

BOLT ACTION V2. VERSION 1.2 24/11/2019

Este resumen está orientado a la unificación y aclaración de este mar de reglas que compone Bolt Action. Es sin ánimo de lucro y destinado para agilizar las partidas entre jugadores. Se recopila información de los libros, resumen Club Legio V y traducción de FAQ de www.boltaction.es

Resumen Conceptos Básicos y Reglas.

Armas de Asalto. No -1 a modificador para impactar por mover y disparar. Hace a su poseedor combatiente aguerrido.

Armas de Equipo. La dotación no dispone de armas propias (excepción francotirador). 2 hombres mínimo para disparar a plena potencia. Si solo queda un hombre: -1 para impactar y también -1 al valor de moral. –Arma equipo de apoyo. Si miniatura principal muere, destruido todo el equipo (morteros, mmg, francotiradores, fusil AT, etc) –Arma equipo escuadra. El asistente puede ser cualquier mini menos NCO, a 1" siempre del arma, no dispara su propia arma cuando se dispara la del equipo, si se destruye el arma de equipo queda libre para actuar. Si muere el asistente o está a más de 1", el arma de equipo de escuadra sufre un -1 para impactar.

Armas Fijas. Dispara por su arco frontal (45º a ambos lados de su cañón). No puede avanzar y disparar. Puede encararse hacia enemigos que no están en su arco de fuego, realizando una orden de Avance, rota y aplica un -1 para impactar. Corre 12". No puede cambiar de encaramiento en Emboscada. En fuego indirecto, la línea de visión la proporciona la dotación, por tanto, cuando dispare fuera de ese arco de fuego, rota y dispara (sigues yendo a 6s).

En edificio poseen 180º de visión desde la obertura que usan para disparar.

Las armas fijas de infantería pueden asaltar.

Bajas. Elige el jugador enemigo aunque este fuera de la vista. Si un 6 antes de cualquier modificador, tira 1d6, otro 6 y daño excepcional, elige el tirador la miniatura a retirar (Infantería arma equipo es baja al completo). Armamento pesado puede hacer daño excepcional a artillería.

Bicicletas. En carretera, moviendo íntegramente por esta, el movimiento de correr sube a 24", no es válido para asaltar. Orden que no sea Correr o primer pin, hace que desmonten de las bicicletas.

Caballería. Avanza 9". Corre 18". *Es infantería* con las restricciones de: No puede entrar en edificios ni en transportes a caballo. No puede hacer Down y hacen Recce a velocidad normal (9"). Desmontan con una orden de Avanzar, 9", desmontan y ya pueden disparar de forma y alcance normal. A caballo solo pueden disparar pistolas o carabinas (que se tratan como si fueran pistolas). En combate cuerpo a cuerpo se consideran, mientras estén a caballo,

combatientes aguerridos. Una vez desmontan ya no pueden volver a subir a sus monturas. Se reagrupan tras combate cuerpo a cuerpo 2d6”.

Si un pelotón incluye una o más escuadras de caballería, puedes montar un oficial y su escolta a caballo por 5 puntos miniatura, obteniendo la regla especial de caballería.

Carga Hueca. No sufren -1 a la penetración del blindaje por larga distancia. No confundir con -1 a impactar a larga distancia.

Cazador de Tanques. No chequeo de orden para asaltar a vehículos blindados cerrados. Si vencen el asalto y dañan, no solo hacen daño superficial, pueden hacer daño total.

Cazadores de Tanques aguerridos. Tienen todas las reglas de los cazacarros y además doblan sus ataques cuerpo a cuerpo contra vehículos; es decir, los soldados realizan dos ataques.

Chequeo de Moral. Si pierde la mitad o más de los miembros actuales como consecuencia de una única fuente de daño, realiza chequeo de moral. Se restan pines al valor de moral. Si no supera la unidad es destruida.

Chequeo de Orden. Si no hay pin, chequeo automático. Por cada pin, -1 al valor de moral. Chequeo con 2d6 < o igual valor moral menos pines, éxito de orden, quitamos 1 pin por realizar orden con éxito. Si fallo, 2d6 > que valor moral – pines, orden de Down y no quita pin. En tirada, doble 6 es Fubar (1-2 Fuego amigo 3-6 Corre) y doble 1 siempre es éxito (orden + 1d6+1 pines menos) y 11 y 12 siempre fallo.

Coberturas. Si > tiradores tienen línea de fuego a > enemigos fuera de cobertura, no hay cobertura. Al menos 50% tiradores línea de fuego a al menos 50% enemigos fuera cobertura, no hay modificador por cobertura. En terreno denso se consideran dentro, si al menos 50% de la unidad tiene totalmente dentro sus peanas. Disparar tras coberturas, 50% de la unidad al borde o detrás o a menos de 1” del borde, de otra manera sufren penalizador al disparar. No se suman coberturas.

Combatientes aguerridos. Cuando hacen una baja en combate cuerpo a cuerpo a una unidad enemiga de infantería o artillería, pueden realizar otro único ataque de nuevo. Si vuelve a causar ya no hay más ataques.

Cuerpo a Cuerpo. Se necesita una orden de Correr, ver al objetivo o edificio. **Se mide desde las miniaturas más cercanas.** Hay que rodear terreno infranqueable, miniaturas enemigas o vehículos que bloquean la ruta más directa al enemigo a asaltar. Si está a más de 12”, asalto fallido, se mueve lo más próximo al enemigo y se colocan como máximo a 1” del enemigo. Menos de 12”, el asalto tiene éxito.

El enemigo puede reaccionar haciendo fuego defensivo cuando el asalto tiene éxito, si todavía no ha realizado orden (se extrae y se ejecuta orden de Disparo de forma automática) y siempre que el asalto empiece a más de 6” (a menos o 6” no hay fuego defensivo a excepción de unidades emboscando). El fuego defensivo se realiza de forma automática, por lo que no se retira pin, y cada pin de -1 para impactar. Disparas armas incluso hasta fuera de alcance (- 1 a impactar por largo alcance) pero solo los hombres que vean al enemigo pueden disparar (si

algo oculto tras un muro y no puede ver, no podrá disparar). La acción de disparo se realiza antes de mover las minis asaltantes. Las armas fijas solo pueden responder con fuego defensivo si la unidad asaltante está en el arco de fuego al comienzo del movimiento.

Se mide desde las miniaturas más cercanas, la posición de estas miniaturas son las que marcan las distancias a medir y sí hay combate simultaneo. Los asaltantes deben tomar la ruta más corta posible. El asaltante siempre ataca primero. Si pasa por obstáculo o terreno accidentado, asaltan 6" no 12" y el defensor obtiene posición defendida. Si la unidad objetivo está a más de 6" pasando por terreno difícil o pasando por obstáculo, y la unidad asaltante puede moverse hasta 12" y alcanza el objetivo rodeando un obstáculo o terreno difícil, el asalto es permitido (aunque la unidad defensora seguirá obteniendo los beneficios del obstáculo defendido, pues el defensor tiene tiempo de ver al enemigo correr a través del terreno difícil y obstáculo defendido. Si el enemigo defiende obstáculos (detrás del obstáculo) son 12" el asalto y se considera posición defensiva (Posición defendida: Ambos jugadores atacan a la vez). Si miniatura asaltante más cercana con el enemigo, fuera de terreno difícil, mueve 12" y no hay combate simultáneo, aunque el resto de la unidad este en terreno difícil. Si enemigo que recibe la carga, miniatura más próxima, fuera de terreno difícil u obstáculo, no hay combate simultáneo. No es necesario impactar. Se tira daño directamente. Hay daños excepcionales, no pen y armas asalto hace aguerrido a su portador (si causa baja, realiza otro único ataque). Todo o nada. La unidad que sufre más bajas pierde (para ganar tiene que haber algún superviviente, si no quedan minis automáticamente gana el enemigo aunque hayas hecho más bajas). Si empatan, otro ronda de combate en posición defendida. La unidad vencedora puede hacer un movimiento de reagrupación, infantería 1d6"- caballería y motocicletas 2d6", que no cambia dado de orden ni ejecuta dado de orden (puede recibirlo luego si no ha realizado orden). Este movimiento no sirve para abandonar campo de batalla, montar en transporte o entrar edificio que no ha asaltado.

Dados de orden.

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	<p>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.</p> <p>Una unidad en emboscada puede reaccionar echando cuerpo a tierra, en ese caso gira el dado a cuerpo a tierra.</p> <p>Si no se ha disparado, se puede conservar el dado en emboscada al final del turno, y entrar al siguiente en emboscada.</p> <p>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.</p>
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	<p>La unidad no se mueve ni abre fuego obteniendo un -2 para ser impactada.</p> <p>No se realiza chequeo de orden para cumplir esta orden (por ello no pierde marcador al realizar con éxito la orden).</p> <p>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.</p>

6 .CUERPO A TIERRA. Hay que comunicarlo antes de realizar cualquier medición o tirada de dados para impactar. No puedes esperar a saber si estas a alcance del arma ni a si eres impactado por el ataque enemigo para tirarte cuerpo a tierra.

Daño. Sacar un 1 siempre es fallo, incluso si con los modificadores se llega a dañar. Los vehículos no blindados sufren los daños tirando en la tabla de daño a vehículos.

TABLA DE DAÑOS	
TROPAS Y OBJETIVOS NO BLINDADOS	RESULTADO NECESARIO
Infantería/artillería bisona	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+

Disparar. Sólo dispara quien traza línea de visión hasta al menos una miniatura de la unidad enemiga y su arma tiene alcance.

Toda la unidad de infantería dispara al mismo objetivo menos armas de un solo uso. No pueden disparar si en la línea de fuego hay una unidad amiga a <1" (también en vertical) y el disparo es capaz de hacer daño a la unidad amiga. A través de infantería o artillería enemiga (no quitan línea de visión) se puede disparar dando cobertura ligera.

