

CADENA DE MANDO

En medio del fragor de la batalla, la victoria no siempre depende de la fuerza de las armas, sino también de la información. Mensajeros corren entre filas, estandartes se alzan como señales y las palabras del comandante viajan de unidad en unidad, tratando de imponerse al caos del combate. Pero un mensaje que no llega a tiempo puede sellar el destino de todo un ejército, y unas órdenes capturadas por el enemigo pueden volverse tan letales como la hoja más afilada...

Material necesario:

- 2 fichas de evento

Preparación:

- Al inicio de la partida, cada jugador coloca una ficha de evento en la carta de perfil del comandante o la unidad que contenga al comandante. Esta ficha representa las órdenes del comandante.
- Las compañías deberán desplegar a su comandante durante la fase de despliegue (no pueden aplicar Explorador o Emboscador, pero puede desplegarse dentro de una unidad).

Transmitir órdenes:

- Al final de su activación, una unidad que tenga la ficha de evento en su carta de perfil (unidad transmisora) puede tratar de transmitirla a otra unidad aliada a 3 pasos de ella que no esté trabada en combate (unidad receptora).
- Para ello, la unidad transmisora realizará una prueba de VOL, añadiendo un éxito automático si la unidad receptora contiene o es un personaje.
- Si se obtienen al menos dos éxitos en la prueba de VOL, mueve la ficha de evento de la carta de la unidad transmisora a la unidad receptora.
- Una unidad que ya haya sido transmisora durante la partida no puede actuar como receptora.

Perder órdenes:

- Si una unidad que tuviera una ficha de evento en su carta de perfil huye o es destruida, la compañía que la controla colocará la ficha de evento en el campo de batalla, adyacente al líder, antes de retirarla del campo de batalla o realizar el movimiento de huida.

Capturar órdenes:

- Si una ficha de evento se encuentra en el campo de batalla, cualquier unidad podrá recogerla realizando una acción simple (esta unidad puede ser aliada o rival).

Puntuación:

- Al final de cada ronda, cada compañía que transmitió órdenes a una unidad aliada durante esa ronda obtiene 1PA.
- Al final de la partida, si una compañía tiene ambas fichas de evento sobre cartas de perfil de sus unidades, obtiene 1PA.