

### SECUENCIA DE JUEGO

1. Reagrupamiento/Recuperación
2. Iniciativa
3. Activación

### ACCIONES DE LAS UNIDADES

- Disparar a plena potencia
- Movim. y disparo reducido
- Movimiento de asalto
- Movimiento rápido
- Reptar
- Ponerse a cubierto o camuflarse

### TEST EXPERIENCIA (1D6)

- Élite 3+
- Veterano 4+
- Recluta 5+

### TEST MORAL (1D6)

- Alta 3+
- Normal 4+
- Baja 5+
- No en mando - 1
- Bajo fuego enemigo - 1
- Fuera vista enemigo + 1

### POTENCIAL DE MOVIMIENTO EN CM

Tipo de unidad	Despejado	Carretera
Infantería y armas de apoyo	20	30
Infantería en movimiento rápido	30	40
Infantería reptando	10	10
HMG, Mortero 81 mm, Fusil anticarro pesado	15	20
Caballería/caballería cargando	30/50	40/60
Vehículo con cadenas muy lento	20	30
Vehículo con cadenas lento	30	40
Vehículo con cadenas estándar	40	60
Vehículo con cadenas rápido	50	70
Semioruga	50	80
Vehículo con ruedas	40	100
Carreta hipomóvil	30	40
Cañón ligero/medio	10/5	15/10

**Remolcar un cañón:** velocidad reducida en 10 cm

**Marcha atrás:** 1/3 de la velocidad o 1/2 para automóvil blindado

### RIESGO DE AVERÍA (1er D6 de color, luego 2º D6 si necesario)

Tipo de unidad	1er D6	2º D6
Mortero, Ametralladoras, Fusil anticarro	1	1 a 2
Otras armas anticarro (salvo en el 1er disparo)	1	1 a 3
Carga explosiva (no explotaria)	1	1 a 2
Lanzallamas infantería, proyectil fósforo WP	1 o 2	Auto
Lanzallamas vehículo, Humo, HEAT, APCR, APDS	1	Auto

### EFFECTOS DEL TERRENO

Tipo de terreno	Movimiento				Línea de visión
	A pie	Ruedas	Cadenas	Cobertura	
Edificio, Búnker	-	Prohibido	Prohibido	Pesada	2, 3, 4 Bloq.
Fábrica o almacén	-	½ Mov #	½ Mov #	Pesada	2 o 3 10 cm
Edificio en ruinas	- 5 cm	Prohibido	½ Mov #	Pesada	2 10 cm
Bosque denso, Jungla	- 5 cm	Prohibido	½ Mov #	Ligera	3 5 cm
Bosque claro, Vergel	-	½ Mov #	½ Mov	Ligera	3 5 cm
Maleza, Viñado	-	½ Mov	-	Ligera	1 5 cm
Campo de cultivo	-	½ Mov	-	Ligera	1 5 cm
Campo labrado	-	½ Mov	-	-	0 -
Colina suave	-	- 5 cm	- 5 cm	-	5+ Bloq.
Colina abrupta	-	½ Mov #	½ Mov	Ligera	5+ Bloq.
Colina difícil	- 5 cm	Prohibido	Prohibido	Ligera	5+ Bloq.
Duna de arena	- 5 cm	½ Mov #	½ Mov #	-	5+ Bloq.
Seto, cerca	-	- 10 cm #	- 5 cm	Ligera	1 o 2 Bloq.
Bocage	- 5 cm	Prohibido	-10cm # [HT]	Pesada **	3 Bloq.
Muro, talud	-	Prohibido	- 10 cm	Pesada **	1 Bloq.
Muro de piedra	- 10 cm	Prohibido	-10cm # [HT]	Total	2 Bloq.
Marisma, Arrozal	- 5 cm	Prohibido	½ Mov #	-	0 -
Nieve, Barro	- 5 cm	½ Mov	-10 cm	-	0 -
Barranco (pendientes)	- 5 cm	-10 cm #	- 10 cm	Pesada **	0 -
Barranco (fondo)	-	½ Mov	½ Mov	-	-1 Bloq.
Río profundo	Prohibido	Prohibido	Prohibido	-	0 -
Río poco profundo	½ Mov	Prohibido	½ Mov #	-	0 -
Arroyo	- 5 cm	- 10 cm #	- 10 cm	-	0 -
Arena blanda	- 5 cm	½ Mov #	½ Mov #	-	0 -
Suelo rocoso	-	½ Mov #	½ Mov	-	0 -
Vía férrea	-	- 5 cm	-	-	0 -
Terraplén vía férrea	-	- 10 cm	- 5 cm	Pesada **	2 Bloq.
Atrincheramiento	-	-	-	Pesada	-1 -
Trinchera	- 5 cm	Prohibido	½ Mov (#HT)	Pesada	-1 10 cm
Alambrada	- 10 cm *	Prohibido	½ Mov (#HT)	-	0 -
Barricada	- 10 cm	Prohibido	½ Mov (#HT)	Pesada **	2 Bloq.
Obstáculo anticarro	-	Prohibido	Prohibido	Variable	0 -

