








Tarjeta de Consulta de Unidades Nacionales (II)

Líderes

Francés	Austriaco	Bloques	Estatus	Movimiento en Hex	Modificaciones al Combate	Modificaciones a la Moral	Notas
		1	Solo	1, 2 o 3 hex	Debe retirarse tras sobrevivir a un ataque de melee*	Ninguna	*Debe intentar escapar a través de las unidades enemigas que bloqueen la ruta de retirada
		1	Vinculado a unidad	Según la unidad	La unidad tira +1 dado cuando se juega la carta <i>Leadership</i>	Puede ignorar 1 bandera	Ninguna





Unidades de Infantería Austríacas

Unidad	Bloques Unidad	Mov.	Puede ignorar	Notas	Alc.	Dados en Ataque A Distancia		Melee
						SIN MOVER	MOVIENDO	
Infantería de Línea (LN) 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1	-	Se retira 2 hexágonos por bandera. (*, †)	2	1 por bloque	1/2 bloques redondeando hacia arriba	1 por bloque vs. infantería
Infantería Ligera (LT) 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1 2 SC	-	Se retira 1 hexágono por bandera.	2	1 por bloque, +1 dado	1/2 bloques redondeando hacia arriba, +1 dado	1 por bloque
Infantería Grenzer (GRZ) 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1 2 SC	-	Se retira 2 hexágonos por bandera.	2	1 por bloque	1/2 bloques redondeando hacia arriba	1 por bloque, +1 dado
Infantería de Granaderos 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1	1 bandera	Se retira 1 hexágono por bandera.	2	1 por bloque, +1 dado	1/2 bloques redondeando hacia arriba, +1 dado	1 por bloque
Infantería de Milicia (MI) 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1	-	Se retira 3 hexágonos por bandera. (*)	2	1 por bloque	1/2 bloques redondeando hacia arriba +1	1 por bloque. No impacta con sables en melee excepto a líderes solos



* = Movimiento máximo 1 con cartas *Marchas Forzadas* y *Carga con Bayoneta*

† = Puede formar Masa de Batallón

Unidades de Caballería Austríacas

Unidad	Bloques Unidad	Mov.	Puede ignorar	Notas	Alc.	Dados en Ataque A Distancia		Melee
						SIN MOVER	MOVIENDO	
Caballería Ligera (LC) 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1-3	-	Puede retirarse y reformar cuando es atacada en melee por INF o INF+ART en Armas Combinadas. Se retira 1 hex. por bandera.	-	Sin ataque a distancia	Sin ataque a distancia	1 dado por bloque
Caballería Ligera de Lanceros (LNRC) 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1-3	-	Vuelve a tirar banderas una vez cuando ataca o con <i>Primer Ataque</i> (no en Respuesta) excepto contra Coraceros. Puede retirarse y reformar cuando es atacada en melee por INF o INF+ART en Armas Combinadas. Se retira 1 hex. por bandera.	-	Sin ataque a distancia	Sin ataque a distancia	1 dado por bloque
Caballería Pesada (HC) 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1-2	-	Puede retirarse y reformar cuando es atacada en melee por INF o INF+ART en Armas Combinadas. Se retira 1 hex. por bandera.	-	Sin ataque a distancia	Sin ataque a distancia	1 dado por bloque, +1 dado
Caballería Pesada de Coraceros (CU) 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1-2	1 bandera	Ignora 1 impacto A Dist. de INF. Los Lanceros no repiten dados. Puede retirarse y reformar cuando es atacada en melee por INF o INF+ART en Armas Combinadas. Se retira 1 hex. por bandera.	-	Sin ataque a distancia	Sin ataque a distancia	1 dado por bloque, +1 dado

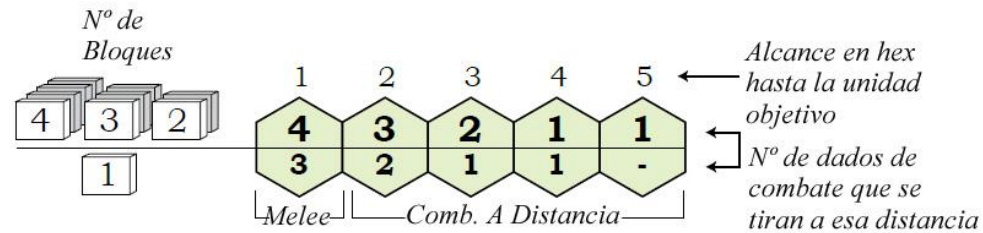
Unidades de Artillería Austríacas

Unidad	Bloques Unidad	Mov.	Puede ignorar	Notas	Alc.	Dados en Ataque A Distancia		Melee
						SIN MOVER	MOVIENDO	
Artillería A Pie (FA) 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1	-	No puede mover y combatir	5	Véase tabla a continuación	Ninguno	Véase tabla a continuación
Artillería Montada (MA) 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1 2 SC	-	Puede mover un hexágono y combatir, pero no puede disparar a 4 hexágonos de distancia.	4	Véase tabla a continuación	Véase tabla a continuación	Véase tabla a continuación

