

RESUMEN REGLAS V2

BOLT ACTION

EL TURNO

1. FASE DE ÓRDENES.

1. Extrae un dado de orden de la bolsa y dáselo al jugador que corresponda.
2. El jugador elige una de sus unidades y le da una orden. Coloca el dado de orden junto a la unidad para mostrar que esa unidad ya ha recibido una orden. Una vez una unidad ha recibido una orden, no puede recibir otra durante ese turno.
3. Si es necesario, el jugador llevará a cabo un chequeo de orden para determinar si la unidad obedece o no.
4. La unidad ejecuta la acción resultante.
5. De vuelta al punto 1, una vez todas las unidades que puedan recibir una orden la han recibido, la fase de órdenes finaliza.

Comienza la fase de finalización del turno.

2. FASE DE FINALIZACIÓN DEL TURNO

Retira los dados de orden de las unidades destruidas. Introduce el resto de los dados de orden excepto los de las unidades que quieran conservar su orden de emboscada o cuerpo a tierra (en este caso se quita 1D3 marcadores).

ÓRDENES Y MARCADORES

Cada unidad cumple una de las siguientes órdenes por turno (a decisión del jugador, cuando uno de los dados del color de su ejército salga de la bolsa):

ORDEN	ACCIÓN
1. DISPARAR	La unidad no se mueve sino que abre fuego con sus armas con plena eficacia.
2. AVANZAR	La unidad puede moverse 6" y después disparar sus armas con -1 al impactar.
3. CORRER	La unidad mueve 12" pero no puede disparar.
4. EMBOSCADA	La unidad no se mueve ni abre fuego. Puede interrumpir cualquier movimiento de una unidad enemiga disparándole en cualquier momento del movimiento. En ese caso, se gira el dado a 1. Disparar. Una unidad en emboscada puede reaccionar echando cuerpo a tierra, en ese caso gira el dado a cuerpo a tierra. Si no se ha disparado, se puede conservar el dado en emboscada al final del turno, y entrar al siguiente en emboscada. Por otra parte, puede tirar 1D6 y si sale 4+, puede efectuar un disparo, si sale 3 o menos, se devuelve el dado a la bolsa.
5. REAGRUPARSE	Si una unidad marcada consigue con éxito reagruparse (para este chequeo no contarán los marcadores que tenga la unidad), perderá 1D6+1 marcadores.
6. CUERPO A TIERRA	La unidad no se mueve ni abre fuego obteniendo un -2 para ser impactada. No se realiza chequeo de orden para cumplir esta orden (por ello no pierde marcador al realizar con éxito la orden). Se puede conservar el dado en cuerpo a tierra al final del turno, y entrar en el siguiente en cuerpo a tierra. Cuando una unidad marcada hace esto, perderá inmediatamente 1D3 marcadores.

Una unidad que no está marcada ejecuta automáticamente cualquier orden recibida.

Si la unidad tiene uno o más marcadores, debe realizar un chequeo de orden: tira 2D6, si el resultado es igual o inferior al valor modificado de la moral de la unidad, la unidad pasa el chequeo, pierde un marcador y a continuación ejecuta la orden. Si el resultado es superior, el chequeo habrá fracasado, la unidad deberá ejecutar una acción de cuerpo a tierra en vez de la orden original.

CALIDAD	MORAL	EJEMPLOS
Bisoñas	8	Reclutas, poca instrucción y sin experiencia
Regulares	9	Instrucción normal y algo de experiencia
Veteranas	10	Instrucción especial y amplia experiencia
Cada marcador de la unidad supone una penalización de -1 en su moral.		
Si el jefe de pelotón es asesinado, la unidad sufrirá permanentemente un -1 en su moral. Las armas con dotación y los equipos de armas no tienen jefes pero si el equipo queda reducido a un solo miembro también sufrirá una penalización permanente de -1 a la moral.		

Si en el Chequeo de Orden se obtiene un doble seis se tira en la tabla de FUBAR. Si se obtiene un doble uno, la unidad recuperará 1D6+1 marcadores.

TABLA DE FUBAR (FUCKED UP BEYOND ALL RECOGNITION)

1-2	Fuego amigo: Coloca la orden de disparar en el dado. El jugador contrario elegirá el objetivo, dicho objetivo deberá tener una unidad enemiga a menos de 12". Si no hay ninguna, la unidad se echa cuerpo a tierra.
3-6	Pánico: La unidad ejecutará una orden de correr y se alejará lo más rápidamente posible de la unidad enemiga visible más cercana. Si no hay ningún enemigo visible entonces echará 6. Cuerpo a tierra.

Si una unidad recibe tantos marcadores como su valor moral original o más es destruida automáticamente. Una unidad no puede tener una moral modificada mayor de 10 ni menor de 2.

MOVIMIENTO

La infantería avanza hasta 6" y corre hasta 12"

Ninguna miniatura debe quedar separada a más de 1" de otra miniatura de su unidad.

Es necesario dejar un espacio de más de 1" de separación entre las diferentes unidades (amigas o enemigas).

Las miniaturas individuales pueden desplazarse atravesando otras unidades amigas, pero finalizado el movimiento deberán estar a más de 1" de ellas.

TERRENO	INFANTERÍA	ARTILLERÍA	VEHÍCULOS DE RUEDAS	VEHÍCULOS DE ORUGAS
Campo abierto	OK	OK	OK	OK
Terreno accidentado	No correr	No*	No	No correr
Obstáculo	No correr	No	No	OK*
Construcción	OK	No*	No	No(!)
Camino	OK	OK	x2	x2

Leyenda:

OK: Velocidad normal o por defecto.

OK*: puede atravesarlo a no ser que haya sido designado como obstáculo anticarro, bocage, infranqueable o equivalente.

No correr: puede atravesarlo con una acción de avanzar, pero no de correr.

No: la unidad no puede entrar ni desplazarse en absoluto.

No*: la unidad no puede entrar ni desplazarse pero puede haber sido desplegada al comienzo del juego.

No(!): los carros de combate pesados o superpesados pueden atravesar y derribar construcciones.

x2: la velocidad se multiplica por dos

DISPARO

1. DECLARA TU OBJETIVO

Una unidad dispara con todas sus armas contra un mismo objetivo (excepto las armas de un solo disparo, que pueden elegir otro objetivo cada una de ellas).

Las miniaturas de una misma unidad pueden ver y disparar a través de otras miniaturas de la unidad.

Sin embargo, las miniaturas no pueden disparar a través de unidades amigas ni trazar una línea de fuego a menos de 1" de distancia de ellas. No se aplica esta regla cuando sea imposible que los disparos puedan causar daños a esa unidad amiga (como armas ligeras contra vehículos blindados), ni tampoco cuando se utiliza fuego indirecto.

El **terreno denso** (bosques, ruinas...) no oculta línea de visión hacia/desde unidades que se encuentren dentro, pero si la oculta cuando se traza la línea a través del terreno.