# Inmovilización (1 en 1D6); [HT] Prohibido semiorugas; (#HT) Inmovilización semiorugas

\* Test experiencia para atravesar alambradas; \*\* Sin cobertura si bombardeo

### DISPARO DE ARMAS LIGERAS

Armas de infantería	Alcance	Potencia fuego
Dotaciones	20	1D6-1
Milicia	20/40	1D6/1D6-1
Infantería de reserva	20/40	2D6/1D6
Infantería de línea	30/60	2D6/1D6
Infantería subfusiles (PM)	10/20	3D6/1D6
Infantería de asalto	20/40	3D6/2D6
Infantería pesada	30/60	3D6/2D6
MMG	40/80	4D6/2D6
HMG	60/120	4D6/2D6
Mortero 2", 45, 50 mm	60 (10)	2D6 (Indirecto)
Mortero 60 mm	120 (10)	2D6 (Indirecto)
Mortero 3", 80 mm	180 (20)	3D6 (Indirecto)
Carga explosiva *	5	TE: 3D6 o 6D6
Lanzallamas *	10	2D6 (4+ sin TS)

Armas de vehículo	Alcance	Potencia fuego
MG de vehículo	40/80	2D6/1D6
2xMG o 3xMG	40/80	3D6/2D6
HMG, Cañón 15/20 mm	60/120	2D6/1D6
2xHMG o 2x20 mm	60/120	4D6/2D6
4xHMG o 4x20mm	60/120	6D6/3D6

Circunstancias	Potencia fuego
Movimiento y Disparo (salvo *)	- 1D6
Circunstancias difíciles, Supresión	- 1D6
Objetivo camuflado o despliegue oculto	Dividido entre 2
Objetivo en un búnker	Dividido entre 2

Objetivo del disparo	Resultado
Movimiento en campo abierto (al menos 5 cm)	3+
Inmóvil o reptando en campo abierto	4+
En cobertura ligera o a cubierto	5+
En cobertura pesada	6
Disparo a quemarropa (5 cm)	+1
Disp. defensivo tras disparo de cobertura	-1 o -2
Vehículo inmóvil a descubierto	4+
Vehículo en movimiento o en cobertura	5+

**Tirada de Salvación (TS):** realizar test experiencia con:

- Por impacto recibido (incluido el primero) - 1
- Unidad ya desmoralizada - 1

Fallo = unidad desmoralizada. Resultado de cero o menos indica que la unidad es eliminada (salvo en un búnker).

### REPARACIÓN (1D6)

Durante fase reagrupamiento con 5+

### DISTANCIA DE DETECCIÓN

Infantería, Cañón ligero/medio, Vehículo MP	Tipo Visibilidad	
	Normal	Reducida
Camuflado o despliegue oculto	5 cm	Contacto
A cubierto y en Mov. o inmóvil	30 cm	15 cm
En campo abierto e inmóvil/reptando	40 cm	20 cm
A cubierto y disparo	60 cm	30 cm
En campo abierto y en Mov. /disparo	90 cm	60 cm

  

Vehículos P, N, G, MG Cañón pesado	Tipo Visibilidad	
	Normal	Reducida
Camuflado o despliegue oculto	10 cm	Contacto
A cubierto y en Mov. o inmóvil	60 cm	30 cm
En campo abierto e inmóvil	120 cm	90 cm
A cubierto y disparo	120 cm	90 cm
En campo abierto y Mov. /disparo	Ilimitado	Ilimitado

**Para todos los casos:**

- Reconocimiento + 10 cm

**Salvo camuflado o despliegue oculto:**

- Observador artillería + 10 cm
- Sobre una colina + 30 cm

**TIRADA PARA IMPACTAR (2D6)**

Para impactar, obtener un resultado **mayor o igual** al resultado. Un **2** siempre será un fallo; un **12** siempre será un éxito.

