

Ayudas de juego

Tabla de terreno y cobertura

Terreno	Tipo de cobertura	Infantería	2 Ruedas	Rodado	Mixto	Sobre orugas	Cobertura
Barricada, Barriles	Obstáculo lineal	-1d6	Infranqueable	-2d6	-2d6	-2d6	Ligera (1d6)
Bosque	Zona de cobertura	-1d6	-1d6	-3d6	-2d6	-2d6	Media (2d6)
Búnker	Zona de cobertura	-1d6	Infranqueable	Infranqueable	Infranqueable	Infranqueable	Fuerte (3d6)
Campos de cultivo	Zona de cobertura	-1d6	-1d6	-1d6	-1d6	-1d6	Ligera (1d6)
Vegetación abundante	Zona de cobertura	-1d6	-2d6	-2d6	-2d6	-2d6	Ligera (1d6)
Edificio	Zona de cobertura	-1d6	Infranqueable	Infranqueable	Infranqueable	Infranqueable	Media (2d6)
Muro	Obstáculo lineal	-1d6	Infranqueable	Infranqueable	Infranqueable	-2d6	Media (2d6)
Ruinas	Zona de cobertura	-1d6	Infranqueable	Infranqueable	Infranqueable	-2d6	Media (2d6)
Sacos de arena /Trinchera	Obstáculo lineal	-1d6	Infranqueable	-3d6	-2d6	-2d6	Media (2d6)
Setos	Obstáculo lineal	-1d6	Infranqueable	-2d6	-1d6	-1d6	Ligera (1d6)
Carretera /Camino	Sin cobertura	+1d6	+2d6	+2d6	+1d6	+1d6	-
Terreno accidentado	Zona de cobertura	-1d6	-1d6	-3d6	-2d6	-2d6	Ligera (1d6)
Terreno rocoso	Zona de cobertura	-1d6	-2d6	Infranqueable	-2d6	-2d6	Media (2d6)
Motocicletas	Zona de cobertura	-1d6	Infranqueable	-2d6	-1d6	-1d6	Ligera (1d6)*
Vehículo blindado	Zona de cobertura	-1d6	Infranqueable	Infranqueable	Infranqueable	Infranqueable	Fuerte(3d6)*
Vehículo no blindado	Zona de cobertura	-1d6	Infranqueable	Infranqueable	Infranqueable	-1d6	Media (2d6)*

Nota:

• **-1d6/2d6/3d6 cm:** Si la unidad cruza este tipo de terreno, incluso parcialmente, resta 1d6, 2d6 o 3d6 cm del movimiento.

• **+1d6/2d6 cm:** Si la unidad completa se mueve sobre este terreno añade 1d6 o 2d6 cm al movimiento.

• **Infranqueable:** La unidad no puede cruzar este tipo de terreno.

⊗ Las unidades que suben o bajan de vehículos restan 1d6 cm de su movimiento.

⊗ Los vehículos rodados (cualquier tipo o mixto) siempre restan 1d6 cm de su movimiento por cada neumático reventado.

⊗ Los semiorugas son considerados mixtos para la tabla de terreno.

⊗ Los modelos heridos restan 1d6 cm de su movimiento (pero no si están en un vehículo).

⊗ Si entras en un edificio por la ventana resta -2d6 cm en vez de -1d6.

⊗ Un tejado no es una zona de cobertura. Puede ser un obstáculo lineal si tiene en un parapeto (como un muro).

⊗ Un campo de cultivo es una zona especial de cobertura porque depende de la estación y el tipo de cosecha. Puede bloquear la línea de visión a partir de 10 cm (verano, maizales), o no bloquearla (después de la recolección, en primavera, etc.). Llega a un acuerdo con tu oponente antes de la partida.

⊗ El terreno rocoso es otra zona especial de cobertura: No bloquea la visión a partir de 10 cm. Esta cobertura se aplica tanto cuando el tirador dispara a modelos expuestos como a modelos a cubierto detrás de vehículos.

* **Se aplica esta cobertura tanto a objetivos que están expuestos como a modelos a cubierto detrás de un vehículo.**

Todos los modificadores son acumulativos.