2. EL OBJETIVO REACCIONA

Si el objetivo elegido aún no ha realizado ninguna acción puede echarse cuerpo a tierra, colocando un dado de la bolsa junto a la unidad.

3. MIDE EL ALCANCE Y ABRE FUEGO

Se mide la distancia desde cada miniatura hasta la miniatura enemiga más cercana, solo dispararán las miniaturas que puedan ver al menos a un enemigo.

4. TIRA PARA IMPACTAR

Siempre se impacta a 3+ con 1D6, pero se deben aplicar los siguientes modificadores:

MODIFICADORES DE LOS IMPACTOS	
Disparo a quemarropa: Si el objetivo está a 6" o menos.	+1
Por marcador del tirador (acumulable)	-1
Larga distancia: Cuando el objetivo está a una distancia mayor de la mitad del alcance máximo del arma.	-1
Bisoño	-1
Fuego en movimiento	-1
Objetivo cuerpo a tierra	-2
Unidad pequeña: Cuando el objetivo consiste en una o dos miniaturas de infantería.	-1
Cobertura ligera: Las redes de camuflaje o mallas diseñadas para esconder al objetivo se considerarán cobertura ligera, al igual que las vallas, bosques, arbustos, las barricadas de poca madera o construcciones similares.	-1
Cobertura pesada: Se refiere al tipo de cobertura que ofrece una verdadera protección física además de dificultar la visibilidad. Incluye muros y ruinas de piedra, ladrillo, hormigón o de otros materiales igualmente sustanciales, promontorios rocosos, trincheras, zanjas o defensas de sacos de arena.	-2

Si al menos la mitad de las miniaturas que disparan pueden ver sin obstrucciones a al menos la mitad de miniaturas de la unidad objetivo, se consideran sin cobertura.

Si la puntuación total tiene tantos penalizadores que se necesita más de 6, se puede impactar si al sacar un 6, vuelves a sacar un 6 en una segunda tirada.

Si el objetivo sufre uno o más impactos, se coloca UN ÚNICO marcador (salvo algunas armadas pesadas que permiten colocar más de un marcador)

5. TIRA PARA CAUSAR DAÑOS

Coge todos los dados que han conseguido impactar, tíralos y suma a cada dado el valor PEN del arma para ver si el objetivo sufre daños y bajas. La puntuación necesaria para causar daños depende de la experiencia o blindaje del objetivo.

TABLA DE DAÑOS	
TROPAS Y OBJETIVOS NO BLINDADOS	RESULTADO NECESARIO
Infantería/artillería bisoña	3+
Infantería/artillería regular	4+
Infantería/artillería veterana	5+
Vehículos no blindados	6+
ETIVOS BLINDADOS*	RESULTADO NECESARIO
Vehículo blindado	7+
Carro ligero	8+
Carro medio	9+
Carro pesado	10+
Carro superpesado	11+

*Sólo pueden sufrir daños por fuego de artillería pesada.

6. EL OBJETIVO SUFRE BAJAS

Cada impacto que causa daños la unidad objetivo sufre una baja.

Si se obtiene un 6 en la tirada para causar daños, antes de que se apliquen los modificadores vuelve a tirar el dado y si vuelve a obtener un 6, el disparo causará daños excepcionales. Esto significa que el tirador decide cuál de las miniaturas será la baja. Si el objetivo es un equipo de apoyo (ver armas de equipo), los daños excepcionales indican que el equipo entero es retirado.

7. EL OBJETIVO COMPRUEBA SU MORAL

Si el objetivo pierde la mitad de sus hombres o más se comprobará la moral, que es un chequeo de orden con todos los modificadores. Si la pasa no hay ninguna consecuencia, y si fracasa es retirada del juego.

ARMAMENTO

TABLA DE ARMAMENTO				
ARMAS LIGERAS				
TIPO	ALCANCE	DISPAROS	PEN	REGLAS ESPECIALES
Fusil	24"	1	n/a	-
Pistola	6"	1	n/a	Asalto
Subfusil (SMG)	12"	2	n/a	Asalto
Fusil automático	30"	2	n/a	-
Fusil de asalto	18"	2	n/a	Asalto
Ametralladora ligera (LMG)	36"	4	n/a	Equipo
Ametralladora media (MMG)	36"	5	n/a	Equipo, Fija
ARMAS PESADAS				
Ametralladora pesada (HMG)	36"	3	+1	Equipo, Fija
Cañón automático ligero	48"	2	+2	Equipo, Fija, HE (1")
Cañón automático pesado	72"	2	+3	Equipo, Fija, HE (1")
Fusil anticarro	36"	1	+2	Equipo
PIAT	12"	1	+5	Equipo, Carga hueca
Bazooka	24"	1	+5	Equipo, Carga hueca
Panzerschreck	24"	1	+6	Equipo, Carga hueca
Panzerfaust	12"	1	+6	Un solo uso, Carga hueca
Cañón ligero anticarro	48"	1	+4	Equipo, Fija, HE (1")
Cañón medio anticarro	60"	1	+5	Equipo, Fija, HE (1")
Cañón pesado anticarro	72"	1	+6	Equipo, Fija, HE (2")
Cañón superpesado anticarro	84"	1	+7	Equipo, Fija, HE (3")
Lanzallamas (infantería)	6"	D6	+3	Equipo, Lanzallamas
Lanzallamas (vehículo)	12"	1D6+1	+3	Lanzallamas
Mortero ligero	12"-24"	1	HE	Equipo, fuego indirecto, HE (1")
Mortero medio	12"-60"	1	HE	Equipo, Fija, Fuego indirecto, HE (2")
Mortero pesado	12"-72"	1	HE	Equipo, Fija, Fuego indirecto, HE (3")
Obús ligero	(24"/60") -48"	1	HE	Equipo, Fija, Obús, HE (2")
Obús medio	(30"/72") -60"	1	HE	Equipo, Fija, Obús, HE (3")
Obús pesado	(36"/84") -72"	1	HE	Equipo, Fija, Obús, HE (4")

REGLAS ESPECIALES DEL ARMAMENTO

ASALTO

No sufre penalización para impactar cuando se mueve y dispara. Los infantes armados con un arma de asalto pueden tirar un dado adicional cuando consiguen una baja en combate cuerpo a cuerpo.

UN SOLO USO

Puede ser disparada solo una vez por partida. Pueden elegir un objetivo diferente al que disparar del resto de su unidad.

FIJA

La orden de avanzar solo les permite girar sobre su propio eje y disparar con un -1, la orden de correr se ejecuta normalmente. Solo pueden disparar sobre un objetivo enemigo que esté, al menos parcialmente, dentro de su arco frontal (dentro de un ángulo de 45° hacia cualquiera de los lados del cañón).

EQUIPO O ARMA DE EQUIPO

Si solo queda un artillero como parte de un arma de equipo, el arma sufrirá una penalización de -1 para impactar y para su moral.

