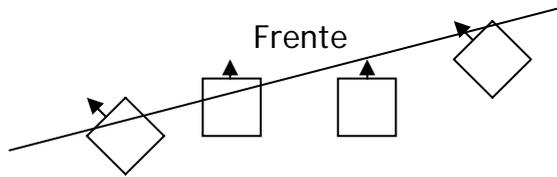
Las bajas son por figuras pero se retirarán por bases completas, primero de la fila última y luego igualando para mantener siempre un mínimo de dos bases de profundidad.



3.- Escaramuza: sólo puede hacer esta formación la caballería a la que le está permitido por las listas de ejército. Las bases pueden estar desplegadas juntas en una sola fila ó separadas unas de otras un máximo de 3cms.

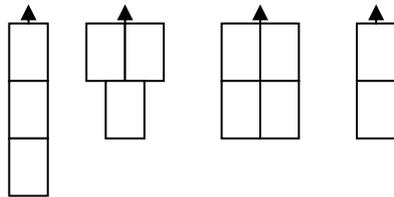


Las unidades en escaramuza son las únicas que no deben tener un frente rígido. Pueden moldear su formación mientras mantengan cierta cohesión de la unidad. Su frente vendrá definido por la línea imaginaria trazada entre las esquinas exteriores de la formación.



**Formaciones de la infantería:**

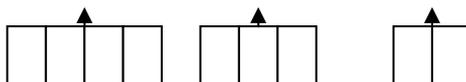
1. a.- Columna: dependiendo de si la unidad tiene 2, 3 o 4 bases se pueden formar distintas columnas.



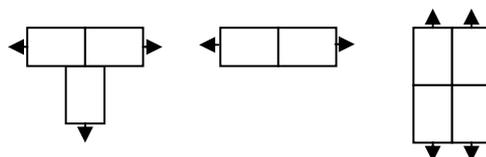
Cuando sólo queda una base la unidad mueve como columna pero para todo lo referente al combate se considera línea. (Debido al pequeño tamaño de la unidad, esta se considera más manejable).

1. b.- Columna de carretera: una base de frente, solo utilizable en movimientos por camino y carreteras. Se debe señalar con el marcador a tal efecto. Unidades en esta formación no pueden cargar ni contracargar ni hacer cargas de oportunidad, y sufren una penalización de -1 a los chequeos de moral y de -6 al combate cuerpo a cuerpo.

2.-Línea: la unidad sólo debe tener una base de profundidad.



3.-Cuadro: Las bases que componen la unidad deben colocarse contrapuestas según las formas que indican los dibujos. Una sola base no está capacitada para reclamar la formación de cuadro (2 bases para tropas ligeras).

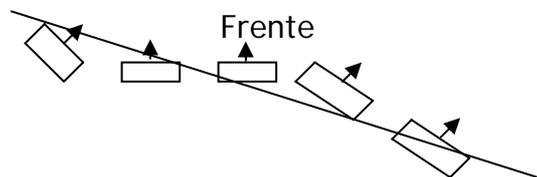


Las bajas se anotan por figura, pero hasta que no estén completas las bajas de una base esta no se retira.

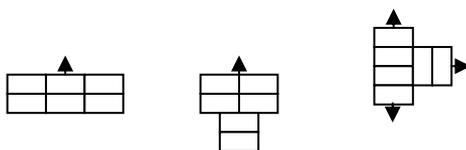
4.-Escaramuza: sólo puede hacer esta formación la infantería a la que le está permitido por las listas de ejército. Las bases pueden estar desplegadas juntas en una sola fila ó separadas unas de otras un máximo de 2cms.



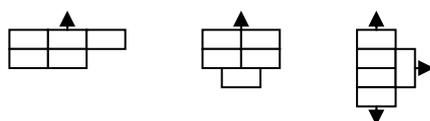
Las unidades en formación de escaramuza (al igual que las de caballería) no están obligadas a mantener un frente rígido. Pueden moldear su formación siempre que mantengan cierta cohesión y lógica en la unidad. Su frente vendrá definido por la línea imaginaria trazada entre las esquinas exteriores de la formación.



Los batallones que son montados en bases de escaramuza pueden hacer cualquier formación de orden cerrado. Simplemente se colocarán en dos bases de profundidad (simulando una base de tropas que sólo operan en orden cerrado).



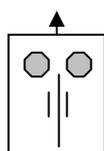
Si la unidad sufre bajas, se irá retirando por cada dos bajas una base y la formación se amoldará, siempre, dejando la base individual en un flanco o la retaguardia.



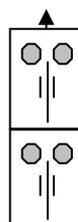
### Formaciones de la artillería:

1.- Enganchada: las piezas están enganchadas al tiro, listas para mover. La artillería enganchada no tiene encaramiento y puede mover en cualquier dirección sin penalización alguna. Para representarla se puede colocar un marcador o figuras de tiros a caballo

Para efectos de movimiento, la artillería enganchada será considerada como una peana (de 2.5 por 3.5 cm.) para el caso de las baterías formadas por 8 cañones o menos, y como 2 peanas si la batería la forman más de 8 cañones. (Esto se puede representar mediante miniaturas de atalajes o simplemente utilizando 1 o 2 peanas de artillería y con un marcador de *enganchada*).



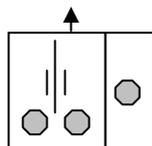
8 cañones o menos



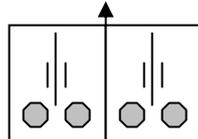
más de 8 cañones

2.-Desenganchada: las piezas han sido soltadas del tiro de caballos y están preparadas para poder hacer fuego. La artillería así desplegada, sólo podrá hacer fuego por el frente de la unidad. Todas las bases que compongan la batería deben tener la misma orientación.

6 cañones



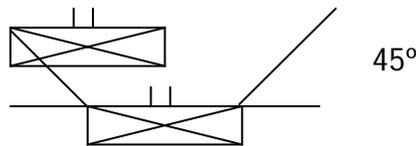
8 cañones



## Movimiento de las unidades.

Todas las unidades, dependiendo de su formación, tienen un factor de movimiento que viene dado por un número de cms que la unidad puede mover. Este movimiento siempre debe hacerse hacia el frente de la unidad con las siguientes restricciones:

- 1) *Oblicuar*: la unidad puede mover hacia su frente oblicuando hasta un máximo de 45°. Al final del movimiento el frente de la unidad debe tener el mismo encaramiento que tenía al principio del movimiento.



- 2) *Variar*: dejando un extremo fijo del frente de la formación y girando con el contrario. La unidad gasta los cms del extremo que se mueve.



- 3) *Recular*: retirarse manteniendo la formación y el encaramiento. La capacidad de movimiento es igual a la mitad del movimiento de la unidad en la formación en la que se encuentre. Puede variar y oblicuar. Las unidades en escaramuza lo realizan a plena capacidad de movimiento.
- 4) *De maniobra*: sólo lo pueden realizar las unidades en columna y la artillería enganchada. En ningún momento estas unidades pueden estar a 30 cms o menos de cualquier unidad enemiga. La capacidad de movimiento de la unidad se ve incrementado hasta un máximo de cuatro veces. Las unidades que realicen este tipo de movimiento quedan desordenadas automáticamente al final del movimiento.
- 5) *De fuera de la mesa*: las unidades que aparecen de fuera de la mesa, desplegadas o en cartulina, sólo disponen de la mitad de su movimiento. No están obligadas a tirar en la tabla de maniobra (se considera que han obtenido el máximo resultado) y pueden hacer movimiento de maniobra.
- 6) Infantería de moral 3 no puede mover en formación de línea.
- 7) *Interpenetración*: es la posibilidad de pasar unas unidades a través de otras. Sólo se puede realizar atendiendo a las siguientes excepciones:
  - 1.- Tropas formadas no pueden interpenetrarse entre si.
  - 2.- Tropas en escaramuza pueden interpenetrar o ser interpenetradas por cualquier otra tropa propia.

3.- La artillería desenganchada puede ser interpenetrada por cualquier tropa propia y se le coloca un marcador de **NO FUEGO**.

4.- Unidades que huyen pueden interpenetrar a unidades propias formadas si estas se encuentran a 2.5cms o más de ellas. Si no es así, la unidad que huye se considera totalmente eliminada.

5.- Para poder interpenetrar a tropas propias es preciso atravesar totalmente a la unidad. Este movimiento no estará permitido si las dos unidades quedan entrelazadas.

La capacidad de movimiento de una unidad depende de su formación.

VER TABLA DE MOVIMIENTO

Las unidades al mover a través de obstáculos del terreno, pierden capacidad de movimiento, pueden quedar desordenadas e incluso tendrán zonas por las que no les estará permitido pasar.

En el caso de los obstáculos lineales su coste viene definido por un divisor que se aplicará al movimiento total de la unidad. Si la unidad no puede atravesar completamente el obstáculo lineal finalizara su movimiento sin poder atravesarlo.

En el caso de otros obstáculos del terreno, el coste viene dado por un multiplicador, que deberá ser aplicado a cada cm. que la unidad, o parte de ella, utilice mientras atraviesa ese tipo de terreno.

Las unidades en columna y en escaramuza ven incrementada su capacidad de movimiento por 1'5.

Las unidades de infantería o de artillería a pie que huyen tienen un movimiento de 20 cms y las de caballería o de artillería a caballo de 30 cms. No se aplican costes del terreno a menos que sea artillería enganchada. La artillería al huir abandona los cañones a menos que esté enganchada. En el lugar que queda abandonada la artillería se puede dejara una figura de cañón sin dotación o un marcador. Los artilleros que huyen se pueden representar con figuras en peanas individuales o con un marcador. Cuando los artilleros vuelven al lugar donde se encuentran los cañones abandonados los recuperan inmediatamente y son señalados con un marcador de **NO FUEGO**, la batería se puede colocar en cualquier orientación.

En la tabla de efectos del terreno, la columna de desorden, que aparece a la derecha de la tabla, indica que al atravesar dicho terreno hay que hacer una tirada de 1d10, y si el resultado es menor o igual al indicado, la unidad queda desordenada al final del movimiento.

VER TABLA DE EFECTOS DEL  
TERRENO

Unidades en columna de carretera por caminos ignoran las penalizaciones del terreno.

Los generales ignoran los costes del terreno y pueden atravesar cualquier terreno excepto aquel que se defina como impasable.

## SERREZ LES RANGS

Si las colinas son terreno difícil emplear sólo el modificador de difícil y no añadir el de colina a la artillería. Si coinciden dos tipos de terrenos que restringen el movimiento (p. Ej. colinas y bosques) se considerara como difícil y se pagara el coste como tal, excepto obstáculos lineales que restaran movimiento.

Las unidades en escaramuza y la artillería no se desordenan por la acción del terreno. Antes del comienzo de la partida ambos bandos pueden ajustar los tipos de terreno no listados aquí o que consideren con ciertas variaciones según su parecer.

### Clarificaciones sobre el terreno.

*Cobertura media* viene a representar muros, casas de piedra o posiciones preparadas apresuradamente, como las flechas en Borodino.

*Cobertura fuerte* representa edificios de construcción especial o preparados con aspilleras y otras mejoras de ingeniería, o posiciones preparadas a conciencia como la iglesia de Leipzig, Hougoumont o el Granero de Essling.

El beneficio del modificador que den los obstáculos lineales (setos, muros...) sólo puede ser reclamado por la unidad que ocupó primero la posición.

### Combate y movimiento entre zonas edificadas

Cada casa que coloquemos sobre el área de juego representa una zona edificada. Para propósitos del juego, lo ideal es que cada casa tenga entre 7 y 15cms de lado como máximo.

En cada casa entran como máximo 24 figuras. No pudiéndose repartir un batallón entre varias casas. Sólo la infantería puede ocupar las casas. En caso de que más de un batallón ocupen una zona edificada las bajas deberán ser repartidas secuencialmente entre los batallones.

Entrar en una casa le cuesta a la unidad la mitad de su capacidad de movimiento. Una vez dentro no tiene ninguna formación específica. Pero se considera blanco en línea. Las unidades dentro de casas no están sujetas a los efectos de chequeo de moral por ver a una unidad amiga huyendo o destruida.

Sólo  $\frac{1}{4}$  de los ocupantes puede disparar por cada lado de la casa. En cuerpo a cuerpo cuentan todas las figuras y se benefician del modificador favorable que dé la misma.

Para salir de una casa se deberá hacer la tirada en la tabla de maniobra unidad por unidad, y obtener el resultado de *Elan*. Esta acción consumirá todo el movimiento de la unidad pero esta se podrá poner en cualquier lado de la casa y con la formación y el encaramiento que desee el jugador propietario. Por lo tanto esta acción se considera un cambio de formación a efectos de cargas de oportunidad.

Si la unidad recibe una carga de oportunidad al salir de una zona edificada se la considerara un blanco en línea y desordenado fuera de la zona edificada.

Las unidades de infantería o caballería en escaramuza pueden atravesar una zona edificada (o *casa*) si su capacidad de movimiento les permite atravesarla por completo, no pueden detenerse en medio de la zona, en caso de que esto suceda deberá detenerse al principio de la zona edificada y en un turno posterior (si le alcanza su movimiento), podrá atravesarla.

Las zonas edificadas que estén atravesadas por caminos podrán ser atravesadas por todo tipo de unidades que estén formadas en columna de carretera, o por artillería enganchada. En este caso las unidades si podrán detenerse en medio de la zona edificada. La artillería no puede desenganchar dentro de una zona edificada, y las otras unidades no podrán cambiar de formación hasta haber abandonado la zona edificada.

Una unidad que se encuentre en una casa y desee mover a otra adyacente que este vacía, o que desee atacar a una unidad enemiga en una casa adyacente, deberá obtener un resultado de *Elan* en la tabla de maniobra.

Cuando una unidad que ataca desde una casa a otra adyacente es disparada por la unidad defensora, es considerada blanco en línea, pero no dispondrá de la tirada de salvación por cobertura.

Si como resultado del combate cuerpo a cuerpo, el defensor se retira, el atacante elige, de forma normal, si ocupa la zona o no.

Tras la resolución del cuerpo a cuerpo se interpretaran los resultados de la siguiente forma:

- *Retirada de 4 cms.*: El atacante se queda en la zona edificada desde la que partió su ataque. En caso de que sea el defensor el que sufre este resultado adverso deberá elegir entre retirarse a una zona adyacente o permanecer en la actual sufriendo a cambio una baja adicional.
- *Retirada de 8 cms.*: El atacante se retirará 4 cms. fuera de la zona edificada de la que partió su ataque, o se retira a otra zona edificada que no esté adyacente a la que atacó, y que sea de su propiedad (por haberla ocupada previamente o por pertenecer a su bando al desplegar). El defensor debe retirarse 8 cm. fuera de la zona edificada o a otra adyacente.

Cualquier otro resultado indicado en la tabla de cuerpo a cuerpo se aplica normalmente con todas sus consecuencias. Si el atacante obtiene un movimiento de explotación completo podrá atacar otra zona edificada adyacente a la que acaba de ocupar o desplegar fuera de esta en la formación y encaramiento que desee, pero si obtiene solamente medio movimiento de explotación no podrá realizarlo. En los casos que tanto el defensor como el atacante deban retirarse a otra zona edificada y no puedan por estar ésta al máximo de su capacidad (por tropas amigas) la unidad se pondrá en huida. Si una unidad no puede retirarse por estar rodeada por zonas enemigas queda eliminada automáticamente.

