

EL IMPULSO
Generar Fichas de Activación (FAs).
Tirar la Iniciativa.
El jugador con la Iniciativa usa FAs hasta que ceda o pierda la iniciativa.
Los jugadores se alternan usando sus FAs mientras van cediendo o perdiendo la iniciativa.
Fin del Impulso cuando ambos jugadores hayan gastado todas sus FAs o no deseen gastar más.

GENERACION DE FICHAS DE ACTIVACION (FAs)			
TIPO DE Unidad	CANTIDAD DE FAs		
Unidad de Inf. o Cab. con Jefe original vivo	2		
Unidad de Inf .o Cab.	1		
Personajes	Resultado	Baraka	3 FAs
	Dado	Normal	1 FAs
	Baraka	Fatalidad	-3 FAs

INICIATIVA	CEDER INICIATIVA	PERDER INICIATIVA
Cada Jugador lanza 1D10 y resta hasta 5 FAs que haya apostado	No nos quedan FAs	Nuestro Rival cuando reacciona saca un resultado de Baraka
El jugador con el resultado más bajo gana la iniciativa	Hemos gastado al menos un FA y cedemos la iniciativa	

ACCIONES	
Mover	La Unidad hace un movimiento, usando su capacidad de movimiento
Desmontar	Una Unidad de caballería puede desmontar para combatir a pie
Montar	Una Unidad de caballería que estuviera desmontada puede volver a montar
Disparar	La Unidad hace uso de sus armas a distancia
Tirarse Cuerpo a Tierra	La Unidad se tira al suelo para protegerse de los disparos y la observación enemiga
Cargar	La Unidad hace un movimiento de carga para trabarse en combate a corta distancia y combatir cuerpo a cuerpo con el enemigo
Calar Bayoneta/Desenfundar Sable	La Unidad pone las bayonetas a sus fusiles, o desenfunda sables o armas blancas el cuerpo a cuerpo
Envainar	La Unidad envaina sus armas blancas o quita sus bayonetas
Reagruparse	Unidad intenta recuperarse de la Angustia que le ha generado el combate

CHEQUEO DE ACCION	
Quando	Solamente si la Unidad ya ha recibido una FA anteriormente este impulso y/o la Unidad tiene marcadores de Angustia
Como	Restar a su valor de Entrenamiento el número de FAs y los marcadores de Angustia que tenga la Unidad. Este es el valor objetivo
Lanzar 1D10	Resultado igual o inferior al valor objetivo = superado . Puede hacer las acciones. Gasta una FA.
	Resultado superior al valor objetivo = fallo . No puede hacer las acciones. Gasta una FA

REACCIONES	
Quando se Reacciona	Es el objetivo de las acciones de la Unidad del jugador activo (ya sea porque ha sido declarada objetivo de un disparo o de unan carga)
	Tener en su Línea de Visión a la Unidad enemiga que se activa.

CHEQUEO DE REACCION	
Quando	Siempre que se haga una reacción
Como	Restar a su valor de Entrenamiento el número de FAs y los marcadores de Angustia que tenga la Unidad. Este es el valor objetivo
Lanzar 1D10	Resultado igual o inferior al valor objetivo = superado . Puede hacer la reacción. Gasta una FA.
	Resultado superior al valor objetivo = fallo . No puede hacer la reacción. Gasta una FA

ORDEN AL LLEVAR ACCIONES Y REACCIONES	
El Jugador Activo pone una FA junto a la Unidad que se activa (y realiza el Chequeo de Acción si lo necesita) y enumera qué acciones y en el orden en que lleva a cabo estas acciones.	
El Jugador Pasivo pone una FA junto a una Unidad que pueda reaccionar e intenta reaccionar con un Chequeo de Reacción	
La Unidad pasiva lleva a cabo una única acción si supera el Chequeo de Reacción.	
La Unidad activa lleva a cabo sus Acciones.	
En caso de haber robado la iniciativa, ésta pasa al jugador pasivo, que pasará a ser el nuevo jugador activo	

ACCIONES Y REACCIONES DE MOVIMIENTO	
Mover	La Unidad usa su capacidad de movimiento dependiendo del terreno
Desmontar	La Unidad de caballería desmonta. Puede mover hasta 5 cm El cuidador de caballos se coloca a 20 cm a retaguardia
Desmontar	La Unidad de caballería desmonta. Puede mover hasta 5 cm El cuidador de caballos se coloca a 20 cm a retaguardia
Montar	La Unidad de caballería monta. Se colocan en coherencia del jefe incluido el cuidador de caballos.
Tirarse a tierra	La Unidad hace cuerpo a tierra. Si lo hace tras una fortificación tiene penalización al Disparo. Una Unidad deja de estar Cuerpo a Tierra en cuanto haga otra acción o reacción de movimiento.

