Spanien

Sonderregeln: Infanteriebataillone und Kavallerieregimenter dürfen für je 25 Pkt pro Bataillon zu Veteraneneinheiten aufgewertet werden. Sie dürfen nicht mehr als eine Infanterie- und eine Kavalleriebrigade bilden.

Spanische Regimenter dürfen als Alliierte in britischen Armeen eingesetzt werden, dort dürfen sie gemischte Brigaden bilden.
Englische Regimenter dürfen als Alliierte in spanischen Armeen eingesetzt werden, dort dürfen sie jedoch nur als separate, rein britische Brigade aufgestellt werden.

Infanterie

Grenadierbataillon (GrenBtlSp) max. 2 190 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	6	4	3+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Karree, Veteranen, Vorsichtig
Musketen				

Infanteriebataillon (LMusBtlSp) 170 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	6	4	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Karree, Vorsichtig
Musketen				

leichtes Bataillon (LBtlSp) max. 3 125 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	3	2	4+	Offene Formation, Kleines Bataillon, Plänkler, Scharfschützen
Musketen				

Ein spanischer Hinterhalt (FRM).

Guerillas (GuSp) max. 1 pro Infanteriebrigade 125 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2 Musketen	3	2	5+	Offene Formation, Kleines Bataillon, Plänkler, Hinterhalt

Kavallerie

Gardedragonerregiment (GDRgtSp) max. 2 200 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	8	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Vorsichtig, Schockkavallerie +D3

Dragonerregiment (DRgtSp) 175 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	8	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Vorsichtig, Schockkavallerie +1

irreguläres Lanzenreiterregiment (iLRgtSp) max. 2 185 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	5	3	5+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Kundschafter, Hinterhalt, Lanzenreiter

Artillerie

Fußartilleriebatterie (FArtBattrSp) 115 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2 Kanonen	1	2	4+	

Haubitzen Fußartilleriebatterie (HFArtBattrSp) 90 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2 Haubitzen	1	2	4+	Indirektes Feuer

Berittene Artilleriebatterie (bArtBattrSp) 90 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2 Kanonen	1	2	5+	

Sonderregel: Hinterhalt

Einheiten mit der Sonderegel Hinterhalt können das Spiel offen oder verdeckt als Nebelmarker beginnen, der Spieler erhält für jede Einheit mit der Sonderregel Hinterhalt einen zusätzlichen Nebelmarker, den er zu Beginn des Spiels auslegen kann oder im Laufe des Spiels als Reserve ins Spiel bringen kann. Sollten die Einheiten als Reserven verdeckt ins Spiel kommen, so können sie das über jede beliebige Spielfeldkante (auch die gegnerische), jedoch muss die Entfernung vom Eintrittspunkt zu gegnerischen Einheiten mehr als 30cm betragen. Plänklereinheiten mit der Sonderregel Hinterhalt dürfen Einheiten in geschlossener Formation in Unordnung angreifen, auch wenn diese nicht im Nahkampf gebunden bzw. in Marschkolonne sind, erhalten dabei jedoch trotzdem den Malus für Plänkler im Nahkampf.