

Manual del Juego

Generado: 31/05/2026 02:40

Índice

1. SECCIÓN I: Creación de escenarios y distribución de elementos de escenografía
2. SECCIÓN II: Costes, listas y estadísticas
3. SECCIÓN III: Reglas especiales
4. SECCIÓN IV: Movimiento
5. SECCIÓN V: Turnos, órdenes y acciones
6. SECCIÓN VI: Iniciativa y disparos
7. SECCIÓN VII: Fuego indirecto
8. SECCIÓN VIII: Coberturas y fortificaciones
9. SECCIÓN IX: Asalto – Infantería
10. SECCIÓN X: Asalto – Vehículos
11. SECCIÓN XI: Bajas, Moral y mando
12. SECCIÓN XII: Artillería de campaña
13. SECCIÓN XIII: Combate aéreo
14. SECCIÓN XIV: Niebla de guerra, línea de visión y humo
15. SECCIÓN XV: Clima
16. SECCIÓN XVI: Resumen de tablas

SECCIÓN I: Creación de escenarios y distribución de elementos de escenografía

El diseño del escenario es fundamental para ambientar la partida y determinar aspectos tácticos como la movilidad, la línea de visión y la cobertura. En esta sección se explica cómo se determina el terreno, qué elementos de escenografía existen y cómo se distribuyen en función del tipo de terreno seleccionado.

1. Selección del tipo de terreno

Antes de colocar ningún elemento se elige el tipo de terreno en el que se disputará la partida. Cada tipo de terreno condiciona la visibilidad, la movilidad y la cobertura, así como la cantidad y variedad de escenografía que podrá utilizarse. Los tipos disponibles son:

- **Llanura:** terreno abierto y relativamente llano.
- **Colinas:** campo ondulado con elevaciones moderadas.
- **Costa:** presencia de litoral y posiblemente playas.
- **Ciudad:** entorno urbano, con calles y edificaciones.
- **Bosque:** zona densamente arbolada.

2. Elementos de escenografía

Los elementos de escenografía representan la topografía y las características del terreno. Su presencia influye en el movimiento, la visibilidad y la cobertura de las unidades. Los principales elementos son:

Elementos de escenografía

Terreno	Sectores			
Llanura	Sector de Campo Sembrado: 1-2 Elevaciones 0: 0-1 Arbustos (línea): 0-1 Muro: 0-2	Sector de Campo Sembrado: 1-2 Elevaciones 0: 0-1 Arbustos (línea): 0-1 Muro: 0-2	Sector de Pueblo Poblado: 0-1 Carretera: 1-2 Sembrado: 1-2 Arbustos (línea): 1-2 Arbustos (zona): 0-2 Muro: 1-2	Sector de Río Río: 0-1 Carretera: 1-2 Arbustos (línea): 1-3 Arbustos (zona): 1-2
Colina	Terreno Abrupto Carretera: 0-1 Elevaciones 0: 0-1 Elevaciones 1: 1-2 Elevaciones 2: 0-1 Arbustos (línea): 0-2 Arbustos (zona): 1-2 Muro: 0-1	Terreno Abrupto Carretera: 0-1 Elevaciones 0: 1-2 Elevaciones 1: 0-1 Arbustos (línea): 1-3 Arbustos (zona): 1-3 Muro: 0-1	Sector de Pueblo Poblado: 0-1 Carretera: 1-2 Bosque: 0-1 Sembrado: 0-2 Elevaciones 0: 0-1 Elevaciones 1: 0-1 Arbustos (línea): 0-2 Muro: 0-2	Sector de Bosque Carretera: 0-1 Bosque: 1-3 Elevaciones 0: 0-2 Elevaciones 1: 1-1 Elevaciones 2: 0-1 Arbustos (línea): 0-1 Arbustos (zona): 0-1
Bosque	Sector de Bosque Carretera: 0-1 Bosque: 1-2 Arbustos (línea): 0-2 Arbustos (zona): 1-2	Sector de Bosque Carretera: 0-1 Bosque: 1-2 Arbustos (línea): 0-2 Arbustos (zona): 1-2	Sector de Bosque Carretera: 0-1 Bosque: 1-2 Arbustos (línea): 0-2 Arbustos (zona): 1-2	Sector de Pueblo Poblado: 0-1 Carretera: 0-1 Bosque: 0-1 Sembrado: 0-2 Elevaciones 0: 0-2 Arbustos (línea): 1-2 Arbustos (zona): 2-3 Muro: 0-2

3. Distribución de elementos según el tipo de terreno

La cantidad de cada elemento de escenografía depende del tipo de terreno. A continuación se detallan los rangos mínimo y máximo permitidos (cuando se indica un solo número significa cantidad fija):

(Los rangos indican el número mínimo y máximo de ejemplares permitidos en cada tipo de terreno.)