Enemigo reacciona pudiendo ponerse a Down.

Terreno denso quita línea de visión al otro lado, se ve el interior.

El chequeo para impactar es: 3+ y la aplicación de los modificadores (pág54).

El largo alcance se considera > a la mitad del alcance del arma.

Unidad pequeña siempre es infantería, no a los artillería (si te quedan 2 artilleros no tienen el -1 a ser impactados).

Disparos en los que es necesario un resultado de+ de 6, hay que sacar doble 6 (por cada 6 que obtengas, otra tirada y cada nuevo 6, impacto).

Si la unidad objetivo sufre un impacto, recibe normalmente un pin, hay armas que hacen más pines.

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, zanjias o defensas de sacos de arena.	-2

Emboscada. En cualquier movimiento, en cualquier punto siempre que lo vea, gira el dado a disparo. El enemigo no reacciona nunca. La unidad emboscada puede reaccionar siempre con fuego defensivo en asaltos, puede reaccionar también poniéndose Cuerpo a Tierra (Vehículos Reconocimiento pueden hacer Recce). Las armas fijas no pueden pivotar en Emboscada, el dado pasa a Disparo no a Avance.

La secuencia de emboscada prima sobre la secuencia de asalto. El emboscado elige el momento en el que dispara.

¿Puedo disparar un panzefaut contra un objetivo diferente? Por ejemplo, si una unidad desembarca y mi unidad de emboscada dispara a los pasajeros que desembarcan y mis panzerfaust al transporte del que desembarcan? No, no puedes. La unidad que embosca solo puede disparar a la unidad que está moviendo actualmente y en cuyo momento las emboscadas están interrumpiendo.

Vehículos Emboscando. No puedes activar la emboscada contra ningún objetivo cuyo movimiento transcurra completamente fuera del arco de fuego (por lo tanto fuera de la línea de visión). Si su movimiento cruza cualquier arco de fuego y visión, incluyendo la torreta que tiene 360º de visión, puedes activar la emboscada. Cuando actives la emboscada y gires el dado de orden de Emboscada a Fuego, todas las armas del vehículo que puedan trazar una línea de visión a la unidad en movimiento que activó la emboscada pueden disparar, incluyendo la torreta (mientras no esté atascada). Un vehículo emboscado no puede disparar a diferentes objetivos con sus diferentes armas (como una orden normal de fuego), solamente puede disparar a la unidad que activó la emboscada.

Los vehículos de reconocimiento con la orden de Emboscada pueden cambiar a Down (igual que la infantería), pudiendo realizar un Recce.

Fanáticos. No chequean por perder la mitad de los miembros tras un ataque, no son destruidos por igualar pines a su valor de moral y siempre empatan cuando pierden en combate Cuerpo a Cuerpo. En todas estas circunstancias, por lo menos deben quedar 2 miembros en la unidad. Si queda solo 1 hombre sigue el procedimiento normal.

Flak. Todo flak enemigo dispara contra el marcador del avión dentro de su arco de fuego y alcance. Da lo mismo si tienen dado de orden o no, es una acción que se desarrolla fuera de la secuencia normal. Los flak disparados de esta manera no hacen que los vehículos sean descubiertos, no pierden la orden de emboscada pero las unidades ocultas pierden esta condición. Para los flak amigos, 1d6 y los novatos a 4+, regulares a 3+ y veteranos a 2+ no disparan. Línea de visión, todas tienen pero el arco de disparo se debe respetar. Se impacta a 5+. Únicamente se aplican los pines a la hora de impactar. Las armas HE hacen impactos como si se tratara un edificio. 3 Impactos y abortamos ataque.

Francotirador. Puede usar mira telescópica si usa orden Disparo o Emboscar. Tiene que indicar si usa mira telescópica o no, antes de medir. Mira telescópica: Falla automáticamente si el objetivo está a 12" o menos. Alcance máximo 36". Ignora modificadores negativos menos los que dan los pines o si el asistente fallece si tiene la regla de equipo. Ignora escudo protector y protección extra. Siempre causa daño excepcional. Todos los miembros del equipo pueden disparar sus armas si no usan la mira telescópica y en combate cuerpo a cuerpo pueden usar sus armas de asalto. En edificio pueden disparar por cualquier obertura ya que no es arma fija y ocupan toda la planta. Tienen línea de visión 360° por ser infantería, no es arma fija. La miniatura que posee la mira telescópica debe tener la línea de visión al objetivo para poder usar su habilidad de francotirador.

Fuego Indirecto. La línea de visión la proporcionan los artilleros, si es fija, rota la pieza para encargarla antes de disparar. Tiene alcance mínimo, se mide desde el centro del arma. Se puede disparar aunque haya tropas amigas en la trayectoria. Impacta a 6 y turnos posteriores aplica un -1 al resultado necesario del anterior turno, siempre que no se mueva el objetivo ni el tirador. Para considerar que se ha movido tiene que haber un desplazamiento de más de 2". Si hay desplazamiento o cambio de objetivo, empieza de nuevo la secuencia. Si se impacta, los siguientes turnos vas a 2+ para impactar siempre que no se muevan, incluso perdiendo línea de visión (vehículo tapa visión o el oteador fallece). Contra vehículos blindados siempre se resuelve contra el blindaje superior +1 penetración. Si es vehículo descubierto (blindado o no) +1 en la tirada de la tabla de daños de vehículos.

Green. Sin Experiencia. Poseen valor de moral 8. En primera baja, inmediatamente, 1d6: Con 1. 1d6 pines y Down. 2-4. Se quedan como novatos. 5-6. Inmediatamente regular para el resto de la partida (necesitarías 9 pines para destruir la unidad a partir de ese momento ya que ya es regular)

HE. Se debe declarar antes de disparar el tipo de munición, si usas Antitanque y en Emboscada, el proyectil que hay en la recámara que ya no puede cambiarse hasta que no hagas otra orden. La plantilla al impactar, debe colocarse para que cubra al máximo de minis incluidas también

fuera de la vista y/o alcance. Nunca puede cubrir amigas. Toda peana bajo la plantilla aunque sea parcialmente es afectada. Se puede incluir a otras unidades enemigas siempre que cubras el máximo de minis de la unidad impactada y no cubras a minis amigas. Si puede, el enemigo, puede tirarse a Down reduciendo a la mitad los impactos, redondeando al alza. Aplica más de un pin, en función del diámetro de la plantilla, a los vehículos también. No sufre -1 a la penetración en vehículos blindados por larga distancia. Las bajas las elige el enemigo y a cualquier miniatura, salvo con daños excepcionales en los que elige el tirador y puede eliminar a armas equipos tanto de infantería como de artillería.

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

HE Múltiple. Tira para impactar. Por cada impacto una plantilla, colocándolas una seguida de otras, en contacto, sin solaparlas. Cada mini solo puede sufrir un impacto aunque le afecten distintas plantillas. La unidad afectada solo recibe los pines de una plantilla. Hay que hacer un racimo de uvas.

Lanzadera Múltiple. Mortero pesado, siempre va a 6s para impactar. Se pone plantilla en unidad objetivo. A 6" de la plantilla, cualquier unidad enemiga también es objetivo del ataque. Si hay una unidad amiga a 6" de la plantilla, no dispara y se malgasta el ataque. Comprueba las distancias mínimas, unidades fuera de rango se salvan. Se resuelve cada unidad de una a una, se impacta a 6.

Cuando disparas un lanzador múltiple contra una unidad en un edificio (o edificio vacío), mide 6" para los objetivos adicionales desde el propio edificio. Solo uno de los cohetes puede impactar a cada edificio, incluso si hay varias unidades en el mismo edificio. Luego resuélvelo de manera normal, como si hubiese impactado un mortero pesado en cada objetivo. No puedes disparar si un potencial edificio objetivo tiene unidades amigas dentro.

Lanzallamas. No tiene el penalizador para impactar de cobertura ni Cuerpo a Tierra. Si dispone el resto de modificadores (pines, larga distancia, unidad pequeña, mover, quemarropa,..) Si la unidad donde se encuentra decide disparar, el lanzallamas puede no hacerlo, debiendo comunicarlo antes de realizar cualquier medición. Si impacta, inf 1d6 impactos y veh 1d6+1 impactos. En blindados siempre impacta por blindaje superior, +1 a pen y no posee el -1 a pen por larga distancia (no necesita energía cinética). Anula es escudo protector y la protección extra en edificios. Añade automáticamente según impacta 1d3+1 pines y chequeo de moral contando esos pines añadidos (siempre un *único* chequeo de moral aunque no haya bajas o no superen el 50%), si no lo superan, unidad destruida incluyendo fanáticos. Se realiza tirada de daños con pen +3. Se gasta con un 1 en 1d6, infantería se retira y vehículo se queda sin él. Los vehículos con lanzallamas tienen un +1 en la tabla de daños de vehículos por volátil.

Cuando el portador del lanzallamas muere, el acompañante se retira, salvo que el lanzallamas forme parte de un arma de equipo de escuadra, donde el asistente pasa a luchar como un infante más.

Líderes. Si NCO muere -1 permanente a valor de moral. Si oficial HQ muere, -1 al valor moral escolta. Artilleros o equipos -1 al valor de moral si queda un hombre (aparte del -1 a impactar)

Línea de Visión. Infantería 360º de visión. Armas fijas y artillería, la línea de visión: el cañón en fuego directo, 45º a cada lado, y en fuego indirecto la visión la dan los artilleros. Armas fijas y artillería 180º en obertura del edificio. No bloquean línea visión infantería ni artillería. Vehículos y terreno denso sí. Hay que ver cabeza o torso, partes centrales, no vale ver periféricos.

