

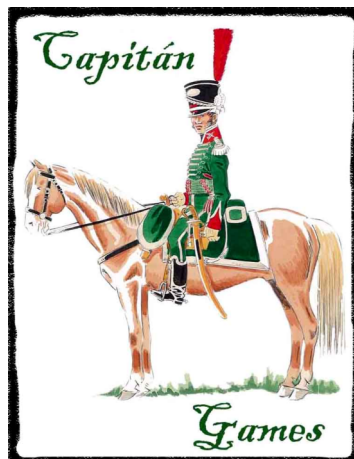


SELLO QV. RTO. VEINTE  
MARAVEDIS. AÑO DE MIL  
NUEVECIENTOS NOVENTA Y  
TRES.



Suplemento a las reglas de Capitán

Guerra Civil Americana





Todas las reglas del reglamento de Capitán son aplicables para jugar a la Guerra Civil Americana. Además de las reglas generales, debemos tener en cuenta las reglas especiales de este suplemento.

### **Unidades de Francotiradores (*Sharpshooters*)**

Las unidades consideradas como Tipo de Unidad: Sharpshooters y los oficiales de dichas unidades, siguen las siguientes reglas especiales:

- El número máximo de miniaturas por unidad es de 6.
- Tienen la habilidad de movimiento oculto sin ningún coste adicional.
- Las unidades de francotiradores no sufren los efectos de unidad reducida, regla 5.3.
- Si son cargados siempre pueden utilizar la habilidad especial de esquivos, aunque ya hayan sido activados.
- Siempre pueden repetir la primera tirada de esquiva fallada.

### **Unidades de *Cavalry Raiders***

Las unidades con Tipo de Unidad: Cavalry Riders y los oficiales de dichas unidades, siguen las siguientes reglas especiales.

Tienen la consideración de exploradores (Regla 1.3.6) es decir los efectos del terreno, salvo los impasables no les afectan.

Pueden utilizar la habilidad de Jinetes Expertos, sin ningún coste adicional.

### **Caballería desmontada**

Cualquier unidad de caballería puede iniciar su turno desmontando, a partir de ese momento se considera como infantería ligera, su movimiento será de: 15cm. (normal) 20cm. (marcha) y 25cm. (carga).

Pueden disparar/luchar a pié, pero 1 de cda 5 miniaturas no puede hacer nada, ya que se considera que atiende a las monturas.

Pueden volver a montar al inicio del turno que lo deseen.

### **Disparo de la caballería**

Las unidades de caballería pueden disparar a cualquier alcance y no restan el modificador de -1 de la sección de Modificadores de disparo.