4. Procedimiento de colocación de elementos

La creación del escenario se desarrolla en los siguientes pasos:

- Determinación del terreno:** se selecciona el tipo de terreno (llanura, colinas, costa, ciudad o bosque), lo que fija la lista y cantidad de elementos disponibles.
- Elección y colocación de elementos:**
 - El campo de batalla se divide en 4 sectores, cada uno con su propia lista de elementos disponibles.
 - El jugador atacante rellenará los sectores 1 y 3, el jugador defensor los sectores 2 y 4.
 - Cada terreno tiene 4 tipos de escenografías, cada uno solo se puede colocar una única vez.
 - Para rellenar un sector el jugador que va a colocar el sector lanza 1d6 por cada tipo de escenografía. El tipo de escenografía con el número más bajo se coloca primero en el sector 1, en segundo mas bajo en el 2 y así sucesivamente. En caso de empate el jugador que va a colocar escoge entre los tipos de escenografía con el mismo numero.
 - El jugador que coloca el sector elige la cantidad de elementos de escenografía que se van a colocar, de entre los rangos indicados en la tabla de terrenos para ese tipo de escenografía y coloca todos excepto el ultimo que será colocado por el jugador rival.
 - Una vez colocado todo el campo de batalla el jugador defensor coloca los tres objetivos en los sectores 2, 3 y 4 donde considere oportuno.
- Cuando se hayan colocado todos los elementos posibles, concluye la creación del escenario.

5. Restricciones

- Las carreteras deben comenzar y terminar en un borde de la mesa.
- Los ríos también deben empezar y terminar en un borde y sólo pueden desplegarse en las casillas centrales del mapa, nunca en los tercios finales.
- Si hay pueblos o ciudades, deben ser atravesados por carreteras al menos una vez.

6. Impacto de la escenografía en la partida

El efecto de cada elemento sobre la jugabilidad es el siguiente:

Efectos de escenografía

Terreno	Descripción
Río	Sólo lo cruza la infantería con una acción completa y terminando adyacente a la otra orilla; los vehículos sólo pueden cruzarlo por puente.
Poblado	Proporciona cobertura y ocultación contra armas ligeras; no protege de artillería salvo que tenga sótano.
Ciudad	Proporciona cobertura y ocultación contra armas ligeras; no protege de artillería salvo que tenga sótano.
Carretera	Aumenta el movimiento de los vehículos de motor en +10 cm; los vehículos con Movimiento en Carretera obtienen +15 cm en total.
Bosque	Concede ocultación; limita la línea de visión a 10 cm si la unidad está completamente dentro; los vehículos pueden atascarse.
Sembrado	Concede ocultación a la infantería.
Elevación nivel 0	Concede ocultación y cobertura frente al fuego directo de enemigos a la misma altura o más bajos; protege frente a fuego indirecto de unidades situadas más bajas.
Elevación nivel 1	Concede ocultación y cobertura frente al fuego directo de enemigos a la misma altura o más bajos; protege frente a fuego indirecto de unidades situadas más bajas.
Elevación nivel 2	Concede ocultación y cobertura frente al fuego directo de enemigos a la misma altura o más bajos; protege frente a fuego indirecto de unidades situadas más bajas.
Línea de arbustos	Se comporta como el borde de un bosque; concede ocultación y limita la línea de visión a 10 cm.
Zona de arbustos	Se comporta como el borde de un bosque; concede ocultación y limita la línea de visión a 10 cm.
Muro	Concede ocultación y cobertura contra armas ligeras a las unidades apostadas en él.

SECCIÓN II: Costes, listas y estadísticas

Las listas de ejército determinan el coste y la disponibilidad de cada tipo de unidad, arma o vehículo. Para preparar una batalla, cada jugador construye su fuerza dentro de un presupuesto de puntos acordado; además, el bando atacante dispone siempre de un 50 % más de puntos que el defensor.