### **Puentes.**

Los puentes solo podrán se atravesados en columna de una peana de frente. A efectos de movimiento y combate el puente se considera que mide lo mismo que la anchura del río que atraviesa (independientemente del tamaño de la miniatura usada para representarlo).

### **Maniobrando con artillería.**

Cuando se decide actuar con una batería de artillería, el número de acciones que puede realizar vienen dadas por la tirada en la tabla de maniobra, son las siguientes acciones: enganchar, desenganchar, mover, cambiar el encaramiento hasta 45° si está desenganchada, disparar y rearmuniciar.

**NO** se puede repetir dos veces la misma acción. La batería dispara en la fase de fuego (esto requiere una de sus acciones), por tanto si ha consumido todas sus acciones en la fase de maniobra la batería será señalada con un marcador de *no fuego*.

Las baterías enganchadas no tienen encaramiento, pueden mover en cualquier dirección sin penalizaciones y cuando desenganchan pueden encararse hacia cualquier dirección que el jugador desee.

Si una batería se ha quedado sin munición se tira para recuperarla al principio de su activación si cumple las condiciones requeridas según se detalla en el capítulo de *recargando baterías*.

Para poder desenganchar una batería es **OBLIGATORIO** que se encuentre en radio mando y en línea de visión de su general inmediatamente superior.

Las baterías que realicen movimiento de maniobra deben comenzar enganchadas y no pueden hacer cambio de formación (desenganchar) durante ese turno.

Si ninguna unidad del nivel orgánico al que esta asignada la batería (brigada, división, cuerpo) se encuentra en la mesa de juego y la batería engancha, esta debe abandonar la mesa lo más rápidamente posible y no podrá desenganchar en ningún momento.

#### Cargas.

Durante la fase de maniobra cuando se va a actuar con una unidad y se desea que esta entre en combate *cuerpo a cuerpo*, el jugador propietario debe declarar que hace una carga y cual es la unidad objetivo de la misma. Para poder hacerlo la unidad debe haber obtenido un resultado de *Elan* en la tabla de maniobra. La unidad que carga no puede realizar ningún cambio de formación, permitiéndosela únicamente oblicuar durante su movimiento de carga. Sólo infantería y caballería pueden declarar una carga. La unidad debe ir al encuentro del objetivo por el camino mas corto y contactar con su frente a cualquier parte de la unidad objetivo. Si durante su movimiento de carga la unidad choca con un obstáculo impassable o cualquier unidad que no sea el objetivo de la carga, excepto si la unidad objetivo evade, se detiene a 2'5 cms del obstáculo o unidad que impide el movimiento, se desordena y finaliza su movimiento. Si la unidad que carga no entra en contacto con el enemigo queda automáticamente desordenada. Los combates cuerpo a cuerpo se solucionan en la fase de *Cuerpo a cuerpo*.

**La infantería no puede ni cargar, ni contracargar, ni realizar cargas de oportunidad contra la caballería. La caballería no puede cargar contra zonas edificadas, cobertura fuerte, setos o muros.**

#### Reacción de las unidades no en fase a los movimientos del enemigo.

El jugador no en fase puede tratar de reaccionar a algunas maniobras del enemigo dando lugar a una pequeña interacción dentro del turno. Las posibilidades que tiene el jugador no en fase son explicadas a continuación:

1.- Formar cuadro: cuando infantería formada (no en escaramuza) es el objetivo de una carga de caballería tiene la posibilidad de intentar formar cuadro. Dependiendo de la moral de la

unidad que intenta formar cuadro, de la formación en la que se encuentra y de la distancia a la que la unidad que carga entra en línea de visión, la unidad tendrá distintas posibilidades de formar el cuadro. La unidad debe lanzar 2d10, y consultar la tabla de formación de cuadro rápido, si el resultado es menor o igual, la unidad lo habrá conseguido y la caballería que cargue se enfrentará con la unidad ya formada en cuadro y se deberán aplicar los modificadores pertinentes. Fallar esta prueba deja a la unidad *desordenada* y en la formación original.

2.- Evadir: las unidades en escaramuza, los artilleros de la artillería desenganchada y la artillería enganchada tienen la posibilidad de evadir cuando son el objetivo de una carga. La distancia que pueden evadir viene dada por una tirada de 2d6, más los modificadores apropiados al tipo de tropa que evade. El resultado es el número de cms que la unidad podrá retirarse. Esta retirada se hace dando la espalda al enemigo. Los artilleros de baterías desenganchadas pueden refugiarse en una unidad amiga formada (se anota que se encuentran con ella y hasta que no se separen sufren cualquier resultado de moral adverso que sufra la unidad en la que están refugiadas) si el movimiento obtenido es suficiente para cubrir la distancia desde cualquier punto de la unidad que evade a la que sirve de refugio. El movimiento de evasión debe ser **SIEMPRE**, opuesto a la unidad que carga (se la permite oblicuar). La unidad que carga debe seguir a la unidad evasora y si en este recorrido choca con alguna otra unidad, esta unidad se convierte automáticamente en el objetivo de la carga (deberá pasar la moral, pudiendo reaccionar a la carga según las reglas habituales). Los modificadores a esta tirada son:

+2	Unidades de moral 6 o mas
+4	Guerrilleros
+6	Artillería a caballo enganchada
-2	Unidades de moral 3
+10	Caballería
-2	Desordenados

Los artilleros de las baterías desenganchadas que evaden, abandonan sus piezas, recuperándolas en el momento que ocupen la posición donde se encuentran estas, para este movimiento se les considera tropas en escaramuza. Ese turno no puede dispararlas y si estuviesen *desordenadas* se mantendrían así hasta recuperar su moral de la manera habitual.

La artillería a caballo desenganchada tiene la característica especial de poder enganchar antes de evadir. Esto lo consigue lanzando 2d6 y si el resultado es menor o igual a su moral. Esta tirada se modifica con un +1 por cada baja que tenga la batería, -2 si tiene un general añadido y -1 si es de la RHA o de las baterías volantes de la Vieja Guardia.

3.- Contracarga: cualquier unidad de infantería o caballería que es cargada por su frente puede decidir contracargar. Entonces las unidades prorratan su movimiento y se encuentran. Este movimiento debe ser regido por las mismas prioridades que el movimiento de carga. Caballería que combate cuerpo a cuerpo que no carga o contracarga no puede reclamar los modificadores de ímpetu que aparecen en la tabla de cuerpo a cuerpo. La infantería que carga o contracarga no puede disparar. Para poder contracargar, la unidad debe pasar una *prueba de moral*. Si la falla simplemente no contracarga.

4.- Carga de oportunidad: las unidades de infantería y de caballería que dentro de su frente, y en un ángulo de 45° y en línea de visión tienen una unidad enemiga que esté realizando un cambio de formación, o moviendo ofreciendo el flanco o la retaguardia puede hacer una

carga de oportunidad. La caballería también puede intentar cargar contra unidades de infantería (no si están formadas en cuadro) o de artillería aunque éstas no ofrezcan el flanco o la retaguardia o no estén cambiando de formación. (Se deben cumplir los otros requisitos).

Para poder realizarla primero la unidad debe pasar una *prueba de moral* (si falla simplemente no puede hacerla), si la supera la unidad que desea realizar la carga lanza 2d6 si es infantería o 3d6 si es caballería. El resultado obtenido es la distancia en cms. a la que la unidad puede cargar, sin exceder su capacidad máxima de movimiento, y si el enemigo está dentro de esta distancia puede ser cargado. La unidad que es cargada, detiene inmediatamente su movimiento y se desordena, si estaba cambiando de formación queda en su formación original y no puede evadir, contracargar o intentar formar cuadro. Si la unidad que hace la carga de oportunidad tiene un general añadido, la tirada de distancia se ve modificada con un +3 si es infantería o un +6 si es caballería.

5.- Carga de apoyo de la caballería: unidades de caballería, dentro de su frente y en un ángulo de 45°, no siendo ellas el objetivo de una carga, pueden intentar hacer una carga de oportunidad contra unidades enemigas que carguen a unidades amigas que se encuentren a 10cms o menos de ellas. Si el enemigo es infantería esta se para a 2.5cms de su objetivo y recibe la carga de oportunidad. Si el enemigo es caballería, se resuelve como una contracarga y no es necesario hacer la tirada de distancia de carga. Para poder realizarla primero la unidad debe pasar una *prueba de moral* (si falla simplemente no puede hacerla)

Las contracargas y cargas de oportunidad están sujetas a todas las limitaciones habituales al movimiento y a la carga.

## FASE II: FUEGO.

Una vez que el jugador en fase declara que ha terminado su fase de maniobra, comienza la fase de fuego. Primero el jugador no en fase realiza todos sus disparos y una vez concluidos estos, el jugador en fase lleva a cabo los suyos. Una vez terminados todos los disparos concluye la fase de disparo.

Las dos filas de figuras de una base de infantería son contabilizadas para disparar. Sólo las bases frontales de una formación pueden disparar. La infantería en bases de escaramuza dispara igual que arriba cuando está en orden cerrado, pues dos bases de escaramuza son consideradas una. Cuando están desplegadas en escaramuza, sólo las bases frontales pueden disparar.

La caballería no dispara.

La artillería sólo puede disparar si la batería está desenganchada.

Las unidades *desordenadas* tiran la mitad de dados que les sea permitido (fracciones redondeadas hacia abajo).

### Alcance del disparo.

El alcance máximo al que las unidades pueden disparar viene dado en la tabla de fuego.

Para calcular el número de figuras que pueden hacer fuego se mide desde el punto central del frente de cada base al punto más cercano de la unidad objetivo. Esto nos puede permitir disparar con una unidad a distintos blancos siempre que estén dentro de nuestro alcance y en

línea de visión, también es posible que una parte de la unidad no pueda disparar por no estar en alcance o en arco de fuego.

### Arco de fuego.

Las unidades siempre deben disparar por su frente y con ángulo máximo de 45° a cada lado para la infantería y de 30° para la artillería. (La formación de cuadro y la infantería dentro de edificios tienen cuatro frentes, y sólo pueden disparar  $\frac{1}{4}$  de sus figuras por lado, fracciones redondeadas hacia abajo)

### Línea de visión para fuego.

Para poder disparar a una unidad es necesario verla. Las reglas de línea de visión descritas anteriormente son utilizadas igualmente para propósitos de fuego.

### Calculando las bajas.

La infantería normalmente lanza 1d6 por cada dos figuras que pueden hacer fuego (en las listas de ejército se detallan otras unidades que por su características especiales de entrenamiento, o falta de el, ven modificado el número de dados).

La artillería lanza uno o más dados por cada dos cañones, dependiendo de si dispara bola o metralla.

Se lanza el número de dados que sea necesario y se consulta la tabla de fuego para ver, dependiendo de la formación del objetivo, el resultado mínimo que se ha de obtener para conseguir un impacto en la unidad enemiga. Cada dado que haya conseguido ese resultado o mayor causa un impacto. Cada impacto causa una baja (una figura) de infantería o caballería. Si el objetivo es artillería cada impacto elimina un cañón (cada artillero representa dos cañones), por lo que se retirara una figura de artillero por cada dos bajas sufridas por la batería. La moral se ve afectada por el número de bajas y no por el número de figuras de artilleros retirados.

VER TABLA DE FUEGO
--------------------

### Fuego defensivo.

En la fase de fuego defensivo todas las unidades del jugador **NO** en fase, que no hayan realizado cargas de oportunidad, contracargas, movimientos de evasión ni fuego de oportunidad, pueden realizar fuego defensivo.

La artillería que realiza fuego defensivo no consume ninguna acción.

### Disparando artillería.

Siempre que el jugador no indique otra cosa, se considera que se dispara con bola (explosivo para los obuses). Se debe declarar la unidad objetivo antes de medir la distancia, si no esta dentro del alcance la batería consume la acción de disparo, pero no tiene que hacer ninguna tirada.

Cuando la artillería dispara a **más de la mitad** de su alcance tirara solamente la mitad de los dados (fracciones redondeadas hacia abajo).

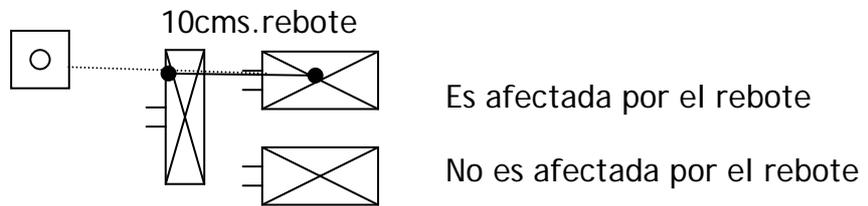
SERREZ LES RANGS

Cuando una batería dispara con bola (o explosivo para los obuses) y saca en sus dados mas resultados de 6 que cualesquiera otros números la batería se queda **sin munición**. Esta munición hace referencia a la bola, una batería nunca se puede quedar sin metralla. Se marca la batería con un marcador adecuado y no puede disparar bola hasta que no recargue como veremos mas adelante.

Cuando la artillería dispara con bola se produce un rebote de 10cms detrás de la unidad objetivo (excepto los disparos de obuses que no producen rebote). Estos cms son medidos en línea recta desde el punto en el que toca a la unidad objetivo siguiendo la dirección en la que se recibe el fuego. Este rebote sólo afecta a las unidades que se encuentren a la misma altura y sin ningún tipo de obstáculos intermedio (casas, bosque, muros...). Tampoco afecta a unidades detrás de cualquier tipo de cobertura.

Sólo los dados que no han sacado un 1 (este resultado supone que las bolas se entierran) hacen una nueva tirada contra el nuevo objetivo. Cada 6 que se saque hace un impacto en las unidades enemigas.

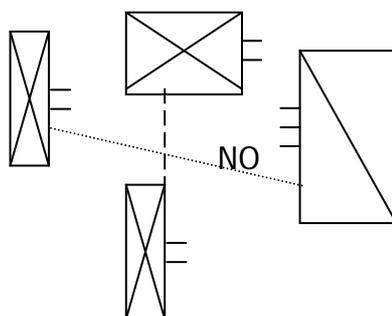
Artillería que dispara desde distinta altura que la unidad objetivo **NO** produce rebote.



**Fuego indirecto y entre unidades.**

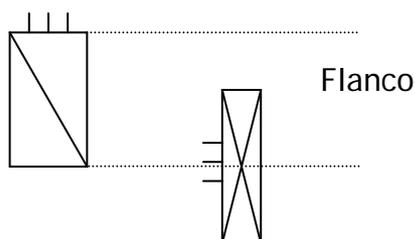
Sólo la artillería puede disparar por encima de tropas amigas. Si la batería que hace fuego y la unidad amiga están en el mismo nivel, la unidad enemiga debe estar en un nivel mas alto. Si la unidad amiga y la unidad objetivo están en el mismo nivel, la batería que hace fuego debe estar en un nivel más alto. Adicionalmente se requiere que la unidad amiga no esté a menos de 10 cms. ni de la batería que hace fuego ni del objetivo.