Naturaleza del tirador	Resultado
Vehículo/cañón inmóvil	5 / 4
Vehículo en movimiento	8
si carro combate con estabilizador, cañón de avión	7
si carro combate con torreta estrecha	9
Vehículo /cañón que pivota	7 / 6
Torreta/afuste 360° que pivota	6 / 5
Arma anticarro/panzerfaust inmóvil	5 / 6
Arma anticarro/panzerfaust en movimiento	7 / 8
▪ Cañón corto (*) a más de 30 cm	-1/20 cm
▪ Cañón normal o < 40 mm a más de 30 cm	-1/30 cm
▪ Cañón L (salvo ruso) a más de 60 cm	-1/30 cm
▪ Cañón LL (salvo ruso) a más de 90 cm	-1/30 cm

**Modificadores (acumulativos salvo para Objetivo en búnker):**

▪ Disparo a quemarropa (- 10 cm) salvo arma HEAT	+ 2
▪ Disparo a largo alcance de un arma anticarro	- 2
▪ Disparo de un vehículo con dotación expuesta	+ 1
▪ Tirador con mala óptica (a + 30 cm)	- 1
▪ Tirador élite/recluta	+1/-1
▪ Tirador en posición más elevada	+ 1
▪ Disparo proyectil APCR (a +30 cm) o APDS (a + 60 cm)	- 1
▪ Disparos sucesivos sobre el mismo objetivo	+1/+2
▪ Disparo a través de humo	- 2
▪ Disparo de inmovilización (TS a 4+ si Schürzen)	- 2
▪ Tamaño del vehículo objetivo (MP, P, G, MG)	-2/-1/+1/+2
▪ Objetivo vehículo en movimiento (mini 10 cm)	- 2
▪ Objetivo infantería y cañón a cubierto	- 2
▪ Objetivo camuflado o en despliegue oculto	- 2
▪ Objetivo cañón medio/cañón ligero	-1/-2
▪ Objetivo vehículo a cubierto/chasis oculto	-1/-2
▪ Objetivo en un búnker	- 6

**TEST DE DESTRUCCIÓN DE LOS VEHÍCULOS (2D6)**

2D6 + Factor anticarro > Blindaje objetivo = Destrucción  
Si empate entonces inmovilización. Test de moral de la dotación: si se falla, se abandona el vehículo.

**Modificadores (acumulativos):**

▪ Cañón corto (*) a más de 30 cm	-1/20 cm
▪ Cañón normal o < 40 mm a más de 30 cm	-1/30 cm
▪ Cañón L a más de 60 cm	-1/30 cm
▪ Cañón LL a más de 90 cm	-1/30 cm
▪ Disparo a quemarropa (-10 cm) salvo HEAT	+2
▪ Disparo sobre el lateral/trasera	+1/+2
▪ Disparo desde arriba/si objetivo con techo abierto	+1/+3
▪ Proyectil APCR/APDS	+1/+2
▪ Proyectil HEAT (sin modificador de distancia)	+2
▪ Impacto crítico	+1D6

**DISPARO PROYECTILES HE SOBRE INFANTERÍA/CAÑONES**

**Disparo directo:** un impacto automático. Lanza el número de D6 indicados para impactos extras a repartir.

**Disparo indirecto:** coloca la plantilla y lanza el número de D6 indicados por cada unidad bajo la plantilla. Los vehículos son impactados con 5+. Si un vehículo blindado recibe al menos 2 impactos, efectúa un test de destrucción con el valor del blindaje trasero y el modificador *Disparo desde arriba*.

Objetivo del disparo	D. directo	D. indirecto
En campo abierto o cobertura ligera	4+	5+
En bosque (salvo cobertura pesada)	4+	4+
En cobertura pesada	5+	6
En un búnker	6	6

**Búnker:** -1D6 si tiro directo, -3D6 si disparo indirecto  
**Atrincheramiento y Edificios:** -1D6 si disparo indirecto

**MUNICIONES ANTICARRO (AC)**

Calibre del cañón	AC
HMG, Mortero 60* (si objetivo techo abierto)	0
20, 37*, Mortero 80*	1
20L, 37, 47*, 57*, Mortero 107*, Cohetes	2
25LL, 28LL, 37L, 40, 47, 57, 65*, 70*, Mortero 120*	3
37LL, 40L, 45L, 47L, 50, 75*, 76*, 95*, Mortero 160*	4
45LL, 50L, 76 (ruso), 88*, 105*, 114*, 122*	5
57L, 75, 76, 76L (ruso), 88, 105, 140*, 150*, 152*	6
75L, 76L, 77L, 85L (ruso), 200*, Stielgranate 41, Mina	7
75LL, 76LL, 88L, 90L, 100L, 150, 152, 155	8
122L, 380*	9
88LL, 128L	10