Incluidas en unidades: Si un arma de equipo está incluida en un pelotón de infantería un hombre debe actuar como asistente, si este muere, el artillero dispara con -1, y si muere el artillero, el asistente se convierte en un miembro ordinario de la unidad.

De apoyo: Las unidades de equipo que formen una unidad en sí misma y que no se consideren artillería (mmg, bazooka, mortero...) serán retiradas del juego si muere el artillero (daños excepcionales).

CARGA HUECA

Nunca tienen el penalizador de -1PEN al disparar a larga distancia para herir.

LANZALLAMAS

No tiene modificadores por objetivos en cobertura o cuerpo a tierra.

Determina el número de impactos tirando 1D6 para lanzallamas portátiles y 1D6+1 para los de vehículos. La tirada para causar daños se realiza de la manera habitual.

El PEN+3 también se aplica contra vehículos, a los que se considera que se les impacta desde arriba, además, no se sufre el -1PEN por disparos a larga distancia.

La regla de protección extra no se aplicará cuando se dispare a objetivos dentro de construcciones o contra escudos de artillería.

El objetivo del lanzallamas recibirá 1D3+1 marcadores y deberá inmediatamente comprobar su moral, siendo destruidos si no se supera.

Después de disparar tira 1D6, con un 1 el lanzallamas quedará inservible (si se trata de un equipo de infantería éste es eliminado del juego).

Cuando tires los dados según la tabla de resultado de los daños a un vehículo equipado con lanzallamas, añade un modificador de +1 a la tirada.

HE (ALTO PODER EXPLOSIVO)

Estas armas tienen un número variable de impactos, de marcadores, y de valor de penetración.

Las plantillas se han de colocar en el lugar (encima de o entre miniaturas, aunque no haya línea de visión) donde más hombres de la unidad objetivo se vean afectados sin que afecte a ninguna unidad amiga. Hecho estos, puede que la plantilla también afecte a unidades cercanas enemigas.

Cada miniatura afectada por la plantilla se considera un impacto. Las bases de las miniaturas han de ser de 25mm (en el caso de dotaciones que estén montadas fijas, hay que imaginar bases de esta medida).

Si el objetivo reacciona con cuerpo a tierra, el número de impactos HE se reducirá a la mitad redondeando hacia arriba.

DIÁMETRO	PEN.	MARCADORES	CONSTRUCCIONES
1"	+1	D2	D3
2"	+2	D3	D6
3"	+3	D3	2D6
4"	+4	D6	3D6

FUEGO INDIRECTO

No pueden disparar sobre objetivos dentro de su alcance mínimo.

Se impacta con 6, independientemente de los modificadores. En el siguiente turno, si ni el tirador ni el objetivo han modificado su posición, se impacta con 5+, y así sucesivamente. Si el tirador consigue impactar, y ninguno de los dos modifica su posición, en los siguientes turnos impactará con 2+.

La dotación puede trazar una línea de fuego sobre unidades amigas, pero necesita línea de visión (al menos a través de un oteador).

Cuando se dispara contra vehículos, golpearán sobre la parte superior obteniendo un PEN +1. Además, si el vehículo blindado es descubierto se añadirá +1 en la tirada de la tabla de resultado de daños.

OBÚS

Puede disparar normalmente o como fuego indirecto, si utiliza esta opción, tendrá una distancia mínima por debajo de la cual le será imposible disparar.

LANZADERA MÚLTIPLE

Cuenta como un mortero pesado, pero sus posibilidades de impactar nunca son superiores a 6.

Se elige una unidad objetivo, se coloca la plantilla y se mide a 6" de ella, si hay una unidad enemiga el arma no dispara, pero todas las unidades enemigas que estén en rango del arma pueden ser impactadas con un 6.

COMBATE CUERPO A CUERPO

1. DECLARA TU OBJETIVO

La unidad atacante debe poder ver la unidad objetivo o el edificio en el que se encuentra.

2. MIDE LA DISTANCIA

Se medirá un movimiento de correr (12") entre el hombre asaltante y el asaltado más cercanos, bordeando terreno impasable y por el camino más corto posible.

Las tropas atacantes pueden atravesar terreno accidentado u obstáculos, sin embargo en este caso su velocidad de movimiento se reduce a su ritmo normal (6").

Si la distancia es mayor que la máxima permitida a las tropas atacantes en un movimiento de correr (12") el asalto no se podrá haber llevado a cabo y la unidad atacante se desplaza lo más cerca del objetivo, dejando siempre 1" de separación.

3. EL OBJETIVO REACCIONA

Si la unidad objetivo aún no ha realizado una acción durante ese turno, y si la unidad atacante está a más de 6" de distancia, podrá reaccionar con una orden de disparo. Esta orden se resuelve antes de que ningún hombre se haya movido (ver construcciones), con la particularidad de que cualquier arma que no esté en rango de disparo, lo estará a larga distancia (pistolas, lanzallamas...)

La orden se da automáticamente, no se requiere de ningún Chequeo, aunque tampoco pierde marcadores por orden cumplida.

Si la unidad atacante está a menos de 6" la defensora no podrá reaccionar.

Cualquier arma con un arco fijo de disparo sólo puede responder con fuego de reacción si la unidad atacante se encuentra en su arco de disparo al comienzo de la maniobra de asalto.

4. MUEVE LAS MINIATURAS ATACANTES

Si el asalto ha tenido éxito, una vez la unidad atacante se ha movido para entrar en contacto con las bases del enemigo, cualquier miniatura de la unidad objetivo que no esté ya en contacto con el enemigo se moverá para estarlo. Las miniaturas incapaces de tocar al enemigo por cualquier razón se posicionarán lo más cerca posible y se considerará que participan en el combate aunque no estén en contacto.

De esta manera, las miniaturas individuales pueden llegar a moverse más de 12" para alcanzar al enemigo durante el asalto.

Las tropas atacantes podrán realizar un asalto sobre el enemigo que está a cubierto detrás de un obstáculo, en cuyo caso la unidad atacante se moverá hasta el obstáculo y las unidades opuestas combatirán a través de él.

La regla de la separación de 1" no se aplica a las miniaturas de la unidad objetivo, sin embargo, el atacante no puede acercarse a 1" de distancia de una unidad enemiga si no es la unidad sobre la que van a realizar el asalto.

5. PRIMERA RONDA DE COMBATE CUERPO A CUERPO.

Si la unidad asaltada se encuentra en terreno difícil, tras un obstáculo o en una construcción, el combate se resolverá simultáneamente entre atacante y defensor.

a. Los atacantes realizan tiran un asalto por hombre que impacta automáticamente. Tira los dados para infligir daños de la misma manera que para disparar, incluyendo los daños excepcionales y sin tener en cuenta armas con PEN.

b. Los defensores sufren bajas.

c. Los defensores que sigan en pie realizan sus ataques.

d. Los atacantes sufren bajas.

e. El perdedor se rinde y es destruido: el lado que haya provocado más bajas en el enfrentamiento de combate cuerpo a cuerpo es el vencedor. El perdedor queda destruido y se retira.

