Ganar puntos de mando

- Cuando un bando juega una carta del bando rival (una carta Tropas, la carta ¡Adelante! o la carta Moral), gana 1 Punto de Mando.
- Cuando un bando resuelve su carta ¡Adelante!, puede decidir en lugar de resolver una acción con cada 1 de sus Oficiales y unidades Élite, ganar 1 Punto de Mando, más 1 punto por cada uno de sus Oficiales en juego que no estén Huyendo.
- Cuando juegas una carta Tropas que pertenece a tu bando, pero todas tus unidades de este tipo han sido eliminadas, ganas 1 Punto de Mando.
- Algunas reglas o condiciones especiales pueden otorgar puntos de mando a un bando.

Habilidades de mando

AL ACECHO (1)

Esta habilidad permite a una unidad de tu ejército realizar una acción de Vigilancia.

RESERVA (1)

Esta habilidad te permite poner una carta Tropas de tu bando que tengas en tu mano, boca abajo cerca de tu Reserva de Mando. Mientras esta carta esté boca abajo, puede jugarse como si estuviera en tu mano.

AUTORIDAD (3)

Esta habilidad permite reagrupar automáticamente una unidad que esté Huyendo. Cada miniatura de la unidad que se reagrupa puede orientarse inmediatamente en la dirección que quiera, pero no puede moverse. Retira el marcador de Huida de la unidad.

ORDEN (2/3/4)

Esta habilidad permite resolver una acción con una unidad que controles.

El coste en puntos de mando de esta depende del número de miniaturas de la unidad:

- 4 puntos de por una unidad de 12 miniaturas o más.
- 3 puntos por una unidad de 8 a 11 miniaturas
- 2 puntos por una unidad de 7 miniaturas o menos.

PREPARACIÓN (4)

Esta habilidad permite elegir una carta Tropas de tu bando que se encuentre en el descarte, y colocarla de nuevo en tu mano (esto puede hacer que tengas más de 3 cartas en mano).

Movimiento

Movimiento base 4”	
Miniatura con el rasgo Explorador.	+1”
Miniatura con el rasgo Nativos.	+1”
Miniatura con el rasgo Caballería.	+4”
Miniatura con el rasgo Caballería Ligera.	+6”
Miniatura que no tenga ningún enemigo a 24” o menos.	+2”

Efectos del Terreno	
Terreno Accidentado	-1”
Terreno Muy Accidentado	-2”
Obstáculos	-1”
Carretera • Miniatura individual/Unidad en Columna • Otros	 +4” +2”

Clasificación de Terrenos

Elemento de Terreno	Categoría	Altura	Cobertura
Barrera	Obstáculo	Bajo	Ligera
Seto	Obstáculo	Bajo	Densa
Muro o terraplén	Obstáculo	Bajo	Sólida
Campo de cultivos	Zona muy accidentada	Alto	Ligera
Matorrales	Zona accidentada	Bajo	Ligera
Vergel	Zona accidentada	Alto	Ligera
Bosque	Zona accidentada	Alto	Densa
Pantano	Zona muy accidentada	Bajo	Ligera
Pedregal	Zona muy accidentada	Bajo	Sólida
Empalizada o muro	Obstáculo	Alto	Ninguna
Carro	Obstáculo	Alto	Ninguna
Carreta	Obstáculo	Bajo	Ninguna

Tabla de Localización

Distancia de Localización									
2”	4”	8”	12”	18”	24”	36”	48”	96”	120”

Modificadores :

La miniatura a localizar…	
… posee un marcador de Humareda.	+3 Columnas
… es Montada.	+1 Columna
… es una pieza de artillería, carro o alguna embarcación.	+2 Columnas
… está en una zona de cobertura ligera o detrás de un obstáculo que ofrece cobertura ligera.*	-3 Columnas
… está en una zona de cobertura densa o sólida o detrás de un obstáculo que ofrezca una cobertura densa o sólida.*	-4 Columnas
… posee la regla Explorador o Nativos.	-1 Columna
… es un marcador de Movimiento Oculto.	-2 Columnas

** Es necesario que la miniatura (o el marcador) esté a 2” o menos del obstáculo, y que la línea de visión de la miniatura que quiere localizarla pase por este obstáculo.*

La miniatura que quiere localizar…	
… posee la regla Explorador.	+1 Columna

Terreno	
Por cada obstáculo (como un muro, unos matorrales, etc) que atraviese la línea de visión hacia la miniatura a localizar*.	-1 Columna
Por cada sección completa de 6” de zona de cobertura ligera que atraviese la línea de visión hacia la miniatura a localizar.	-1 Columna
Por cada sección completa de 3” de zona de cobertura densa o sólida que atraviese la línea de visión hacia la miniatura a localizar.	-2 Columnas

** No se aplica si la miniatura a localizar o la miniatura que quiere localizar está a 2” o menos del obstáculo.*

Condiciones climáticas (aplicar solo la más restrictiva)	
Lluvia fuerte	-1 Columna
Penumbra	-2 Columnas
Oscuridad o bruma	-3 Columnas
Niebla o tormenta	-5 Columnas