Máxima Fuerza. Unidades al máximo de efectivos que como pocos deben ser 10 miembros. Repiten chequeos de orden fallidos. Pierden esta habilidad en cuanto sufren la primera baja.

Médico. Salva daños de armas de pequeño calibre a 6" del médico, él también se beneficia, tira 1d6 por cada punto de daño, con un 6 baja superada. No vale para daños con armas que tienen pen (armamento pesado), daños excepcionales o cuerpo a cuerpo. No dispara, ni asalta ni controla objetivos.

Medir Distancias. Nunca medir antes de tomar decisiones. Infantería, caballería y motocicletas desde/hasta los puntos más cercanos de sus peanas al enemigo. Artillería desde/hasta recámara, parte central. Vehículos desde/hasta la parte del chasis más próxima al enemigo.

Motocicletas. Son infantería. Una vez bajan ya no pueden volver a montar. Avanzan 12". Corren 24". Se mueven como vehículos rodados pero pueden girar las veces que deseen. No pueden entrar en edificios o transportes en motos. No pueden hacer Down, hacen Recce a velocidad normal 12". Desmontan con orden de Avanzar. No disparan si mueven, solo con orden de Disparo. No pueden asaltar, pueden hacer Recce ante una carga. Luchan como infantería en combate cuerpo a cuerpo y vuelven a subir a sus motos si salen vencedores, reagrupando 2d6". Sidecar es una mini pegada a peana múltiple. Si no superan chequeo de orden, dado a Down (no hacen movimiento marcha atrás al tener un enemigo en arco frontal como los vehículos, son infantería)

Movimiento. Separaciones entre unidades. La infantería de una misma unidad deben estar a <1" entre sus peanas. Deben estar separadas a 1" o + de otra unidad. Infantería y artillería pueden atravesar y ser atravesados por unidades amigas siempre que acaben su movimiento a 1" o +. Los vehículos amigos no pueden ser atravesados ni atravesar unidades amigas, tienen que rodear, pudiendo pasar a menos de 1" (sin atravesar) de unidades amigas y acabando a 1" o +. Con unidades enemigas, ninguna unidad puede pasar a <1" con la excepción del asalto.

Infantería avanza 6", corre 12". Cambian de dirección siempre que quiera. Armas fijas que no sean artillería avanzan 6" y corren 12" también.

Movimientos de Vehículos. **Avanzar:** Orugas. Línea recta 9" y puede pivotar 1 vez sobre sí mismo en cualquier punto hasta 90º. **Rodados.** Línea recta 12" y pivota hasta 2 veces 90º o 1 vez 180º sobre sí mismo. **Semiorugas.** Línea recta 9" y pivota hasta 2 veces 90º o 1 vez 180º

sobre sí mismo. **Correr:** Orugas. Línea recta mínimo 9" máx 18" y no pivota. Rodados. Línea recta mínimo 12" máx 24" y pivota 1 vez 90º sobre sí mismo. Semiorugas. Línea recta mínimo 9" máx 18" y puede pivotar 1 vez 90º sobre sí mismo.

Movimiento Artillería. Corre 6" en lugar de los 12" del arma fija. Los cañones pesados y superpesados o cualquiera que se quede con 1 solo artillero (AT, AA o Artillería), no puede moverse con la orden Correr, aunque puede pivotar con Avanzar, solo puede desplazarse con transportes (Para entrar en mesa desde la reserva o en primera oleada necesitan vehículo). Artillería, AT y Antiaéreos ligeros o medios se desplazan 6" con orden de Correr.

Entrar en mesa. Con orden de avanzar o correr, no puede asaltar en el turno que entra (hay que ver para asaltar). Salir de mesa, se retira la unidad con que solo una unidad entre en contacto con el borde.

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 superperpesados pueden atravesar y derribar construcciones.

x2: la velocidad se multiplica por dos

Negligente. Siempre resuelven chequeo de orden, aunque no tengan pines. Duplican el efecto de los pines.

Observadores. ¿Exactamente en qué momento las unidades impactadas por un ataque aéreo o de artillería pueden decidir tirarse cuerpo a tierra o no? En principio una unidad debe tirarse cuerpo a tierra cuando es designada como objetivo, antes de saber si es impactado o no. En caso de una barrera de artillería debes decidir esto cuando la unidad esta en distancia de la

barrera de artillería, pero antes de tirar el dado para ver si obtienes un impacto directo (6) o no (1-5). No obstante, en caso de ataque aéreo haremos una excepción para que la unidad pueda decidir si ponerse cuerpo a tierra o no después de obtener el resultado “Aquí viene”, pero antes de ver qué tipo de avión hará el ataque.

Cuando sacan un 1-2 en la tabla de FUBAR, disparan con sus armas personales.

Observadores/Oteadores no pueden disparar armas ni pueden observar cuando son transportados (por extensión de las reglas de HQ que no pueden usar sus reglas especiales cuando son transportadas).

Observador Aéreo. Solo puede haber un ataque activo a la vez (yanquis tienen dos). Se activa con una orden de Disparo y el objetivo es una unidad enemiga a la vista del observador. Al comienzo del turno, tira 1d6, incluso si muere el observador o el objetivo (en este caso +4 el avión pasa de largo y se malgasta el ataque). El avión se posiciona a 18” del objetivo. Se resuelve flak (3 impactos se detiene el ataque). Si no es derribado, unidad objetivo y todas a 6” de esta, ambos bandos, y todas unidades a 6” del centro del avión son suprimidas con 1d3-1 pines. Después resuelve 1d6 en la tabla tipo avión de combate, pág 86. Contra vehículos blindados los impactos se resuelven contra el blindaje superior (+1 pen).

Con un fubar dispara sus armas personales. Observadores/Oteadores no pueden disparar armas ni pueden observar cuando son transportados (por extensión de las reglas de HQ que no pueden usar sus reglas especiales cuando son transportadas).

Cuando se obtiene piloto novato, la flak amiga tiene que seguir chequeando para no disparar por tratarse de un avión amigo aunque este bombardeando sus propias tropas.

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.

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	

Observador de Artillería. Una vez por partida, con orden de Disparo (no emboscado) puede poner un marcador en cualquier lugar a la vista del observador. Al inicio de cada turno siguiente, tira 1d6 y mira la tabla pág 84. Aunque muera el observador la secuencia sigue.

Con fubar dispara sus armas personales.

Con un 6 en la tirada, la plantilla de 4" se coloca encima de la unidad impactada y puede afectar a otras unidades enemigas aunque no hayan sacado un 6 en la tirada por barrera de artillería. Sigue las mismas reglas que las plantillas normales. Primero debes intentar impactar tantas miniaturas como sea posible en la unidad objetivo. Si haces eso e impactas en otras unidades está bien hecho.

Observadores/Oteadores no pueden disparar armas ni pueden observar cuando son transportados (por extensión de las reglas de HQ que no pueden usar sus reglas especiales cuando son transportadas).

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.

Obús. Puede hacer fuego directo e indirecto.

Oficial. Dependiendo del oficial, el modificador de moral +1,+2,+3,+4 y alcance para darlo 6" o 12". El modificador al valor de moral lo aplica la misma unidad del oficial y las que estén dentro del radio de alcance (6" o 12"). Valor más alto de moral el 10, independientemente de los modificadores aplicados. Una unidad solo recibe este valor de un único oficial (el más alto en rango).

En acción. El oficial debe realizar con éxito una orden que no sea Down. Hecho esto, puedes coger un número de dados de orden (en función del oficial y el ejército en el que sirvió) y dictar órdenes a unidades amigas a la distancia que tenga el oficial en cuestión. Teniente 2º: +1 moral, 1 orden extra y 6" alcance. Teniente 1º: +2 moral, 2 orden extra y 6" alcance. Capitán: +3 moral, 3 ordenes extras y 12" alcance. Mayor: +4 moral, 4 ordenes extra y 12" alcance. Antes de sacar orden extra, se puede medir distancia a unidades amigas. Estas órdenes extras tienen que chequearse. Se realizan las acciones en el orden que se quiera.

Cuando das ordenes usando la habilidad especial de *En acción*, puedes dar los dados de órdenes a otros equipos de oficiales a distancia de mando y estos a su vez a más unidades en distancia de mando, y seguir así sucesivamente. Activación en cadena.

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

Oficiales en Transporte. Las unidades transportadas no son afectadas por los beneficios de los oficiales, excepto cuando el oficial va transportado, dando el modificador al valor de moral que afecta a él mismo, a otras unidades transportadas y al vehículo (incluyendo Reservas). El oficial transportado no puede hacer "En Acción" ni dar positivos al valor de moral a unidades fuera del vehículo.

Oficiales en Edificios. Si un oficial entra en un edificio, su bonus de moral y su habilidad "en acción" puede ser usada por una unidad amiga que ocupe una planta inmediatamente inferior o superior de donde este la unidad del oficial, o a su rango de alcance de cualquier obertura por la que el oficial pueda disparar.

Oteadores. No tienen dado de orden, lo comparten con la pieza de artillería o mortero (mortero inexperto y morteros ligeros no pueden tener oteador). No asaltan ni disparan. Si no tienen dado orden se les considera siempre Down. Dan visión al resto de la unidad. Se retira si la pieza es destruida. Son dos unidades totalmente independientes en pin y chequeos. Si muere el oteador pero ya había impactado la pieza (2+ para impactar) sigue igual, si no había impactado hay que cambiar a otro objetivo visible. No pueden dar línea de visión mientras vayan montados en transportes. No pueden disparar las armas de los transportes.