ACCIONES Y REACCIONES DE DISPARO	
Disparar	La Unidad hace fuego
Apuntar	La Unidad se prepara para tener mejor disparo. Gana el bonificador.

SECUENCIA DEL DISPARO	
Se declara Unidad objetivo	
La Unidad objetivo reacciona	
Se comprueba línea de visión y alcance	
Chequeo de Localización (excepto ya localizado)	
Se calculan Datos de Disparo	
Se restan y suman mod. al valor de Disparo para calcular el valor objetivo de la tirada	
Se lanzan los Datos de Disparo.	
La Unidad objetivo lanza tantos Datos de Defensa como impactos recibidos	
Se retiran las bajas por impactos no salvados	
La Unidad que dispara recibe un marcador de fuego	

MARCADOR DE FUEGO
Siempre que una Unidad dispare, como acción o reacción, aunque este sea ineficaz por el motivo que sea, recibe un marcador de Fuego

ALCANCE EFICAZ
Las armas cortas, las ametralladoras y fusiles ametralladores siempre están en alcance eficaz. Las Unidades usarán la primera cifra de la Habilidad de Disparo en alcance eficaz , y la segunda cuando sea fuera de este alcance

ARMAS CON BAYONETA CALADA
Siempre que una Unidad dispare y tenga la bayoneta calada, recibe un modificador negativo

MODIFICADORES A LA TIRADA DE LOCALIZACIÓN	
Circunstancia	Modificador
El objetivo está más de 60 cm	- 20%
La Unidad que dispara dispone de prismáticos	+10%
El objetivo no está en cobertura	+20%
El objetivo está en la cresta de una colina, pero no oculta por completo	+10%
La Unidad objetivo tiene un marcador de Fuego	+20%
El objetivo está en una colina por delante de la cresta.	+20%
Objetivo en cobertura	-10%
Objetivo está cuerpo a tierra	-10%

DADOS DE DISPARO				
Arma	Datos alcance eficaz		Datos largo alcance	
	Estático	Moviendo	Estático	Moviendo
Armas largas	1D10	1D10	1D10	1D10
Armas cortas	1D10	1D10	-	-
Arma larga obsoleta	1D10	-	1D10	-
Arma corta obsoleta	1D10	-	-	-
Fusil Ametrallador	4D10	2D10	-	-
Ametralladora	6D10	-	-	-

MODIFICADORES AL DISPARO	
Situación	Modificador
Los tiradores han movido en esta activación	-1
Tirador con Bayoneta Calada	-1
Objetivo a largo alcance con arma obsoleta	-1
Cada Marcador de Angustia y cada FAs (no primera activacio)	-1
Objetivo Grande	+1
Acción Apuntar	+1
Encarar al objetivo (Armas de Apoyo)	-2
El tirador está cuerpo a tierra tras un muro o dentro de una fortificación o edificio.	-1

TABLA DE PIFIAS EN LA LOCALIZACIÓN (99-100)	
1-6	<p><i>¡Qué coño estáis haciendo!</i></p> <p>La Unidad pierde los nervios buscando al enemigo y empieza a disparar aleatoriamente. Por suerte no hay amigos en las trayectorias de los disparos. La Unidad gana dos Marcadores de Angustia</p>
7-10	<p><i>¡No disparéis! ¡Somos amigos!</i></p> <p>La Unidad toma como objetivo a la Unidad amiga más próxima al objetivo y en línea de visión con nuestra Unidad.</p> <p>Una vez realizado el disparo recibe dos Marcadores de Angustia tras ver el resultado de su acción. En caso de haber habido bajas amigas, recibirá un tercer Marcador de Angustia.</p> <p>En caso de que no haya Unidades amigas que puedan recibir disparos, aplicar el resultado de 1-6</p>

MODIFICADORES A LA DEFENSA	
Situación	Modificador
El objetivo ha reaccionado moviendo	+1
Objetivo en Cobertura	+1
El objetivo está cuerpo a tierra	+1
El objetivo está fortificado	+2

SECUENCIA DEL MOVIMIENTO DE CARGA

La Unidad atacante deberá designar a la Unidad objetivo de la carga.