Tanto la infantería formada como la artillería pueden disparar a una unidad enemiga, que se encuentre a la misma altura, entre dos unidades amigas, si la distancia que las separa es como mínimo igual al frente de la unidad que dispara (excepto los obuses que pueden disparar aunque el espacio sea menor que el frente de la batería de obuses y la infantería en escaramuza que pueden disparar por peanas).



## Fuego de enfilada, calibres y obuses.

Se considera fuego de enfilada cuando al menos la mitad de la unidad que dispara lo hace dentro del flanco de la unidad objetivo (ver gráfico).



En las listas de ejército indicamos directamente si la artillería es ligera (L), media (M) o pesada (P). Pero a la hora de organizar el ejército es posible que nos encontremos con alguna duda, para eso damos a continuación unas equivalencias:

Ligera	3 a 5 lb	Media	6 a 9 lb	Pesada	10 a 12 lb
--------	----------	-------	----------	--------	------------

Intencionadamente dentro de las baterías hemos obviado la figura del obús. Casi todas las baterías de todas las nacionalidades incluían algún obús. Por comodidad y rapidez del juego no los diferenciamos dentro de la batería, se consideran simplemente una pieza más de la batería. Sólo en los casos en que alguna nacionalidad formó una batería sólo de obuses se ha destacado como tal y para esos casos solamente se detalla una columna en la tabla de fuego. En las listas de ejército indicamos la batería de obuses con la notación (O).

## Fuego de oportunidad de la artillería.

Las unidades de artillería desenganchada del jugador no en fase tienen la posibilidad de realizar fuego de oportunidad durante el movimiento del jugador en fase.

Este fuego se puede realizar cuando una unidad enemiga mueve o realiza un cambio de formación dentro de 20cms y dentro del arco de fuego de la artillería.

La artillería que realiza fuego de oportunidad ya **NO PUEDE** disparar en su fuego defensivo. Se indicará colocándola un marcador de **NO FUEGO**.

## Recargando baterías.

En el momento de activar una batería (si esta está sin munición) el jugador propietario puede decidir hacer una tirada para recargarla. Este intento consume una acción de la batería y es la primera acción que debe realizar la batería.

Se mide la distancia desde la batería hasta el *tren de suministros*, se consulta la tabla y si se saca un resultado con 1d6 igual o mayor la batería se considera recargada. Esta distancia se debe medir por zonas que sean pasables para la artillería. La tirada se ve modificada con un +1 si la batería está enganchada.

VER TABLA DE RECARGA

Si el *tren de suministro* no se coloca en la mesa se hará la tirada siempre en la columna de máxima distancia.

*El tren de suministro*: será una pequeña base de no más de 4cms de frente por no más de 8cms de profundidad en la que colocaremos un carro de munición representativo. Es una abstracción de lo que verdaderamente es todo un tren de municiones. Este debe moverse siempre por caminos o terreno llano. Tiene una capacidad de movimiento de 10cms y no puede hacer movimiento de maniobra excepto por caminos.

Si cualquier unidad enemiga que no este en HUIDA contacta con él, quedará eliminado automáticamente y a partir de ese momento la artillería no podrá recargar las baterías que se queden sin munición durante la batalla.

### **Cobertura frente a impactos.**

Si la unidad sobre la que se han conseguido los impactos puede reclamar algún tipo de cobertura, para reclamar la cobertura al menos la mitad de las peanas de la unidad deben estar en o detrás de la cobertura, se realizará una tirada de salvación por cada impacto conseguido. Dependiendo del tipo de cobertura (ver tabla) se necesitará una tirada para anular el impacto. Es necesario sacar mayor o igual que el número indicado para anular el impacto. Adicionalmente se deberá aplicar algún modificador a la tirada dependiendo del tipo de munición empleada o tipo de formación de la unidad objetivo.

### **Aclaraciones al disparo.**

Cuando se dispara sobre unidades que se encuentran en casas, éstas se consideran blanco en línea, y no tienen flancos ni retaguardia.

Si las unidades se encuentran en algún tipo de fortificación adoptan cualquier formación que el espacio los permita. Sí tendrán flancos y retaguardia.

Un marcador de **NO FUEGO** se retira al final de la fase de fuego.

Se puede disparar a una unidad que haya cargado (o que recibe la carga) normalmente. Se supone que las unidades están cercanas pero no mezcladas.

### **FASE III: CUERPO A CUERPO.**

Todas las unidades que durante la fase maniobra cargaron, contracargaron, o hicieron carga de oportunidad y han pasado las pruebas de moral que pudieran causar los disparos (una unidad que quede desordenada llega normalmente al cuerpo a cuerpo) deben iniciar un cuerpo a cuerpo.

Si varias unidades *tocan* a una o varias unidades enemigas de forma que una unidad pudiera estar implicada en varios combates, se resuelven todos como un único combate.

### **Procedimiento del combate.**

Una vez que el atacante declara la carga, se mueve al contacto con la unidad defensora. Si ésta decide aguantar, en el momento que el atacante llega al contacto, el defensor debe pasar la prueba de moral. Si la unidad defensora estaba desordenada y falla la prueba de moral y huye, o es eliminada por otras causas antes del combate cuerpo a cuerpo, el atacante

tiene un movimiento completo de explotación (con las restricciones habituales del movimiento de explotación) que realizará en la fase de explotación.

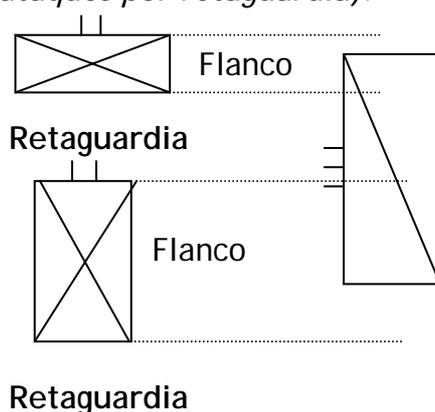
Primero cada bando calcula el promedio de moral de las unidades involucradas en el combate (fracciones redondeadas hacia abajo). A continuación ambos bandos lanzan 1d10 y le aplican los multiplicadores pertinentes (fracciones hacia abajo), a este resultado se le suman (o restan) los modificadores y se le añade el promedio de moral de las unidades que participan en el combate. Al número obtenido por el atacante se le resta el del defensor, el resultado final nos dará la solución al cuerpo a cuerpo.

VER TABLA DE CUERPO A CUERPO

### Clarificaciones al cuerpo a cuerpo.

Combate entre múltiples unidades: en el caso de combates entre múltiples unidades los modificadores marcados con "@" en la tabla de cuerpo a cuerpo son acumulativos pero solo se aplicaran una vez por combate cuerpo a cuerpo. P. Ej. Tres batallones de infantería francesa de 12 figuras cargan a 2 batallones de infantería rusa de 12 figuras que se encuentran en un bosque ligero, dos de los batallones franceses se desordenan por efecto del bosque ligero, uno de los batallones ruso esta desordenado. Los modificadores finales para el combate serán: a) bando francés: +4 por 12 figuras mas que el contrario, -3 por desordenado (solo se aplica una vez aunque haya dos batallones desordenados), -1 por cargar contra bosque ligero (solo se aplica una vez el modificador aunque los dos batallones rusos estén en un bosque ligero), para un modificador total de 0. b) bando ruso: -3 por el batallón desordenado, para un modificador total de -3.

Flanco: independientemente de la formación de la unidad atacada, prolongaremos con dos rectas imaginarias su frente y su retaguardia. Si al comienzo de la carga o del movimiento de explotación, al menos la mitad de la unidad atacante se encuentra entre estas dos líneas y alguna de sus bases termina en contacto con el flanco de la unidad atacada, se considera flanco. (*Igualmente para ataques por retaguardia*).



Bajas en el cuerpo a cuerpo: las bajas que vienen indicadas en la tabla de cuerpo a cuerpo son aplicadas a todas las unidades de un bando. *Ejemplo: si el resultado de un cuerpo a cuerpo es una baja para el atacante y son dos las unidades participantes sufren una baja cada una. Si son dos las unidades defensoras y el resultado es de cuatro bajas, sufren cuatro bajas cada unidad.*

## SERREZ LES RANGS

Si el resultado de la diferencia de los dados modificados es de mas de 10, el bando perdedor sufrirá una baja adicional por cada punto por encima de diez, asimismo sufrirá la pérdida de la bandera (esto sólo es tomado en cuenta para propósitos de puntos de victoria y de efectismo en la batalla).

Si una unidad en un cuerpo a cuerpo es retirada por desintegración de unidades y la unidad enemiga obtuvo un resultado de empate o superior automáticamente dispondrá de un movimiento de explotación completo.

Retrocediendo: la unidad que retrocede lo hace encarando al enemigo. Unidades amigas formadas impiden este movimiento. Si la unidad que retrocede no puede hacer este movimiento sufre una baja (una figura) por cada 2cms completos que no pueda retroceder. La artillería desenganchada que retrocede abandona sus cañones.

Huyendo: una unidad huyendo se considera sin formación alguna, lo hace dando la espalda al enemigo y adoptando una formación procurando tener el mismo frente y profundidad (aproximado)

Se le coloca un marcador de "huyendo" y hace un movimiento de 20cms la infantería y la artillería a pie, y de 30cms la caballería y la artillería a caballo, en dirección perpendicular al frente de la unidad de la cual huye (si la artillería estaba desenganchada los artilleros se van sin los cañones), ignorando las penalizaciones del terreno que atraviesen.

Si la unidad que huye, en el momento de darse la vuelta no tiene al menos 2,5 cms de espacio respecto a una unidad amiga en orden cerrado, queda destruida. Si existe este espacio atraviesa dichas unidades sin penalización alguna (excepto la prueba de moral que deben pasar las unidades que vean su huida como explicaremos mas adelante).

Explotación: toda unidad que como resultado de un combate cuerpo a cuerpo obtiene un resultado de explotación tiene dos opciones, entre las que debe elegir inmediatamente, cambiar de orientación o explotar. Las explotaciones se resuelven después de haber realizado todos los combates de cuerpo a cuerpo originales, los movimientos de explotación de las unidades del jugador en fase se realizan en primer lugar.

1.- Cambio de orientación: sin cambiar de formación la unidad puede reorientarse en el lugar que ocupa.

2.- Explotación: dependiendo del resultado en la tabla de cuerpo a cuerpo la unidad dispondrá de medio, o de un movimiento completo, que podrá utilizar siguiendo las reglas normales de carga.

La caballería, antes de decidir que es lo que hace, debe realizar una tirada de 1d6 para ver si queda incontrolada. Si en esta tirada la unidad obtiene un resultado 6 queda **incontrolada**. La tirada se ve modificada con los siguientes modificadores, los cuales son acumulativos:

+1	Enemigo Eliminado	+1	Caballería Británica
+1	Caballería Irregular	+3	Caballería Turca

La caballería que se incontrola debe hacer obligatoriamente el movimiento de explotación cargando al enemigo mas cercano dentro de su frente. Si no hay ninguno debe hacer el movimiento igualmente y queda cansada.

*Una unidad solamente puede realizar un único movimiento de explotación por segmento, si al resolverse el combate producido a consecuencia de éste, obtuviese otro resultado de explotación, lo único que podría hacer sería un cambio de orientación. (Incluso para la caballería incontrolada)*

**Importante:** durante la resolución de una carga de explotación no está permitido ningún tipo de reacción a la carga (intentar formar cuadro, contracargar, evadir, cargas de oportunidad, etc.). Tampoco se puede realizar ningún tipo de disparo. Las unidades contactadas durante una carga de explotación deberán chequear moral y aguantar, excepción: Si se trata de una unidad de caballería del jugador no en fase que obtuvo un resultado de explotación en la fase de cuerpo a cuerpo precedente; en cuyo caso contracargará (si cumple los requisitos) y estará exenta del chequeo moral obligatorio de toda unidad que recibe una carga. Si no huyen se resolverá el combate siguiendo la secuencia habitual.

**Caballería cansada:** toda caballería que participa en una carga, contracarga o carga de oportunidad (aunque no llegase al choque) queda cansada. Una caballería que participa en un combate y obtiene un resultado de explotación no queda cansada hasta el final de dicha explotación.

Una caballería cansada ve reducidos a la mitad sus modificadores de ímpetu.

Una caballería recupera su estado normal estando un turno sin mover (puede hacer cambio de formación y/o encaramiento).

**Ímpetu:** Sólo la caballería que carga, contracarga o hace carga de oportunidad recibe los modificadores de ímpetu. La caballería en escaramuza recibe los modificadores de ímpetu a la mitad.

**Orden de resolución:** los combates se resuelven en el orden que desee el jugador en fase.

**Ocupando casas y posiciones preparadas:** para poder ocupar casa, setos, muros o cualquier posición preparada, el atacante debe conseguir un resultado de explotación y debe ser empleado sólo en ocupar dicha zona.

#### FASE IV: BAJAS DE GENERALES.

1º.- Generales añadidos a unidades

Por cada general añadido a una unidad, **en el momento que recibe fuego o participa en un cuerpo a cuerpo**, el jugador debe lanzar 2d6. Si el resultado es de 12 o mas el general es herido y retirado del juego. Por cada baja que haya recibido la unidad en el fuego o en el combate cuerpo a cuerpo se modifica la tirada con +1.

2º.- Generales del jugador en fase

El jugador en fase debe tirar 1d12 y consultar la siguiente tabla

DADO	RESULTADO
1 - 6	Sin Efecto
7 - 8 - 9	General de Brigada
10 - 11	General de División
12	General de Cuerpo

## SERREZ LES RANGS

Una vez que se ha determinado el tipo de general afectado se tira 1d6 por cada uno, en el orden en el que determine el jugador propietario del mismo, con un 6 en la tirada el general causa baja. Si se llega al último general sin haber sacado un 6 no hay consecuencias.

Los cartones y generales a más de 60 cms de unidades enemigas no son elegibles como bajas, no hay que tirar por ellos. Si ningún general cumple los requisitos se considera una tirada sin efecto.

Para propósitos de campañas lanzar 2d10 para ver el resultado de la herida:

DADO	RESULTADO
01 - 40	Herida Leve
41 - 75	Herida Grave
76 o más	Muerto

Cada general retirado del juego es reemplazado automáticamente por otro al final de la siguiente fase de maniobra del jugador propietario del mismo. (Dentro de la zona donde se encuentren las unidades bajo su mando). Un general de reemplazo nunca es excepcional. Es recomendable volcar la miniatura que lo representa hasta que sea sustituido, como recordatorio de las penalizaciones que sufren las unidades bajo su mando (en las tiradas de maniobra) hasta que llega el reemplazo.

## FASE V: MORAL DE EJÉRCITO.

En esta fase el jugador en turno debe probar la voluntad de lucha de su ejército.

Cada nacionalidad tiene un nivel de moral de ejército. Cuando se alcanza dicho nivel el ejército se retira del campo de batalla cediendo la victoria al enemigo.

El nivel de moral de ejército de los distintos países es:

NACION	NIVEL	MODIFICADORES	
Austria	4	+1	Rusos combatiendo en Rusia
España	4	+1	Polacos contra rusos
Estados Menores	4		
Francia	5	-1	Franceses en 1814-1815
Gran Bretaña	5		
Prusia	4	+1	Prusianos en 1812
Rusia	4		
Turquía	4	+1	Franceses si Napoleón esta presente en la batalla
USA	5		

En el caso de que más de una nacionalidad se encuentre en el campo de batalla, se utilizará la moral del país que aporte el mayor contingente en número de unidades (no cuentan los países menores).