En las tablas que siguen encontrarás resumidos todos los costes base de las tropas, vehículos y equipos disponibles, así como los efectos de la calidad y las posibles mejoras. Estos costes se ven modificados por la calidad de las unidades (Verdes, Regulares, Veteranos o Élite) y por las mejoras y armamento que les asignes, tal y como se detalla en las tablas correspondientes.

Puntos base por tamaño de partida

Tamaño	Atacante	Defensor
Pequeña	1200	800
Mediana	2250	1500
Grande	4500	3000

Efectos de la calidad

Calidad	Acciones Prolongadas	Moral	Recuperación	Dados de Órdenes
Verdes	+1 Turno	4	4+	Los modificadores positivos se dividen entre 2, redondeando hacia abajo
Regulares	-	5	3+	Aplican normalmente los modificadores de los dados de órdenes
Veteranos	-1 Turno	6	2+	Pueden convertir cada 3 dados con resultado 0 en un modificador de +1
Élite	-1 Turno	7	1+	Pueden convertir cada 2 dados con resultado 0 en un modificador de +1

Modificador de coste por calidad

Calidad	Modificador coste porcentual
Verdes	-20
Veteranos	30
Élite	45

Mejoras Nacionales

Nombre	Tipo	Coste	Reglas
Tirador Selecto	Ap	5	Tirador Selecto
Ametralladora Ligera	Ap	10	LMG(1)
Bombas de Gasolina	Mej	5	Bombas de Gasolina
Granadas de Mano	Mej	5	Granadas de Mano
Explosivos	Mej	10	Explosivos
Subfusiles	Mej	10	Subfusiles(1)
Cascos	Mej	5	Casco
Veteranos	Mej	5	Veteranía
Palas improvisadas	Mej	5	Cavar(3)
Palas reglamentarias	Mej	5	Cavar(2)
Refuerzos	Mej	10	Refuerzos
Munición	Mej	2	Munición (1)

Infantería Nacional

Nombre	Coste	Tipo	Movimiento	CF	CL	CT	TipoCobertura	Armas					Reglas
								Arma	Tipo	DC	DM	DL	
Sección Milicia de la Falange	70	inf	15	0	0	0	Ninguna	Fusiles	Normal	3	2	1	Combate Callejero, Indisciplinados, Fanático, Granadas de Mano
								Granadas de Mano	Anti-Tanque	4	0	0	

Nombre	Coste	Tipo	Movimiento	CF	CL	CT	TipoCobertura	Armas						Reglas
Sección Milicias Requetés	80	inf	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Asalto(1), Fanático, Moral Férrea, LMG(1)
								Fusiles	Normal	4	3	1		
Sección Cazadores de Montaña	100	inf	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Tirador Selecto, LMG(2)
								Fusiles	Normal	5	3	1		
Sección de Zapadores	110	inf	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Palas reglamentarias, Herramientas de Excavación, Explosivos, Cavar(2)
								Fusiles	Normal	3	2	1		
								Explosivos	Anti-Tanque	8	0	0		
Sección de Zapadores (bien equipada)	125	inf	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Palas reglamentarias, Herramientas de Excavación, Explosivos, LMG(1), Lanzallamas, Granadas de Mano, Casco, Cavar(2)
								Fusiles	Normal	6	3	1		
								Explosivos	Anti-Tanque	8	0	0		
								Granadas de Mano	Anti-Tanque	4	0	0		
Sección Infantería de Línea	75	inf	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	LMG(1), Granadas de Mano
								Fusiles	Normal	4	3	1		
								Granadas de Mano	Anti-Tanque	4	0	0		
Sección Infantería de Línea (bien equipada)	90	inf	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	LMG(1), Casco, Granadas de Mano, Palas reglamentarias, Cavar(2)
								Fusiles	Normal	4	3	1		
								Granadas de Mano	Anti-Tanque	4	0	0		
Sección de Reconocimiento	80	inf	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Reconocimiento, Granadas de Mano, Movimiento Autónomo
								Fusiles	Normal	3	2	1		
								Granadas de Mano	Anti-Tanque	4	0	0		
Sección de Regulares	100	inf	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Asalto(2), Terror, Granadas de Mano, LMG(1)
								Fusiles	Normal	4	3	1		
								Granadas de Mano	Anti-Tanque	4	0	0		
Sección de la Legión	105	inf	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Fanático, Asalto(1), Granadas de Mano, LMG(1)
								Fusiles	Normal	4	3	1		
								Granadas de Mano	Anti-Tanque	4	0	0		
Sección Guardia Civil	110	inf	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	LMG(1), Subfusiles(1), Tirador Selecto, Granadas de Mano
								Fusiles	Normal	5	3	1		
								Granadas de Mano	Anti-Tanque	4	0	0		