La Unidad que es designada para recibir la carga, a la que llamaremos Unidad defensora, puede intentar reaccionar

Una vez resuelta la posible reacción de la Unidad defensora, la Unidad atacante hace su movimiento de carga. Este movimiento será igual al movimiento básico de la Unidad, más la suma de 1D10 cm. Si con este movimiento el jefe de la Unidad logra entrar en contacto con el jefe de la Unidad enemiga, se colocarán el resto de las miniaturas de la Unidad atacante en contacto con miniaturas de la Unidad defensora y a un máximo de 10 cm del jefe de la Unidad atacante

Las miniaturas se trazarán por el camino más corto. Puede ocurrir que la miniatura del Jefe de la Unidad que carga no pudiera colocarse en contacto con la miniatura del Jefe enemigo, por estar detrás de otras miniaturas por ejemplo. Entonces se colocará trabado con la miniatura más próxima al Jefe. Si el resto de las miniaturas no pudieran trabarse con miniaturas enemigas por falta de espacio, se colocarán tocando a otras miniaturas atacantes que si estén trabadas

SECUENCIA DE RESOLUCION DEL COMBATE

Recuento de los dados de combate de los atacantes y de los defensores

Se calculan los modificadores a los perfiles de Agresividad de los atacantes y defensores. En el caso de que haya miniaturas que usen armas diferentes al resto de la Unidad, es posible que se deban aplicar distintos modificadores al perfil. En estos casos, recomendamos usar dados de diversos colores o realizar las tiradas por separado

Ambas Unidades lanzan los dados de combate. Al ser el combate simultáneo es indistinto quien lo realiza primero

Ambas Unidades lanzan sus dados de defensa para cancelar impactos

Se retiran tantas miniaturas como se marque en la tabla de resultados

MODIFICADORES A LA AGRESIVIDAD

Arma/Situación	Modificador
Ser atacante	+1
Arma larga con bayoneta calada	+1
Sable, o arma cuerpo a cuerpo desenvainada	+1
Granadas de fragmentación	+2
Arma Corta	+2
Por cada marcador de Angustia	-1

ARMAS CON BAYONETAS CALADAS , SABLES Y ARMAS DE C/C DESENFUNDADAS

Las Unidades de infantería o caballería equipadas con estas armas, y que están caladas o desenvainadas pueden declarar que las emplean y aplicar los modificadores correspondientes

MODIFICADORES A LA DEFENSA

Arma/Situación	Modificador
Defensor en Cobertura	+1
Defensor Fortificado	+2

RESULTADO DEL COMBATE

DIFERENCIA DE IMPACTOS	RESULTADO	AMBOS	
0	EMPATE	- RETIRAN UNA BAJA - PROSIGUE EL COMBATE	
DIFERENCIA DE IMPACTOS	GRADO DE VICTORIA	GANADOR	PERDEDOR
1-3	VICTORIA	-RETIRA UNA BAJA*. - CONSOLIDA - ADQUIERE UN MARCADOR DE ANGUSTIA	-RETIRA LA DIFERENCIA EN BAJAS. - HUYE - TIRADA DE DEFENSA - ADQUIERE DOS MARCADORES DE ANGUSTIA
3+	VICTORIA APLASTANTE	- RETIRA UNA BAJA*. - CONSOLIDA - ADQUIERE UN MARCADOR DE ANGUSTIA	-DESTRUIDO POR COMPLETO. - RETIRA TODAS LAS MINIATURAS

* Lanzar Dado Baraka. Si sale resultado de Baraka no se retira ninguna miniatura. Si sale el resultado de Fatalidad, se retiran dos miniaturas

CONSECUENCIAS DEL COMBATE

Retirar Bajas	El jugador retira de la Unidad como baja la/s miniatura/s indicadas
Destruído por Completo	El jugador retira todas las miniaturas de la Unidad
Prosigue el Combate	Se inicia una nueva ronda de combate. Se recalculan dados y modificadores. La Unidad que cargó pierde el modificador de Ser atacante. Los defensores también sus bonificadores a la Defensa
Consolida	La Unidad ganadora puede mover en cualquier dirección hasta 1D10 centímetros
Huye	La Unidad perdedora huye. Tomará como dirección, la dirección contraria en la que el jefe de la Unidad que cargó, realizó la carga, alejándose del enemigo. Mueve una distancia igual al doble de la capacidad de movimiento de la Unidad en ese terreno
Tirada de Defensa	La Unidad que huye deberá hacer una tirada de Defensa. Lanzará un dado por cada superviviente de la Unidad ganadora del combate. Por cada tirada fallida, retirará una miniatura adicional
Adquiere un Marcador de Angustia	La Unidad adquiere tantos marcadores de Angustia como se indica.