Pines. Si la unidad atacante logra uno o más impactos. Coloca *1 pin por uno o más impactos de la misma unidad que disparo*. Armas pesadas pueden dar más de un pin. Fuego amigo también de pin. Por cada pin -1 valor de moral. Unidad con mismo número o superior de pines que valor moral, es eliminada. Por cada pin -1 a disparar.

Separaciones entre unidades. La infantería de una misma unidad deben estar a <1" entre sus peanas. Deben estar separadas a 1" o + de otra unidad. Infantería y artillería pueden atravesar y ser atravesados por unidades amigas siempre que acaben su movimiento a 1" o +. Los vehículos amigos no pueden ser atravesados ni atravesar unidades amigas, tienen que rodear, pudiendo pasar a menos de 1" (sin atravesar) de unidades amigas y acabando a 1" o +. Con unidades enemigas, ninguna unidad puede pasar a <1" con la excepción del asalto.

Sistema de armas. Suma todos los disparos y tira de una sola vez contra la unidad enemiga (solo se aplican los pines de una, no por cada una).

Tenaces. Para chequeos de moral, no de orden, se ignoran los modificadores de suprimidos (pines).

Un Solo Uso. Puede dispararse contra otras unidades diferentes a la que están disparando el resto de integrantes. No tienes que disparar todas estas armas a la vez.

Valor de Moral. Novato 8. Regular 9. Veterano 10.

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.		

ARTILLERÍA.

Artilleros en un radio de 2" del centro del cañón (recamara) y en formación con el resto de artilleros (a menos 1"). Cuando se mide desde/hasta la unidad de artillería se hace desde el centro de la pieza (recamara), ignorando el cañón y a los artilleros.

La línea de visión del fuego directo lo determina el cañón, al ser arma de equipo, arco frontal (45º a cada lado del cañón). Fuera de este arco de frontal hay que pivotar con una orden de Avanzar y luego dispara con -1 al impactar. Si posee plataforma giratoria, el arco de disparo es de 360º (mueve a los artilleros detrás del escudo protector). En fuego indirecto, la línea de visión la dan los artilleros, si el objetivo está fuera del arco de fuego, pivota y gira la pieza para tener al enemigo en el arco de fuego, siempre vas a 6s.

Movimiento. Corre 6" en lugar de los 12" del arma fija. Los cañones pesados y superpesados o cualquiera que se quede con 1 solo artillero (AT, AA o Artillería), no puede moverse con la orden Correr, aunque puede pivotar con Avanzar, solo puede desplazarse con transportes (Para entrar en mesa desde la reserva o en primera oleada necesitan vehículo). Artillería, AT y Antiaéreos ligeros o medios se desplazan 6" con orden de Correr.

Despliegue. Se pueden desplegar al principio de la partida en edificios (siempre que estén enteramente en la zona de despliegue) y en terreno accidentado. En edificio, su arco de fuego es 180º desde la obertura desde la que dispara, pueden pivotar (advance) y cambiar de arco de fuego (sufriendo un -1 para impactar) pero no puede hacer Run ni abandonar el edificio. En terreno accidentado pueden pivotar para orientar su arco de fuego (sufriendo un -1 para impactar) pero no puede hacer ni Run ni abandonar el terreno accidentado. Para saber si la unidad esta en cobertura, se tiene en cuenta a los artilleros, no al cañón.

Artillería. Escudo protector. Si el disparo enemigo proviene desde el arco frontal, el resultado para dañar a los artilleros aumenta en 1. Regulares son dañados a 5-6, por ejemplo. El escudo protector no da cobertura a los artilleros. El HE, lanzallamas y combate cuerpo a cuerpo

ignoran escudo protector. Escudo protector, protección extra de edificios y coraza de ingenieros no suman sus beneficios, al igual, que no se suman las coberturas.

Artillería. Daño. Las armas de pequeño calibre solo dañan a los artilleros. Las armas pesadas (pen) dañan a los artilleros pero pueden hacer daños excepcionales, 6 al dañar y otro 6 y la unidad es destruida como las armas de equipo de infantería. Los artilleros nunca asaltan. La artillería puede hacer fuego defensivo si es asaltada y se lucha contra los artilleros, no se benefician de escudo protector. Si pierden el combate, la unidad es retirada. Cuando queda un solo miembro de la dotación: -1 para impactar, -1 al valor de moral y solo puede pivotar no moverse de su sitio. Recuerda que la regla de equipo pequeño solo se aplica a unidades de infantería, no de artillería, no tienen el -1 para ser impactados por quedar uno o dos artilleros.

Artillería. Humo. Fuego indirecto. Si falla, pone el enemigo a 12" del punto el humo. El diámetro del humo lo marca el diámetro del marcador, pág 97, que da cobertura ligera y terreno denso. Al comienzo del turno: 1d6 1. Se dispersa 2. Se mueve d6" al azar 3-6. Se mantiene igual.

VEHÍCULOS.

Se mide desde/hasta el punto más próximo del chasis del vehículo al enemigo, incluyendo cuando se dispara. Down indica que está detenido y es incapaz de realizar otra acción. Si un vehículo no supera un chequeo de orden y tiene un enemigo en su arco frontal, está obligado a hacer un movimiento de marcha atrás. Si no hay enemigo en arco frontal no huye y se queda dónde está. Fubar-Pánico- Se considera fallo de chequeo de orden.

Ametralladora Trasera. Primero elige objetivo del cañón principal o coaxial y determina el arco de fuego. El arco de fuego del arma trasera es el opuesto.

Anfibio. Puede ir por aguas profundas, en línea recta hasta la mitad de distancia de Avanzar. No puede dar marcha atrás (ignorando reglas que obligan a ello) ni pivotar, ignora también reglas que te obligan a Down. Si acaba inmovilizado es destruido, al igual que los ocupantes. Puede disparar pero hay armas con restricciones.

Armamento en Vehículos. Ignora las reglas especiales que se aplican a las armas de equipo, como las reglas de armas fijas. Campos de disparo, imagina líneas cortando las esquinas del vehículo para crear 4 ángulos de 90°, creando el arco frontal, arco trasero, arco lateral derecho y arco lateral izquierdo. Las armas montadas en un vehículo son capaces de disparar en ciertos arcos de disparo específicos, vienen especificados en las descripciones de los vehículos. Cada arma puede disparar contra un objetivo dentro de su alcance y arco de disparo (La coaxial no puede disparar a la vez que la principal). En las situaciones en las que más de un arma puede disparar dentro del mismo arco, el jugador puede decidir la distribución de los disparos de estas armas, antes de tirar cualquier dado, contra el mismo objetivo u objetivos diferentes (siempre que no sean 2 o más armas en la misma montura que disparan al mismo objetivo). Solamente las armas montadas en diferentes monturas pueden dividir su fuego. Armas montadas en la misma montura- Tira una cantidad de dados igual a los disparos efectuados por cada arma multiplicado por el número de armas y están obligados a disparar contra el

mismo objetivo (si son HE/AT todos disparan misma munición, sigue las reglas HE múltiple si se usa esta opción).

Asalto de Tanques contra Infantería. Solo tanques (cadenas) con blindaje 8+ o mejor. El resto de vehículos no asaltan. Un tanque recibe orden de Correr y debe hacer contacto con el enemigo moviendo en línea recta, por lo menos hasta la mitad de su movimiento máximo y sin maniobrar (es fallido, sí en este movimiento atraviesas terreno accidentado porque solo se puede atravesar con orden Avance. Si es obstáculo, no antitanque, se puede realizar carga, se puede atravesar con orden Correr). El objetivo puede reaccionar, a más de 6" puede realizar fuego defensivo. Mueve hasta el objetivo. Otros objetivos pueden ser asaltados si están en trayectoria. Hace efecto domino. Resuelve asaltos de más cercanos a más alejados del tanque. Si va venciendo (no destruido o inmovilizado), pasa a la siguiente unidad que puede hacer fuego defensivo si el asalto precedente estaba a más de 6". En el momento que hace contacto, la unidad de infantería o artillería hace chequeo de moral. Si no lo supera es destruida, incluso los fanáticos. Si lo superan, el tanque sigue su trayectoria. La artillería es automáticamente destruida (los artilleros pueden reequipar otra pieza si superan chequeo de moral).

Asalto Tanque contra Vehículos. Un tanque (cadena) con blindaje 8+ o mejor puede asaltar, de la misma forma que a infantería, a cualquier vehículo que puede reaccionar disparando de manera habitual (6" o más). Si es otro tanque, tiene que chequear orden, incluso si no están suprimidos, con -3 al valor de moral. No chequea si no está suprimido contra vehículos sin blindajes, con blindaje o transporte blindado. Tira 1d6 + valor de daño (blindaje) si es blindado por vehículo involucrado. El resultado más alto gana. Si empatan pierden los dos. Si el vehículo perdedor no tiene blindaje es destruido automáticamente. Si el perdedor es blindado, tira en la tabla de daños de vehículos con las siguientes particularidades: Si su blindaje es superior al vencedor- daño superficial. Vencedor no sufre daño si posee blindaje superior con respecto al perdedor y sufre daño superficial el vencedor si posee blindaje igual o inferior con respecto al perdedor. Todo vehículo superviviente sufre pin adicional a parte de los que haya adquirido en el proceso.

Daño contra objetivos blindados. No sufren daño por armas de pequeño calibre y no sufren pin si son cerrados. **Vehículos blindados descubiertos sufren pin por fuego armas ligeras y no sufren daño.** Se les aplican los siguientes modificadores: *Pen para armamento pesado contra objetivos blindados* (+1 pen si impacta blindaje lateral o superior, +2 pen si impacta blindaje trasero, -1 pen largo alcance del arma. Este último modificador no afecta a HE, Lanzallamas, Carga Hueca, Ataque Aéreo y otras armas no energía cinética. Armas de pequeño calibre y vehículos sin blindaje no sufren nunca estos pen adicionales) y *los pen propios del arma pesada*. **Tira 1d6 + pen arma + pen armamento pesado contra blindados.** Siempre un 1 en el d6 para penetrar blindaje, independientemente de los modificadores, se considera fallo. Si resultado igual que blindaje, daño superficial. Resultado mayor en menos de 3 puntos del blindaje, daño completo. Resultado mayor en 3 o más puntos del blindaje, daño masivo.