Nombre	Coste	Tipo	Movimiento	CF	CL	CT	TipoCobertura	Armas						Reglas
Escuadrón de Caballería	85	inf	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Reconocimiento, Caballería, LMG(1), Carga, Movimiento Autónomo
								Fusiles	Normal	4	3	1		
Sección de Camisas Negras	80	inf	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Indisciplinados, Fanático, LMG(1)
								Fusiles	Normal	4	3	1		
Sección regulares Italianos	90	inf	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	LMG(2), Casco
								Fusiles	Normal	5	3	1		
Oficial	60	Ind	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Líder(2), Mando, Movimiento Autónomo
								Pistola	Normal	1	1	0		
Ametralladora Media (Hotchkiss)	45	Apoyo	10	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Facilmente Transportable
								Ametralladora media	Normal	3	3	2	Supresión(1) Area Disparo Doble	
Observador Artillería	35	Ind	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Observar(2)
								Pistola	Normal	1	1	0		
Francotirador	30	Ind	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Francotirador, Tirador Selecto, Ocultación
								Fusil de francotirador	Normal	1	1	1	Supresión(1)	

Armas anticarro Nacionales

Nombre	Tipo	CF	CL	CT	TipoCobertura	Armas					
Granadas de mano	Anti-Tanque	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas
						Granadas de mano	Explosivo	4	0	0	
Bomba de gasolina	Anti-Tanque	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas
						Bomba de gasolina	Explosivo	7	0	0	
Explosivos	Anti-Tanque	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas
						Explosivos	Explosivo	8	0	0	

Vehículos ligeros Nacionales

Nombre	Tipo	Coste	Movimiento	TipoCobertura	Armas						Reglas	RF	RL	RT
Bilbao M-32 Mando	Blindado ligero civil	80	25/40	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Transporte Pequeño, Troneras, Reconocimiento, Mando	4	3	2
					Ametralladora 7,92 mm	Normal	3	3	2	Area Supresión(1) Disparo Doble				
Bilbao M-32	Blindado ligero civil	65	25/40	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Transporte Pequeño, Troneras, Reconocimiento	4	3	2
					Ametralladora 7,92 mm	Normal	3	3	2	Area Supresión(1) Disparo Doble				
Hispano Suiza 45mm Mando	Blindado ligero civil	135	20/35	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Lento, Transporte, Mando	4	3	2
					Cañón 45 mm	Cañon Ligero	5	4	3	HE AP Disparo Doble Impactar(4) Supresión(1)				
Hispano Suiza 45mm	Blindado ligero civil	120	20/35	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Lento, Transporte	4	3	2
					Cañón 45 mm	Cañon Ligero	5	4	3	HE AP Disparo Doble Impactar(4) Supresión(1)				
Tiznao Mando	Blindado ligero civil	30	20/35	Vehículo							Lento, Transporte, Troneras, Mando	3	2	2
Tiznao	Blindado ligero civil	15	20/35	Vehículo							Lento, Transporte, Troneras	3	2	2
Tractor Blindado LMG Mando	Tractor	65	15/30	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Mando	3	2	2
					Ametralladora 7,92 mm	Normal	3	3	2	Area Supresión(1) Disparo Doble				
Tractor Blindado LMG	Tractor	50	15/30	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas		3	2	2
					Ametralladora 7,92 mm	Normal	3	3	2	Area Supresión(1) Disparo Doble				