Armas a distancia

	Alcance	Potencia*	Regla especial
Arco	18”	6+/7+	
Armas arrojadizas	6”	6+	Arma de un solo disparo
Pistola	8”	4+	Arma de un solo disparo
Mosquete	24”	4+/6+	Arma de pólvora negra
Trabucos	16”	5+/7+	Arma de pólvora negra
Carabina	16”	4+/6+	Arma de pólvora negra
Fusil largo	72”	4+/5+	Arma de pólvora negra
Fusil rayado	72”	4+/5+	Arma de pólvora negra
Fusil	72”	4+/5+	
Carab. de repetición	24”	4+/5+	
Artillería	120”	2+	

** El primer número es para los disparos a una Distancia igual o menor a la mitad del alcance del arma, el segundo a más de la mitad del alcance.*

Test de reacción

Cuando una unidad deba realizar un chequeo de reacción, lanza 1D10 y aplica al resultado los modificadores necesarios de la siguiente lista.

Modificadores comunes para todo chequeo de reacción	
+1	La unidad es un Oficial o al menos un Oficial de su tipo de tropa se encuentra a 6”.
+1/+2	La unidad está compuesta por al menos 6 miniaturas / 10 miniaturas.
+2	La unidad está en formación.
-3	La unidad no es un Oficial y posee 3 miniaturas o menos.
-3	El chequeo es consecuencia de la resolución de una carta de Moral.

Modificadores a aplicar únicamente por Disparo	
+1	La unidad tiene el rasgo Nativos y está totalmente colocada en una zona que ofrece cobertura ligera o densa.
+1	Todas las miniaturas de la unidad están tapadas contra este disparo por una cobertura sólida.
-1	El chequeo es debido a una salva de disparos / La unidad no tenía línea de visión o no había localizado al que dispara antes del disparo*.
-2	La unidad ha sufrido al menos 3 bajas a causa de este disparo.
-1	El chequeo es debido a un disparo de artillería o a un disparo de una unidad en Orden Cerrado.

** No aplicar más de 1 vez el modificador, incluso si varias circunstancias se aplican.*

Modificadores aplicables únicamente tras un Cuerpo a Cuerpo	
-X	X se corresponde al número de bajas que la unidad ha sufrido durante el cuerpo a cuerpo.
+2	Tu bando posee al menos el doble de miniaturas trabadas en el cuerpo a cuerpo que el bando rival.
-2	El cuerpo a cuerpo ha sido un ataque sorpresa.
+2	No has sufrido bajas, o has sufrido menos que la unidad rival.

Disparo

Modificadores de disparo (aplicar sobre el resultrado del dado)	
-1	Disparo precipitado
-2	Disparo a largo alcance (más de 12”)
-4	Disparo a alcance extremo (más de 24”)
-1	Por obstáculo que atraviese
-1	Objetivo en Orden Abierto
-1	Obejtivo en cobertura ligera*
-2	Obejtivo en cobertura densa*
-4	Obejtivo en cobertura sólida*
+1	Objetivo montado
+2	Objetivo grande (carro, embarcación)

**Se aplica igualmente si la línea de visión del tirador atraviesa al menos 3” de una zona que ofrece dicha cobertura, incluso si el objetivo no se encuentra en ella. Solo aplicar el penalizador más restrictivo de entre los 3 penalizadores de cobertura.*

Modificadores para herir	
-3	Si el disparo es imposible

Cuerpo a Cuerpo

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Sable: +1 a las tiradas de ataque (la caballería que se ha enfrentado a la infantería). +1 a las tiradas de defensa (en todas las circunstancias).

Armas navales: +1 a las tiradas de ataque.

Lanza de caballería: +2 a las tiradas de ataque (si ha cargado cuerpo a cuerpo). Resuelve sus ataques antes que el defensor. Sus dados de defensa sufren un -1.

Modificadores en las tiradas de defensa

Ataque Sorpresa	-2
Posición defendida	Relanza cada dado de defensa 1 vez.

Retroceder y Huir del combate

Retroceder del combate: Lanza 1D10 por cada miniatura, por cada resultado de 0 eliminas una miniatura de la unidad.

Huir del combate: Lanza 1D10 por cada miniatura, por cada resultado de 0, 1, 2 o 3 eliminas una miniatura de la unidad.

Valor de Reagrupamiento

	5+ Curtido	4+ Hostigador	5+ Indígena	6+ Recluta	7+ Guerrero	7+ Miliciano
<0	Desbandada	Desbandada	Desbandada	Desbandada	Desbandada	Desbandada
0	Huida	Huida	Huida	Huida	Huida	Huida
1						
2	Retroceso y Aturdida	Retroceso y Aturdida	Retroceso y Aturdida	Retroceso y Aturdida	Retroceso y Aturdida	Retroceso y Aturdida
3						
4						
5	Retroceso o Aturdida	Retroceder	Retroceso y Aturdida	Retroceso o Aturdida	Sin Efecto	Retroceso y Aturdida
6			Retroceder			Retroceder
7	Sin Efecto	Sin Efecto				
8+			Sin Efecto	Sin Efecto		Sin Efecto