

General Castaños



+3



GRAN BATALLA:
Los aliados
de zonas adyacentes
participan en el combate.



Si vences el combate,
puedes dar un ascenso extra
a 1 unidad a pie
presente en el combate.

General Reding



+2

Si vences el combate,
recibe 1 nueva unidad
de milicia sin coste.

Colócala en tus territorios iniciales.



General Palafox



+1

Si defiendes una ciudad,
suma +3 a la fuerza total.



El Empecinado



+2

El rival pierde
inmediatamente
1 ficha de suministro,
y tú ganas 1.



Espoz y Mina



+1

Ninguna de tus unidades
es eliminada.

Si pierdes un combate terrestre,
puedes huir hasta a 2 territorios
de distancia, si hay zonas válidas.



EXTRA

Guerrilleros



+0

Ninguna de tus unidades
es eliminada.

Si pierdes un combate terrestre,
puedes huir,
si hay zonas válidas.



EXTRA

Capitán Daoiz



+0

Después del combate
recibe 2 nuevas unidades
de milicia sin coste.

Colócala en tus territorios iniciales.



EXTRA



Acuerdo Político

Puedes recuperar
una de tus
Cartas de Batalla descartadas.

Perderás tantas
fichas de suministro como
la fuerza indicada en la carta.



Almirante Gravina



+0

Cada barco
español o aliado
aumenta +1 su valor.



EXTRA



*Imperio
Español*



*Imperio
Español*



*Imperio
Español*



*Imperio
Español*



*Imperio
Español*



*Imperio
Español*



*Imperio
Español*



Política



*Imperio
Español*

Napoleón Bonaparte



+3



GRAN BATALLA:
Los aliados
de zonas adyacentes
participan en el combate.



Si tienes artillería,
suma +1 a la fuerza total.

Mariscal Davout



+2

Si vences el combate,
puedes dar un ascenso extra
a 1 unidad a pie
presente en el combate.



Mariscal Murat



+1



Si usas caballería
pesada, el rival pierde
inmediatamente
1 unidad a pie
presente en el combate.



Leva en masa



+0

Si vences el combate,
recibe 2 nuevas unidades
de milicia sin coste.

Colócalas en tus territorios iniciales.



Mariscal Lannes



+2

Al atacar una ciudad,
puedes gastar 2
fichas de suministro
para que los defensores
se rindan.



EXTRA

Mariscal Soult



+1

Si vences el combate,
el rival pierde 1
ficha de suministro,
y tú ganas 1.



EXTRA

Mariscal Ney



+0



Si usas dragones o
caballería pesada,
suma +1
a la fuerza total.



EXTRA



Sabotaje

Puedes
ver las Cartas de Batalla
de un rival
y descartar una de ellas.



Talleyrand



+0

Si se combate en un territorio neutral
(que no sea inicial de ningún imperio):

- Si tienes más unidades que el rival,
el enemigo debe retirarse.
- Si no, tú debes retirarte.

Ninguna unidad será eliminada,
salvo que no haya una zona para huir.
Tampoco habrá ningún ascenso.



EXTRA



*Imperio
Francés*



*Imperio
Francés*



*Imperio
Francés*



*Imperio
Francés*



*Imperio
Francés*



*Imperio
Francés*



*Imperio
Francés*



Política



*Imperio
Francés*

Duque de Wellington



+3



GRAN BATALLA:
Los aliados de zonas adyacentes participan en el combate.



Si vences, recibe 2 fichas de suministro.

General Hill

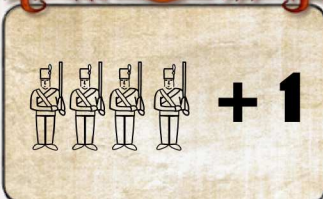


+2

Si vences el combate, puedes dar un ascenso extra a 1 unidad a pie presente en el combate.



Infantería Inglesa



+1

Si defiendes una ciudad con infantería o una unidad a pie superior, suma +2 a la fuerza total.



Horatio Nelson



+0

Cada barco inglés aumenta su valor +1



Sir Beresford



+2

Si vences el combate, recibe 1 ficha de suministro.



EXTRA

Marqués de Anglesey



+1

Al final del combate, puedes dar un ascenso extra a 1 unidad a caballo presente en el combate.



EXTRA

General Moore



+0

Al defender o atacar una ciudad, suma +2 a la fuerza total.



EXTRA

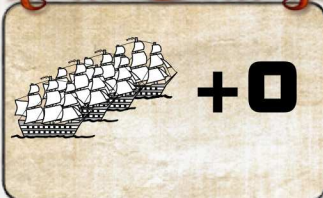


Recaudación

Recibe 1 ficha de suministro por cada ciudad que controles, hasta un máximo de 4.



Royal Navy



+0

Si participan barcos en el combate, la carta del rival vale cero.



EXTRA



*Imperio
Británico*



*Imperio
Británico*



*Imperio
Británico*



*Imperio
Británico*



*Imperio
Británico*



*Imperio
Británico*



*Imperio
Británico*



Política



*Imperio
Británico*