Antiaéreos Nacionales

Nombre	Tipo	Coste	Movimiento	CF	CL	CT	TipoCobertura	Armas						Reglas
2 cm Flak 30	Cañón AA ligero	75	5	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Transportable, Tren Ligero
								Cañón 20 mm	Cañón AA ligero	3	3	2	HE AP Disparo Doble Impactar(1) Supresión(1)	
20/65 Breda Mod. 35	Cañón AA ligero	85	5	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Tren Ligero, Transportable, Despliegue(2)
								Cañón 20 mm	Cañón AA ligero	4	4	3	HE AP Disparo Doble Impactar(2) Supresión(1)	
7,5 cm Flak L/60	Cañón AA pesado	130	0	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Tren Mediano, Pesada, Despliegue(3)
								Cañón 75 mm	Cañón AA pesado	5	5	4	HE Impactar(4) Supresión(2)	
8,8 cm Flak 18	Cañón AA pesado	145	0	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Tren Mediano, Pesada, Despliegue(3)
								Cañón 88 mm	Cañón AA pesado	6	6	5	HE Impactar(5) Supresión(2)	

Cañones antitanque Nacionales

Nombre	Tipo	Coste	Movimiento	CF	CL	CT	TipoCobertura	Armas						Reglas
37mm TRP (Puteaux)	Cañón Ligero	50	5	1	0	0	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Facilmente Transportable, Tren Ligero
								Cañón 37 mm	Cañón Ligero	4	3	1	AP HE Disparo Doble Impactar(3) Supresión(1)	
3,7 cm Pak 35/36	Cañón Ligero	70	5	1	0	0	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Transportable, Tren Ligero
								Cañón 37 mm	Cañón Ligero	4	4	3	AP HE Disparo Doble Impactar(3) Supresión(1)	
Cañón Arellano 40mm	Cañón Ligero	75	5	1	0	0	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Transportable, Tren Ligero
								Cañón 40 mm	Cañón Ligero	5	4	3	AP HE Disparo Doble Impactar(4) Supresión(1)	
Cannone da 65/17mm	Cañón Ligero	65	5	0	0	0	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Dispersión Variable, Parcialmente Transportable, Tren Mediano
								Cañón 65 mm	Cañón Ligero	5	3	2	AP HE Impactar(4) Supresión(2)	

Carros de combate Nacionales

Nombre	Tipo	Coste	Movimiento	TipoCobertura	Armas						Reglas	RF	RL	RT
CV-33/35 "L3" Mando	Tanqueta	70	25/35	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Maniorable, Movimiento Rápido, Bajo Perfil, Mando	4	3	2
					Ametralladora 8 mm	Normal	3	3	2	Area Supresión(1) Disparo Doble Ametralladora Doble				
CV-33/35 "L3"	Tanqueta	55	25/35	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Maniorable, Movimiento Rápido, Bajo Perfil	4	3	2
					Ametralladora 8 mm	Normal	3	3	2	Area Supresión(1) Disparo Doble Ametralladora Doble				
CV-33/35 "Lf" Mando	Tanqueta	95	25/35	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Maniorable, Movimiento Rápido, Bajo Perfil, Lanzallamas, Mando	4	3	2
					Lanzallamas	Lanzallamas	6	0	0	Supresión(1)				
					Ametralladora 8 mm	Normal	3	3	2	Area Supresión(1) Disparo Doble				
CV-33/35 "Lf"	Tanqueta	80	25/35	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Maniorable, Movimiento Rápido, Bajo Perfil, Lanzallamas	4	3	2
					Lanzallamas	Lanzallamas	6	0	0	Supresión(1)				
					Ametralladora 8 mm	Normal	3	3	2	Area Supresión(1) Disparo Doble				
Panzer I Ausf A/B Mando	Tanqueta	80	20/30	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Maniorable, Blindaje Escalonado, Mando	5	4	3
					Ametralladora 7,92 mm	Normal	3	3	2	Area Supresión(1) Disparo Doble Ametralladora Doble				
Panzer I Ausf A/B	Tanqueta	65	20/30	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Maniorable, Blindaje Escalonado	5	4	3
					Ametralladora 7,92 mm	Normal	3	3	2	Area Supresión(1) Disparo Doble Ametralladora Doble				
Panzer I Breda Mando	Tanque Ligero	115	15/25	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Lento, Mando	5	4	3
					Cañón 20 mm Breda	Cañón Ligero	4	4	3	AP HE Disparo Doble Impactar(3) Supresión(1)				