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+

Daño contra vehículos no blindados. Son dañados y sufren pin por fuego armas ligeras. Para ser dañados, 1d6 + pen del arma si lo tiene y resultado de 6 o más, provocan daño (1 en d6 siempre es fallo, independientemente de los modificadores) y se realiza una tirada en la tabla de daños en vehículos, pág 108. No hay daño superficial (siempre daño completo) y puede haber daños masivos. En fuego indirecto, normalmente no tienen el +1 al daño en la tabla, solo tiene un más 1 si es descubierto (son excepciones). Recordar que no se aplican los modificadores pen para armamento pesado contra objetivos blindados (no el +1 pen en fuego indirecto, por ejemplo).

Daño contra vehículos. Tabla de daños de vehículos. 1d6. Daños superficiales. Solo en blindados. Mismo resultado (aplicando modificadores) en la tirada para dañar que el blindaje, - 3 al d6 (por eso primer resultado de la tabla es 1 o menos). Daño masivo. 3 puntos por encima del valor de blindaje en la tirada para dañar, 2 tiradas en la tabla de daños (1d6 resultado y 1d6 resultado). Daños Completos. Se supera con la tirada para dañar el blindaje en menos de 3 puntos, 1 tirada en la tabla de daños (1d6). Vehículo descubierto. Añade +1 a las tiradas en la tabla de daños. Volátil. Añade +1 a las tiradas en la tabla de daños.

Cuando se inflige daño a un vehículo con torreta. 1d6. 1-3. Nada 4-6. Torreta averiada. Su arco de fuego, a partir de ese momento, es igual al arco por donde recibió impacto, en asalto por donde estén la mayoría de las miniaturas asaltantes, por bombardeo de artillería hacia enemigo visible más cercano y si no hay enemigo visible hacia adelante. Si hay más de una torreta se determina al azar cual es la afectada

RESULTADO DE LOS DAÑOS SOBRE OBJETIVOS BLINDADOS	
TIRADA	EFFECTOS
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.
Daños superficiales (igualar blindaje, solo blindados): 1D6-3	
Daños completos (diferencia de 1 o 2 sobre blindaje): 1D6	
Daños masivos (diferencia de 3 o más sobre blindaje): 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	

2.-INMOVILIZADO.*Sí el vehículo ya ha emprendido una acción ese turno, gira su dado a Down e indicar que se ha detenido. Si no tiene dado puede hacer acción que no implique movimiento.*

Descubierto. Son suprimidos por armas ligeras, si son asaltados por infantería son destruidos si consiguen hacer daño (superan blindaje). En fuego indirecto, +1 a la tabla de resolución de daños de vehículos y si es blindado, también recibe un +1 pen por afectar blindaje superior como pasa a todos los blindados.

Impactos HE. Plantilla al centro del vehículo. Solo 1 impacto ya que consiste en 1 miniatura. Se resuelve daño con pen correspondiente a la plantilla en cuestión. No solo recibe 1 pin, recibe la cantidad marcada por la característica de la plantilla (Recuerda la experiencia de la unidad para ser pineada). Aunque centres la plantilla, el blindaje que usamos para ver si es dañado es el arco por el que proviene el disparo. Si el vehículo es impactado por una plantilla que impacta en otra unidad, usamos el blindaje frontal.

Infantería Asalta contra Vehículos. Un vehículo con la orden Correr no puede ser asaltado pero un vehículo que corrió y cambio su orden a Down, si puede ser asaltado. Infantería no cazadora de carros deben superar chequeo, aunque no estén suprimidas, con -3 extra al valor de moral, siempre que sean vehículos blindados cerrados. Asaltos a vehículos no blindados o vehículos blindados descubiertos no necesitan chequear las unidades de infantería, si no están

suprimidas. Los vehículos pueden reaccionar con fuego defensivo si asalto comienza a más de 6".

Contra vehículos inmovilizados, han sido detenidos y tienen Down (vehículos que dan marcha atrás por fallo en chequeo de orden con enemigo en arco frontal) o no ha ejecutado acción, cada miniatura de infantería impacta a 4+. Si el vehículo realiza un avance, se necesita un 6 para impactar (Vehículos Recce, son alcanzados después de correr en movimiento de huida también son impactados a 6). No se aplican modificadores a estos ataques. Se realiza un único chequeo para dañar vehículos contra el blindaje frontal. $1d6 + n^{\circ}$ impactos de la infantería tienen que igualar o superar valor de daño del vehículo (blindaje). Un 1 en el d6 siempre es fallo. Vehículos blindados descubiertos o vehículos sin blindaje son destruidos si sufren daño. En vehículos blindados cerrados, si obtienen el mínimo requerido (igualan) hacen daño superficial. La infantería que no tiene armamento antitanque (cazador de tanques) como máximo también hacen daños superficiales. Si superan el valor de daño del vehículo y poseen armas antitanques hacen daño completo. Después del asalto la infantería consolida $1d6$ ".

Lento. Avanza 6" y Corre 12".

Marcha atrás. Si no son reconocimiento, se desplazan la mitad del movimiento realizado con la acción de Avance en línea recta y no pueden maniobrar. Los vehículos de reconocimiento realizan su movimiento marcha atrás a la misma distancia de orden de Avance y pueden maniobrar como si fueran hacia adelante. Si son vehículos Dual, mueven como orden de Correr marcha atrás y maniobran como si fueran hacia adelante. (La marcha atrás puede ser voluntaria o por fallo de chequeo de orden y tiene enemigo en arco frontal). Los vehículos no pueden combinar movimientos marcha atrás y adelante en el mismo turno. Ya sea adelante o hacia atrás.

Movimientos de vehículos. No pueden atravesar otras unidades, deben rodearlas. Si son amigas pueden pasar a menos de 1" (no atravesarlas) y acabar siempre a más de 1". Si es enemiga siempre deben pasar a más de 1", a no ser que asalten. Los vehículos de semiorugas emplean la columna para vehículos con orugas en la tabla de efectos de terreno sobre el movimiento.

Avanzar: Orugas. Línea recta 9" y puede pivotar 1 vez sobre sí mismo en cualquier punto hasta 90°. Rodados. Línea recta 12" y pivota hasta 2 veces 90° o 1 vez 180° sobre sí mismo. Semiorugas. Línea recta 9" y pivota hasta 2 veces 90° o 1 vez 180° sobre sí mismo.

Correr: Orugas. Línea recta mínimo 9" máx 18" y no pivota. Rodados. Línea recta mínimo 12" máx 24" y pivota 1 vez 90° sobre sí mismo. Semiorugas. Línea recta mínimo 9" máx 18" y puede pivotar 1 vez 90° sobre sí mismo.

Recarga lenta. No puede recibir una orden hasta que otra unidad de su bando la haya revivido antes (con éxito o no). Si todos son recarga lenta, mete el dado a la bolsa y si sale de nuevo un dado tuyo ya puedes activar cualquier unidad de recarga lenta. Es válido que un oficial use su regla en acción para activar una unidad con recarga lenta.

Reconocimiento. Marcha atrás voluntaria o por no superar chequeo de orden (enemigo arco frontal), mueve Avanzar al completo, no solo la mitad y puede maniobrar como si fuera marcha adelante. Los veh. Reconocimiento identifican al enemigo oculto a 12”.

Dual. Marcha atrás voluntaria o por no superar chequeo de orden, mueve Correr al completo y puede maniobrar como si fuera marcha adelante.

Recce. Al recibir un disparo, si todavía no han realizado acción, juega su dado y antes de ponerlo en Down, realiza un movimiento de huida con alcance de Correr o Avanzar, marcha adelante o marcha atrás, siempre que acabe fuera de la vista del atacante, consiga cobertura o termine más alejado de la unidad que disparo. No puedes acercarte al enemigo permaneciendo al descubierto. Si es asaltado y no ha realizado orden, puede hacer recce (a cualquier distancia de asalto) o fuego defensivo (a más 6”). Mueve vehículo, mide el asalto y si no llega, hace orden de Correr la unidad asaltante hacia el vehículo. Si llega, asalta y va a 6 la infantería para impactar aunque el vehículo haya corrido. No pueden hacer recce si remolcan, ataque aéreo o bombardeo de artillería.

Puedes moverte más cerca del enemigo atacante si eso sirve para salir de la línea de visión o para esconderte. No se permite acercarte al enemigo atacante mientras permaneces en terreno abierto.

En los escenarios donde se permita salir de la mesa, se permite con el movimiento de Recce el abandonar la mesa.

Un vehículo de reconocimiento en emboscada puede reaccionar a un disparo con recce, hacer su movimiento y poner dado en Down.

La carga sorpresa tiene prioridad sobre el recce. Si un vehículo de reconocimiento es asaltado dentro de 6”, no puede reaccionar con un disparo o una reacción de escape.

TRANSPORTES. Sin unidad a bordo, más cerca unidad enemiga que una amiga, al FINALIZAR TURNO, sin contar transportes vacíos, son destruidos.

