

VALOR Y FORTALEZA V3.1 HOJA DE REFERENCIA

SECUENCIA DE JUEGO:	1 FASE DE DESTINO	2 FASE DE DISPARO	3 FASE DE ACCIÓN	4 FASE DE COMBATE
---------------------	-------------------	-------------------	------------------	-------------------

1 FASE DE DESTINO

El jugador activo roba una carta de su mazo

2 FASE DE DISPARO

Disparar al objetivo más cercano

Modificador del Valor D	Situación	Alcances de las Armas	
Mitad del Valor D	Columna de Ataque	Mosquete	12"
Mitad del Valor D	Cuadro	Rifle	18"
Mitad del Valor D	Infantería en Terreno Defendible	Carabina	12"
Mitad del Valor D	Oscurecido (sólo visible para la mitad o menos del frontal del atacante)	Disparo de Hostigador	+6"
Mitad del Valor D	Usando disparo de hostigador	Artillería:	
+2	Disparando Bote de metralla (cuenta como 2 unidades si apoya)	Campo	48"
+1	Apoyo de Disparo (por unidad amiga, max 3)	Pesada	54"
+1	Objetivo Denso (en columna o cuadro) solo para la Artillería	A Caballo	36"
+1	Enfilado (atacante no es visible por objetivo)	Bote de Metralla	12"
0	Columna de Marcha (tampoco puede apoyar)	Cohetes	60"
Modificadores a la tirada IMPACTO AL 4+			
+1	Atacante y todos los apoyos son Artillería Pesada		
-1	Atacante Principal está Aturdido		
-1	Objetivo en cobertura ligera		
-2	Objetivo en cobertura pesada		
-1	Cohetes (atacante principal o apoyo)		
Repetir los 1	Los 1 si el atacante principal es Mosquetería disciplinada y está en línea		
Mitad de Bajas	Infantería o Caballería en Orden Abierto, Infantería Ligera en Terreno Defendible		

Línea de Visión: Hay línea de vision si el objetivo está al menos parcialmente en el arco frontal y se puede trazar una línea recta hasta él sin pasar por un obstaculo (T.2.5) o a 1" de cualquier otra unidad (a menos que la otra unidad este en Terreno Defendible)

3 FASE DE ACCIÓN

Acciones		Movimiento	
• ¡No se permite ninguna acción si la unidad ha disparado!		18"	Caballería
Las unidades que han disparado con Hostigador o son Artillería a Caballo pueden realizar una acción, pero no pueden asaltar.		12"	Inf. en columna
• La primera brigada que se active en cada turno se activa automáticamente si su líder de brigada está a menos de 24" del Comandante en Jefe.		9"	Inf. en Orden Abierto
• Una unidad debe superar una prueba de Mensajero		9"	Inf. en Form. Compacta
si comienza el turno a más de 12" de su comandante de brigada.		8"	Infantería en línea
• Mover (puede reorganizarse*), debe mantenerse a más de 3" del enemigo.		3"	Infantería en cuadro
• Retirada (puede reorganizarse*), debe terminar a más de 3" del enemigo.		18" / 12" / 6"	Artillería: cab, campo, pesada atalajada
• Asalto debe terminar con al menos 3 miniaturas en contacto con el enemigo.		9" / 3" / 1"	Artillería: cab, campo, pesada desatalajada
• Doblar como Mover pero dobla la distancia, debe permanecer a más de 18" del enemigo.		36"	Líderes
• Reagruparse Lanza 1D6 por cada marcador de pérdida en la unidad.		+6	Veloz
Se retira un marcador de pérdida de la unidad por cada tirada de 6 o más.		Doble distancia	Doblar
		1" = 1/2"	Col. de marcha en carretera
		1" = 2"	Terreno difícil, no Ord. Abierto
		-4"	Cruzando Barrera
Pruebas	Modificadores		
Activación	2+	-1	Alguna unidad de la brigada huyó.
Mensajero	4+	+2	Destacamento, Cab. Ligera, Infantería Ligera en una Brigada Ligera.
Reagruparse	6+	+1	Si la unidad está a más de 12" del enemigo.

* no si se reforma a cuadro, o son Estoicos

4 FASE DE COMBATE

Modificador del Valor C	Situación
+ Mitad del Valor D	En línea (el objetivo es visible y no en Terreno Defendible)
+1	En Columna de Ataque (Si el objetivo está en Terreno Defendible)
Valor C = 1	Columna de Marcha (no puede apoyar en combate)
+2	Apoyo en el Combate (max 3)
+1	Apoyo en el Combate (la unidad está en Orden Abierto)
+1	Apoyo de Brigada (max 1)
+1	En cuadro, o es Infantería en Terreno Defendible
Mitad del Valor C	Caballería o Artillería luchando o defendiendo en Terreno Defendible o Difícil
-1	En orden Abierto (a menos que esté en cobertura)
+1	Denso (Artillería luchando contra objetivo en Columna de marcha, ataque, o cuadro)
+1	Enfilado (el atacante no es visible para el objetivo)
Mitad del Valor C	Flanqueado (solo una miniatura del frontal o ninguna, está en contacto con el objetivo)
+2	Bote de Metralla, (cuenta como 2 en apoyo en el combate)

Modificadores a la tirada IMPACTO AL 4+

+1	Atacante principal sin marcadores de bajas
+1	Atacante principal y todos los apoyos en combate son Artillería Pesada
-1	Atacante principal está Aturdido
Repetir los 1	Atacante principal tiene Caballería Pesada (el objetivo no está en cobertura)
Repetir los 1	Atacante principal tiene Mosquetería Disciplinada (está en línea)
Repetir los 1	Atacante principal tiene Impulso (y está en columna de ataque)

Resultados del Combate

Ganador: No efectúan pruebas de valor

Empate: El jugador activo gana, a menos que el defensor este más alto en una colina o en terreno defendible, y el activo no

Huidas automáticas: La infantería derrotada por caballería*, Cuadros y artillería derrotados

Retirada de la Caballería: La caballería* (después del test de valor, si es pertinente), debe retirarse. La caballería si ganó se retira si lo desea

* Incluyendo la caballería que presta apoyo. Huidas automáticas y Retirada de la caballería no se aplican si ambas unidades están en Terreno Defendible.

VALOR Y FORTALEZA

Desmoralizada	Una unidad está desmoralizada si sus bajas son iguales a su Tenacidad
Test de Valor	Efectúalo por cada baja que sufra una unidad desmoralizada. La unidad huye si falla
Unidad que Huye	La unidad se retira del juego. Las unidades de la brigada harán un test de Fortaleza
Test de Fortaleza	Al final de la fase por cada unidad de la brigada que huyó en esta fase La Brigada Flaquee si se falla algún test
Brigada Flaquee	Las Unidades desmoralizadas huyen, y las que están a 6" del enemigo sufren una baja El ejército sufre una derrota
Brigada Deshecha	Una Brigada está deshecha cuando su última unidad huye. El líder se retira. El ejército sufre una derrota

Modificadores a la tirada

Test de valor	ÉXITO AL 4+
+1	En la fase de disparo
Repetir los 1	La unidad es Estoica
Éxito Automático	Si la unidad ganó el combate
Fallo Automático	Si la unidad perdió y es Artillería, un cuadro o infantería derrotada por caballería
Test de Fortaleza	ÉXITO AL 4+
+1	Si la brigada tiene 5 o más unidades sin desmoralizar
+1	Si el líder de Brigada está a 12" o menos del Líder de Ejército
-1	Si todas las unidades del resto de la brigada están desmoralizadas