Se computa el número de brigadas de infantería que tiene el ejército, ese será el 100% de su fuerza. En la fase de moral de ejército de un jugador este contabiliza el número de brigadas de infantería que posean la mitad o menos de los batallones con los que comenzó la batalla

(los batallones que estén en huida se consideran perdidos para este propósito). Este número se convierte en un porcentaje respecto al 100% de brigadas de infantería del ejército.

El jugador lanza 2d10, y si el resultado es menor o igual a ese número el nivel de moral se incrementa en uno (de 0 pasa a 1, de 1 a 2... En el momento que lleque a su número de nivel de moral el ejército se retira).

Esta tirada se ve modificada con un -5 si el ejército está en nivel 2, un -10 si está en nivel 3 y un -15 si está en nivel 4 o en nivel 5.

En caso de que el porcentaje resultante sea superior al 100% debido a los modificadores por nivel de moral, (p.e: 110%), el nivel moral se incrementará automáticamente en uno y existirá un porcentaje igual al que exceda del 100% de que se incremente en un nivel adicional.

Un bando debe tirar moral de ejército siempre que al menos una de sus brigadas de infantería cumpla con las condiciones descritas anteriormente.

## MORAL DE LAS UNIDADES.

Las unidades a lo largo de la partida son requeridas en algunos casos a probar su moral. La moral de una unidad viene definida por un número. Cuando se requiera pasar una prueba de moral, la unidad deberá lanzar 1d6 y obtener un resultado menor o igual a su moral modificada para pasar la prueba. Si falla el chequeo la unidad perderá un nivel de moral.

Los niveles de moral en los que se puede encontrar una unidad son "buena", "desordenada" y "en huida".

"Buena moral": la unidad tiene sus capacidades de combate sin penalización alguna.

"Desordenada": la cohesión de la unidad ya no es muy buena, pero todavía es operativa. Una unidad puede quedar desordenada por fallar una prueba de moral (si estaba con moral "buena"), por atravesar determinados tipos de terrenos, y como resultado de un combate cuerpo a cuerpo.

Una unidad desordenada que falle una prueba de moral o quede nuevamente desordenada por efecto de un cuerpo a cuerpo se pone en "huida".

Una unidad desordenada que vuelva a quedar desordenada por efectos del terreno no sufre penalización alguna. El desorden de una unidad sólo puede ser retirado si la tabla de maniobra así lo indica.

Una unidad desordenada ve mermadas sus capacidades de combate. Tiene penalizaciones en la tabla de maniobra, al cuerpo a cuerpo (acumulables con cualquier otro modificador que pueda reclamar como: formación, número...) y el número total de dados que puede lanzar en disparo se ve reducido a la mitad (fracciones redondeadas hacia abajo).

"Huida": la unidad ha perdido toda voluntad de combate. No dispara y si una unidad contacta con ella tras declarar una carga o en una explotación es eliminada. En el momento que se pone en "huida" la unidad debe hacer un movimiento de "huida". La artillería desenganchada abandona los cañones y debe hacer un movimiento de huida como cualquier unidad.

## SERREZ LES RANGS

Cada vez que se vaya a actuar con el elemento superior al que pertenece (regimiento, brigada...) o si es independiente (baterías de artillería...) se debe hacer una prueba de moral con la unidad "huida", si tiene éxito la unidad pasa al estado de "desordenada" y a continuación se pasa a tirar en la tabla de maniobra. Si la unidad falla la prueba de moral hace otro movimiento de "huida". Cuando la unidad sale de la mesa de juego se considera permanentemente eliminada para la batalla en curso.

### ¿Cuándo debe probar moral una unidad?

Los casos en los que una unidad debe pasar una prueba de moral son:

- 1.- Infantería, caballería o artillería cada vez que sufran bajas (por disparo, no por figura) una vez que hayan alcanzado el 30% de bajas.
- 2.- Si un general añadido a la unidad es eliminado.
- 3.- Unidades que reciben fuego de flanco o de retaguardia por artillería situada a 15 cms. o menos.
- 4.- Unidades que reciben fuego de flanco o de retaguardia por unidades formadas (no en escaramuza) situadas a 5cms o menos.
- 5.- Unidades que quieren hacer una carga de oportunidad o contracarga (fallar esta prueba de moral no causa pérdida de nivel de moral, simplemente no realiza la acción que deseaba).
- 6.- Las unidades que son el objetivo de una carga en el momento de ser contactadas.
- 7.- En el momento que una unidad de infantería pase a estado de huida, sea totalmente eliminada (todas las figuras destruidas) o sea desintegrada, todas las unidades de infantería que se encuentren a 15 cms. o menos, y en línea de visión, de esa unidad deben hacer una prueba de moral (estas unidades de infantería lo ignoran si son de moral superior a la unidad que huye o es eliminada). El movimiento de huida por no superar la prueba de moral para recuperar la unidad no causa que unidades cercanas deban hacer una prueba de moral.

### Modificadores a la moral.

Las unidades de combate ven modificada su moral debido a distintas situaciones durante la partida:

+1	General añadido a la unidad	+1	Unidad en cuadro
+1	En edificio o cobertura media	+2	En cobertura fuerte
-1	Desordenados	-2	Huidos
-1	Cada 3 bajas en unidades de 15 figuras o +	-1	Unidad en columna de carretera
-1	Cada 2 bajas en unidades de 15 figuras o -	-1	Unidad de moral 5 o - en línea
-2	A la prueba por ver huir a una unidad de infantería de moral 8 (sólo franceses)		

Estos modificadores sólo se aplican a la prueba de moral, no afectan al fuego de las unidades ni al cálculo del cuerpo a cuerpo, ni a la tabla de formación de cuadros en los que se utiliza la moral base de la unidad.

## DESINTEGRACIÓN DE UNIDADES.

Para los propósitos de la batalla una unidad de infantería es retirada del campo de batalla cuando le queden menos de 4 figuras. La caballería será retirada cuando queden menos de 2 figuras en la unidad. Otras unidades no se ven afectadas por la desintegración (artillería). La retirada de estas unidades de infantería causa chequeo de moral a las unidades de infantería que se encuentren a 15 cm. o menos según las reglas de eliminación de unidades.

## UNIDADES ESPECIALES.

**Ingenieros:** excepto casos especiales no se permitirá que más de 2 figuras por cuerpo de ejército estén presentes en la batalla.

Cada 2 figuras de ingenieros permiten al bando defensor tener antes del comienzo de la batalla 8cms de posición preparada (cobertura media) dentro de su zona de despliegue.

Adicionalmente estas figuras pueden ser añadidas a un batallón de infantería (se colocan en la parte trasera del batallón independientemente de su formación). Permanecerán con él durante toda la batalla, sufriendo cualquier resultado que la unidad a la que ha sido añadido (desorganizado, huido, explotación...)

Cuando esta unidad u otras que junto con ella participen en el ataque a una posición preparada, o casa, tienen un beneficio de +2 que se debe añadir a la penalización que da atacar a determinado tipo de estructura.

Si la unidad que tiene asignada la compañía de ingenieros permanece un turno sin mover adyacente a un obstáculo lineal, puede destruir 2cms de obstáculo por figura de ingeniero y por turno.

Por cada baja que sufra la unidad a la que ha sido asignada la compañía de ingenieros, el jugador lanza 1d6, si el resultado es 6 la baja debe ser tomada de la compañía de ingenieros. La pérdida de la compañía de ingenieros no supone ninguna penalización para la unidad a la que fueron asignadas.

**Compañías ligeras independientes ( CLI ):** Algunas unidades ligeras especiales armadas con rifles de determinadas nacionalidades eran distribuidas por compañías en distintas brigadas. Para representar esto en el campo de batalla colocaremos una compañía de ligeros (una base de escaramuza con dos figuras) de la unidad pertinente añadida al general de brigada a la que esté asignada. Es un mero marcador y no tiene ningún efecto físico durante la partida (no dispara, no puede ser objetivo de disparo ni de carga, no está sujeto a pruebas de moral...).

La presencia de estas unidades afecta a la maniobra de las unidades enemigas. Por cada compañía, independientemente de la brigada a la que pertenezcan, la tiradas de maniobra de las unidades enemigas se ven modificadas con un -1 y hasta un máximo de -2, si la unidad enemiga se encuentra a 15 cms o menos de cualquier unidad de la brigada.

En la fase de bajas de generales el jugador hará una tirada de 2d6 por cada una de sus brigadas que tenga añadidas compañías ligeras independientes. Con un resultado de 11 o 12 se elimina una compañía.

## PEQUEÑAS UNIDADES.

En beneficio de una mayor agilidad a la hora del desarrollo de la batalla y como resultado de una mejora de la cohesión de las unidades menores, los batallones de un mismo regimiento, si son de 8 o menos figuras, pueden combinarse en una sola unidad. Esto debe ser declarado así al comienzo de la partida y así permanecerá durante toda la duración de la misma.

Igualmente las unidades de caballería con 6 o menos figuras, pertenecientes a la misma brigada, y siendo del mismo tipo (ligera, pesada, etc.) y designación (húsares, dragones, etc.) pueden combinarse de dos en dos y formar una sola unidad que operará como un regimiento para todos los efectos. Esto debe ser declarado al comienzo de la batalla y deberá permanecer así durante la duración de la misma.

## TIEMPO ATMOSFÉRICO.

En un momento determinado y por acuerdo de los jugadores pueden decidir hacer que la meteorología tenga influencia en la batalla.

A continuación pasamos a indicar el modo en el que afectan algunas condiciones adversas que nos podemos encontrar en los campos de batalla:

Claro: sin efecto.

Lluvia: visibilidad a sólo 25cms, dados que dispara la *unidad* a la mitad y no hay rebote de artillería.

Nieve: visibilidad a 12cms, dados que dispara la *unidad* a la mitad y no hay rebote de artillería. Adicionalmente el movimiento de las unidades se ve reducido a la mitad (o cualquier situación que haga referencia al movimiento).

Barro: Todo movimiento de las unidades a la mitad. Solo se puede hacer movimiento de maniobra por caminos. La artillería que mueva fuera de los caminos mueve a la cuarta parte. Estos modificadores son aplicados después de cualquier otra causa del juego. No hay rebote. EJ: Para poder ocupar una zona edificada la unidad deberá estar adyacente y sacar un movimiento completo en la tabla de maniobra. En cuerpo a cuerpo se ocupan las zonas edificadas normalmente.

## PARTICULARIDADES NACIONALES.

Los cambios que aparecen en esta sección prevalecerán sobre las reglas, pues definirán las diferencias entre las distintas nacionalidades y las particularidades de estas a la hora de desenvolverse en el campo de batalla.

Francia: Granaderos combinados. Debido a la costumbre de brigadear las compañías de granaderos de los batallones de línea en unidades independientes, el jugador francés, hasta el año 1811 inclusive, tiene la opción de: por cada 6 batallones de infantería de 12 figuras de la misma moral añadir un batallón de 12 figuras de granaderos combinados de un punto más de moral, en cuyo caso se dejan 3 batallones de 8 figuras. Estos nuevos batallones podrán formar parte de la misma o de una nueva brigada.

*Ej. Tenemos una división francesa de 10 batallones de 12 figuras de moral 5. Aplicando la opción anterior la división quedaría de la siguiente forma: 7 batallones de 12 figuras de moral*

*5, 3 batallones de 8 figuras de moral 5, 1 batallones granaderos combinados de 12 figuras de moral 6.*

Gran Bretaña: Las unidades británicas no se aplican el bono de unidad en columna en la tabla de maniobra.

Prusianos: hasta 1811 (inc.) cualquier unidad de infantería que esté en formación de columna tiene modificada su moral en -1. Adicionalmente, ninguna unidad de infantería (si es de moral 5 o inferior) sufre la penalización a la moral por estar en línea.

A partir de 1812 la nueva organización del ejército prusiano suprime las divisiones, haciendo mucho mas grandes las brigadas de infantería, pero con una organización especial en la que incluso incluyen caballería. Por tanto los generales de brigada prusianos tendrán un rango de mando de 25 cms. y son considerados generales de división para propósito del modificador en la tabla de maniobra. A la hora del despliegue en cartulinas, al inicio de la batalla, el jugador que maneja estas fuerzas debe tener en cuenta el espacio físico que ocuparán las unidades a las que representa para dejar las distancias adecuadas (por lo tanto no existen generales de brigada).

España: debido a la desorganización reinante en el ejército español, la unidad operativa (a representar en cartulinas) será la división. Esta puede estar compuesta por cualquier número de batallones de infantería y de hasta 6 regimientos de caballería. La artillería siempre irá en unidades independientes, que podrá ser asignada a una división, o estará directamente bajo mando del general del ejército. La caballería también operará en brigadas de "sólo" caballería. A partir de 1809 las divisiones de infantería, en raras ocasiones, tendrán también caballería. El general de división NO da modificador en la tabla de maniobra como tal hasta 1812.

Turquía: debido al sistema medieval que todavía imperaba en el Imperio Otomano la organización en el campo de batalla es muy peculiar. Un *oçak* equivale a un cuerpo de ejército, y un *orta* a un regimiento que es el equivalente de una brigada. No hay divisiones intermedias, estas unidades están mandadas directamente por el general de cuerpo.

**SERREZ**

**LES**

**RANGS**

**LISTAS DE EJERCITO**

# NOTAS A LAS LISTAS DE EJÉRCITO

Con estas listas de ejércitos sólo pretendemos unificar los criterios y orientar a los jugadores para hacer del juego algo homogéneo. No son listas fijas ni insalvables, pero recomendamos a los jugadores ceñirse a ellas para evitar disputas y discusiones. En determinados momentos de las campañas las unidades tuvieron mas tropas, pero lo normal era estar por debajo de la cantidad que damos aquí (la caballería francesa en 1813...)

Si al representar una batalla histórica se quiere reducir el número de figuras de las unidades en el caso de la caballería se puede hacer figura a figura, pero en el caso de la infantería recomiendo que se haga por bases de 4 figuras (por jugabilidad recomiendo que los batallones nunca estén con menos de 8 figuras).

Históricamente había algunas unidades armadas parcialmente con *rifles*, en beneficio de la sencillez y para no incluir mas reglas sobre unidades determinadas se ha adoptado el sistema de que un porcentaje de las unidades de ese tipo participantes en la batalla (fracciones hacia abajo) estén armadas con rifles. Esto se debe indicar al comienzo de la partida.