Nombre	Tipo	Coste	Movimiento	TipoCobertura	Armas						Reglas	RF	RL	RT
Panzer I Breda	Tanque Ligero	110	15/25	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Lento	5	4	3
					Cañón 20 mm Breda	Cañón Ligero	4	4	3	AP HE Disparo Doble Impactar(3) Supresión(1)				
Renault FT-17 (37mm) Mando	Tanque Ligero	105	10/20	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Muy Lento, Mando	6	5	4
					Cañón 37 mm	Cañón Ligero	4	3	1	AP HE Disparo Doble Impactar(3) Supresión(1)				
Renault FT-17 (37mm)	Tanque Ligero	100	10/20	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Muy Lento	6	5	4
					Cañón 37 mm	Cañón Ligero	4	3	1	AP HE Disparo Doble Impactar(3) Supresión(1)				
T-26 B (capturado) Mando	Tanque Ligero	155	20/30	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Blindaje Escalonado, Mando	6	5	4
					Cañón 45 mm	Cañón Ligero	5	4	3	AP HE Disparo Doble Impactar(4) Supresión(1)				
					Ametralladora DT 7,62 mm	Normal	3	3	2	Supresión(1) Disparo Doble				
T-26 B (capturado)	Tanque Ligero	150	20/30	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Blindaje Escalonado	6	5	4
					Cañón 45 mm	Cañón Ligero	5	4	3	AP HE Disparo Doble Impactar(4) Supresión(1)				
					Ametralladora DT 7,62 mm	Normal	3	3	2	Supresión(1) Disparo Doble				

Artillería Nacional

Nombre	Tipo	Coste	Movimiento	CF	CL	CT	TipoCobertura	Armas						Reglas
Mortero Valero M-32 50mm	Mortero Ligero	50	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Dispersión Variable Limitada, Fácilmente Transportable, Munición(5)
								Mortero 50 mm	Mortero	4	3	0	Mortero Bombardeo Impactar(4) Supresión(1)	
Mortero Valero M-33 81mm	Mortero Medio	85	5	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Dispersión Variable, Fácilmente Transportable, Tren Ligero, Munición(3)
								Mortero 81 mm	Mortero	5	4	3	Mortero Bombardeo Impactar(5) Supresión(2)	
Schneider 70/16 modelo 1908 de montaña	Artillería Ligera	70	5	1	0	0	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Dispersión Variable, Parcialmente Transportable, Tren Mediano, Munición(3)
								Cañón 70 mm	Artillería Ligera	5	3	1	HE Bombardeo Impactar(4) Supresión(2)	
Schneider 75/28 mod 1906	Artillería Ligera	85	5	1	0	0	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Dispersión Constante, Parcialmente Transportable, Tren Mediano, Munición(3)
								Cañón 75 mm	Artillería Ligera	6	4	2	HE Bombardeo Bombardeo rapido Impactar(5) Supresión(2)	
Krupp FK 96 n.A. 77mm	Artillería Ligera	75	5	1	0	0	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Dispersión Constante, Parcialmente Transportable, Tren Mediano, Munición(3)
								Cañón 77 mm	Artillería Ligera	6	4	2	HE Bombardeo Impactar(5) Supresión(2)	
Schneider 105/11 105mm	Artillería Media	90	0	1	0	0	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Dispersión Variable, Tren Mediano, Munición(3)
								Obús 105 mm	Artillería Media	7	5	3	HE Bombardeo Impactar(7) Supresión(3)	
Vickers 105/22 105mm	Artillería Media	110	0	1	0	0	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Dispersión Variable, Tren Mediano, Munición(3)
								Obús 105 mm	Artillería Media	7	5	3	HE Bombardeo Impactar(7) Supresión(3)	
Schneider 155/17 155mm	Artillería Pesada	135	0	1	0	0	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Dispersión Reducida, Tren Pesado, Munición(3)
								Obús 155 mm	Artillería Pesada	8	6	4	HE Bombardeo Impactar(8) Supresión(4)	
Obice da 149/12 Mod. 14	Artillería Pesada	130	0	1	0	0	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Dispersión Reducida, Tren Pesado, Munición(3)
								Obús 149 mm	Artillería Pesada	8	6	4	HE Bombardeo Impactar(8) Supresión(4)	