6. RESUELVE LOS EMPATES

Si el resultado es un empate, inmediatamente se lleva a cabo otro enfrentamiento cuerpo a cuerpo, y así sucesivamente.

7. EL VENCEDOR CONSOLIDA SU POSICIÓN.

Después de que los perdedores hayan sido eliminados, el vencedor puede realizar un movimiento especial de consolidación, pudiendo desplazarse 1D6", no pudiendo ser objeto de emboscadas durante este movimiento.

CUARTEL GENERAL

OFICIALES

Cuando se le asigna un dado de orden a un oficial, éste puede sacar de la bolsa tantos dados de orden de la bolsa como pueda según su rango y asignarlos a unidades dentro de su alcance. Debe decidir desde el principio qué orden se le asigna a cada unidad, y luego resolverlas en el orden que quiera (esta acción no se puede realizar cuando se está en reserva o montado en un transporte)

Confieren un modificador positivo a la moral de todas las unidades aliadas en su radio de acción.

BONIFICACIÓN MORAL DE OFICIALES	ALCANCE	ÓRDENES
Alférez / Leutnant	+1	6"
Teniente / Oberleutnant	+2	6"
Capitán / Hauptmann	+3	12"
Comandante / Major	+4	12"

Los oficiales subidos a vehículos, aplican la bonificación por mando al vehículo y las unidades que transporte, pero no a 6". Tampoco pueden sacar más dados de la bolsa.

SANITARIOS

Si una unidad de infantería o artillería tiene un sanitario en un radio de 6" (incluyendo el mismo equipo sanitario), tira un dado cada vez que la unidad sufra una baja por armas de fuego ligeras y si sale un 6 ignora la baja. El sanitario no podrá usarse en casos de daños excepcionales, ni de artillería pesada ni de cuerpo a cuerpo. Los médicos no podrán disparar, asaltar ni controlar objetivos.

OBSERVADOR AVANZADO DE ARTILLERÍA

Una vez por partida, cuando la unidad de observador de artillería recibe la orden de disparar, puede éste solicitar una barrera de fuego o una cortina de humo. Coloca una señal en cualquier lugar a la vista del observador.

Una vez la señal se ha situado en el campo de batalla, al comienzo de cada turno, antes de extraer cualquier dado de orden, tira 1D6 y consulta la tabla correspondiente de barrera de fuego o cortina de humo.

TABLA DE BARRERA DE ARTILLERÍA	
TIRADA	RESULTADO
1	Error de cálculo. Mueve el marcador 3D6 en una dirección aleatoria e inmediatamente después se resolverá la barrera de fuego como se describe para los resultados 4-6.
2-3	Retraso. El jugador que pide la barrera de fuego puede desplazar la señal hasta 12 pulgadas. Tira de nuevo al comienzo del siguiente turno.
4-6	Fuego efectivo. Tira un dado por cada unidad, aliada o enemiga, dentro de un radio de 1D6+6 pulgadas de distancia. Si se obtiene 1-5, la unidad no resulta impactada, pero recibirá 1D3 marcadores. Si obtiene un 6, es como si hubiese sido impactada por un obús pesado. Los vehículos son impactados en su blindaje superior. Se puede realizar cuerpo a tierra antes de determinar el número de impactos.
TABLA DE CORTINA DE HUMO	
TIRADA	RESULTADO
1	Error de cálculo. Mueve el marcador 3D6 en una dirección aleatoria e inmediatamente después se resolverá la barrera de fuego como se describe para los resultados 4-6.
2-3	Retraso. El jugador que pide la barrera de fuego puede desplazar la señal hasta 12 pulgadas. Tira de nuevo al comienzo del siguiente turno.
4-6	Cortina de humo desplegada. Se crea un círculo de humo de 6" de radio desde el centro del lugar apuntado. La visibilidad a través de la cortina de humo queda reducida a un máximo de 2" (si atraviesa más de 2" es imposible de ver). Si atraviesa menos de 2" sufrirá una penalización de -1.

Siempre que haya humo en la mesa, tira un dado al comienzo de cada turno, con 1 se retira. Con 2, se desplaza 1D6" aleatoriamente (todos los humos en la misma dirección). Con 3+ el humo permanece.

OBSERVADOR AVANZADO AÉREO

Una vez por partida, cuando el observador aéreo recibe la orden de disparar, el observador puede pedir una aeronave para atacar al enemigo. Selecciona una unidad enemiga cualquiera que esté a vista del observador como objetivo.

Una vez se ha seleccionado el objetivo, una aeronave puede aparecer al comienzo de cualquier de los siguientes turnos. Al comienzo del turno siguiente, antes de extraer ningún dado de orden, tira 1D6 y consulta la siguiente tabla.

TABLA DE ATAQUE AÉREO	
TIRADA	RESULTADO
1	Piloto novato. Tu adversario puede elegir una de tus unidades como nuevo objetivo del ataque aéreo. Coloca la señal aérea como se describe en el resultado ¡Aquí viene!
2-3	Cielo despejado. No ocurre nada. El jugador puede cambiar el objetivo seleccionado a cualquier otra unidad enemiga dentro del campo de visión del observador aéreo. Tira de nuevo al comienzo del siguiente turno.
4-6	¡Aquí viene! Coloca la señal y determina el tipo de ataque.

Coloca una señal a 18" del objetivo fijado para representar el punto desde el que la aeronave abrirá fuego y resuelve los ataques FLAK.

La unidad objetivo y cualquier otra unidad (de cualquier bando) en un radio de 6" de la unidad objetivo y del avión pueden obtener un marcador simplemente porque la aeronave ha sido avistada. Añade 1D3-1 marcadores para cada una de las unidades.

Una vez resueltos los ataques FLAK y asumiendo que el avión no ha sido derribado o forzado a abortar su misión, tira 1D6 para determinar el tipo de ataque.

TIRADA	RESULTADO
1-2	Caza armado con ametralladoras. El objetivo recibirá un marcador adicional y 2D6 impactos con PEN +2.
3-4	Cazabombarderos. El objetivo recibirá un D2 marcadores adicionales y plantilla de 3" con PEN +3.
5-6	Aviones de ataque a tierra. El objetivo recibirá un D3 marcadores adicionales y plantilla de 4" con PEN +4.
Las unidades de infantería y artillería podrán echarse cuerpo a tierra como cuando son atacadas por HE	
Los blindados son impactados en la parte superior	

FLAK O DEFENSA ANTIAÉREA

Todos los enemigos con esta regla especial disparan automáticamente contra la aeronave atacante si el avión está dentro de su arco de acción y alcance. Las unidades flak disparan independientemente de si ya han realizado su acción o no durante ese turno. El fuego flak no requiere una acción y se realiza fuera del desarrollo habitual del turno. Las reglas sobre la línea de visión se ignoran cuando se dispara contra una aeronave porque el objetivo es plenamente visible en el aire. Mide el alcance entre tirador y objetivo ignorando obstáculos. Cualquier unidad que esté oculta pierde su estado cuando dispara.

