

YO TE DIRÉ...(Ayuda de juego 1.6)

ACCIONES			
Acción	Coste	Veces x impulso	Notas
Reagrupar	2PA	1	1ª acción del impulso. No cuenta como activación para la generación de fatiga.
Mover	1PA	3*	+1PA si se llega al contacto con enemigo (cargar). Ver activación especial movimiento en caminos.
Disparar	2PA	1	
Hostigar	1PA	1*	½ dados al disparo. Reduce un nivel el movimiento. No puede cargar.
Cuerpo a tierra	1PA	3*	½ dados al disparo. ½ dados en melé. Un nivel menos de movimiento. Aumenta un nivel de cobertura.
Oportunidad	2PA	1	Última acción de la unidad en el impulso.
Recargar	3PA	2	Debe hacerlo las ametralladoras cuando encasquillada.

*Cuenta en los límites de 1 disparo por impulso y 3 acciones de movimiento.

Arma	Alcance
Pistola	M
Mosquete, carabinas armas obsoletas	L
Rifles	L+M
Cañones	Ilimitado Metralla L
Ametralladoras	2xL

Dados defensa al disparo/melé	
Tipo de cobertura	Dados de defensa
Sin cobertura	d6
Cobertura ligera	d8
Cobertura media	d10
Cobertura pesada	d10 (especial)

REAGRUPAR	
Resultado de 2d6	Efecto
Igual a la moral	Recupera un nivel de moral. De desmoralizada a acobardada. De acobardada a normal.
Menor a la moral	Recupera un nivel de moral. Por cada punto por debajo de su moral retira un marcador de estrés.
Resultado 12 o +	La unidad se desbanda y es retirada del campo de batalla.
Resultado 2 o -	Recupera un nivel de moral. Por cada punto por debajo de su moral retira un marcador de estrés. Adicionalmente recuperas una figura eliminada de la unidad. Nunca puede llegar a igualar su fuerza original. Siempre se quedará una figura por debajo.

Movimiento de las unidades	
Inf/Cab desmont.	M
Art.	C/M*
Cab.	L
* Enganchada	

Mano de cartas	
Veteranos	5
Regulares/ Veteranos	4
Conscriptos	3

Distancias	
Largo (L)	30cms
Medio (M)	15cms
Corto (C)	10cms
Muy corto (MC)	5cms

Resultado de la melé	
Diferencia de bajas	Efecto
0	Se realiza una nueva ronda de combate. Ningún bando cuenta con el beneficio de cobertura.
1	El perdedor se retira C y chequea moral.
2	El perdedor se retira M, pierde 1 figura y chequea moral.
3 o más	El perdedor se retira M, pierde 2 figuras y chequea moral.

Gestión del estrés		
Tipo de activación de la unidad	Coste	Efecto
Movimiento/carga	1	La unidad reduce un nivel de movimiento (después de descontar efectos del terreno). <i>EJ: de M pasa a C.</i> Sólo se puede usar un estrés para reducir el movimiento. Una unidad que carga no puede ver reducido su movimiento por la estrés.
Disparo	1	La unidad que dispara elimina un acierto por cada punto de estrés que utilice el contrario.
Melé	1	La unidad elimina un acierto por cada punto de estrés que utiliza el contrario.
Reagrupar	1	Por cada punto de estrés la unidad sufre una penalización de +1 al chequeo de moral.
Chequeos de moral	1	Por cada punto de estrés la unidad sufre una penalización de +1 al chequeo de moral.
Hostigar	1	Cuando una unidad es activada el contrario anuncia si penaliza el movimiento o el disparo de esa unidad (como se ha descrito arriba), pero sólo una de las dos partes de la activación puede ser afectada (o el disparo o el movimiento).

<i>Modificadores a la tirada de dados en los chequeos de moral:</i>
<p>+1 si la unidad está acobarda.</p> <p>+2 si la unidad está desmoralizada.</p> <p>-2 la unidad que lleva incorporada la sección de mando.</p> <p>-1 la unidad está a L del mando (si va independiente), o a M del mando (si está añadido a otra unidad).</p> <p>-1 la unidad que chequea está en cobertura ligera. (Sólo en reagrupar)</p> <p>-2 la unidad que chequea está en cobertura media/pesada. (Sólo en reagrupar)</p> <p>+X la estrés empleada por el contrario para modificar el chequeo de moral.</p> <p>+Y las figuras eliminadas en el momento de la causa del chequeo (disparos, melé, no en reagrupar).</p> <p>+2 el oficial al mando de la compañía ha sido eliminado (en el momento de la eliminación).</p> <p>+2 si la unidad está al 50%.</p> <p>+1 si ha recibido bajas por artillería o ametralladoras.</p> <p>-1 La unidad que hace un chequeo de moral para reagrupar y falla se ve beneficiada de un modificador de -1 en el siguiente chequeo de reagrupar que haga.</p>