A continuación pasamos a explicar el significado de algunas siglas y términos empleados en las listas para una más fácil comprensión de las mismas:

**ESC:** escaramuza. (Bajo esta columna se indica si la unidad puede adoptar o no esta formación)

**D:** disparo. Especifica el número de dados por figura que dispara la unidad.

**D+1:** la unidad dispara un dado por cada dos figuras, pero adicionalmente, si esta formada en línea dispara un dado mas por cada cuatro figuras completas (p.e.: una unidad a la que la queden 15 figuras dispara 7 dados normalmente a los que se añaden 3, luego tiraría un total de 10 dados). Esto representa el hecho de que gracias a un superior entrenamiento o habilidad la unidad era capaz de efectuar mas descargas por minuto. En el caso de que la unidad esté formada en cuadro o dentro de una zona edificada (donde solo puede disparar una cuarta parte de las figuras por cada lado) solamente se podrá tirar un dado adicional por cada lado de la formación o del edificio (a elección del jugador; p.e: si la unidad tiene 12 figuras tirará 3 dados adicionales, es el jugador quien decide por que lados tirará esos dados adicionales). En caso de que la unidad que dispare este desordenada disparará la mitad de los dados totales (fracciones redondeadas hacia abajo). O sea, se suman todos los dados (incluidos los adicionales) y luego se parte este número a la mitad (y se redondean las fracciones hacia abajo).

**Rifles:** la unidad está armada con rifles. No se les aplica el D+1.

**x/y Rifles:** una de cada 2 o una de cada tres unidades (fracciones hacia abajo) participantes en la batalla está armada con rifles (debe anotarse la unidad/es al comienzo del juego e indicarse para el conocimiento del jugador oponente)

**D: Especial:** los guerrilleros españoles sólo tienen un alcance de 5cms, tiran  $\frac{1}{2}$  dado por figura. Siempre deberán estar formados en escaramuza. Son independientes (no pueden reclamar ningún bonificador por mando) y tienen un +3 en la tabla de maniobra. Su modificador a la tirada de dados para evasión si son objeto de una carga es de +4.

## SERREZ LES RANGS

**1d6:** la moral de las unidades de guerrilleros debe determinarse antes del comienzo de la batalla lanzando un dado, el resultado obtenido nos dará la moral de la unidad: 1 ó 2 = moral 3; 3 ó 4 = moral 4; 5 y 6 = moral 5. Se debe realizar una tirada individual para determinar la moral de cada unidad que participe en la batalla.

**L:** ligera en caballería; y ligera de calibre si se refiere a artillería.

**M:** media en caballería; y media de calibre si se refiere a artillería.

**P:** pesada en caballería; y pesada de calibre si se refiere a artillería.

**I:** irregular. (Solo aplicable a la caballería).

**LL:** lanceros ligeros. (esta unidad de cab. Ligera recibe el bonificador por estar entrenada en el uso de las lanzas).

**IL:** caballería irregular armada con lanzas. (Aplicar ambos modificadores de ímpetu en cuerpo a cuerpo).

**E:** puede escaramucear. (Indica si la unidad de Cab. está capacitada para adoptar esta formación).

**O:** batería de obuses. (La bía. Está formada en su totalidad por obuses).

**Nº de cañones:** recordar que cada figura de artilleros representa dos cañones, y aquí lo que damos es el número de cañones que formaban la batería.

**F:** únicamente el batallón de fusileros del regimiento puede adoptar la formación de escaramuza.

**CLI:** compañía ligera independiente. Esta unidad se rige por las reglas de compañías ligeras indicadas en la Pág. 41 del reglamento.

**X/Y:** cuando aparecen en las listas dos valores numéricos separados, en la columna de moral indica que el 50% de las unidades tendrán la moral indicada por el primer número y el otro 50% la indicada por el segundo.

Bajo la columna de figuras indica que la mitad de las unidades de ese tipo participantes en la batalla deben estar formadas por el número de figuras indicado por el primer número y la otra mitad por el segundo redondeando las fracciones a la moral mas baja.

El resto de observaciones bajo la columna notas son autoexplicativas, solamente reseñar que los Aliados Indios (guerra de 1812 Inglaterra-USA), tienen un multiplicador de x2 al resultado obtenido en la tirada de combate cuerpo a cuerpo (no acumulable con el de ataque por flanco o retaguardia). Esto lo hemos incluido más con la finalidad de recrear esos "momentos cinematográficos" que como resultado de amplias investigaciones o estudios respecto a este tipo de unidades. Por lo tanto debe considerarse una regla opcional.

Bajo el epígrafe de OTROS ALIADOS se englobaran a todas aquellas nacionalidades aliadas de Francia o de Gran Bretaña no incluidas en las listas de ejército.

<b>INFANTERIA</b>	<b>AÑO</b>	<b>MORAL</b>	<b>ESC</b>	<b>FIGURAS</b>	<b>NOTAS</b>
<b><u>FRANCIA</u></b>					
<b><u>INF. DE LA GUARDIA</u></b>					
1º Y 2º DE GRENADIERS	Todos	8	Si	12	D+1
1º Y 2º DE CHASSEURS	Todos	8	Si	12	D+1
MARINES	Todos	7	Si	8	
FUSILIER-GRENADIERS	1806-14	7	Si	12	
FUSILIER-CHASSEURS	1806-14	7	Si	12	
3º Y 4º DE GRENADIERS	1815	7	Si	12	
3º Y 4º DE CHASSEURS	1815	7	Si	12	
FLANKER-GRENADIERS	1811-14	7	Si	12	
FLANKER-CHASSEURS	1812-14	6	Si	12	
3º DE GRANADIERS	1811-12	7	Si	12	
JOVEN GUARDIA	1809-12	7	Si	12	
TIRALLEURS	1813	6	Si	8/12	
O	1814	6	Si	8	
VOLTIGUEURS	1815	6	Si	12	
<b><u>RGTOS. DE INF. DE LINEA</u></b>	1791-93	66%=4 33%=5		16 12	1 dado cada 3 figuras
	1794-1806	5/6		12/16	
	1807-1812	5/6		12	
	1813-14	5		8	
	1815	5/6		12	
<b><u>RGTOS. DE INF. LIGERA</u></b>	1791-93	5	Si	12	
	1794-1812	5/6	Si	12	
	1813-14	5/6	Si	8	
	1815	6	Si	12	
<b><u>OTROS REGIMENTOS</u></b>					
RGTOS. CROATAS	1810-12	6	Si	12	
RGTO. IRLANDES	1805-12	5		12	
RGTOS. SUIZOS	1805-15	6		12	
LEGIÓN DEL VÍSTULA	1807-12	7	Si	12	
TIRADORES DEL PO/CORSOS	1805-11	6	Si	12	
OTROS RGTOS.	Todos	4		12	1 dado cada 3 figuras
<b><u>BRITISH/KGL</u></b>					
GUARDIA A PIE	Todos	7	Si	16	D+1
HIGHLANDERS	Todos	6		16	D+1
FUSILEROS	Todos	6		12	D+1
RIFLES	Todos	7	Si	12	Rifles
INF. LIGERA	Todos	6	Si	12	D+1
INF. LIGERA KGL	Todos	6	Si	12	D+1; 1814-15 1/2 Rifles
INF. LINEA	Todos	5/6		12	D+1
INF. LINEA KGL	Todos	6		12	D+1
COMPAÑÍAS LIGERAS	Todos			2	CLI
<b><u>RUSIA</u></b>					
<b><u>INF. DE LA GUARDIA</u></b>					
GRANADEROS DE LA GD.	Todos	7	Si	12	
GRANADEROS PAVLOV	Todos	7	Si	12	
JAGERS DE LA GUARDIA	Todos	7	Si	12	

<b>INFANTERIA</b>	<b>AÑO</b>	<b>MORAL</b>	<b>ESC</b>	<b>FIGURAS</b>	<b>NOTAS</b>
<b>RUSIA (continuación)</b>					
<b>RGTOS DE GRANADEROS</b>					
BÓNS. DE FUSILEROS	1799-1810	5		12	
BÓNS. DE GRANADEROS	1799-1812 1815	6		12	
BÓNS. DE GRANADEROS	1813-14	6		8	
GRANADEROS COMBINADOS	1811-15	5		8	
<b>RGTOS. DE INFANTERÍA</b>					
BÓNS. DE MOSQUETEROS	1799-1810	5		12	
BÓNS. DE GRANADEROS	1799-1810	6		8	
BÓNS. DE INFANTERÍA	1811-12	50%=5		12	
		50%=4		12	1 dado cada 3 figuras
	1813-14	4		8	1 dado cada 3 figuras
	1815	5		12	
JAGERS	1799-1810	5	Si	12	
	1811-12	5/6	Si	12	
	1813-14	5	Si	8	
	1815	6	Si	12	
OPOLCHENIA(MILICIA)	Todos	3		8/12	1 dado cada 4 figuras Solo 1/3 de los bóns. tenían mosquete

## **PRUSIA**

(ANTES DE 1812)

LEIBGARDE	1791-1811	7		12	
GRANADEROS DE LA GD.	1791-1811	7		12	
GRANADEROS	1791-1811	6		12	
FELDJAGERS	1791-1811			2	CLI
FUSILEROS	1791-1811	5		12	-1 a la moral en columna
MOSQUETEROS	1791-1811	5		12	-1 a la moral en columna
<b>(1812-1815)</b>					
JAGERS DE LA GUARDIA	1812-15	7	Si	12	
GRANADEROS DE LA GD.	1812-15	7	Si	12	
FELDJAGERS / SCHUTZEN	1812-15			2	CLI
GRANADEROS	1812-15	6		12	
RGTOS. DE INF. 1º-12º	1812-15	5	F	12	Esc. solo el Bn. de Fusileros
RGTOS. DE INF. 13º-24º	1812-15	5	F	12	Esc. solo el Bn. de Fusileros
RGTOS. DE INF 25º-31º	1815	5		12	
RGTO. DE INF. 32º	1815	4		12	D: 1 dado cada 3 figuras
LEGIÓN RUSO-ALEMANA	1813-14	5		8	
OTROS REGIMIENTOS	1813-14	4		12	D: 1 dado cada 3 figuras
LANDWEHR DE WESTFALIA	1815	3		16	D: 1 dado cada 4 figuras
OTRAS LANDWEHR	1813-15	4		16	D: 1 dado cada 3 figuras

**INFANTERIA**

	AÑO	MORAL	ESC	FIGURAS	NOTAS
<b>AUSTRIA</b>					
GRANADEROS	Todos	6		12	
BÓNS. DE JAGERS	1809-15	6	Si	12	1/3 Rifles
REGIMIENTOS DE INF.	Todos	50%=5		16	
		50%=4		16	1 dado cada 3 figuras
GRENZER	Todos	5	Si	12	
Legión del Archiduque Carlos	1809-15	5	Si	12	
OTROS FREIKORPS	Todos	4	Si	12	1 dado cada 3 figuras
INF. DE LA INSURRECCIÓN	1809	3		12	1 dado cada 4 figuras
LANDWEHR	1809-12	3		12	1 dado cada 4 figuras
	1813-15	4		12	1 dado cada 3 figuras

**ESPAÑA**

RGTOS. DE LA GUARDIA	Todos	6		8/12	
GRANADEROS PROVINCIALES	1792-1808	4		8/12	1 dado cada 3 figuras
GRANADEROS	1792-1808	6		8/12	
	1808-1814	5		8/12	
RGTOS. SUIZOS	Todos	5		8/12	
RGTOS. IRLANDESES	Todos	4		8/12	1 dado cada 2 figuras
RGTO. NAPOLITANO	Todos	4		8/12	1 dado cada 3 figuras
INFANTERÍA DE LINEA	1792-1808	5		8/12	
	1809-12	50%=3		8/12	1 dado cada 4 figuras
		50%=4		8/12	1 dado cada 3 figuras
	1813-14	50%=4		8/12	1 dado cada 3 figuras
		50%=5		8/12	
INFANTERÍA LIGERA	1792-1808	5	Si	8/12	
	1809-14	50%=4	Si	8/12	1 dado cada 3 figuras
		50%=5	Si	8/12	
MILICIAS PROVINCIALES	Todos	3		8/12	1 dado cada 4 figuras
GUERRILLEROS	Todos	1d6	Si	8/12	D: Especial

**SUECIA**

GUARDIA A PIE	Todos	5		12	
LEIB GRANADEROS	Todos	5		12	
JAGERS	Todos	5	Si	12	
INFANTERÍA DE LINEA	Todos	5		12	

**DINAMARCA**

GUARDIA	Todos	6		12	
LEIB REGIMIENTOS	Todos	6		12	
INFANTERÍA LIGERA	Todos	5	Si	12	
INFANTERÍA DE LINEA	Todos	4		12	1 dado cada 3 figuras

**U.S.A.**

INFANTERÍA DE LINEA	1812-15	50%=5	Si	8/12	
		50%=4	Si	8/12	1 dado cada 2 figuras
RIFLES	1812-1815	5	Si	8/12	D+1; Rifles
VOLUNTARIOS	1812-15	4		8	1 dado cada 2 figuras
MILICIA DEL NORTE	1812-15	3		8/12	1 dado cada 4 figuras
MILICIA DEL SUR	1812-15	4		8/12	1 dado cada 3 figuras
MILICIA DE KENTUCKY	1812-15	5	Si	8	D+1; Rifles
MARINES	1812-15	5	Si	8	

<b>INFANTERIA</b>	<b>AÑO</b>	<b>MORAL</b>	<b>ESC</b>	<b>FIGURAS</b>	<b>NOTAS</b>
<b>TURQUÍA</b>					
JENÍZAROS	Todos	4		16	1 dado cada 3 figuras
JENÍZAROS DE LA GUARDIA	Todos	6		16	
NIZAM - I - JEDID	1790-1808	5		12	
SEKHANS	Todos	4		16	1 dado cada 4 figuras
RAYAS	Todos			2	CLI
MARTOLO / DERBENTS	Todos	5		16	
OTROS DERBENTS	Todos	3		16	1 dado cada 4 figuras
FELLAHIN	Todos	3		8	Fanáticos religiosos sin mosquetes

**ALIADOS BRITÁNICOS****PORTUGAL**

CAÇADORES	Todos	5	Si	12	
INFANTERÍA DE LINEA	1800-1809	4		12	1 dado cada 3 figuras
	1810-1815				1 dado cada 2 figuras
MILICIA	Todos	3		12	1 dado cada 4 figuras
LEAL LEGIÓN LUSITANA	1808-11	4	Si	12	1 dado cada 2 figuras

**BÉLGICA-HOLANDA**

INFANTERÍA LIGERA	1815	4	Si	12	1 dado cada 3 figuras
INFANTERÍA DE LINEA	1815	4		12	1 dado cada 3 figuras
MILICIA	1815	3		12	1 dado cada 4 figuras

**HANOVER**

INFANTERÍA DE LINEA	1815	4		8	1 dado cada 3 figuras
LANDWEHR	1815	3		8	1 dado cada 4 figuras

**BRUNSWICK**

OELS	1809-14	5	Si	12	
AVANT-GARDE BÓN.	1815	5	Si	12	
INFANTERÍA LIGERA	1815	4	Si	12	1 dado cada 3 figuras
INFANTERÍA DE LINEA	1815	4		12	1 dado cada 3 figuras
LEIB BATALLÓN	1815	5	Si	12	

**NASSAU**

INFANTERÍA DE LINEA	1815	5		12	
---------------------	------	---	--	----	--

**ALIADOS AMERICANOS**

BATALLONES DE MILICIA	1812-15	4		8	1 dado cada 3 figuras
ALIADOS INDIOS	1812-15	3	Si	8	1 dado cada 4 figuras x2 al dado en combate cuerpo a cuerpo