Test de iniciativa		Test de prioridad	
Ambos jugadores lanzan 2d6 y añaden el VT de uno de sus líderes de pelotón. Si todos los líderes están fuera de combate, entonces usa el mayor VT de los hombres que te queden. El jugador con el resultado más alto decide quién hace la primera acción este turno.		Ambos jugadores lanzan 2d6 y añaden el VT de la unidad o del modelo (no lo hacen si están heridos). Quien obtenga el resultado más alto realiza la acción primero, continuando con los demás en orden descendiente.	
-1	Si todos los líderes son eliminados.	Repetir+	El modelo tiene el atributo veterano.

Test de primeros auxilios	Test de comunicación
Solo puede ser usado por médicos. Lanza 2d6 y añade el VT (no si está herido). Si el resultado es 11 o más, retira el marcador de herido.	Solo puede ser usado por los líderes de pelotón y los operadores de radio. Lanza 2d6 y añade el VT. Si el resultado es 11 o más, el objetivo ha sido localizado.

Test de puntería	Tirada de estrategia
Modelos amigos interviniendo. Lanza 1d6. Si el resultado es igual o menos que el VT de modelo disparando, el objetivo ha sido alcanzado, de otro modo, impactas al modelo amigo interviniendo.	Disparar a modelos enemigos en la línea de fuego pero que no son el objetivo prioritario. Lanza 2d6 y añade el VT. Si el resultado es 11 o menos, la unidad puede disparar al modelo enemigo elegido, de otro modo la acción se pierde.

Test de valentía	Test de embestida
Unidades que asaltan vehículos blindados. El asaltante lanza 2d6 y añade el VT. Si el resultado es 11 o más, la unidad puede asaltar el lado o la parte de atrás del vehículo, de otro modo, permanecen donde están.	Vehículos blindados que intentar embestir otro vehículo. El vehículo blindado que quiere embestir lanza 2d6 y añade el VT. Si el resultado es 11 o más, el vehículo puede embestir, de otro modo permanece donde está.
	Repetir+ Si el objetivo no está blindado.

Repetir+: El modelo puede repetir uno de sus dados.

Repetir+*: El modelo puede repetir su dado más bajo.

Repetir-: El modelo puede forzar a su oponente a repetir uno de sus dados.

Repetir-*: El modelo puede forzar a su oponente a repetir su dado más alto.

Tirada para impactar

El tirador lanza 3d6 y añade los modificadores. El objetivo también lanza sus dados y resta su resultado del total del tirador. Si la diferencia es 11 o más, comprueba el resultado en la tabla de daño (depende del tipo de objetivo).

Modelo tirador		Modelo objetivo	
3d6		-Xd6	Depende de la cobertura del objetivo No se aplica si: -El arma tiene el atributo no hay lugar donde esconderse. Lanza 1d6 menos si: -El arma tiene el atributo devastador.
+VT	VT del modelo que dispara (no si está herido).	-VB	VB del modelo objetivo.
+X	Depende del alcance del arma y el tipo de objetivo (ver tablas de armamento).	-1d6	Si la última acción del objetivo fue mover rápido.
+1	Cañón disparando proyectiles perforantes con el atributo cañón largo a un vehículo blindado.	-1d6	El modelo que dispara ha movido más de 25 cm.
+2	Cañón disparando proyectiles perforantes con el atributo cañón extralargo a un vehículo blindado.	-1d6	El objetivo no estaba en la línea de visión cuando la acción fue asignada.
Repetir+	El modelo tiene el atributo tirador o francotirador y está usando el arma adecuada.	-1d6	El modelo que dispara tiene el atributo ambidextro y está usando dos pistolas.
Repetir+	El cañón dispara al mismo objetivo en dos turnos consecutivos (no se aplica si el objetivo sale de la línea de visión).	-1d6	El modelo que dispara usa la acción mover y disparar (no se aplica si usa mover y disparar o el atributo arma de asalto o dispara un cañón con un giroestabilizador montado).
Repetir+*	El modelo usa un arma de infantería contra un vehículo.	Repetir-*	Objetivo oculto.
Repetir-	El modelo tiene un arma con el atributo golpe fuerte y el objetivo lanza al menos un dado por cobertura.	Repetir-	El vehículo objetivo tiene shurtzen y el modelo que dispara está usando un arma antitanque de infantería.
Repetir-	El cañón que dispara tiene el atributo velocidad de boca lenta.	Repetir-	El vehículo objetivo tiene el atributo blindaje extra.

Combate cuerpo a cuerpo

Ambos jugadores lanzan 3d6, añaden los modificadores y comparan los resultados. Quien obtenga el resultado mayor, aplica ese resultado en la tabla de daño sin restar la tirada enemiga. Los modelos fuertes evitan que los oponentes usen repetir. Los modelos dentro de vehículos se considera que están en zona de cobertura.