Las unidades flak aliadas deberán realizar un chequeo para ver si no disparan también. Tira 1D6 por cada unidad flak aliada. Las bisoñas lo superan con 5+, las regulares 4+ y veteranas 3+.

Se consiguen impactos con 5 o 6, siendo el único modificador aplicable los marcadores de la unidad atacante. El HE se resuelve como si fuera contra edificios.

Una vez las unidades flak han disparado, si el avión ha sufrido 3 o más impactos habrá sido derribado u obligado a abortar el ataque. La señal que representaba a la aeronave se retirará.



CONSTRUCCIONES

ENTRAR Y SALIR DE CONSTRUCCIONES

Una planta de menos de 6" de fachada es ocupada completamente por una unidad, si mide más, puede dividirse en otra construcción adyacente.

Sólo la infantería puede entrar en construcciones, con la orden de correr y situándose todas las miniaturas como mínimo a 1" de la construcción y al menos una alcanzando una puerta o ventana.

La infantería puede salir con la orden de avanzar o correr, y puede realizar un asalto. Si el defensor reacciona disparando, el atacante ya no tendrá la cobertura.

ORDENES DENTRO DE CONSTRUCCIONES

Se puede avanzar para moverse de una planta a otra o a una construcción contigua (con aberturas entre ellas) y disparar.

Una orden de correr puede usarse para moverse dos plantas, o hacia dos construcciones contiguas (con aberturas entre ellas).

Se pueden asaltar habitaciones o plantas contiguas y siempre contará como asalto por sorpresa.

DISPARAR DESDE CONSTRUCCIONES

Se puede disparar desde cualquier apertura visible incluyendo ventanas y puertas. Dos miniaturas pueden disparar por ventana o puerta de tamaño doméstico. Desde cada lado de una azotea podrán disparar hasta cinco miniaturas.

Una unidad en una construcción puede dividir su fuego contra diferentes objetivos desde diferentes partes de la construcción pero todos los disparos de cada lado deberán ir al mismo objetivo.

Armas fijas: Debe declararse la apertura frente a la que se encuentra el arma.

Tiro curvo: El disparo contra objetivos blindados a 12" impacta sobre el blindaje superior.

DISPARAR CONTRA CONSTRUCCIONES

Las unidades con armas ligeras necesitan línea de fuego con cualquier apertura de la planta ocupada por el objetivo. El alcance mide hasta las aberturas visibles.

Salvo los lanzallamas, el armamento pesado no necesita ver una apertura para disparar, basta una pared de la planta correspondiente. Las unidades dentro de construcciones tienen cobertura pesada (-2 para impactar) y pueden reaccionar echándose cuerpo a tierra.

Siempre se necesita 1+ extra para causar daños en una unidad de infantería o artillería en construcciones, es decir, los inexpertos mueren con 4+, regulares con 5+ y veteranos con 6+ (el resultado se verá modificado por la PEN).

HE indirecto: Si un arma HE logra impactar, tira 1D6. Con 4-6 explota sobre el tejado y/o planta superior. Con 1-3 el proyectil cae a la planta inferior, y así sucesivamente hasta que explota o llega a la planta más inferior donde explota.

HE directo: Se dispara igual que el resto de armas, solo teniendo que ver la propia construcción e ignorando los penalizadores por cobertura para impactar.

Si un proyectil HE impacta, el daño se puntúa como en campo abierto, sin modificadores de cobertura.

Además, si un arma con valor HE de al menos 2D6 inflige 10 o más impactos, la construcción y las unidades que la ocupan son destruidas.

Lanzallamas: No se aplica protección de cobertura ni para impactar ni para herir. Además, impactes o no tira 1D6, con 4-6 la construcción arderá, convirtiéndose en infranqueable, y la infantería la abandonará igual que un vehículo inmovilizado o destruido. La artillería quedará destruida.

Ataque aéreo: Después de repartir los marcadores, se resuelve como un ataque HE indirecto

Ataque de artillería: Se tira por cada unidad dentro de la casa si ésta está dentro de rango, luego se totalizan los posibles impactos a diferentes unidades dentro de la construcción para ver si se derriba.

ASALTO DE CARROS A CONSTRUCCIONES

Un carro pesado o superpesado puede atravesar una construcción.

Se tirará la puntuación de la construcción que será:

Construcción de madera	2D6
Construcción de ladrillo	3D6

La puntuación del carro será su valor de blindaje (10, 11) + 1D6. Si la construcción consigue una puntuación superior, resuelve el daño contra el carro igual que en el asalto a un vehículo. Si la construcción es de madera sólo hará daños superficiales.

Si la puntuación es igual, resuelve los daños contra el vehículo como en el asalto a un vehículo y destruye la construcción.

Si el carro puntúa más alto se derrumba el edificio igual que con munición HE. El carro se coloca en el área de escombros y se detiene cuerpo a tierra.

El carro recibe un marcador.

REGLAS ESPECIALES

COMBATIENTES AGUERRIDOS (THOUGH FIGHTERS): Cada miniatura de la unidad puede tirar un dado adicional en cuerpo a cuerpo si consigue una baja.

BICICLETAS: Pueden mover hasta 24" por carretera, en cuanto la unidad reciba una orden distinta a correr o reciba un marcador, se eliminan.

FANÁTICOS: Las unidades fanáticas con al menos dos hombres:

- No se eliminan por acumulación de marcadores
- Cuando pierden un combate cuerpo a cuerpo, se considera un empate y siguen luchando
- No realizan chequeos de moral por perder la mitad de sus hombres

NEGLIGENTES/REACIOS (SHIRKERS): Siempre deberán pasar un chequeo de orden aunque no tengan marcadores. Sus marcadores contarán el doble en la penalización para este chequeo.

NOVATOS (GREEN): Son bisoños y reciben una puntuación moral de 8. La primera vez que la unidad sufra una baja tira un dado. Con 1, la unidad sufrirá 1D6 adicional de marcadores y echará cuerpo a tierra. Con 2-4, no tiene efecto. Con 5-6 la unidad es ascendida a regular con valor moral de 9.

FRANCOTIRADOR: Se aplican las siguientes reglas especiales cuando el francotirador dispara bajo la orden de emboscada o disparar:

- El alcance del fusil aumenta a 36", si dispara a menos de 12", se pierde el disparo

- Puede apuntar a cualquier miniatura individual que pueda ver en la unidad objetivo, y si el objetivo es impactado y muere esa miniatura en concreto se eliminará como baja igual que por daños excepcionales.

- Ignora todos los penalizadores al disparo menos los marcadores y el -1 si ha perdido al asistente

Con una orden de avanzar, cada miembro del equipo puede disparar cualquier arma que lleven.