Aviones Nacionales

Nombre	Tipo	Coste	CF	CL	CT	TipoCobertura	Armas						Reglas												
Fiat CR.32	Caza	25	0	0	0	Ninguna	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Arma</th> <th>Tipo</th> <th>DC</th> <th>DM</th> <th>DL</th> <th>Reglas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ametralladoras aéreas</td> <td>Normal</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>Disparo Doble Supresión(1)</td> </tr> </tbody> </table>						Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Ametralladoras aéreas	Normal	3	3	2	Disparo Doble Supresión(1)	Superioridad Aérea(2), Defensa Aérea(1)
Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas																				
Ametralladoras aéreas	Normal	3	3	2	Disparo Doble Supresión(1)																				
Heinkel He 51	Caza	30	0	0	0	Ninguna	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Arma</th> <th>Tipo</th> <th>DC</th> <th>DM</th> <th>DL</th> <th>Reglas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ametralladoras aéreas</td> <td>Normal</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>Disparo Doble Supresión(1)</td> </tr> </tbody> </table>						Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Ametralladoras aéreas	Normal	3	3	2	Disparo Doble Supresión(1)	Superioridad Aérea(2), Defensa Aérea(2)
Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas																				
Ametralladoras aéreas	Normal	3	3	2	Disparo Doble Supresión(1)																				
Me-109	Caza	40	0	0	0	Ninguna	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Arma</th> <th>Tipo</th> <th>DC</th> <th>DM</th> <th>DL</th> <th>Reglas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ametralladoras aéreas</td> <td>Normal</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>Disparo Doble Supresión(1)</td> </tr> </tbody> </table>						Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Ametralladoras aéreas	Normal	3	3	2	Disparo Doble Supresión(1)	Superioridad Aérea(4), Defensa Aérea(4)
Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas																				
Ametralladoras aéreas	Normal	3	3	2	Disparo Doble Supresión(1)																				
Junkers Ju 52/3m (bomber)	Bombardero pesado	60	0	0	0	Ninguna	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Arma</th> <th>Tipo</th> <th>DC</th> <th>DM</th> <th>DL</th> <th>Reglas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bombas</td> <td>HE</td> <td>7</td> <td>6</td> <td>6</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Bombas	HE	7	6	6		
Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas																				
Bombas	HE	7	6	6																					
Heinkel He 111E	Bombardero pesado	70	0	0	0	Ninguna	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Arma</th> <th>Tipo</th> <th>DC</th> <th>DM</th> <th>DL</th> <th>Reglas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bombas</td> <td>HE</td> <td>7</td> <td>6</td> <td>6</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Bombas	HE	7	6	6		Defensa Aérea(1)
Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas																				
Bombas	HE	7	6	6																					
Savoia-Marchetti SM.79	Bombardero medio	65	0	0	0	Ninguna	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Arma</th> <th>Tipo</th> <th>DC</th> <th>DM</th> <th>DL</th> <th>Reglas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bombas</td> <td>HE</td> <td>6</td> <td>5</td> <td>5</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Bombas	HE	6	5	5		Defensa Aérea(1)
Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas																				
Bombas	HE	6	5	5																					

Transportes Nacionales

Nombre	Tipo	Coste	Movimiento	TipoCobertura	Armas	Reglas	RF	RL	RT
Camión	Automovil	10	30/50	Ninguna		Transporte	0	0	0
Camión Grande	Automovil	15	30/50	Ninguna		Transporte Ampliado	0	0	0
Carro	Transporte Hipomovil	5	15/15	Ninguna		Transporte	0	0	0
Tractor	Tractor	10	15/15	Ninguna		Transporte	0	0	0

Mejoras Republicanas

Nombre	Tipo	Coste	Reglas
Tirador Selecto	Ap	5	Tirador Selecto
Ametralladora Ligera	Ap	10	LMG(1)
Bombas de Gasolina	Mej	5	Bombas de gasolina
Granadas de Mano	Mej	5	Granadas de Mano
Explosivos	Mej	5	Explosivos
Subfusiles	Mej	10	Subfusiles(1)
Cascos	Mej	10	Casco
Veteranos	Mej	5	Veteranía
Palas improvisadas	Mej	5	Cavar(3)
Palas reglamentarias	Mej	10	Cavar(2)
Refuerzos	Mej	10	Refuerzos
Munición	Mej	3	Munición (1)