**OTROS ALIADOS**

INFANTERIA DE LINEA	1812-15	4		8	1 dado cada 3 figuras
---------------------	---------	---	--	---	-----------------------

<b>INFANTERIA</b>	<b>AÑO</b>	<b>MORAL</b>	<b>ESC</b>	<b>FIGURAS</b>	<b>NOTAS</b>
<b>ALIADOS FRANCESES</b>					
<b>REINO DEL NORTE DE ITALIA</b>					
INFANTERÍA DE LA GUARDIA	Todos	6	Si	12	
RGTO. DÁLMATA	Todos	5		12	
RGTO. EXTRANJERO	Todos	4		12	1 dado cada 3 figuras
INFANTERÍA LIGERA	1805-14	5	Si	12	
INFANTERÍA DE LINEA	1805-14	5		12	

### **GRAN DUCADO DE WURZBURGO**

INFANTERÍA DE LINEA	Todos	5		12	
---------------------	-------	---	--	----	--

### **GRAN DUCADO DE VARSOVIA**

BÓN. DE LA GUARDIA	1813	7	Si	12	
INFANTERÍA DE LINEA	1807-12	5		12	
	1813	6		8	

### **REINO DE BAVIERA (con o contra Francia)**

GRANADEROS DE LA GD.	1814-15	6	Si	12	
JAGERS	1814-15	6	Si	12	1/3 Rifles
INFANTERÍA LIGERA	Todos	5	Si	12	
INFANTERÍA DE LINEA	Todos	5		12	
LANDWEHR	Todos	4		8	1 dado cada 3 figuras

### **REINO DE SAJONIA (con o contra Francia)**

LEIB GRANADEROS	Todos	7	Si	12	
JAGERS	Todos			2	CLI
GRANADEROS	Todos	6		12	
INFANTERÍA LIGERA	Todos	5	Si	12	
INFANTERÍA DE LINEA	1806-12	5		12	
	1813	4		8	1 dado cada 3 figuras
LANDWEHR	Todos	3		8	1 dado cada 4 figuras

### **GRAN DUCADO DE HESSE-DARMSTADT**

INFANTERÍA DE LA GUARDIA	Todos	6	Si	12	
OTROS REGIMIENTOS	Todos	6		12	

### **REINO DE WESTFALIA**

INFANTERÍA DE LA GUARDIA	Todos	6	Si	12	
CARABINEROS JAGER	Todos	6	Si	12	1812-1815 Rifles
INFANTERÍA LIGERA	Todos	5	Si	12	
INFANTERÍA DE LINEA	Todos	4		12	1 dado cada 3 figuras

### **DUCCADO DE MECKLEMBURGO**

INFANTERÍA DE LINEA	Todos	4		12	1 dado cada 3 figuras
---------------------	-------	---	--	----	-----------------------

### **REINO DE WURTTEMBERGO**

LEIB GUARDIA	Todos	6	Si	12	
INFANTERÍA LIGERA	Todos	5	Si	12	
INFANTERÍA DE LINEA	Todos	5		12	

<u>INFANTERIA</u>	<u>AÑO</u>	<u>MORAL</u>	<u>ESC</u>	<u>FIGURAS</u>	<u>NOTAS</u>
<b><u>GRAN DUCADO DE BADEN</u></b>					
INFANTERÍA LIGERA	Todos	5	Si	12	
INFANTERÍA DE LINEA	Todos	4		12	1 dado cada 3 figuras
<b><u>DUCADO DE NASSAU</u></b>					
INFANTERÍA DE LINEA	Todos	5		12	
<b><u>REINO DE HOLANDA</u></b>					
GRANADEROS DE LA GD.	1806-10	6		12	
INFANTERÍA LIGERA	1791-1810	5	Si	12	
INFANTERÍA DE LINEA	1791-1810	4		12	1 dado cada 3 figuras
<b><u>REINO DE NAPOLES</u></b>					
INFANTERÍA DE LA GUARDIA	Todos	5		12	
INFANTERÍA LIGERA	Todos	4	Si	12	1 dado cada 3 figuras
INFANTERÍA DE LINEA	Todos	4		12	1 dado cada 3 figuras
<b><u>GRAN DUCADO DE KLEVE-BERG</u></b>					
GRANADEROS	Todos	6	Si	12	
INFANTERÍA DE LINEA	Todos	5		12	
<b><u>TROPAS DE JOSÉ BONAPARTE</u></b>					
GUARDIA	Todos	5	Si	12	
INFANTERÍA DE LINEA	Todos	4		12	1 dado cada 3 figuras
<b><u>OTROS ESTADOS DE LA CONF. DEL RIN</u></b>					
INFANTERÍA	Todos	5		12	
<b><u>OTROS ALIADOS</u></b>					
INFANTERÍA DE LINEA	Todos	4		12	1 dado cada 3 figuras

**CABALLERIA**

AÑO	MORAL	TIPO	FIGURAS	NOTAS
-----	-------	------	---------	-------

**FRANCIA****CAB. DE LA GUARDIA**

GUARDIAS DE HONOR	1813-14	7	L	8	E
LANCEROS "ROJOS"	1811-14	8	LL	12	E
LANCEROS COMBINADOS	1815	8	LL	16	E
CAB. LIGERA POLACA	1808-09	8	L	8	E
LANCEROS POLACOS	1810-14	9	LL	12	E
CHASSEURS A CHEVAL	1804-15	9	L	16	E
DRAG. DE LA EMPERATRIZ	1806-15	8	M	12	
GRENADIERS A CHEVAL	1804-15	9	P	12	
GENDARMES DE ELITE	1802-15	9	P	6	
ECLAIREURS	1813-14	7	LL	8	E

**CAB. DE LINEA**

CAZADORES	Todos	7	L	10	E
HÚSARES	Todos	7	L	10	E
LANCEROS	1811-15	6	LL	8	E
ULANOS DEL VÍSTULA	Todos	8	LL	12	E
DRAGONES	Todos	7	M	10	
CORACEROS	Todos	7	P	10	
CARABINEROS	Todos	8	P	10	

**BRITISH/KGL**

DRAGONES LIGEROS / KGL	Todos	7	L	8	E
HÚSARES / KGL	Todos	7	L	8	E
DRAGONES PESADOS / KGL	Todos	7	P	8	
HORSE GUARD	Todos	8	P	8	

**PRUSIA**

TOWARCZYS	1791-1811	6	LL	12	E
CORACEROS DE LA GD.	1791-1811	8	P	8	
CORACEROS	Todos	7	P	8	
DRAGONES	1812-15	6	M	8	
ULANOS	1812-15	7	LL	8	E
LANDWEHR	1812-15	4	L	6	
LEGIÓN RUSO-ALEMANA	1813-14	5	LL	8	E
HÚSARES	1791-1811	6	L	12	E
	1812-15	7	L	8	E
ULANOS DE LA GUARDIA	1812-15	7	LL	8	E
HÚSARES DE LA GUARDIA	1812-15	7	L	8	E
DRAGONES DE LA GUARDIA	1812-15	7	M	8	
GARDE DU CORPS	1812-15	8	P	8	

**RUSIA****CAB. DE LA GUARDIA**

COSACOS DE LA GUARDIA	Todos	6	LL	12	E
ULANOS DE LA GUARDIA	1809-15	7	LL	16	E
HÚSARES DE LA GUARDIA	Todos	8	L	16	E
DRAGONES DE LA GUARDIA	Todos	7	M	12	

<b>CABALLERIA</b>	<b>AÑO</b>	<b>MORAL</b>	<b>TIPO</b>	<b>FIGURAS</b>	<b>NOTAS</b>
<b>RUSIA (Continuación)</b>					
CORACEROS DE LA GD.	Todos	8	P	12	
HORSE GUARD	Todos	8	P	12	
CHEVALIER GARDE	Todos	8	P	12	

**CABALLERÍA DE LINEA**

COSACOS DEL DON	Todos	5	LL	6	E
OTROS COSACOS	Todos	4	I	6	E
HÚSARES	Todos	7	L	16	E
JAGERS A CABALLO	1813-15	6	L	8	E
DRAGONES	Todos	6	M	8	
ULANOS	Todos	6	LL	16	
CORACEROS	Todos	7	P	8	

**AUSTRIA**

CHEVAULEGERS	Todos	7	L	12	E
HÚSARES	Todos	7	L	12	E
ULANOS	Todos	6	LL	12	E
DRAGONES	Todos	6	M	12	
CORACEROS	Todos	7	P	12	
HUSS. DE LA INSURRECCIÓN	1809	5	L	12	E
CAB. de la INSURRECCIÓN	1809	4	I	8	E

**ESPAÑA**

CAB. DE LA GUARDIA	1792-1808	7	M	6	
DRAGONES / CAB. DE LÍNEA	Todos	5	L	6	
HÚSARES	Todos	5	L	6	E
CAZADORES	Todos	5	L	6	E
MILICIAS	Todos	4	I	6	E
LANCEROS	Todos	3	IL	6	E

**DINAMARCA**

DRAGONES LIGEROS	Todos	5	L	8	E
HÚSARES	Todos	6	L	8	E
DRAGONES	Todos	5	M	8	
CABALLERÍA PESADA	Todos	6	M	8	
LEIB REGIMIENTO	Todos	6	M	8	

**SUECIA**

DRAGONES LIGEROS	Todos	6	L	8	E
HUSARES DE LA GUARDIA	Todos	6	L	8	E
HÚSARES	Todos	7	L	12	E
DRAGONES	Todos	6	M	8	
CORACEROS DE LA GUARDIA	Todos	6	M	8	
CARABINEROS	Todos	6	M	12	
LIFE GUARDS TILL HAST	Todos	6	P	12	

<b><u>CABALLERIA</u></b>	<b>AÑO</b>	<b>MORAL</b>	<b>TIPO</b>	<b>FIGURAS</b>	<b>NOTAS</b>
<b><u>TURQUÍA</u></b>					
SUVARILERIS	Todos	6	LL	12	E
SUVARILERIS DE LA GD.	Todos	7	LL	12	E
MAMELUCOS	Todos	7	L	12	E
DJELLIS	Todos	6	I	16	E
YORUKS	Todos	4	I	16	E
CABALLERÍA ÁRABE	Todos	3	I	8	E
SIPAHIS	Todos	10%=7	M	12	E
		30%=6	LL	12	E
		60%=5	L	16	E

**ALIADOS BRITÁNICOS****PORTUGAL**

DRAGONES	Todos	5	L	6	
----------	-------	---	---	---	--

**HOLANDA-BÉLGICA**

DRAGONES LIGEROS	1815	5	L	8	E
HÚSARES	1815	5	L	8	E
CARABINEROS	1815	6	M	8	

**HANOVER**

HÚSARES	1815	4	L	8	E
---------	------	---	---	---	---

**BRUNSWICK**

HÚSARES	1808-14	7	L	8	E
	1815	7	L	10	E

**OTROS ALIADOS**

CABALLERIA DE LINEA	Todos	5	L	8	E
---------------------	-------	---	---	---	---

**ALIADOS DE FRANCIA****R. del NORTE de ITALIA**

CAZADORES	1812-14	6	L	8	E
DRAGONES	1805-14	7	M	8	
GUARDIAS DE HONOR	1805-14	7	P	6	

**G. D. DE VARSOVIA**

CAZADORES	Todos	7	L	8	E
ULANOS / AVANT GUARD	Todos	7	LL	8	E
HÚSARES	Todos	7	L	8	E
CORACEROS	Todos	7	P	6	

**REINO DE HOLANDA**

HÚSARES	1792-1810	6	L	8	E
CORACEROS	1792-1810	6	P	8	

<b>CABALLERIA</b>	<b>AÑO</b>	<b>MORAL</b>	<b>TIPO</b>	<b>FIGURAS</b>	<b>NOTAS</b>
<b><u>REINO DE NAPOLES</u></b>					
CAZADORES	Todos	5	L	8	E
LANCEROS	Todos	6	LL	8	E
CAB. DE LA GUARDIA	Todos	7	L	8	E
<b><u>G. D. DE KLEVE-BERG</u></b>					
CHEVAULEGERS	1807-09	7	L	8	E
LANCEROS	1809-13	7	LL	8	E
<b><u>REINO DE BAVIERA</u></b>					
CHEVAULEGERS	Todos	6	L	8	E
DRAGONES	Todos	6	L	8	E
<b><u>DUCADO DE BADEN</u></b>					
DRAGONES LIGEROS	Todos	7	L	8	E
HÚSARES	Todos	7	L	8	E
<b><u>HESSE-DARMSTADT</u></b>					
CHEVAULEGERS	Todos	7	L	8	E
<b><u>R. DE WURTTEMBERGO</u></b>					
CAZADORES	Todos	7	L	8	E
CHEVAULEGERS	Todos	6	L	8	E
DRAGONES	Todos	6	L	8	E
<b><u>REINO DE WESTFALIA</u></b>					
CHEVAULEGERS	Todos	6	L	8	E
HÚSARES	Todos	7	L	8	E
CORACEROS	Todos	7	P	8	E
CHEVAULEGERS GARDE	Todos	7	L	8	E
<b><u>REINO DE SAJONIA</u></b>					
CHEVAULEGERS	Todos	7	L	8	E
HÚSARES	Todos	7	L	8	E
CORACEROS	Todos	8	P	8	E
CARABINEROS	Todos	8	P	8	E
GARDE DU CORPS	Todos	8	P	8	E
<b><u>D. DE MECKLEMBERGO</u></b>					
CAZADORES	Todos	6	L	8	E
HÚSARES	Todos	7	L	8	E
<b><u>R. DE JOSÉ BONAPARTE</u></b>					
CABALLERÍA	Todos	5	L	6	E
<b><u>OTROS ALIADOS</u></b>					
CABALLERIA DE LINEA	Todos	5	L	8	E

**ARTILLERÍA**

	<b>AÑO</b>	<b>TIPO</b>	<b>MORAL</b>	<b>CALIBRE</b>	<b>Nº CAÑONES</b>
--	------------	-------------	--------------	----------------	-------------------

**FRANCIA**

VIEJA GUARDIA "VOLANTE"	Todos	A Caballo	8	M	6
VIEJA GUARDIA - DIVISIONAL	1812-15	A Pie	8	M	8
VIEJA GUARDIA - RESERVA	1808-15	A Pie	8	P	8
JOVEN GUARDIA	1812-15	A Pie	7	M	8
LINEA - RESERVA DE CUERPO	Todos	A Pie	6	P	8
LINEA - RESERVA DE CUERPO	1809-14 en España	A Pie	6	M	8
LINEA - BATERÍAS DE DIVISIÓN	Todos	A Pie	6	M	8
LINEA - BATERÍAS A CABALLO	Todos	A Caballo	7	M	6

**BRITISH/KGL**

ARTILLERÍA REAL	Todos	A Pie	7	M	6
ART. REAL A CABALLO	Todos	A Caballo	7	M	6
LEGIÓN ALEMANA DEL REY	Todos	A Pie	7	M	6
LEGIÓN ALEMANA DEL REY	Todos	A Caballo	7	M	6
OBUSES	Todos	A Pie	7	O	6

**PRUSIA**

GUARDIA	Todos	A Pie	7	M	8
LINEA - RESERVA	Todos	A Pie	6	P	8
LINEA	Todos	A Pie	6	M	8
LINEA	Todos	A Caballo	6	M	8
OBUSES	Todos	A Pie	6	O	8