TOZUDOS (STUBBORN): Si son forzados a realizar un test de moral (no un chequeo de orden) ignoran los marcadores acumulados.

CAZACARROS: Si una unidad cazacarros gana un asalto y daña a un vehículo, se resuelve en la tabla de daño como un impacto normal, no como uno superficial.

CABALLERÍA: Puede desmontar y luchar como infantería.

La caballería avanza a 9" y corre a 18", con las mismas reglas que para infantería salvo que no puede entrar en construcciones.

No pueden reaccionar echando cuerpo a tierra, pero si con una huida inmediata alejándose del tirador de la misma manera que un vehículo de reconocimiento.

La caballería puede desmontar como parte de un avance, pero no pueden volver a montar. La única arma que pueden disparar montados es la pistola.

Son combatientes aguerridos y en la consolidación pueden mover 2D6"

MOTOCICLETAS: Puede desmontar y luchar como infantería.

Avanza 12" y corre 24", de igual manera que los vehículos de ruedas salvo que pueden hacer todos los giros que quieran cuando se mueven.

No se pueden echar cuerpo a tierra pero pueden huir.

Las miniaturas en motocicleta pueden desmontar como parte de un avance, pero no pueden volver a montar.

El conductor no puede disparar mientras se mueve. El sidecar puede disparar armas ligeras durante una orden de avance. El resto del armamento solo podrá dispararse cuando esté estacionario, con una orden de disparo.

No pueden realizar asaltos, pueden huir como un vehículo de reconocimiento en caso de ser objeto de asaltos.

En la consolidación mueven 2D6"

VEHÍCULOS

CHEQUEOS DE ORDEN

Un vehículo marcado deberá realizar un chequeo de orden para intentar realizar la acción, si no lo supera y tiene un enemigo a la vista en su arco frontal, siempre que le sea posible, debe moverse hacia atrás a su velocidad estándar para ese tipo de desplazamiento. Si algo lo detiene, se detendrá y quedará cuerpo a tierra. Si está inmovilizado, o no hay enemigo a la vista en su arco frontal, entonces el vehículo se pondrá cuerpo a tierra donde esté.

MANIOBRA DE VEHÍCULO

TIPO	AVANZAR	GIRO (90°)	CORRER	GIRO (180°)
Orugas	9"	1	18"	Ninguno
Semiorugas	9"	2	18"	1
Con ruedas	12"	2	24"	1

Marcha atrás en línea recta a la mitad de su velocidad estándar de avance. Los de reconocimiento pueden ir marcha atrás a la misma velocidad que avanza, y maniobrando como si fuese hacia delante.

ARMAMENTO

Un vehículo puede disparar todas armas que lleva contra uno o varios objetivos en su alcance y arco disparo. Un transporte vacío sólo podrá disparar una de sus armas.

Armas de casco o de casamata: orientación frontal

Armas de torreta: 360°

Armas en pedestal: 360°

Armas coaxiales: mismo arco que el cañón principal, puede dispararse en lugar de la principal pero no al mismo tiempo.

DISPARAR CONTRA VEHÍCULOS

Se procede de igual manera que Disparo.

Los vehículos blindados descubiertos en la parte superior, reciben marcadores por impactos de armas ligeras. Los vehículos completamente cerrados reciben marcadores por impactos de armas pesadas de la siguiente manera:

- Vehículo blindado cerrado bisoño: Puede recibir marcadores de cualquier arma con PEN.
- Vehículo blindado cerrado regular: 50% de probabilidad de funcionar como veterano o como bisoño en cada impacto (tirar un D6).
- Vehículo blindado cerrado veterano: Solo puede recibir marcadores por un arma que pueda dañarlo.

Si impacta, la tirada para dañar se modifica según la siguiente tabla:

MODIFICADORES ADICIONALES A LA PEN PARA ARMAS PESADAS CONTRA OBJETIVOS BLINDADOS	
Blindaje lateral o superior	+1
Blindaje trasero	+2
Largo alcance	-1

TABLA DE DAÑOS	
OBJETIVOS NO BLINDADOS	RESULTADO NECESARIO
Vehículos no blindados	6+
OBJETIVOS BLINDADOS	RESULTADO NECESARIO
Vehículo blindado	7+
Carro ligero	8+
Carro medio	9+
Carro pesado	10+
Carro superpesado	11+

Si en la tirada de daños se obtiene la puntuación mínima se consideran daños superficiales. Si lo sobrepasa, son daños completos. Y si un cañón anticarro penetra un vehículo blindado superando en 3 puntos la puntuación mínima, son daños masivos.

Cuando un objetivo blindado recibe daños se tira 1D6 para la tabla de Resultado de los daños.

RESULTADO DE LOS DAÑOS SOBRE OBJETIVOS BLINDADOS	
TIRADA	EFEKTOS
1 o menos	Tripulación aturdida: Añade un marcador adicional al vehículo. Se queda cuerpo a tierra y no puede realizar ninguna otra acción este turno. Si tiene torreta, tira por "turret jam"
2	Inmovilizado: Añade un marcador adicional. El vehículo no podrá moverse el resto de la partida, se queda cuerpo a tierra. Si sufre otro "inmovilizado" se considerará destruido. Si tiene torreta, tira por "turret jam"
3	En llamas: Añade un marcador adicional y realiza una prueba de moral. Si la pasa se apaga el fuego, se queda cuerpo a tierra y no puede realizar ninguna otra acción este turno. Si no se supera la prueba se considerará destruido. Si tiene torreta, tira por "turret jam"
4-6	Destruído: Se considera terreno infranqueable.
<u>Daños superficiales (igualar blindaje, solo blindados):</u> 1D6-3	
<u>Daños completos (diferencia de 1 o 2 sobre blindaje):</u> 1D6	
<u>Daños masivos (diferencia de 3 o más sobre blindaje):</u> Tira 2D6 y ambos se aplicarán	
Disparo indirecto contra vehículo descubierto: +1	
<u>Turret jam:</u> Tira un D6, con 1-3 nada sucede, con 4-6 la torreta solo podrá disparar por el arco desde el que se le ha dañado	

ASALTO DE CARROS A INFANTERÍA/ARTILLERÍA

Sólo pueden realizar asaltos vehículos blindados con valor para causar daños (tabla de daños) 8+. Para ello se ordena correr a la unidad, y debe ser capaz de alcanzar al objetivo conduciendo en línea recta sin maniobrar. No puede disparar cuando asalta.

Si el carro comienza su movimiento de asalto a más de 6", el objetivo puede reaccionar disparando.

Si hubiera más unidades de infantería/artillería en el camino también son asaltadas, en cuyo caso se calcula de uno en uno, y si se resuelve con éxito el carro sigue avanzando.

Cualquier otra unidad atacada de esta manera puede reaccionar con fuego de oportunidad si el carro se detiene a una distancia de más de 6" cuando está en el asalto anterior.

