

# ÓRDENES

| Nombre                         | NIVEL           | COSTE                  | EFECTO   |
|--------------------------------|-----------------|------------------------|--|
| <b>Dirigir desde el frente</b> | <b>III</b>      | <b>3 FAs</b>           | El mando valora la situación cerca de la línea de combate y dirige a sus tropas. Una unidad que se encuentre dentro de su cadena de mando recibirá órdenes expresas de éste. La unidad recibe un <i>Marcador de Mando</i> . Si gasta el marcador en cualquier momento del impulso, la unidad podrá hacer una acción o una reacción, sin tener que llevar a cabo un chequeo de Acción o Reacción. Este Marcador de Mando se retira al final del Impulso si no se ha usado.  |
| <b>¡A por ellos!</b>           | <b>II</b>       | <b>2 FAs</b>           | El mando ordena a todos los hombres bajo su mando y en cadena de mando hacer una activación.<br>Podrá activar a todas las unidades de su mando. Pero solamente podrán hacer acciones de movimiento. Estas activaciones deben seguir las reglas generales (si la unidad que se activa debe hacer un chequeo de Acción lo hará, se perderán marcadores de apuntar, etc.) Las unidades que se activen con esta orden se consideran activadas a efectos de siguientes activaciones (pon una Ficha de Orden para marcarlo). Un enemigo puede reaccionar, pero solo contra una de las unidades que realicen ¡A por ellos! Si el enemigo roba la iniciativa, deberá esperar a que se terminen de activar todas las unidades enemigas que recibieron esta orden, antes de comenzar con sus activaciones. |
| <b>¡Dadles duro!</b>           | <b>I</b>        | <b>1 FA</b>            | El mando da órdenes precisas para mejorar determinadas acciones a las unidades.<br>Una unidad bajo su mando gana un Marcador de Mejora. Antes de activarse deberá decir si usa o no este marcador. Si lo usa mejora en 1 el perfil que desee... Estas activaciones deben seguir las reglas generales (si la unidad que se activa debe hacer un chequeo de Acción lo hará, se perderán marcadores de apuntar, etc.). Si no se activa, por fallar el chequeo, por ejemplo, o por término del Impulso, perderá el marcador.   |
| <b>¡Reagrupaos!</b>            | <b>TODOS</b>    | <b>2 FAs</b>           | El mando comienza a lanzar palabras alentadoras (o insultos) a una unidad. Una unidad dentro de su cadena de mando. No es necesario que la unidad realice ningún Chequeo de Acción. Deberá lanzarse un Dado Baraka. Si sale Baraka retirará todos los Marcadores de Angustia. Si sale Fatalidad, no podrá retirar ningún marcador. Con cualquier otro resultado retira tres Marcadores de Angustia. Esta orden puede darse en cualquier momento del Impulso a diferencia de la Acción Reagruparse. Una unidad que haya hecho la Acción Reagruparse podrá recibir esta orden en el mismo Impulso, excepto si sacó Fatalidad en la tirada de Reagruparse. Está demasiado afectada psicológicamente para poder volver a intentarlo.   |
| <b>¡Avance por escuadras!</b>  | <b>II y III</b> | <b>1 FA por unidad</b> | El mando ordena hacer un avance con fuego, coordinado, a todas las escuadras bajo su mando.<br>Un jefe de sección solo podrá ordenarlo a su sección, mientras que un jefe de compañía a todas las unidades de la compañía. Estas unidades deberán estar además en cadena de mando. Las unidades designadas podrán realizar una única acción de Mover o Disparar. Las unidades deben hacer un chequeo de Acción para obedecer, fuera necesario o no, de acuerdo a las reglas generales. Las unidades no recibirán Fichas de Ordenes por estas acciones y no se consideran activadas a efectos de futuras activaciones.  |