**RUSIA**

GUARDIA	Todos	A Pie	8	P	12
GUARDIA	Todos	A Caballo	7	M	8
LINEA "DE POSICION"	Todos	A Pie	6	P	12
LINEA "LIGERA"	Todos	A Pie	6	M	12
LINEA	Todos	A Caballo	6	M	8
BATERÍA "VOLANTE" COSACA	Todos	A Caballo	5	L	8

**AUSTRIA**

DE POSICIÓN 12 LB.	Todos	A Pie	6	P	6
DE POSICIÓN 6 LB.	Todos	A Pie	6	M	8
DE BRIGADA 6 LB.	Todos	A Pie	6	M	8
BATERÍAS A CABALLO	Todos	A Caballo	6	M	6

**ESPAÑA**

LINEA	Todos	A Pie	6	P	6
LINEA	Todos	A Pie	6	M	6
VOLANTE	1800-08	A Caballo	6	M	6

**U.S.A.**

LINEA	1812-15	A Pie	6	M	6
LINEA	1812-15	A Caballo	5	L	4

**ARTILLERÍA**

	<b>AÑO</b>	<b>TIPO</b>	<b>MORAL</b>	<b>CALIBRE</b>	<b>Nº CAÑONES</b>
--	------------	-------------	--------------	----------------	-------------------

**SUECIA**

LINEA - RESERVA	Todos	A Pie	5	P	6
LINEA	Todos	A Pie	5	M	8
LINEA	Todos	A Caballo	6	M	6

**DINAMARCA**

LINEA - RESERVA	Todos	A Pie	5	P	8
LINEA	Todos	A Pie	5	M	8
LINEA	Todos	A Caballo	5	M	8

**TURQUÍA**

TOPIJIS	Todos	Fija	4	P	4
TOPIJIS	Todos	A Pie	4	M	6
MERCENARIOS FRANCESES	Todos	A Pie	5	M	6

**ALIADOS BRITÁNICOS****PORTUGAL**

LINEA	Todos	A Pie	5	M	6
-------	-------	-------	---	---	---

**BÉLGICA-HOLANDA**

LINEA	1815	A Pie	5	M	8
LINEA	1815	A Caballo	5	M	8

**HANOVER**

LINEA	1815	A Pie	5	M	6
-------	------	-------	---	---	---

**BRUNSWICK**

LINEA	1815	A Pie	5	M	6
LINEA	1815	A Caballo	5	M	6

**OTROS ALIADOS**

LINEA	1815	A Pie	5	M	6
-------	------	-------	---	---	---

**ALIADOS DE FRANCIA****R. DEL NORTE DE ITALIA**

GUARDIA	1805-14	A Caballo	7	M	6
GUARDIA	Todos	A Pie	7	M	8
LINEA-RESERVA DE CUERPO	Todos	A Pie	5	P	6
LINEA	Todos	A Pie	5	M	6
LINEA	Todos	A Caballo	5	M	6

**G. D. DE VARSOVIA**

LINEA-RESERVA DE CUERPO	Todos	A Pie	5	P	6
LINEA	Todos	A Pie	5	M	6
LINEA	Todos	A Caballo	6	M	6

**ARTILLERÍA****REINO DE BAVIERA**

	<b>AÑO</b>	<b>TIPO</b>	<b>MORAL</b>	<b>CALIBRE</b>	<b>Nº CAÑONES</b>
LINEA-RESERVA DE CUERPO	Todos	A Pie	5	P	6
LINEA	Todos	A Pie	5	M	6
LINEA	Todos	A Caballo	5	M	6

**REINO DE SAJONIA**

LINEA	Todos	A Pie	5	M	6
LINEA	Todos	A Caballo	5	M	6

**HESSE-DARMSTADT**

LINEA	Todos	A Pie	6	M	6
LINEA	Todos	A Caballo	6	M	6

**REINO DE WESTFALIA**

GUARDIA	Todos	A Caballo	6	M	6
LINEA	Todos	A Pie	5	M	8
LINEA	Todos	A Caballo	5	M	6

**R. DE WURTTEMBERGO**

GUARDIA	Todos	A Pie	6	P	8
GUARDIA	Todos	A Caballo	6	M	6
LINEA	Todos	A Pie	5	M	8
LINEA	Todos	A Caballo	5	M	6

**G. D. DE BADEN**

LINEA	Todos	A Pie	5	M	8
LINEA	Todos	A Caballo	5	M	6

**REINO DE HOLANDA**

LINEA	Todos	A Pie	5	P	8
LINEA	Todos	A Caballo	5	M	6

**REINO DE NÁPOLES**

GUARDIA	Todos	A Caballo	6	M	6
LINEA	Todos	A Pie	5	M	8
LINEA	Todos	A Caballo	5	M	6

**D. DE MECKLEMBERGO**

LINEA	Todos	A Pie	5	M	8
-------	-------	-------	---	---	---

**G. D. DE KLEVE-BERG**

LINEA	Todos	A Pie	5	M	6
-------	-------	-------	---	---	---

**OTROS ALIADOS**

LINEA	Todos	A Pie	5	M	6
-------	-------	-------	---	---	---

CARLISTAS

Y

CRISTINOS

Adaptación para jugar la Primera Guerra Carlista con *Serrez les Rangs*

POR IGNACIO JOSÉ NOTARIO e IVAN NOTARIO

## LA PRIMERA GUERRA CARLISTA 1.833-1840

La Primera Guerra Carlista fue un conflicto civil que afectó a España a la muerte de Fernando VII y que supuso una nueva guerra cuando la nación no se había repuesto aún de las Guerras Napoleónicas. Fue un conflicto que atrajo las miras de Europa, lo que se reflejó en la intervención de unidades militares extranjeras (Legión Auxiliar Británica, Legión Francesa, actuaciones de la Royal Navy, y varias más que no pasaron de proyectos).

Fue un conflicto entre los partidarios del Antiguo Régimen (representados por los seguidores de Don Carlos María Isidro, hermano de Fernando VII) y los partidarios del liberalismo que apoyaron a la Reina Regente y posteriormente a la reina Isabel II. Tras la muerte de Fernando VII, los partidarios de Don Carlos le proclamaron rey y provocaron alzamientos por toda España, que aunque no lograron que ninguna unidad militar se sublevara, extendieron la revuelta sobre todo en las Vascongadas, Navarra, Castilla la Vieja, Asturias, La Mancha, Valencia, el Maestrazgo, Cataluña... No fueron unas revueltas sangrientas, lo que motivó una respuesta lenta del gobierno, por lo que cuando se ordenó actuar al ejército, éste se encontró enfrentado con milicias y bandas de paisanos armados.

El hecho de que no se pasara ninguna unidad regular a los carlistas hizo que éstos tuvieran que crearse un ejército partiendo de cero. Sobresalieron en esta tarea ilustres jefes del carlismo como Zumalacárregui o Cabrera, que lograron crear potentes unidades que arropadas en sus ideales plantaron cara al ejército gubernamental. Fue una guerra lenta y dura, y también cruel, lo cual condujo a fusilamientos en masa de prisioneros y a que se combatiera con una ferocidad que recuerda al ensañamiento contra el francés de la Guerra de Independencia. No en vano muchos antiguos guerrilleros apoyaron al bando carlista (el cura Merino, el Abuelo...).

La guerra terminó en 1.840, pero quedaron rescoldos que se avivaron en dos guerras más a lo largo del siglo XIX, e incluso en la Guerra Civil Española de 1.936, donde hubo una importante participación carlista.

### ADAPTACIÓN AL JUEGO

Salvo para los casos que se detallan a continuación, se aplicarán todas las reglas de *Serrez les Rangs* sin variaciones.

Las figuras se pondrán en bases de tamaño similar al indicado en el reglamento, aunque se recomienda que las unidades carlistas se coloquen en peanas de infantería ligera, puesto que la mayoría de estas unidades podrán desplegar en escaramuza. Según la batalla o combate que se quiera representar se podría llegar al acuerdo entre los jugadores de que todas las unidades carlistas puedan desplegar en escaramuza.

El ejército Isabelino o Gubernamental se considera "Napoleónico".

El ejército Carlista se considera "pre-napoleónico" a no ser que se encuentre bajo el mando de determinados generales. Los aquí propuestos son Zumalacárregui, Cabrera, el Conde de España, Guergue y Gómez.

Los Húsares de Ontoria están exentos de los chequeos de moral y deben ser destruidos completamente para que abandonen la batalla. En campañas si son destruidos se reconstituirá

## SERREZ LES RANGS

la unidad automáticamente después de la batalla. Fue una unidad de carlistas que consideró una traición el "Abrazo de Vergara" y siguieron la lucha, esta vez bajo el mando de Cabrera, en las listas se les ha dado un valor de moral para la resolución de los combates cuerpo a cuerpo.

Las formaciones son las mismas que en las guerras napoleónicas, pues seguían en vigor las mismas maniobras y reglamentos de operaciones de las tropas. Aunque el fusil reglamentario en el Ejército Español era un modelo de 1.828 a efectos del juego se considera similar a sus antecesores napoleónicos.

Uno de los cambios más curiosos que sufrió el Ejército fue la adopción por parte de todas las unidades de caballería de la lanza, a la luz de los logros alcanzados por los lanceros en las anteriores guerras (en especial los lanceros polacos que combatieron bajo bandera francesa, de los que incluso llegó a copiarse el uniforme). Por eso, aunque las unidades tengan distinta denominación (cazadores, granaderos, húsares, etc.) todas están equipadas con lanzas.

Todos los batallones carlistas de moral 6 o superior pueden desplegar en escaramuza.

Hay un modificador de +2 a los chequeos de moral por ver huir a una unidad amiga si ésta es de Guías Carlistas o de la Guardia Real.

Fue frecuente que las unidades de caballería estuvieran formadas por escuadrones de distintos regimientos. Antes de comenzar la batalla el jugador tendrá la opción de agrupar los escuadrones o dejar que actúen separados. Para poder agruparlos deberán ser del mismo tipo (pesada, media, o ligera). Los así agrupados no podrán exceder de 8 figuras, y se considerarán un regimiento a todos los efectos, excepto que será considerada caballería irregular para los modificadores de carga y tendrán u -1 al tirar en la tabla de maniobra. Si los escuadrones operan por separado no estarán sujetos a la regla de desintegración de unidades. Si las unidades así combinadas tienen distintos valores de moral se hallará la media redondeando las fracciones hacia arriba.

Los regimientos de caballería isabelina pueden efectuar un disparo con un dado, impactando con un 6, a una distancia máxima de 10 cms. Dejarán de disponer de esta posibilidad cuando el rgt. Alcance el 50% de bajas. Si la unidad realiza una carga o contracarga (del tipo que sea), no podrá disparar.

Los rgtos. Carlistas (y sus escuadrones de moral 6 o superior) también disponen de la misma capacidad de fuego.

Modificadores al combate cuerpo a cuerpo:

- Unidades carlistas en cuerpo a cuerpo: +1 (cargando o recibiendo la carga) \*
- Unidades de infantería guipuzcoana, Guías, o de moral 7 o superior (de ambos bandos): +2 \*
- Guardia Real: +2
- Caballería Carlita: +1 (solo aplicable durante 1.833,1834 y 1.835).

\* Estos dos modificadores no son acumulables entre sí.

**CARLISTAS**

**Y**

**CRISTINOS**

**LISTAS DE EJERCITO**

**INFANTERIA EJÉRCITO ISABELINO**

UNIDAD	AÑO	MORAL	ESC	FIGURAS	NOTAS
INFANTERÍA DE LÍNEA	1833-36	5		16	
INFANTERÍA DE LÍNEA	1837-40	6		16	
INFANTERÍA LIGERA	1833-36	5	SI	16	
INFANTERÍA LIGERA	1837-40	6	SI	16	
RGTO. REINA GOBERNADORA	Todos	7	SÍ	16	
MILICIA	Todos	50%4 50%3		8-12	1 D cada 3 Fig.
CARABINEROS	Todos	30%4 70%3		8-12	1 D cada 3 Fig.
LEGION EXTRANJERA	Todos	7		12-16	
UNIDADES PORTUGUESAS	Todos	6		12-16	
LEGION INGLESA	1835-40	4		8-12-16	

**CABALLERÍA EJÉRCITO ISABELINO**

UNIDAD	AÑO	MORAL	TIPO	FIGURAS	NOTAS
CABALLERÍA DE LINEA	Todos	6	M	8	
CABALLERÍA LIGERA	Todos	6	L	8	ESC
CABALLERÍA DE LOS CARABINEROS	Todos	4	L	6-8	ESC
HÚSARES DE LA PRINCESA	Todos	7	L	8	ESC

Todos los Regimientos de Caballería Isabelinos (línea, ligeros, Guardias y Carabineros) se consideran armados con lanzas a partir (incluido) de 1.836.

**GUARDIA REAL**

UNIDAD	AÑO	MORAL	ESC	FIGURAS	NOTAS
INFANTERÍA DE LA GUARDIA	Todos	7	SÍ	16	
INFANTERÍA DE LA GUARDIA PROVIN.	Todos	7	SÍ	16	
CABALLERIA DE LA GUARDIA	Todos	8		8	
CABALLERIA LIGERA DE LA GD.	Todos	8	SÍ	8	
ARTILLERÍA DE GD	Todos	8			

Coraceros y Granaderos de la Guardia: Caballería Pesada.  
Lanceros y Cazadores de la Guardia: Caballería Ligera.

**ARTILLERÍA/INGENIEROS**

	AÑO	MORAL	FIGURAS
ARTILLERÍA	Todos	6	3 (6 cañones)
INGENIEROS	Todos	6	8-12-16

**EJERCITO CARLISTA**  
**EJERCITO CARLISTA DEL NORTE**

**INFANTERÍA**

UNIDAD	AÑO	MORAL	ENTIDAD	FIGURAS	NOTAS
1-DIVISION GUIPUZCOANA*	Todos	6	7 Bon, s	16	1 D cada 3 Fig.
5º BATALLON (TXAPELZURIS)*	Todos	7	1 Bon	16	Div Guipuzc. 1 D cada 2 Fig.
2-DIVISION ALAVESA**	Todos	5	6 Bon, s	16	1 D cada 3 Fig.
5º BATALLON (ESCOLTA DEL REY)**	Todos	7	1 Bon	16	Div Alavesa 1 D cada 2 Fig.
GUIAS DE ALAVA**	Todos	7	1 Bon	16	Div Alavesa 1 D cada 2 Fig.
3-DIVISION NAVARRA***	Todos	6	12 Bon, s	16	1 D cada 3 Fig.
GUIAS DE NAVARRA***	Todos	7	1 Bon	16	Div. Navarra 1 D cada 2 Fig.
4-DIVISION VIZCAINA (BON ´S FIJOS)	Todos	6	9Bon,s fijos	16	1 D cada 3 Fig.
DIVISION VIZCAINA(BON ´S TEMPORALE)	Todos	5	9 Bon, s (según campañas)	12	1 D cada 4 Fig.
5-DIVISION CANTABRICA	Todos	4	6 Bon, s	16	1 D cada 4 Fig.
6-DIVISION CASTELLANA(BON ´S FIJOS)	Todos	6	4 Bon, s	16	1 D cada 3 Fig.
DIVISION CASTELLANA(BON ´S TEMP.)	Todos	5	20 Bon, s (según campañas)	8-12	1 D cada 4 Fig.
7-BON. DE GRANADEROS DEL EJERCITO	Todos	7	1 Bon	16	1 D cada 2 Fig.
8-BON. DISTINGUIDO DE MADRID	Todos	4	1 Bon	16	1 D cada 4 Fig.
9-BON PORTUGUÉS	Todos	7	1 Bon	16	1 D cada 2 Fig.
10-BON DESERTORES BRITÁNICOS	Todos	4	1 Bon	12	1 D cada 3 Fig.
11-BON DESERTORES FRANC./ARGELINOS	Todos	7	1 Bon	16	1 D cada 2 Fig.
12-BATALLÓN ASTURIANO	Todos	5	1 Bon	16	1 D cada 4 Fig.
13-CUERPO DE ADUANAS	Todos	4	---	8-12-16	1 D cada 4 Fig.