Combate: Realiza un chequeo de moral en la unidad objetivo, si no lo supera se considera destruida (también las fanáticas). Si se pasa, dejan que el carro atraviese la unidad (terminando éste su movimiento en mitad de la unidad o más allá). La artillería es automáticamente destruida.

ASALTO DE CARROS A OTROS VEHÍCULOS

Un carro con blindaje 8+ puede asaltar cualquier vehículo. Si se quiere asaltar a otro carro con valor 8+ antes debe superar un chequeo de orden con penalizador de -3. El vehículo asaltado puede realizar fuego de reacción. Si tiene éxito, tira 1D6 por cada vehículo, si alguno es un vehículo blindado añade su blindaje a la tirada (7,8,...), el vehículo con puntuación más alta es el ganador. Si la puntuación es igual ambos serán perdedores.

Los perdedores sin blindaje son destruidos.

Los perdedores blindados tiran en la tabla de daños.

Si el perdedor tiene un blindaje superior al de su oponente tira solo para daños superficiales.

Los vencedores no sufrirán daños si tienen blindaje mayor al del perdedor.

Si el vencedor tiene un blindaje igual o inferior al perdedor, también sufrirá daños superficiales.

Una vez calculado, los supervivientes quedan detenidos, cuerpo a tierra y reciben un marcador adicional.

ASALTO DE INFANTERÍA A VEHÍCULOS

Si el vehículo tiene asignada una orden de correr no puede ser asaltado (si fue inmovilizado mientras corría, si puede serlo).

Una unidad no equipada con armas anticarro deberá realizar un chequeo de orden para poder asaltar un vehículo blindado cerrado, sufrirá un penalizador de -3. Este chequeo no es necesario si el vehículo blindado es descubierto o es una tropa con la regla especial cazacarros o armada con armas anticarro.

Los vehículos pueden reaccionar disparando si la infantería asalta a más de 6" y los vehículos de reconocimiento con huida inmediata.

La infantería impactará con 6 si el vehículo tiene asignada la orden de avanzar. En caso contrario se le impactará con 4+. Independientemente del número de impactos, tira una sola vez para causar daños, y añade el número de impactos al resultado para determinar el daño.

Si el vehículo no es blindado o es descubierto, es destruido al recibir daños. Si es blindado y cerrado y sufre daños, tira según la tabla de resultado de los daños.

Serán daños superficiales si se obtiene la puntuación mínima o si la unidad atacante no tiene armas anticarro. Si el vehículo sigue operativo tras el combate, la infantería realiza un movimiento de consolidación y el combate termina.

VEHÍCULOS DE TRANSPORTE

Todos los transportes vacíos que terminen su turno más cerca de una unidad enemiga que de una amiga (sin considerar otros transportes vacíos), se consideran destruidos.

Todas las armas del transporte pueden ser disparadas si los pasajeros actúan como artilleros, en caso de estar vacío, la tripulación propia del vehículo solo podrá disparar un arma. En caso de tener unidades montadas, hay que especificar quién dispara cada arma, para tener así en cuenta los marcadores por separado.

La infantería puede subirse en un transporte detenido.

Un transporte al que sube infantería no puede avanzar o correr.

La infantería sí puede subirse en un transporte que haya movido y se hayan detenido poniéndose cuerpo a tierra por cualquier razón.

Para subir a un transporte la infantería debe correr. Si todas las miniaturas están a 1" la unidad habrá logrado subirse.

Una vez en el transporte, para que se mantenga dentro se le da la orden cuerpo a tierra o reagruparse (que funciona con normalidad), y para bajar, se da la orden avanzar o correr.

La unidad transportada no puede ser objeto de disparos pero cuando el vehículo recibe un marcador, ésta también. Si el transporte es destruido la unidad sufrirá 1D6 impactos, deberán bajarse y echarse cuerpo a tierra.

La infantería puede bajarse de un transporte estacionario o que haya avanzado (no correr). Pueden desmontar antes o después. La unidad que baja debe recibir la orden avanzar o correr midiendo desde el vehículo, pero no puede asaltar.

Si el vehículo queda inmovilizado las tropas se bajan en cuerpo a tierra a 6" del vehículo.

Si el transporte sufre un asalto de infantería enemiga la infantería se bajará para combatir, independientemente de la orden que hayan recibido vehículo e infantería.

Si el vehículo es destruido, las unidades montadas reciben un D6 impactos y son forzadas a bajarse.

REGLAS ESPECIALES DE VEHÍCULOS

VEHÍCULO DE MANDO: Añade bonificación moral de +1 para sí mismo y a cualquier otro vehículo blindado a 12".

AMETRALLADORA DE TORRETA TRASERA: Dispara por el arco opuesto al arma principal.

LENTO: Velocidad básica de movimiento de 6" y 12" cuando corre.

CARGA LENTA: Solo puede recibir una orden cuando otra unidad enemiga lo haya hecho.

RECONOCIMIENTO: Siempre mueven hacia atrás como si lo hicieran hacia adelante (distancia y maniobras). Una vez por turno pueden reaccionar con una huida inmediata si no ha realizado ninguna acción ese turno. El vehículo da marcha atrás a velocidad de movimiento básica y maniobrando como si fuese hacia delante. Al final se detiene y se echa cuerpo a tierra. Los disparos o asalto enemigo se resuelven entonces. No pueden huir si remolcan algún arma.

VOLANTE DUAL: Pueden correr hacia atrás igual que si lo hicieran hacia delante, incluso en un movimiento de huida.

VULNERABLE: Añaden +1 a la PEN enemiga cuando son impactados por los laterales o la trasera.

ANFIBIO: Puede avanzar en línea recta sobre aguas profundas a mitad de la velocidad como una orden de avance. No podrá realizar ninguna otra acción mientras se mueva sobre el agua, si queda inmovilizado en el agua, es destruido. Ignora cualquier regla que lo obligue a rotar, retroceder o ponerse cuerpo a tierra.

VEHÍCULOS DESCUBIERTOS: Si son asaltados por infantería y sufren daños quedan destruidos. Pueden recibir marcadores por armas ligeras.

Si son impactados por fuego indirecto añaden +1 a la tirada del resultado de daños adicional (en total sería de +2 por fuego indirecto).

ARTILLERÍA

La artillería puede ser desplegada en terreno difícil o construcciones, pero no moverse por los mismos.

La dotación siempre estará a 2" del centro del eje del arma, siempre se medirá para el disparo desde/hasta este punto. La línea de fuego en tiro directo se calculará a lo largo del cañón, en tiro indirecto desde cualquier integrante de la dotación.

- **Disparar:** Puede disparar en un arco de 45° a cada lado de la base del cañón, Si está montada en una plataforma giratoria, puede disparar en 360°.
- **Avanzar:** permite al cañón girar sobre sí mismo en el sitio donde está para apuntar en cualquier dirección y disparar con un penalizador de -1.
- **Correr:** La artillería ligera o media puede desplazarse hasta 6" en cualquier dirección. Los cañones pesados o que solo dispongan de un miembro de la dotación solo podrán moverse con ayuda de un remolque.