Transporte. Disparar. Solamente dispara *un* arma de vehículo cuando no tienen ocupantes. Si cuenta con más de una, las restantes las disparan la unidad transportada, excepto médico y oteadores que no pueden disparar. El vehículo dispara su arma con sus pin y sus modificadores y la unidad transportada maneja el resto de armas de vehículos con sus pin y modificadores. Hay unidades que no son transportes (no ocupan esta opción en la lista) pero tienen capacidad de transporte, pueden disparar todas sus armas aunque no transporten a nadie y no es destruida si acaban más cerca del enemigo al finalizar el turno.

Transporte. Montar. Un solo vehículo transporta unidades completas siempre que no exceda el nº de miniaturas a transportar. Solo se puede montar en vehículos parados, no con orden Avance o Correr. Un vehículo abordado no puede hacer Correr o Avance en ese mismo turno. Si puedes abordar vehículos que han movido y por cualquier razón acaban en Down. La infantería aborda el vehículo con orden Correr y todas las miniaturas se pueden colocar a 1”. No se puede abordar con un movimiento de consolidación. La unidad de infantería al completo entra dentro del vehículo. La infantería en transporte pueden recibir orden de: Down, no tiene

efecto y Reagruparse (recuérdala). No puede Disparar ni Emboscar mientras este a bordo del vehículo. Para bajar orden de Correr o Avance. Las unidades transportadas sufren el mismo nº de pin que los que recibe el vehículo. Las unidades transportadas no pueden ser objeto de disparo mientras vayan a bordo, todos los disparos van contra el transporte. Son unidades independientes y cada una sufre sus pines y actúa con su valor de moral para realizar la orden.

Oficiales en Transporte. Las unidades transportadas no son afectadas por los beneficios de los oficiales, excepto cuando el oficial va transportado, dando el modificador al valor de moral que afecta a él mismo, a otras unidades transportadas y al vehículo (incluyendo Reservas). El oficial transportado no puede hacer "En Acción" ni dar positivos al valor de moral a unidades fuera del vehículo.

Transporte. Desmontar. El vehículo parado o antes o después de orden Avance. No desmontan si el vehículo hace Correr, excepto si se ven forzados a abandonarlo. Las unidades bajan con orden Correr o Avanzar. No pueden cargar según desmontan. Se mide desde el chasis del vehículo.

Si recibe asalto a más de 6", fuego defensivo por sus arcos de disparo por parte del vehículo, si no detienen asalto, bajan los pasajeros y combate cuerpo a cuerpo entre infanterías (todas las unidades transportadas desmontan y lucha la más numerosa, a igualdad de efectivos-elige el atacante). Si el asalto es a menos o a 6", no fuego defensivo, no bajan las unidades transportadas y se resuelve asalto contra vehículo. Si es destruido, 1d6 impactos a la unidad transportada o unidades y se colocan a 1d6" aplicando reglas de consolidación y dado a Down.

La unidad que desmonta solo puede beneficiarse de las ventajas de defender la cobertura, si la unidad que asalta atraviesa la cobertura para alcanzar el vehículo de transporte en el movimiento de asalto original contra el transporte. En otras palabras, si el transporte estaba en cobertura, entonces los pasajeros lo están.

Vehículo transporte destruido. Las tropas a bordo son forzadas a desmontar, 1d6" con reglas de consolidación y dado Down. 1d6 impactos por unidad transportada y resuelve el chequeo para infligir daños. Si transporte consigue pines=valor moral, desmontan y no sufren daños (impactos).

Remolcar piezas de artillería. El cañón atrás del vehículo y se ignora este para alcances y líneas de visión. Para desenganchar, Correr 6" y se mide desde la miniatura de artillería.

Cuando un vehículo de transporte pierde sus capacidad de transporte, como el caso de los Jeep o Schwimmwagen, normalmente por añadirles armamento, significa que ya no son eliminados si terminan más cerca de una unidad enemiga que de una amiga (son vehículos armados) y que todos los vehículos que pierden la capacidad de transporte también pierden la capacidad de remolque, puesto que no pueden transportar a la tripulación del arma, y básicamente pierde su rol de transporte por una plataforma móvil de armas.

Vehículos en Cobertura. Considera el vehículo completo, no solo el lado que quieres impactar. 50% o más de todo el vehículo detrás de cobertura, tendrá modificadores por cobertura. Si 50% o más del vehículo dentro de área densa tiene cobertura.

Vehículos Blindados Cerrados. No suprimidos por fuego de armamento ligero. El armamento pesado en: Vehículo inexperto. Siempre pin por armamento pesado. Vehículo veterano: Se aplica pin si el impacto del armamento pesado es suficientemente potente como para infligir daño (después de aplicar modificadores, larga distancia -1 pen). Los ataques sin penetración conocida y/o pin automáticos, crean pines. Vehículos Regulares. Si impacto por armamento pesado que potencialmente puede dañar se aplica pin. Si impacto de armamento pesado que no puede infligir daño-Tira 1d6. Con 1-3 sufre pin.

Vehículos Emboscando. No puedes activar la emboscada contra ningún objetivo cuyo movimiento transcurra completamente fuera del arco de fuego (por lo tanto fuera de la línea de visión). Si su movimiento cruza cualquier arco de fuego y visión, incluyendo la torreta que tiene 360º de visión, puedes activar la emboscada. Cuando actives la emboscada y gires el dado de orden de Emboscada a Fuego, todas las armas del vehículo que puedan trazar una línea de visión a la unidad en movimiento que activó la emboscada pueden disparar, incluyendo la torreta (mientras no esté atascada). Un vehículo emboscado no puede disparar a diferentes objetivos con sus diferentes armas (como una orden normal de fuego), solamente puede disparar a la unidad que activó la emboscada.

Los vehículos de reconocimiento con la orden de Emboscada pueden cambiar a Down (igual que la infantería), pudiendo realizar un Recce.

Vehículo de Mando. +1 al modificador al valor de moral al mismo vehículo y a otros vehículos blindados amigos a 12" (no de regla "es una orden").

Vehículos no Blindados. Son suprimidos por armas ligeras y pueden ser dañados. Si les asalta la infantería y son dañados, son destruidos inmediatamente. Si son dañados por disparos, tira en tabla resolución de daño de vehículos, siempre en daño completo o daño masivo, nunca sufren daño superficial que pasa a completo. No les afectan los modificadores pen adicionales, al no tratarse de blindados. No pueden cargar.

EDIFICIOS.

Armas Fijas en Edificios. Se especifica la obertura para disparar, se puede recolocar en otra obertura: de la misma planta con orden de Avanzar (-1 a impactar) o con orden Correr en otras plantas.

Armas de Fuego Indirecto contra edificios. Si se obtiene impacto, tira d6, 4+ explota en última planta. Con 1-3, el proyectil atraviesa completamente la planta y baja una planta. Repite 1d6. Con 4+ explota en esa planta. Con 1-3 baja otra planta. Repite proceso hasta que explote o baje a planta baja, donde explota automáticamente. Aunque no haya unidad en la planta que estalla, resuelve nº de impactos por si se derrumba el edificio.

Artillería dentro de edificio. No pueden entrar durante la partida, solo pueden en el despliegue inicial y el edificio de estar completamente en la zona de despliegue. Escoge obertura por donde disparar y puede pivotar con orden Advance para cambiar de obertura (-1 Impactar). No puede moverse del edificio.

Asaltar un Edificio con Infantería. Unidades en el exterior pueden asaltar a unidades enemigas en la planta baja de un edificio. Mide hasta cualquier abertura, secuencia normal (fuego defensivo si a más de 6") y las miniaturas se mueven hasta esta. Es un asalto a posición defensiva, combate de forma simultánea. En este caso, si se puede utilizar su movimiento de consolidación, 1d6" para ocupar el edificio. Dentro de un edificio puedes asaltar a una planta inmediatamente superior, inferior o a la misma altura pero en otra sección contigua y conectada. Siempre se considera asalto sorpresa, no se realiza fuego defensivo.

Asalto tanque contra edificio. Tanque pesado o superpesado usando reglas de asalto contra tanques. Edificio madera 2d6 valor de daño y edificio ladrillos 3d6 valor de daño. No pueden asaltar fortificaciones. Tanque pesado 10 + 1d6 contra 2d6 casa de madera, por ejemplo. Edificio resultado más alto, daños igual que en choque de vehículos. Si es madera solo daño superficial. El tanque se queda delante del edificio. Si igual resultado, tanque y edificio, vehículo daño superficial, Down en el interior del área de ruinas ya que el edificio es destruido. El tanque resultado más alto, edificio destruido, se ponen ruinas y tanque al interior con Down. Todo tanque que sobreviva sufre un pin.

Ataque Aéreos contra unidades en edificio. Observador siempre debe tener línea de visión hasta el edificio. Se miden alcances para marcadores hasta el edificio. Se aplican reglas de fuego indirecto contra edificios. (no se aplica escudo protector ni protección extra). Sí 10 o más impactos (antes de dividir por Down, si es el caso), edificio derrumbado.

Bombardeo Artillería contra unidades en edificios. Puede tratarse de un punto en lo alto de cualquier edificio si el observador puede trazar una línea de visión. Mide la distancia entre el marcador y el edificio mismo. Si está dentro del alcance, tira un dado por cada unidad dentro del edificio, además de otras unidades dentro del alcance de la explosión, incluyendo unidades en edificios cercanos dentro del alcance del bombardeo de artillería. HE anula protección extra y escudo protector. Suma todos los impactos infligidos en todas las unidades en el mismo edificio por los resultados de plantilla 4", si 10 o más (antes de dividir, si hay alguna unidad en Down), edificio destruido.