Modelos atacando		Modelos defendiendo	
+VT	El VT del modelo atacando (no si está herido).	+VT	El VT del modelo defensor (no si está herido).
Repetir+	El modelo está asaltando cuerpo a cuerpo.		
Repetir+	El modelo tiene el atributo experto en cuerpo a cuerpo.	Repetir+	El modelo tiene el atributo experto en cuerpo a cuerpo.
Repetir+	El modelo está usando un arma con el atributo afilado.	Repetir+	El modelo está usando un arma con el atributo afilado.
Repetir+	El modelo está usando un arma de fuego con el atributo cuerpo a cuerpo.	Repetir+	El modelo está usando un arma de fuego con el atributo cuerpo a cuerpo.
Repetir+	El modelo enemigo está trabado con otros modelos.	Repetir+	El modelo enemigo está trabado con otros modelos.
Repetir+	Asaltar a un modelo fuera de su arco de fuego (ataque desde atrás).	Repetir+	El modelo asaltado está detrás de un obstáculo lineal (solo se aplica la primera ronda del asalto).
Repetir+	Asaltar a un modelo conmocionado.	Repetir+	El modelo asaltado está dentro de una zona de cobertura y el modelo que asalta está fuera.

Asalto cuerpo a cuerpo a vehículos blindados

Lanza 2d6 y añade el VT del modelo asaltante. Si obtienes un doble 1 o un doble 2, queda fuera de combate, de otra manera, comprueba el daño en la tabla de daño de vehículos ligeros.

Test de localización

Ambos jugadores lanzan 2d6, añaden sus VT y los modificadores. Si el observador obtiene lo mismo o más que el oponente, éste último ha sido localizado.

Modelo localizando		Modelo objetivo	
+1d6	El modelo tiene prismáticos.		
-1d6	El modelo está en un vehículo y no está expuesto.		
+VT	El VT del modelo.	+VT	El VT del modelo.
Repetir+	El modelo tiene el atributo ojo de águila.	Repetir+	El modelo tiene el atributo camuflaje (no se aplica si el modelo descubierto tiene el atributo ojo de águila).
Repetir+	El modelo intenta localizar un vehículo.		

Tabla de daño de la infantería

Si el resultado final es 10 o menos.	El disparo se pierde y no hace ningún daño.
Si el resultado es 11, 12 o 13.	El modelo objetivo es conmocionado.
Si el resultado final es 14 o 15.	El modelo objetivo es herido.
Si el resultado final es 16 o más.	El modelo objetivo es puesto fuera de combate y retirado del juego.

Tabla de daño de la infantería

Lanza 1d6 y aplica los modificadores para cada modelo.

Si el resultado es 1.	El modelo objetivo está a salvo (NE).
Si el resultado es 2 o 3.	El modelo objetivo es conmocionado.
Si el resultado es 4 o 5.	El modelo objetivo es herido.
Si el resultado es 6 o más.	El modelo objetivo es puesto fuera de combate y es retirado del juego.

Modificadores al disparo de proyectiles explosivos de fuego indirecto

-1	Si obtienes 10 o menos en la tirada para impactar.
-1	Si hay un muro o un edificio interviniente entre el modelo impactado y el punto de impacto del proyectil explosivo (no se aplica para morteros de más de 80 mm).
-1	Si el modelo objetivo está dentro de un edificio o en bosques (no se aplica a proyectiles con un calibre de al menos 80 mm).
-1	Si el modelo es parte de un equipo, pero el punto de impacto no está en su base.
-1	Si el modelo está dentro de un vehículo blindado.

Modificadores al disparo de proyectiles explosivos de fuego directo (lanzallamas y escopetas recortadas)

-1	Si obtienes 10 o menos en la tirada para impactar.
-1	Si el modelo está usando una escopeta recortada.