Las armas ligeras no pueden causar daños al cañón, ni siquiera con daños excepcionales, solo a la dotación.

Las armas pesadas se resuelven igual que las ligeras (contra el equipo), pero si existen daños excepcionales pueden destruir el cañón, en cuyo caso se retira el dado de orden de esa unidad, aunque los artilleros supervivientes se pueden desplegar junto a otros cañones.

Si muere la dotación pero no el cañón, se deja el dado junto a éste, pues pueden recibir una nueva dotación. Si al final de la partida no han recibido nueva dotación, se consideran como destruidos. Los cañones abandonados son como parte del terreno.

No pueden realizar asaltos, pero si defenderse de los mismos y realizar fuego de reacción.

ARMAS REMOLCADAS

Se mueven igual que la infantería de los transportes. No puede dispararse a un arma remolcada, sino al vehículo remolcador.

ESCUDO PROTECTOR

Si está equipado con ello, para causar daños desde el arco frontal del cañón aumenta un punto el resultado necesario para mata, es decir, inexpertos a 4+, regulares a 5+ y veteranos a 6+ (si hay modificadores por PEN, también se aplican).

REEQUIPAR UN CAÑÓN

Miembros de una dotación pueden moverse a otro cañón si no está a más de 12", cuando su cañón reciba una orden independientemente de la orden que sea. El movimiento se considera una acción 3. Correr y puede provocar emboscadas. No pueden operar en el mismo turno que han sido transferidos, el dado del cañón abandonado pasará a 6. Cuerpo a tierra.

La dotación de un cañón destruido puede desplazarse a otro si no está a más de 12".

DISPARAR HUMO

Todos los obuses y morteros pueden disparar humo. Designa un punto fijo en el campo de batalla (puede ser en el terreno). Se necesita un 6 para impactar, siempre que tirador y objetivo se mantengan estacionarios, e irá aumentando en +1 por cada turno al igual que el fuego indirecto.

El diámetro dependerá del tamaño del proyectil:

PROYECTIL	DIÁMETRO
Mortero ligero	3"
Mortero medio/obús ligero	4"
Mortero pesado/obús medio	5"
Obús pesado	6"

Si el proyectil no impacta, el jugador opuesto reelige el lugar de aterrizaje dentro de un radio de 12" del objetivo original, aunque no puede sobreponer dos nubes de humo salvo que sea inevitable.

El humo cuenta como terreno denso y cobertura ligera.

Al comienzo del siguiente turno, si se obtiene un 1 todo el humo se dispersa por el viento. Con 2 se desplaza 1D6" aleatoriamente. Con 3+ permanece donde está.

DESPLIEGUE

DESPLIEGUE OCULTO

Si lo especifica el escenario, las unidades pueden comenzar ocultas la partida. Pare ello deberán estar en cobertura o fuera de visión de cualquier unidad enemiga.

Una unidad oculta tiene una penalización para quien quiera dispararle de -4 si está en cobertura ligera y -5 si está en cobertura pesada, y para impactarles con fuego indirecto siempre será necesario un 6. Además, nunca podrán ser objetivo de un ataque aéreo. Son impactadas normalmente por bombardeos preliminares.

Una unidad deja de estar oculta cuando:

- Se le ordena disparar, avanzar o correr.
- Es impactada (menos por el bombardeo preliminar).
- Infantería, artillería o vehículo recece enemigo está a menos de 12"
- Vehículo está a menos de 6"

DESPLIEGUE DE OBSERVADORES Y FRANCOOTIRADORES

Pueden desplegarse hasta la mitad propia de la mesa, siempre que estén a más de 12" de cualquier unidad enemiga y no formen parte de la reserva. Se desplegarán cuando ya se hayan posicionado todas las unidades del despliegue inicial.

El defensor siempre despliega primero, si no hay defensor, se despliega alternativamente comenzando al azar.

Pueden empezar el juego como ocultas.

BOMBARDEO PRELIMINAR

Tira un dado al comienzo del primer turno por cada unidad enemiga desplegada y consulta la siguiente tabla:

BOMBARDEO PRELIMINAR	
1	Sin efecto
2-3	La unidad recibe 1 marcador
4-5	La unidad recibe 2 marcadores
6	La unidad recibe 2 marcadores y un impacto con PEN+3 que cuenta como fuego indirecto.
Las unidades en bunkers tienen un -1 a la tirada	

RESERVAS

Las unidades que quedan en reserva quedan fuera de la mesa en el primer turno, pudiendo asignarles una orden de cuerpo a tierra.

A partir del segundo turno, pueden entrar por el borde propio de la mesa con una orden de avanzar o correr (no está permitido asaltar) si superan un chequeo de moral con un penalizador de -1.

Las unidades que entren desde la reserva no podrán abandonar la mesa en el mismo turno.

FLANQUEO

De las unidades que están en reserva, al principio de la partida se puede designar si hay unidades flanqueando, esto deberá comunicarse al rival.

El lado por el cual se está flanqueando se escribirá en secreto en un papel, que se tendrá que mostrar al contrario cuando llegue a la mesa la primera unidad que estuviera flanqueando.

Las unidades que flanquean sólo podrán entrar en la mesa a partir del tercer turno y hasta la mitad de la mesa. Por cada turno de más del 3º que estén flanqueando, añaden 12" al centro de la mesa como punto por el que pueden entrar.

FAQ'S

- Un arma fija dispara contra una unidad en la que solo están en su arco de fuego menos del 50% de las miniaturas. ¿Tendría cobertura, aunque estuviera en campo abierto?
- ¿El camino más directo en un asalto puede considerarse bordeando terreno difícil?
- Al disparar contra una construcción con un arma pesada
 - o ¿Down y equipo pequeño cuentan para impactar?
 - o Si la fachada está cubierta más del 50% por, por ejemplo, otra construcción ¿Se considera la casa en cobertura?
- Cuando se ejecuta una carga Banzai ¿La unidad pierde 1 pin, 1D6+1 pines o ningún pin?
- ¿Puede un oficial activar a otro con la regla "snap to action" y este a la vez activar a otras unidades con la misma regla?
- ¿La visibilidad desde/hasta las unidades dentro de una construcción por ventanas/puertas existe hasta en los ángulos más forzados donde no se ve el interior de la casa si no sólo el marco de la ventana?
- ¿Cuenta como que pasa por terreno difícil una unidad que quiere correr en campo abierto y comienza su movimiento en el lindero de, por ejemplo, un bosque?
- ¿Pueden correr 6" artillerías ligeras o medias sin ruedas?
- ¿Pueden armas ligeras pinear a vehículos regulares o inexpertos cuando le disparan por el lateral o la trasera?
- ¿Puede dividir el fuego una unidad de sturmpioner con el lanzagranadas GrB-39 cuando dispara AT?
-