Búnteres. Solo se puede acceder por una puerta, nunca ranuras de disparo. Solo pueden disparar desde/hasta las ranuras de disparo y no por paredes ni puertas (tanto armamento pesado como ligero). Dan cobertura -4 a impactar. El lanzallamas anula esta cobertura. El armamento HE, solo adjudica pines, no resuelve daños pero determina nº de impactos ya que con 12 o más impactos destruyes el bunker y sus unidades del interior. El asalto se realiza contra el edificio pero una miniatura debe estar en contacto con la puerta de acceso al búnker. Un tanque no puede asaltar un bunker. Las unidades dentro de bunker sufren pines por bombardeo artillería y ataques aéreos pero no daños (se destruye bunker si 12+ impactos).

Disparar contra unidades dentro de edificio. La línea de fuego se traza hasta la abertura de la planta que ocupa el objetivo. El alcance se mide hasta abertura o boquete abierto en la pared. Con excepción del lanzallamas, el armamento pesado no necesita abertura para disparar, únicamente es necesario línea de visión hasta fachada. Realiza chequeo para impactar de forma normal. Las unidades objetivos cuentan con protección extra, cobertura pesada (-2 a impactar) y pueden reaccionar poniéndose Down, con sus correspondientes beneficios.

Disparar desde un edificio Desde cualquier obertura, incluyendo ventanas y puertas, dando la línea de fuego que es de 180º, incluidas armas fijas. Mide desde las mismas. Dos miniaturas pueden disparar por obertura. Cada lado de la casa dispara al mismo objetivo y cada lado de la casa puede disparar a distintos objetivos. En azotea 5 miniaturas por lado. Al principio de la partida se pueden hacer oberturas en las fachadas de los edificios, tanto para infantería como artillería.

Disparar arma HE contra edificios. Disparar HE de forma directa, mide alcance y línea de visión hasta la pared en la planta del edificio ocupado por la unidad objetiva. Ignora cualquier penalizador por cobertura para impactar, pero si hay algún elemento (seto, muros, tanques, otro edificio) entre la unidad que dispara y el edificio, lo suficientemente grande para tapar el 50% del edificio, obtiene la unidad en su interior un bonificador de cobertura. El resto de modificadores se aplican de forma normal, por ejemplo, Down o equipos pequeños. Si impacta, la unidad del interior de la planta sufre el nº de impactos igual al valor “de Daño en edificios” en la tabla HE (d3, d6, 2d6 ó 3d6). Si la unidad está Down, los impactos se redondean a la mitad, al alza. Con HE no se aplica la regla protección extra, ni el escudo protector en la artillería. HE 2d6 o más, pueden derrumbar el edificio, consiguiendo 10 o más impactos (antes de dividir si la unidad estaba en Down). Todas las unidades de infantería y artillería dentro del edificio son destruidas. Se reemplaza por ruinas. Si un edificio se ve afectado por una plantilla que es disparada contra unidad próxima a ella, no se ve afectado, la metralla la absorben las paredes.

Disparo en picado. Armas pesadas desde planta superior contra objetivo blindado en radio de 12”, +1 pen por blindaje superior. En fuego indirecto, no se aplica doble pen.

Edificios grandes. Cada sección 8”x8” o mejor 6”x6”, son independientes, consideramos que están divididos en múltiples casas, conectadas y no como un solo edificio (edificios contiguos).

Edificio vacío. Pueden ser declarados como objetivo para intentar destruirlo.

Entrar en un edificio. Solo infantería puede entrar durante una partida con orden Correr, todas las miniaturas a 1” del edificio y al menos 1 miniatura debe alcanzar ventana o puerta. Toda la unidad entra dentro del edificio. Si hay más de una planta, ocupan al entrar la más baja. El edificio es tan grande como para que cada planta albergue una unidad al completo. Si hay enemigos en distintas plantas, para ser ocupadas deben de asaltarlas para desalojarlos.

Al principio de la partida, puedes desplegar artillería o infantería dentro de edificios, siempre que estos edificios, estén dentro de la zona de despliegue completamente. *La artillería desplegada de esta manera (dentro de edificios) ya no puede mover pero si pivotar para cambiar del obertura con orden Advance.*

Lanzallamas contra edificios. Solamente puede usarse contra tropas dentro de edificios allí donde hay una ventana, una puerta abierta o alguna obertura por donde disparar. Los lanzallamas ignoran los modificadores para impactar por cobertura. No obtienen regla de escudo protector ni protección extra. 1d6. 4+ Edificio en llamas, infranqueable en todas sus plantas. Cualquier superviviente abandona el edificio inmediatamente, 1d6” consolidación y Down (La artillería automáticamente destruida).

Protección Extra. Infantería y artillería dentro de edificio, obtienen un +1 en la tabla valor de daño (infantería regular necesita un 5+ para ser herido, en lugar de 4+). Se aplican los pen del armamento pesado para herir de manera normal. Esta regla no se aplica a combates cuerpo a cuerpo, HE ni lanzallamas. Este bonus no se suma al de escudo protector en el caso de la artillería ni al de coraza personal de los ingenieros rusos.

Salir de un edificio. Unidad en planta baja, recibe orden Correr o Avanzar. Se mide desde la obertura de la planta baja. *Avanzar en edificios.* Abandonar edificio, mover 1 planta o pasar edificio contiguo, permitiendo disparar. *Correr en edificios.* Abandonar edificio, mover arriba o abajo 2 plantas, avanzar hasta 2 edificios contiguos o puedes asaltar a otra planta contigua, edificio contiguo o lanzarse al exterior para asaltar a un enemigo fuera del edificio (incluyendo edificios no contiguos, en un transporte, etc.) Un enemigo fuera del edificio y a más de 6", puede hacer fuego defensivo si todavía no ha realizado orden, pero los disparos se resuelven fuera del edificio (No cobertura edificio). Los enemigos en otras plantas o edificios contiguos no pueden hacer fuego defensivo.

LA BATALLA

Bombardeo Preliminar. Cada escenario especifica si hay o no hay. Se tira un dado por cada unidad **en la zona de despliegue del enemigo al principio de la partida**. Los objetivos en bunker sufren un -1 en la tirada (mejor resultado 5). Tabla bombardeo preliminar página 132. Los oteadores son unidades independientes a todos los efectos de su pieza de artillería o mortero. Recibe un dado de bombardeo preliminar, si está en la zona de despliegue, y se le asignas sus correspondientes pines o daños.

Si los Rangers son desplegados en mesa, en partidas con bombardeo preliminar, como su movimiento (Lead the way) sucede a la vez que el bombardeo, entre fase de despliegue y primer turno, tira 1d6: Con 4+ los Rangers se moverán antes del bombardeo preliminar y podrán escaparse fuera de la zona de despliegue y por lo tanto del bombardeo. Si sacas 3 o menos, son bombardeados.

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	

Despliegue avanza. Despliegue observadores/francotiradores. Antes de iniciar la partida se pueden desplegar oteadores, francotiradores y observadores avanzados de artillería y aviación en cualquier lugar de la mitad de la mesa de su fuerza. Siempre a más de 12" de cualquier unidad enemiga que haya sido desplegada, incluyendo a oteadores, francotiradores y observadores enemigos. Se pueden desplegar también escondidas.

En atacante-defensor. El defensor despliega en primer lugar todos sus oteadores, observadores y francotiradores. En el resto de los casos, los jugadores se turnan para colocarlos de uno en uno. Tira un dado para ver quien comienza.

Si estas unidades son relegadas a reserva ya no pueden hacer uso de este despliegue.

*Si se les despliega en mesa o forman parte de primera oleada, entonces sus reglas de despliegue tienen prioridad. Si son parte de la **primera oleada**, sus reglas tienen prioridad aunque ciertos escenarios indiquen que no hay unidades en el tablero al principio del juego.*

Se despliegan antes de empezar turno 1. Si no hay zona de despliegue específico o una mitad de la mesa clara, en cualquier lugar siempre que no sea zona de despliegue del enemigo y siempre a más de 12" de cualquier unidad enemiga.

Oteador en reserva junto con su unidad, cuando entra en mesa con una orden exitosa de Avance o Correr, la orden se aplica tanto al oteador como al resto de unidad pudiendo entrar por sitios distintos. Después reglas de oteador.

Despliegue oculto. El escenario lo debe permitir y se esconden al principio de la partida. Las unidades escondidas tienen que ser desplegadas de forma que estén fuera de la vista del enemigo o completamente a cubierto de los enemigos que puedan verlas. Si ningún enemigo empieza la partida, todas tus unidades pueden empezar la partida escondidas. Se deben marcar. Unidad escondida: cobertura ligera -4 a impactar, cobertura pesada -5 a impactar y fuego indirecto siempre a 6. Si está en campo abierto no sufre modificadores a ser impactada por no disponer de cobertura. No pueden ser escogidas por observador aéreo como objetivo (Observador artillería seleccionan puntos). Puede recibir bombardeo preliminar. Permanecen escondidas hasta: Recibe orden Disparar, Avance o Correr, se consigue impacto (no bombardeo preliminar), unidad infantería, artillería o vehículo de reconocimiento enemigo se adentra en un radio de 12" de la unidad oculta y cuando otro tipo de vehículo enemigo se adentra en un radio 6". (No solo cuando se ven).

Flanqueo. Deben anotarse que unidades flanquean y por qué lateral. Pueden dividirse o todas por el mismo lado. Se mostraran las órdenes escritas cuando la primera unidad realice la maniobra de flanqueo entrando en mesa. No hacen nada los 2 primeros turnos (Down fuera de la mesa). A partir 3º turno pueden hacer Avance o Correr con un -1 en el chequeo (no pueden asaltar según entren). Entren por el lateral a no más de 24" desde el borde de sus propias fuerzas. En turnos sucesivos añade +12" por cada turno que siga en reserva.

Primera Oleada. Una unidad con despliegue avanzado y forme parte de primera oleada, tiene prioridad sobre las reglas de escenarios que no permite unidades en el tablero al principio del juego.