MORAL

Una Unidad puede tener tantos marcadores de Angustia como marca su perfil de Moral. Una vez se llega a esta cifra, la Unidad entra en Pánico. Cualquier marcador adicional de Angustia que quedará por ponerle a la Unidad, se descarta. En cuanto adquiera este último marcador de Angustia, deberá hacer una tirada en la siguiente tabla, y aplicar el resultado para ver su comportamiento. Este resultado se aplica antes de la acción que fuera a llevar a cabo la Unidad o de acciones de otras Unidades

TABLA DE PANICO

D10	Resultado
1	¡Con dos cojones! La Unidad es inmune al pánico. Retira dos marcadores de Angustia. Puede seguir combatiendo con normalidad.
2-3	¡En peores plazas hemos toreado! La Unidad aguanta la posición. Retira un marcador de Angustia
4-6	Paralizados. La Unidad aguanta la posición. Hace Cuerpo a Tierra. Es incapaz de moverse el resto del Impulso. En el siguiente impulso deberá Reagruparse lo primero para poder actuar.
7-9	¡Nos cazan como conejos! La Unidad realiza 2 acciones de movimiento hacia su borde de la mesa, presa del pánico. Pierde para el resto de la partida 1 punto de su Perfil de Moral. No puede hacer nada más el resto del Impulso. En el siguiente impulso deberá Reagruparse lo primero para poder actuar. Si la Unidad no se activa, volverá a huir 2 movimientos al final del impulso. Si el jefe de la Unidad sale por un borde de la mesa, la Unidad se considera destruida.
10	¡Corred y salvad el pellejo! Cada miembro de la Unidad corre para salvar su vida. La Unidad es destruida.

Modificadores a la tirada

Unidad veterana -1 a la tirada

Unidad Bisoña +1 a la tirada

Armas de apoyo: la tirada de 7-9 se trata como 10.

REAGRUPARSE

Las Unidades que han sufrido Marcadores de Angustia, para volver a ser más eficaz en el combate. Pueden intentar descartarse de ellos con la acción Reagruparse,

Una unidad que lleva a cabo una acción de Reagruparse no puede hacer ninguna otra acción más en esa activación. Consume toda la activación, tuviera una, dos o tres acciones.

Además deberá ser siempre la primera activación que realice en un Impulso. No puede realizarse en segundas o posteriores activaciones.

Solo podrá realizarse una acción de Reagruparse por Impulso.

Para realizar la acción de Reagruparse no es necesario que la Unidad tenga que hacer un chequeo de Acción.

CHEQUEO DE REAGRUPAMIENTO

DADO BARAKA	Resultado
BARAKA	Se descarta de dos marcadores de Angustia
FATALIDAD	No se descarta de marcadores de Angustia
OTRO	Se descarta de un marcador de Angustia

CADENA DE MANDO

Diferenciamos entre jefe de Unidad y mandos.

Los mandos son Personajes, que pueden ir con Unidades o ir por libre fuera de ellas. Los mandos a su vez tienen un radio de mando sobre las Unidades a su cargo, estableciéndose una cadena de mando. Así por ejemplo, un sargento, **nivel I**, tendrá bajo sus órdenes a dos o tres escuadras; un teniente, nivel II, a dos o tres sargentos de su sección; y un capitán, **nivel III**, a dos o tres tenientes de su compañía. Los Niveles superiores de mando exceden a la representación de una partida.

En el caso de usarse mandos superiores a capitán por usarse un escenario histórico, este se considerará un mando **nivel III**.

Los Niveles de mando vienen marcados en los diferentes perfiles de las listas de ejército.

Un mando siempre puede influir a Unidades de su cadena de mando.

La distancia de mando es de 30 cm. Esta distancia siempre se medirá desde la miniatura de un mando a la miniatura del otro mando

BAJO MANDO

Una Unidad dirigida por un mando, siempre se podrá beneficiar de estar en distancia de mando de un Nivel superior, siempre que sea de su cadena de mando. Todas las tiradas de Entrenamiento se ven beneficiadas en un +1.

JEFE DE Unidad

Todas las Unidades del juego tienen una miniatura que será designada como Jefe de Unidad. Es importante definir la miniatura que es jefe de la Unidad, ya que a efectos de las reglas, se usará como referencia. También la capacidad para obedecer órdenes dependerá del Jefe de la Unidad. La falta de este acarrea una penalización de -2 al Entrenamiento