Tabla de daño de vehículos ligeros

Hasta 10	el disparo se pierde o impacta al vehículo sin efecto.
11-12	Neumático reventado. Si el vehículo estaba en movimiento pasa a estar fuera de control y mueve 2d6 cm en línea recta. Si el vehículo no tiene ruedas, el resultado es NE. Un vehículo con un neumático reventado pierde 1d6 cm de movimiento, siendo acumulativo. Después de tres neumáticos reventados el vehículo es inmovilizado de inmediato. Una motocicleta es inmovilizada con dos neumáticos reventados.
13-14	Vehículo impactado/1 modelo conmocionado. Un tripulante o un modelo transportado es conmocionado. Si conmocionas al conductor el vehículo pasa a estar fuera de control y mueve 2d6 cm en línea recta; el vehículo no puede mover el turno siguiente. Si conmocionas a un artillero, su arma no puede disparar la próxima vez que sea activado.
15-16	Impacto/un modelo es puesto fuera de combate. Un tripulante o modelo transportado es puesto fuera de combate. Si es el conductor, el vehículo no puede mover más y si estaba en movimiento pasa a estar fuera de control. Si impactas a un artillero, el arma que usa no puede disparar más. Si todos los tripulantes están fuera de combate, un modelo transportado es puesto fuera de combate.
17 o más	Vehículo inmovilizado. El conductor es puesto fuera de combate y si el vehículo estaba en movimiento pasa a estar fuera de control y mueve 2d6 cm en línea recta y para definitivamente. Si el conductor ya estaba fuera de combate, otro tripulante o modelo transportado es puesto fuera de combate.

Tabla de daño de vehículos pesados

Hasta 10	El disparo se pierde o rebota en el blindaje. Trata esto como un resultado NE.
11-12	Daño ligero. El impacto conmociona a 1d3 tripulantes. Si conmocionas al conductor el vehículo no puede mover el turno siguiente, y si el vehículo estaba en movimiento, este pasa a estar fuera de control. Si conmocionas a un artillero, el arma que usa no puede disparar hasta la próxima activación. Si el vehículo tiene más de un arma, el jugador que recibe el daño decide que artillero es conmocionado. Si toda la tripulación está fuera de combate, 1d3 modelos transportados son conmocionados.
13-14	Cadena o eje roto. Si el daño es recibido por un vehículo rodado, este es inmovilizado; si tiene orugas, se le rompe una de ellas (no puede mover más, pero puede girar inmediatamente); si se le rompe la otra oruga, el vehículo es inmovilizado. Si el vehículo estaba en movimiento, este pasa fuera de control y mueve 2d6 cm en línea recta. Aparte del daño, la tripulación realiza un test de nervios templados.
15-16	¡Impacto! Un miembro de la tripulación es puesto fuera de combate y el impacto conmociona a 1d3 tripulantes. Si el conductor es puesto fuera de combate, el vehículo no puede mover y si el vehículo estaba en movimiento este pasa a estar fuera de control. Si un artillero es puesto fuera de combate, el arma que usa no puede disparar nunca más. Si toda la tripulación es puesta fuera de combate, un modelo transportado es puesto fuera de combate y el impacto conmociona a 1d3 modelos transportados. Aparte del daño, la tripulación realiza un test de nervios templados.
17 o más	¡Catástrofe! Has impactado el depósito de armas o el motor. La explosión pone a 1d6 tripulantes fuera de combate; si pones al conductor fuera de combate, el vehículo no puede mover más y si ya estaba en movimiento, este pasa a fuera de control. Si un artillero es puesto fuera de combate, su arma no puede disparar más. Si toda la tripulación es puesta fuera de combate, 1d6 modelos transportados son puestos fuera de combate, y el impacto conmociona e hiere a 1s3 modelos transportados. Aparte del daño la tripulación realiza un test de nervios templados.

Daño de la infantería

Conmocionado: El modelo está conmocionado y en shock. Ponle un marcador de conmocionado; en su próximo turno, solo puede reanimar, mover cautelosamente o mover rápido hacia su zona de despliegue o la cobertura más cercana, una vez alcanza la cobertura para y puede lanzarse cuerpo a tierra (tumba el modelo sobre el terreno). Si está detrás de un muro, un hueco o una ventana (o si ha llegado allí con una acción de mover cautelosamente o mover rápido), cuando es conmocionado, puedes tumbar el modelo (cuerpo a tierra) para salir de la línea de visión; obviamente no puedes mover rápido el turno siguiente. Los modelos que están conmocionados y cuerpo a tierra no bloquean la línea de visión. Un modelo trabado cuerpo a cuerpo con un modelo conmocionado puede repetir 1d6 usado en el combate.