Armas anticarro	Alcance	AC	HE
Fusil anticarro (ATR)	30/60	1/0	-
Fusil anticarro pesado (20L)	40/80	2/1	-
Panzerfaust mitad 43	5	6	-
Panzerfaust 44	5	8	-
Panzerfaust 45	5/10	8	-
Panzerschreck 43-45	10/20	8	2D6
Bazuca 42-43	10/20	6	2D6
PIAT, Bazuca 44-45	10/20	7	2D6

**PROYECTILES EXPLOSIVOS (HE) Y BOMBARDEO**

Calibre de cañón	Potencia de fuego
60 mm y menos	2D6
61 - 90 mm	3D6
91 - 115 mm	4D6
116 - 139 mm	5D6
140 - 165 mm	6D6
166 mm y más	7D6

**ASALTO (1D6)**

Elimina un adversario a 5+.  
Las unidades desmoralizadas eliminadas automáticamente.

Tipo de unidad	Modif.
Asalto, SMG o Choque	+1
Grupo de mando	+1
Experiencia inferior	-1
Dotaciones	-1

**ASALTO INFANTERÍA CONTRA BLINDADOS (1D6)**

El objetivo debe encontrarse a 5cm de una cobertura.  
Pasará un test de experiencia antes del asalto (-1 en 39-41).  
Una tirada igual al resultado es vehículo inmovilizado.

Tipo de unidad	Valor	Naturaleza del objetivo
Unidad de infantería	5+	▪ Techo abierto + 1
Unidad asalto o SMG	4+	▪ No blindado + 1
Carga explosiva	3+	▪ Inmovilizado + 1
Mina magnética	2+	▪ En movimiento - 1

**APLASTAMIENTO (1D6)**

Éxito = objetivo destruido.  
Fallo = TS o desmoralizado.  
El objetivo recula de 5 cm o de 20 cm si vehículo.

Tipo de unidad	Valor
Inf. en campo abierto	3+
Infantería a cubierto	5+
Camión, coche, moto	4+
Cañón, HMG, mortero	Auto

**APOYO ARTILLERÍA**

1 - Contacto radio (reagrup.)  
2 - Precisión y ajuste  
3 - Desencadena. de disparo  
4 - Test de fin de apoyo

Contacto radio	Valor
Estadounidenses	3+
Alemanes, británicos	4+
Soviéticos (1941)	6
Soviéticos (1942)	5+
Soviéticos (1944-45)	4+
Otros países	5+
Por intento sucesivo	+1

**Tamaño de la plantilla**

▪ Mortero lig. /medio	5 cm
▪ Media batería	10 cm
▪ Batería completa	15 cm
▪ Lanzacohetes	+5 cm

**Test de precisión Valor**

Lanzacohetes	6
Rusos, Menores	6
Otras nacionalidades	5+
En línea de visión	+2
2º intento	+2
3º intento o preajust.	Auto

**Error de disparo**

Si Test de precisión = 1, efectuar test de experiencia.  
En caso de fallo, el adversario desplaza plantilla hasta 20 cm y desencadena disparo.

**Test de fin de apoyo**

1D6 > al número de disparos	
▪ Municiones limitadas	-1
▪ Stock de municiones	+1
▪ Batería EE.UU.	+1

**APOYO AÉREO**

1 - Contacto radio (reagrup.)  
2 - Número de aviones  
3 - Localización del objetivo  
4 - Defensa antiaérea  
5 - Ataque aéreo

Contacto radio	Valor
Apoyo limitado	6
Apoyo normal	5+
Apoyo prioritario	4+

**Nivel apoyo Número de aviones**

Limitado	1 avión
Normal	2 aviones
Prioritario	3 aviones

**Localización del objetivo**

Éxito con 2+ o 4+ si objetivo está a -5 cm de un bosque, bocage, edificio o rodeado de humo.

**Error de disparo**

Si Test de localización = 1, efectuar test de experiencia.  
Si fallo atacar objetivo más cercano en radio de 20 cm.

**Defensa antiaérea (AA)**

Armas AA impactan con 6.  
El avión tendría derecho a una TS.

Armas AA	Alcance
MG AA	40
HMG AA, 20 mm	60
37 mm, 40 mm	80