**CABALLERÍA** (toda la caballería. Carlista puede formar escaramuza)

UNIDAD	AÑO	MORAL	TIPO	FIGURAS	NOTAS
1-LANCEROS DE NAVARRA	Todos	5	LL	8	1 RGTO.
2-ESCUADRON DE JEFES Y OFICIALES	Todos	7	L	2	1 ESC.
3-ESCUADRON CANTABRO/PRINCESA	Todos	4	LL	2	1 ESC.
4-LANCEROS DE GUIPUZCOA	Todos	5	LL	2	1 ESC.
5-ESCUADRON DE ALAVA	Todos	5	LL	2	1 ESC.
6-HÚSARES DE ARLABAN	Todos	7	LL	2	1 ESC.
7-ESCUADRONES DE CASTILLA	Todos	50% 5 50% 6	LL	6x RGTO	3 RGTOS.
8-HÚSARES DE ONTORIA	Todos	8	LL	2	1 ESC.

**EJERCITO CARLISTA DEL MAESTRAZGO****INFANTERÍA**

UNIDAD	AÑO	MORAL	ENTIDAD	FIGURAS	NOTAS
MIÑONES DE CABRERA	Todos	8	1 Cía.	2	1 D cada 2 Fig.
1-DIV.DE TORTOSA (BRI. DE TORTOSA)	Todos	7	3 Bon, s	16	1D cada 2 Fig.
2- DIV. DE TORTOSA (BRI. DE MORA)	Todos	7	3 Bon, s	16	1D cada 2 Fig.
3- DIV. DE ARAGÓN	Todos	50%6 50%5	9 Bon, s	16	1 D cada 3 Fig.
4- DIV. DE VALENCIA	Todos	4	7 Bon, s	16	1 D cada 4 Fig.
5- DIV. DEL TURIA/MURCIA	Todos	5	4 Bon, s	16	1 D cada 3 Fig.
6- BON. DE GUÍAS DE CABRERA	Todos	7	1 Bon	16	1 D cada 2 Fig.
7- BON. DE GUÍAS DE ARAGÓN		7	1 Bon	16	1 D cada 2 Fig.

**CABALLERÍA** (toda la caballería. Carlista puede formar escaramuza)

UNIDAD	AÑO	MORAL	TIPO	FIGURAS	NOTAS
ORDENANZAS DE CABRERA	Todos	8	LL	2	1 ESC.
1-LANCEROS DE TORTOSA	Todos	5	LL	8	1 RGTO.
2-LANCEROS DE ARAGÓN	Todos	5	LL	4	2 ESC
3-LANCEROS DE VALENCIA	Todos	4	LL	6	1 RGTO.
4-CABALLERÍA DEL CID	Todos	4	LL	6	3 ESC.
5- HÚSARES DE HONTORIA	Todos	8	LL	2	1 ESC.
ORDENANZAS DE CABRERA	Todos	8	LL	2	1 ESC.

**EJERCITO CARLISTA DE CATALUÑA****INFANTERÍA**

UNIDAD	AÑO	MORAL	ENTIDAD	FIGURAS	NOTAS
DIV. DE VANGUARDIA	Todos	6	5 Bon, s	12	1D cada 2 Fig.
1ª DIVISIÓN	Todos	5	5 Bon, s	12	1D cada 3 Fig.
2ª DIVISIÓN	Todos	5	5 Bon, s	12	1D cada 3 Fig.
3ª DIVISIÓN	Todos	5	5 Bon, s	12	1D cada 3 Fig.

**CABALLERÍA** (toda la caballería. Carlista puede formar escaramuza)

UNIDAD	AÑO	MORAL	TIPO	FIGURAS	NOTAS
PATRULLAS "COSACAS"	Todos	5	LL	2	

**ARTILLERÍA**(común a todos los ejércitos carlistas)

	AÑO	MORAL	FIGURAS
ARTILLERIA	TODOS	6	3 (6 cañones)

LIBERTADORES

Y

VIRREYES

Adaptación para jugar Guerra de Independencia Hispanoamericana con *Serrez les Rangs*

Por Gerardo Peinador

## LIBERTADORES Y VIRREYES

La idea de independencia hispanoamericana fue el triunfo del pensamiento revolucionario de finales del siglo XVIII. La independencia de las colonias Norteamericanas y los ideales de la Revolución Francesa ahondan profundamente en el pensamiento de la élite criolla. Así, en plena invasión napoleónica y al igual que ocurrió en las distintas provincias de la metrópoli, se crean Juntas en las colonias Americanas. Estas en 1810 se proclaman "Juntas Liberales" (republicanas) deseosas de sacudirse el yugo de la metrópoli e instaurar su autogobierno.

A partir de ese momento comienza una larga guerra que terminará el 22 de enero de 1826 con la rendición de la plaza fuerte de El Callao.

Es una guerra singular debido a la inmensidad del terreno a cubrir por los ejércitos y la difícil orografía que marcarán el modo de actuación de los bandos enfrentados. Así como el problema de abastecimiento de las unidades que provocará que los Ejércitos sean muy pequeños en comparación con las campañas llevadas a cabo en Europa.

Todas las reglas de *Serrez les Rangs* están en efecto, excepto las que aparezcan a continuación que prevalecerán sobre las del reglamento.

### Valor de las unidades.

Para las partidas que se jueguen utilizando el sistema de puntos se mantiene el valor de las unidades, pero los requisitos son tratados de la siguiente forma:

Realistas: Sólo un 20% de las unidades (fracciones hacia arriba) pueden ser de caballería. Sólo un 25% de las unidades (fracciones hacia abajo) pueden ser de artillería. En el caso de la infantería hay que respetar los porcentajes dentro de cada tipo de tropa y en el caso que el número de unidades sea impar el propietario decide que tipo. De todas las unidades de infantería presentes en la batalla como mínimo la mitad deben ser de milicia.

Patriotas: Sólo un 25% de las unidades (fracciones hacia arriba) pueden ser de caballería. Sólo un 20% de las unidades (fracciones hacia abajo) pueden ser de artillería. En el caso de la infantería hay que respetar los porcentajes dentro de cada tipo de tropa y en el caso que el número de unidades sea impar el propietario decide que tipo. De todas las unidades de infantería presentes en la batalla como mínimo la mitad deben ser de milicia.

Ejemplo: El jugador Patriota dispone de 5 batallones de infantería veterana, como el 50% deben ser de moral 4 y el resto de moral 5, él decide cual de los dos tipos tendrá 3 batallones según quiera amoldar los puntos de coste de las unidades.

*Recomiendo que en las partidas a puntos no se utilicen mas de 320 y que el número de unidades no supere las 20 unidades por bando.*

### Calidad de los generales

Para obtener un General Excepcional los Patriotas deben sacar una tirada porcentual de 60 o +, y los Realistas de 70 o +.

### Creación aleatoria del terreno.

Se suprimen las tiradas de setos y muros. Se debe restar 2 al nº de zonas pobladas que salgan y se debe restar 2 al resultado del dado en el número de elementos de las zonas pobladas.

Por supuesto queda a discreción de los jugadores el añadir cualquier otra modificación que crean conveniente.

### **Despliegue de los Ejércitos.**

Para determinar quién es el bando atacante los modificadores a la tirada de dado son de +3 para el Patriota en todos los años, y +2 para el Realista de 1810 a 1817 y de 0 a partir de 1818.

Debido a lo reducido de los Ejércitos y la peculiaridad de las formaciones superiores adaptadas a las necesidades del combate que se produjo, a la hora de desplegar en cartulinas cada jugador puede disponer que cada una de ellas se componga de 2 a 5 unidades de infantería o de 1 a 3 unidades de caballería. Cada batería de artillería será siempre una unidad independiente, representada por una cartulina (cada batería), y bajo mando directo del Comandante en Jefe.

### **Maniobra.**

Desaparecen los Generales de brigada y de división.

El Comandante en Jefe tiene un radio de mando de 25 cms y sus bonificadores son como si fuese General de Cuerpo. Adicionalmente las unidades tienen un modificador en la tabla de maniobra dependiendo de su nivel de moral: Moral 3 ó 4: 0; Moral 5: +1; Moral 6 o +: +2.

Desaparece el modificador de +1 por moral 6 o superior.

Debido al reducido tamaño de los Ejércitos las unidades se activarán de 1 en 1, y sólo en el caso que estén en mando de su General podrán ser activadas dos unidades simultáneamente (tres si es excepcional).

### **Escaramuza.**

En el módulo "Libertadores y Virreyes" todas las unidades de infantería y caballería pueden hacer "escaramuza", pero debido al pobre entrenamiento en este tipo de combate, cualquier unidad que adopte esta formación deberá pasar una tirada de reagrupamiento cada vez que quiera formarse en orden cerrado nuevamente. Este número vendrá reflejado en la columna de escaramuza en las listas de Ejército, se hará con 1d10 y el resultado debe ser menor o igual a dicho número para que la unidad pueda formar en orden cerrado. El fallo en obtener este resultado no impide realizar cualquier otra actividad con la unidad. Esta tirada es adicional a obtener un resultado de Elan en tabla de maniobra.

### **Moral de Ejército.**

El nivel de Moral de ejército para los dos bandos es de 4. Los Patriotas lo ven modificado en +1 si Bolívar o San Martín están al mando del Ejército.

El cálculo del porcentaje se hará por batallón al 50% de efectivos, eliminado o en huida y no por brigadas.

# LISTAS DE EJERCITO

**EJERCITO PATRIOTA**

UNIDAD	AÑO	MORAL	ESC	FIGURAS	NOTAS
INFANTERIA VETERANA	Todos	50%=5 50%=4	8	12	Moral 4 = 1 d cada 3 Fig. al fuego.
MILICIA	Todos	3	5	16	1d cada 4 figuras al fuego.
LEGION BRITANICA	1817/26	7	9	12	D+1. Según notas en las listas de Serrez les Rang.
CABALLERIA REGULAR	Todos	50%=7 50%=6	6	4	Cab. ligera. El 50% de los regimientos puede llevar lanza.
CABALLERIA MILICIA	Todos	5	4	4	Cab. irregular. El 50% de los regimientos puede llevar lanza.
ARTILLERIA REGULAR	Todos	6		2	Ligera. Baterías de 4 cañones. A pie.
ARTILLERIA MILICIA	Todos	5		2	Ligera. Baterías de 4 cañones. A pie.

Las unidades de infantería veterana representan a unidades con mandos del antiguo Ejército y tropas permanentes que hacían valer su instrucción en el campo de batalla como podían ser los "Fusileros de Venezuela" o los "Granaderos de la Legión Peruana".

Dentro de la caballería regular se han incluido las unidades Británicas, pues al ser muy poco el número de sus componentes no merece la pena representarlos individualmente.

Sobre todo al principio de la sublevación la artillería estaba formada por unidades de milicianos con pobre entrenamiento pero mandados por oficiales cualificados, por eso es interesante incluir siempre al menos una batería de milicia dentro del Ejército.

El tamaño de las unidades se ha estandarizado para un mejor desarrollo del juego.

**EJERCITO REALISTA**

UNIDAD	AÑO	MORAL	ESC	FIGURAS	NOTAS
INFANTERIA PENINSULAR	1810-19	50%=6	7	12	
		50%=5	6	12	
	1820-26	5	6	8	
INFANTERIA VETERANA	Todos	4	7	12	1d cada tres Fig. al fuego.
MILICIA	Todos	3	5	12	1d cada cuatro Fig. al fuego.
CABALLERIA REGULAR	Todos	7	6	4	Cab. ligera. El 50% de los regimientos puede llevar lanza.
CABALLERIA MILICIA	Todos	4	4	4	Cab. irregular. El 50% de los regimientos puede llevar lanza.
ARTILLERIA REGULAR	Todos	6		2	Ligera. Baterías de 4 cañones. A pie.

La infantería Peninsular estuvo muy respetada por los dos bandos y siempre cumplió con las expectativas puestas en ella.

La infantería Veterana estaba compuesta por unidades mandadas por oficiales peninsulares. Su comportamiento era muy irregular y siempre adolecieron de un índice muy elevado de deserciones lo que consiguió que no se alcanzase un grado muy elevado de combatividad.

## BIBLIOGRAFÍA.

Han sido muchos los libros consultados y utilizados pero aquí damos algunos de referencia que pueden ser utilizados por los jugadores para orientarse en el periodo.

*La úlcera española.* David Gates.

*The Napoleonic Source Book.* P.J.Haythornthwaite.

*Weapons and equipement of the Napoleonic Wars.* P.J.Haythornthwaite.

*Men at Arms* (Osprey, serie Napoleónica). Diversos autores.

*Historia del Mundo en la Edad Moderna. Vol. XVI.* Universidad de Cambridge.

*Napoleon and Austerlitz.* S. Bowden.

*Armies on the Danube.* S. Bowden.

*Napoleon Invasion of Russia.* George F. Nafziger.

*Napoleon at Dresden.* George F. Nafziger.

*Napoleon at Leipzig.* George F. Nafziger.

*The Art of Warfare in the age of Napoleon.* G.E.Rothenberg.

También han sido utilizados como referencia algunos reglamentos, ya que sin sus ideas y razonamientos hubiera sido imposible la realización de este.

*Empire.* S.Bowden.

*Koenig Krieg.* B.J.Gray.

*Les Aigles.* J.M.Hautefort.

*From Valmy to Waterloo.* W.Keyser.

*Corps d´Armée.* G.Wootten.

**AGRADECIMIENTOS.**

Por supuesto queremos agradecer a las personas que con su tiempo, consejos y críticas han ayudado a que este reglamento llegue a buen término. En especial a José Cándido García por la horas pasadas delante del ordenador realizando las listas, tablas y la maquetación de las reglas, así como al resto de miembros de la Asociación Madrileña de Simulación (AMS) entre los que se destacan Jorge Ocejo, Ignacio José Notario, Iván Notario, Wolfgang Kania, Oscar Ruiz, Alberto Blázquez, Carlos Vázquez, Jaime Arnaiz y Antonio Carrasco.

Una mención especial para Elizabeth Vargas, esposa de Gerardo, ya que sin su paciencia y comprensión, hubiese supuesto un tortuoso camino la realización de este reglamento. Gracias a todos.

## NOTAS