Herido: El modelo recibe una ligera herida y está en shock. Ponle un marcador de conmocionado y otro de herido también. Aplica las reglas por estar conmocionado, pero el modelo también está herido y desde ahora no puede añadir sus VT a varias tiradas (tirada para impactar, iniciativa, prioridad, cuerpo a cuerpo y moral), pero no se aplica al test de localización ni al test de comunicación. Un modelo herido siempre resta 1d6 a su movimiento (acumulativo con los modificadores al terreno), a menos que esté en un vehículo. Un modelo herido que es herido de nuevo será puesto fuera de combate. Retira el modelo del juego.

Fuera de combate: El modelo es malherido y no puede luchar más en este combate. Retira el modelo del juego. Si el pelotón ha alcanzado el punto de ruptura, todos los modelos realizan un test de moral.

Daño de los equipos

Conmocionado: Los modelos conmocionados en un equipo no pueden echarse cuerpo a tierra. Un equipo con algún (o todos) modelo conmocionado, puede mover cautelosamente o mover rápido hacia su zona de despliegue, o a la cobertura más cercana en su próximo turno. Un modelo trabado cuerpo a cuerpo con un modelo conmocionado en un equipo puede repetir 1d6 de los lanzados en el combate.

Herido: Mientras no haya en el equipo ningún modelo herido, el equipo añade el VT en sus tiradas. Pero si un modelo es herido, la unidad entera sufre una penalización de 1d6 al movimiento.

Fuera de combate: Si el equipo es reducido a un hombre, reemplaza la base de 6 cm por una de 2,5 cm. La unidad es retirada únicamente cuando el último hombre es puesto fuera de combate.

Test de conducción

Pasos a realizar cuando un motociclista es herido mientras la moto mueve rápido.

Lanza 1d6 y compáralo con el VT del piloto. Si es igual o menor, el modelo permanece en el asiento, pero si es mayor el piloto se estrella; la unidad es puesta fuera de combate y retirada del juego.

Repetir +	El modelo es un motociclista entrenado (una vez por turno).
-----------	---

Test de nervios de acero

Pasos a realizar requeridos por la tabla de daño de vehículos.

Lanza 2d6 y añade el VT de los tripulantes del vehículo (o el VT del líder si está a menos de 20 cm). Si el resultado es 11 o más, la unidad sigue en el combate, pero con 10 o menos, el tripulante es conmocionado.

Repetir +	Si hay un líder a 20 cm o menos.
Repetir +	La unidad tiene el atributo experimentado.
Repetir -	El pelotón enemigo tiene mala reputación.
+1	La unidad está en un vehículo no blindado.
+2	La unidad está en un vehículo blindado.

Test de moral

Este test se realiza cuando el pelotón alcanza su punto de ruptura.

Lanza 2d6 y añade el VT de las unidades (o el VT de líder si está a menos de 20 cm). Si el resultado es 11 o más, la unidad sigue en el combate, de otra manera, huye.

Repetir +	Si hay un líder a 20 cm o menos.
Repetir +	Si hay un comisario político involucrado (ver reglas).
2 Repetir +	Si hay un oficial político involucrado (ver reglas).
Repetir +	La unidad tiene el atributo experimentado.
Repetir -	El pelotón enemigo tiene mala reputación.
+1	La unidad está en un vehículo no blindado.
+2	La está en un vehículo blindado.

Tabla de colisión

Lanza 1d6 y aplica los modificadores por cada modelo.

Si el resultado es 0-2	Sin daños importantes, aparte de la colisión.
Si el resultado es 3-4	Neumático reventado. Un vehículo con un neumático reventado resta 1d6 cm del movimiento. Esta penalización es acumulativa. Si tienes tres neumáticos reventados, el vehículo es inmovilizado inmediatamente; una motocicleta es inmovilizada con dos neumáticos reventados. Si el vehículo es de orugas, trata el resultado como NE.
Si el resultado es 5-6	Se rompe una cadena. Un vehículo con una cadena rota no puede mover más, pero puede girar inmediatamente. Si rompe otra cadena, el vehículo es inmovilizado. Si el vehículo no es de orugas, obtienes dos neumáticos reventados.
Si el resultado es 7 o más	El vehículo es inmovilizado. La colisión conmociona a toda la tripulación y los modelos transportados.

Modificadores por colisiones voluntarias e involuntarias

-1	Si el vehículo tiene un VB mayor que la del oponente o que el elemento de cobertura (colisiones involuntarias).
+1	Si el vehículo tiene un VB menor que la del oponente o que el elemento de cobertura (colisiones involuntarias).