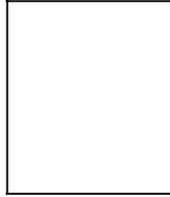


DUPONT



Estratégico

-2 a las tiradas de Iniciativa

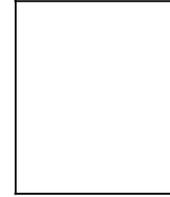
No puede jugar cartas de “Marcha Forzada”

Batalla

Añade a su mazo de batalla las siguientes cartas:

“Cuirassers”, “Marines de la Garde”, “Swiss deserters”.

VEDEL



Estratégico

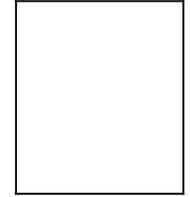
+1 a las tiradas de Iniciativa

Puede jugar 1 vez por partida las siguientes cartas: “Al sonido de los cañones” y “Marchar”.

Batalla

Añade a su mazo de batalla una carta más de “Orden mixto”.

GOBERT



Estratégico

Puede jugar 1 vez por partida la carta: “Coraje”.

Batalla

Añade a su mazo de batalla la carta “Ejemplo personal”.

NAPOLEÓN BONAPARTE

Estratégico

Siempre posee la Iniciativa

Puede quedarse 2 cartas no jugadas la final de cualquier ronda.

Puede jugar 3 veces por partida la carta “Marcha Forzada” y dos veces por partida la carta “Atacar”.

Batalla

Añade a su mazo de batalla la carta: “Garde Imperiale”.

Añade +2 al dado de batalla (o +2 PB si se usa la regla opcional)

CLAUDE PERRIN VICTOR

Estratégico

+1 a las tiradas de Iniciativa

Batalla

Añade a su mazo de batalla la siguiente carta: “Ataque de flanco”.

LANNES

Estratégico

+3 a las tiradas de Iniciativa

Puede jugar 1 vez por partida las cartas “Marcha Forzada” y “Atacar”.

Puede quedarse 1 carta no jugada la final de cualquier ronda.

Batalla

Añade a su mazo de batalla la carta: “Ejemplo personal” y obtiene 2 Puntos de Gloria cada vez que la juegue.

MICHEL NEY

Estratégico

+1 a las tiradas de Iniciativa

Puede quedarse 1 carta no jugada la final de cualquier ronda.

Batalla

Añade a su mazo de batalla las siguientes cartas: “Ejemplo personal”, “Bravura”.

SEBASTIANI

Estratégico

+1 a las tiradas de Iniciativa

Batalla

Añade a su mazo de batalla la siguiente carta: “Ataque de flanco”.

SOULT

Estratégico

+2 a las tiradas de Iniciativa

Puede jugar 1 vez por partida la carta de “Marcha Forzada”

Gana el doble de Puntos de Gloria de los que indique la carta que él juegue.

Puede quedarse 1 carta no jugada la final de cualquier ronda.

Batalla

Añade a su mazo de batalla las siguientes cartas: “Columna masiva”.

MARMONT

Estratégico

+2 a las tiradas de Iniciativa

Puede jugar una vez por partida la carta “Marcha Forzada”

Puede quedarse 1 carta no jugada la final de cualquier ronda.

Batalla

Añade a su mazo de batalla las siguientes cartas: “Mala suerte” y “Buenos subordinados”.

JOSEPH BONAPARTE

Estratégico

-3 a las tiradas de Iniciativa

Gana x2 Puntos de Gloria por cada batalla que gane

Gana 5 Puntos de Gloria si al final del escenario no ha perdido ninguna batalla.

LOISON

Estratégico

No puede jugar la carta de “Al sonido de los cañones”

Puede quedarse 1 carta no jugada la final de cualquier ronda.

Batalla

Añade a su mazo de batalla una carta más del tipo: “Orden mixto”.

GAZAN

Estratégico

+1 a las tiradas de Iniciativa

Gana 3 Puntos de Gloria si acaba la partida en una

Localización dentro de España

Gana 5 Puntos de Gloria si no hay SP Españoles/Británicos en Bayonne al final de la partida.

Puede jugar 1 vez por partida la carta "Marchar".

WELLINGTON

Estratégico

+1 a las tiradas de Iniciativa

Pierde 2 Puntos de Gloria si se apila con alguna UC española.

Puede quedarse 1 carta no jugada la final de cualquier ronda.

Puede jugar 1 vez por partida 1 carta de "Marcha Forzada"

Batalla

Añade a su mazo de batalla 2 cartas adicionales de los tipos: "Frialdad Británica", "Reverse slope".

MOORE

Estratégico

+2 a las tiradas de Iniciativa

Puede quedarse 1 carta no jugada la final de cualquier ronda.

Puede jugar 1 vez por partida 1 carta de "Marcha Forzada"

Batalla

Añade a su mazo de batalla la carta "Ejemplo personal".

HILL

Estratégico

+2 a las tiradas de Iniciativa

Puede quedarse 1 carta no jugada la final de cualquier ronda.

Batalla

Añade a su mazo de batalla la carta: "Buen táctico".

BLAKE

Estratégico

+1 a las tiradas de Iniciativa

Puede quedarse 1 carta no jugada la final de cualquier ronda.

Batalla

Añade a su mazo de batalla las cartas: "Buen Táctico", "Mala suerte" y "Ejemplo personal".

PALAFIX

Estratégico

Gana el doble de Puntos de Gloria de los que indique la carta que él juegue.

Puede quedarse 1 carta no jugada la final de cualquier ronda.

Batalla

Añade a su mazo de batalla una carta de "Buen Táctico".

CUESTA

Estratégico

+1 a las tiradas de Iniciativa

Puede jugar 1 vez por partida la carta “Atacar”.

Puede quedarse 1 carta no jugada la final de cualquier ronda.

Batalla

Añade a su mazo de batalla una carta de “Mala suerte”.

VENEGAS

Estratégico

Obtiene 1 Punto de Gloria por cada turno en el que no combata con el enemigo.

SANTOCILDES

Estratégico

Puede jugar 1 vez por partida una carta de “Marchar”.
Gana 1 Punto de Gloria cada ronda que acabe en una Localización conectada a la que ocupa Wellington –no apilado con él.

GIRÓN

Estratégico

+1 a las tiradas de Iniciativa

Puede quedarse 1 carta no jugada la final de cualquier ronda.

COUIGNY

Estratégico

Puede jugar 1 vez por partida las cartas: “Coraje” y “Ofreces las banderas capturadas al enemigo”.

MINA

Estratégico

+2 a las tiradas de Iniciativa

Puede jugar 1 vez por ronda la carta: “Retirada”.

Puede quedarse 1 carta no jugada la final de cualquier ronda.

Gana el doble de Puntos de Gloria si es el primero en entrar en Pamplona o Zaragoza.

Batalla

Añade a su mazo de batalla la carta “A la bayoneta”.

CASTAÑOS



Estratégico

-1 a las tiradas de Iniciativa

Puede jugar 1 vez por partida la carta: “Cuerpo Franco”.

REDING



Estratégico

+2 a las tiradas de Iniciativa

Puede jugar 1 vez por partida la cartas: “Ofreces las banderas capturadas al enemigo” y “Marcha”.

Batalla

Añade a su mazo de batalla una carta de “Buen Táctico”.