Artillería A Pie



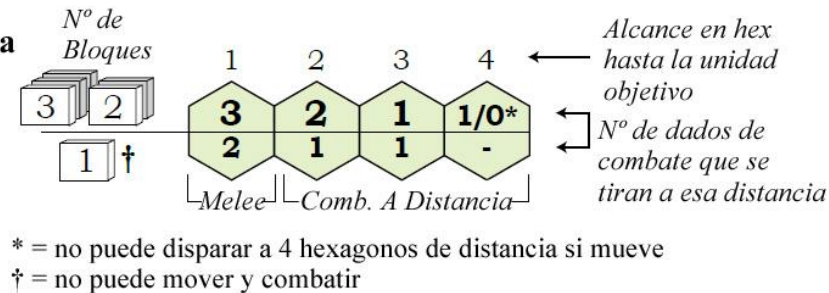
Alcance de 5 hexagonos
(4 cuando es reducida a un bloque)



Artillería Montada



Alcance de 4 hexagonos
(3 cuando es reducida a un bloque)



MODIFICACIONES AL COMBATE POR LAS CARTAS TÁCTICAS

Todos los dados adicionales a continuación son acumulativos con los dados adicionales por Modificaciones al Combate.

Ejemplo: Una unidad de Artillería A Pie de la Guardia con 2 o 3 bloques combatiría en melee contra una unidad adyacente en terreno despejado con ocho dados de combate si se jugara una carta Bombardeo (4 dados de combate en melee, más 1 dado por el estatus de Guardia, más 3 dados por unidad de artillería de la Guardia con la carta Bombardeo).

Que prueben el frío acero: Todas las unidades de infantería, artillería y caballería con órdenes combaten en melee contra unidades adyacentes con un dado de combate extra. El Combate de Bonificación de la Caballería no recibe dado extra.

Bombardeo: Cuando combaten (en melee o a distancia) las unidades de artillería con órdenes que no sean de la Guardia reciben dos dados extra, y las de la Guardia tres dados.

Carga de Caballería: Cuando reciben órdenes, las unidades de caballería que no sean de la Guardia reciben un dado de combate extra durante todo su turno, y las unidades de la Guardia reciben dos dados extra.







Élan: Cada unidad de infantería, artillería o artillería con órdenes combate con un dado extra durante todo su turno.

Disparar y Aguantar: Cada unidad de infantería o artillería con órdenes efectúa el combate a distancia con un dado de combate extra-

Liderazgo: Cualquier unidad con un líder vinculado que permanezca con ella combate con un dado extra durante todo su turno.

Carga con Bayoneta: Las unidades de infantería de la Guardia con órdenes combaten con un dado extra en melee.

Dados en Melee y A Distancia
Unidades Francesas

Unidad	Dados en Ataque A Distancia		Dados en Melee
	SIN MOVER	MOVIENDO	
Infantería de Línea 	1 por bloque	½ n° de bloques redondeando hacia arriba	1 por bloque+1 contra Infantería
Infantería Ligera 	1 por bloque +1	½ de bloques redondeando hacia arriba +1 2 hex. sin combate	1 por bloque
Inf. de Granaderos 	1 por bloque	½ de bloques redondeando hacia arriba	1 por bloque + 1
Joven Guardia 	1 por bloque +1	½ de bloques redondeando hacia arriba +1 2 hex. sin combate	1 por bloque +1
Vieja Guardia 	1 por bloque +1	½ de bloques redondeando hacia arriba +1	1 por bloque +2
Infantería de Milicia 	1 por bloque	½ de bloques redondeando hacia abajo	1 por bloque. Sin impactos de sable exc. Líderes solos

Unidad	Dados en Ataque A Distancia		Dados en Melee
	SIN MOVER	MOVIENDO	
Caballería Ligera 	-	-	1 por bloque
Caballería Ligera de Lanceros 	-	-	1 por bloque.
Caballería Ligera de la Guardia 	-	-	1 por bloque
Caballería Pesada 	-	-	1 por bloque +1
Caballería Caballería Pesada de Coraceros 	-	-	1 por bloque +1
Caballería Pesada de la Guardia 	-	-	1 por bloque +1



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com