Un tanque con un solo hombre en la torreta y que no entra en primera oleada por fallar el chequeo de orden, pasa la reserva (no flanquea) automáticamente.

Si los Rangers (regla Lead the Way) están en primera oleada, podrán entrar en mesa **después** del bombardeo preliminar, pero **antes** que se saque el primer dado de la bolsa.

Reservas. No se despliegan al inicio de la partida ni forman parte de primera oleada. Se dejan fuera de la mesa. Nada durante turno 1 (menos Top Secret). Su dado en turno 1 también a la bolsa y solo puede recibir orden Down, incluso vehículos (Dado al lado de la unidad fuera de la mesa). A partir turno 2, puede recibir orden Avance o Correr (no puede asaltar según entran, hay que ver a la unidad enemiga para poder asaltar) con -1 en el chequeo de orden. Pueden seguir los turnos que quieran en reserva poniendo su dado Down. Si no entra en batalla es eliminada. No pueden salir de la mesa el mismo turno que entraron. Artillería e infantería pueden ir subidas en transporte indicándolo durante el despliegue, pudiendo entrar sus transportes y ellos libres para ejecutar ordenes en mesa. Página 132

FAQS.

¿Qué es un tanque? Cualquier vehículo con blindaje 8+ que no sea Coche, así que cazacarros, artillería autopropulsada y tanques pueden cargar y transportar Tank Raiders.

¿Obtienen los nativos irregulares las reglas especiales de los ejércitos donde son incluidos? (Fuego y maniobra USA o Carga Banzai japonesa). Usaría las pautas de la pág 215 del manual sobre fuerzas multinacionales. Los ejércitos de diferentes nacionalidades no llevan consigo todas las reglas que se aplican a todo el ejército, de la misma manera, no reciben automáticamente las reglas de la nación con la que luchan como aliados o adjuntos, al menos que se especifique lo contrario.

¿Puede un antitanque pesado entrar en mesa en primera oleada sin remolcador? No puede.

Sparrow Tactics. Esta regla no puede ser utilizada por unidades que ya hayan utilizado otras reglas especiales para el despliegue, es solo para unidades que despliegan de forma normal.

Armamento Trasero en torreta y Torreta un Solo Hombre. Si consigues dar la orden Avance o Fire, solo elige entre disparar el cañón principal o la ametralladora de orientación trasera y dispara una o la otra, en cualquier dirección.

Escenario 4. Sacar unidades por el borde la mesa del oponente. Las unidades pueden salir tanto con un movimiento de huida como de consolidación tras un combate cuerpo a cuerpo.

Escenario 12. El bombardeo preliminar lo realizan ambos jugadores no solo el atacante.

FAQ GRAN BRETAÑA

Cañón 25 Libras. No está montado en plataforma. Cualquier obús ligero británico (no solo el 25 libras) puede pagar para tener los proyectiles AT.

Observadores Artillería Gratis. No puede ser mejorado a veterano. Puedes pagar puntos adicionales para sumar uno o dos escoltas regulares.

Gurkas. Unidad aguerrida lucha contra Gurkas, redondea ataques iniciales a la mitad pero con cada impacto vuelven a tirar. Unidad Tough as boots vs Gurkas, se calculan los ataques y luego dividen por la mitad. Unidad Tough as boots con alguna smg, calcula los ataques (contando tough as boots) y divide a la mitad, luego el jugador repite tantos ataques exitosos por las miniaturas que son combatientes aguerridos.

Mortero AVRE. El mortero solo puede ser disparado a objetivos a corto alcance, 36", no puede ser disparado de forma indirecta.

FAQ IMPERIO DEL JAPON

Oficial a caballo. La escolta puede montar a caballo por +5 ptos, solo si se dispone de una escuadra de caballería en el ejército.

La regla Banzai dice textualmente "como si la unidad ha sacado un doble uno en la tirada". ¿Recupera 1d6 pines +1 o solo uno? Solo uno. El movimiento banzai debe rodear el terreno impassable y vehículos amigos, pero debe atravesar los otros tipos de terreno, aunque los ralenticen. Asaltan/corren en terreno difícil 6" hacia la unidad enemiga más cercana.

NCO. Aunque llevan espada no son combatientes aguerridos como los oficiales.

FAQ UNION SOVIETICA

Armaduras corporales. Sirven para combates cuerpo a cuerpo ya que la mayoría de los daños los realizan armamento ligero. No sirve para las heridas causadas por la destrucción del vehículo que transporta a estos infantes. No se suma a la regla de protección extra de los edificios.

Tanks Raiders.

Cuando los tanks raiders van en un vehículo de reconocimiento que es disparado, el movimiento de escape prevalece sobre el desembarco de esto. Ahora:

- Sí después del movimiento puede haber disparo y está en alcance del arma, los tank raiders deben desmontar antes de que se realice el disparo.

-Sí el movimiento de escape saca del vehículo fuera de la vista o del arco de fuego pero no fuera del alcance del arma, los tank raiders no desmontan.

Cuando desembarcan por haber recibido disparos los vehículos que les transportaban, siguen las reglas regulares para desmontar de los transportes.

Pueden usar su movimiento de desembarque para salir de la mesa en los escenarios que se permita.

FAQ ITALIA Y ALIADOS

Si juegas contra un *italiano en escenario atacante-defensor, siendo el italiano defensor* (no pueden ejecutar orden de correr en primer turno el enemigo), y tu ejército en primera oleada,

la artillería y las armas fijas como solo se mueven con orden de correr, esas unidades deben permanecer en la reserva, incluso en escenarios que no permitan reservas.

Avanti Savoia. La moral sube y puede ser modificada con los marcadores de supresión y otros modificadores para las pruebas de moral/orden, pero recuerda que un resultado de 11 o 12 en una prueba siempre es fallo, independientemente de los modificadores.

Si una unidad de *Kaukkopartio* finlandesa hace un movimiento de flanqueo y está montada en un vehículo, ¿Este vehículo puede usar las reglas especiales de los Kaukkopartio para hacer su movimiento de flanqueo? No, normalmente los vehículos no obtienen las reglas especiales de las unidades que transportan.

Escuadras Sissi y los francotiradores tienen la regla maestros de caza que significa que pueden mover y emboscar. Esto junto con la regla cazadores entrenados que obtienen un bonus de +1 al impactar. No cuentan como si hubiesen movido, cuentan como estacionarios, así que no tienen penalizador -1 al impactar y el francotirador podrá usar su mira telescópica.

Escuadras veteranas y regla Sisu. La regla especial tiene preferencia sobre la regla básica. Así que a los finlandeses veteranos con Sisu hacen una excepción y tiene moral 11 el atributo máximo de moral.

Las unidades adicionales alemanas del ejercito Húngaro, por ejemplo, se benefician de las reglas especiales alemanas.

Panzerfaust. El coste de esta opción es +5 pts.

FAQ FRANCIA Y ALIADOS.

Torreta un solo hombre. Un vehículo en reserva tiene que hacer un chequeo con un modificador de -1, por lo que no afecta la regla torreta de un solo hombre. Si el vehículo está en primera oleada, debe hacer el chequeo antes de entrar en la mesa. Si falla, el vehículo será colocado en reserva (No podrá flanquear, por supuesto)

Partisanos. Los vehículos que no tienen coste en puntos como inexperto no pueden incluirse ya que siempre sus vehículos son inexpertos. Los impactos que sufre el enemigo por moverse a 6" de los marcadores de bomba (si obtiene un 6), son 3d6 impactos, como si estuvieran en una casa.

FAQ ALEMANIA.

Miedo a los tigres. Si el transporte tiene línea de visión a una unidad que cause Miedo a Los tigres, los pasajeros también se verán afectados.

GzB-39. La versión anticarro +3 pen, no puede disparar a otro objetivo distinto al resto de ingenieros, puesto que no es un arma de un solo tiro o disparo indirecto.

Panzer 38(t). No tiene la regla de reconocimiento.

Panzerspähwagen P204. En cualquier lista que admita coches blindados desde Barbarossa en adelante.

Sturmtiger. Se considera Obús pesado que no puede disparar a larga distancia. El límite solo se aplica cuando se dispara de manera directa. El rango de fuego indirecto no se ve afectado. Así las distancias del arma principal del Sturmtiger es 36" (36"-84").

Vehículos con cañon 88mm. No son versátiles.

Nebelwaffen y lanzadores múltiples similares. Trátalo como obús ligero a efectos de ser remolcado y sigue las reglas normales de artillería para ser movido sin ser remolcado.

Luftfaust. Hasta dos miniaturas con panzerfaust por unidad pueden sustituir estos con los luftfaust de forma gratuita. El luftfaust cuenta como un cañón ligero automático que solo dispara munición HE y tiene un alcance de 24" en vez de 48". También tiene las reglas de Flak y arma de un solo disparo.

Krummlauf. Cualquier unidad en el selector de 1945- Última leva. Hasta una miniatura en la unidad puede reemplazar su arma por +10 puntos. Cuenta como rifle de asalto. Puede disparar con el dado en Down.

FAQ ESTADOS UNIDOS.

M3 White Scout. El M3 debe ser considerado transporte en todos los selectores. Si un M3 es mejorado con la regla reconocimiento, contará como vehículo de reconocimiento.

Rangers. Son desplegados en mesa con bombardeo preliminar. Como el movimiento de los Rangers y el bombardeo preliminar suceden en la fase entre el despliegue y el primer turno, tira un dado. 4+ mueven antes del bombardeo preliminar y podrán escaparse fuera de la zona de despliegue. Si sacas 3 o menos, son bombardeados. Sin son desplegados en primera oleada. Si están en primera oleada, podrán entrar en la mesa **después** del bombardeo preliminar, pero **antes** que se saque el primer dado de la bolsa.

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")