Infantería Republicana

Nombre	Coste	Tipo	Movimiento	CF	CL	CT	TipoCobertura	Armas						Reglas
Sección Milicia CNT	70	inf	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Fanático, Indisciplinados, Bombas de Gasolina, Combate Callejero
								Fusiles	Normal	3	2	1		
								Bomba de Gasolina	Anti-Tanque	7	0	0		
Sección Milicia POUM	60	inf	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Fanático, Moral Férrea
								Fusiles	Normal	3	2	1		
Sección Milicia PCE/PSUC	80	inf	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	LMG(1), Comisario, Granadas de Mano
								Fusiles	Normal	4	3	1		
								Granadas de Mano	Anti-Tanque	4	0	0		
Sección del Quinto Regimiento	85	inf	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	LMG(1), Comisario, Granadas de Mano
								Fusiles	Normal	4	3	1		
								Granadas de Mano	Anti-Tanque	4	0	0		
Sección del Quinto Regimiento (bien equipada)	100	inf	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	LMG(1), Subfusiles(1), Moral Férrea, Comisario, Granadas de Mano, Casco, Palas improvisadas, Cavar(3)
								Fusiles	Normal	5	3	1		
								Granadas de Mano	Anti-Tanque	4	0	0		
Sección Milicia UGT/PSOE	60	inf	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Granadas de Mano
								Fusiles	Normal	3	2	1		
								Granadas de Mano	Anti-Tanque	4	0	0		
Sección de Brigadas Internacionales	100	inf	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	LMG(2), Subfusiles(1), Comisario, Casco
								Fusiles	Normal	6	3	1		
Sección de Guardias de Asalto	110	inf	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	LMG(2), Subfusiles(2), Granadas de Mano
								Fusiles	Normal	7	3	0		
								Granadas de Mano	Anti-Tanque	4	0	0		
Sección de Carabineros	90	inf	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	LMG(1), Tirador Selecto, Casco, Granadas de Mano
								Fusiles	Normal	4	3	1		
								Granadas de Mano	Anti-Tanque	4	0	0		
Sección de Gudarís	65	inf	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Indisciplinados, Fanático, Explosivos, Granadas de Mano
								Fusiles	Normal	3	2	1		
								Explosivos	Anti-Tanque	8	0	0		
								Granadas de Mano	Anti-Tanque	4	0	0		

Nombre	Coste	Tipo	Movimiento	CF	CL	CT	TipoCobertura	Armas						Reglas
Sección de Zapadores	115	inf	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Palas reglamentarias, Herramientas de Excavación, Explosivos, Cavar(2)
								Fusiles	Normal	3	2	1		
								Explosivos	Anti-Tanque	8	0	0		
Sección de Reconocimiento	85	inf	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Reconocimiento, Granadas de Mano, Palas improvisadas, Cavar(3), Movimiento Autónomo
								Fusiles	Normal	3	2	1		
								Granadas de Mano	Anti-Tanque	4	0	0		
Escuadrón de Caballería	85	inf	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Caballería, Reconocimiento, Movimiento Autónomo
								Fusiles	Normal	3	2	1		
Sección Infantería de Línea	75	inf	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	LMG(1)
								Fusiles	Normal	4	3	1		
Sección Infantería de Línea (bien equipada)	85	inf	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	LMG(1), Casco, Palas reglamentarias, Cavar(2)
								Fusiles	Normal	4	3	1		
Oficial	40	Ind	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Líder(3), Mando, Movimiento Autónomo
								Pistola	Normal	1	1	0		
Observador Artillería	35	Ind	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Observar(2)
								Pistola	Normal	1	1	0		
Ametralladora Media (Hotchkiss)	45	Apoyo	10	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Transportable
								Ametralladora media	Normal	3	3	2	Supresión(1) Area Disparo Doble	
Ametralladora Media Maxim	40	Apoyo	10	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Parcialmente Transportable
								Ametralladora media	Normal	3	3	2	Supresión(1) Area Disparo Doble	
Comisario	25	Ind	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Disciplina, Movimiento Autónomo
								Fusiles	Normal	3	2	1		
Francotirador	30	Ind	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Francotirador, Tirador Selecto, Ocultación
								Fusil de francotirador	Normal	1	1	1	Supresión(1)	

Armas anticarro Republicanas

Nombre	Tipo	CF	CL	CT	TipoCobertura	Armas					
Granadas de mano	Anti-Tanque	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas
						Granadas de mano	Explosivo	4	0	0	
Bomba de gasolina	Anti-Tanque	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas
						Bomba de gasolina	Explosivo	7	0	0	
Explosivos	Anti-Tanque	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas
						Explosivos	Explosivo	8	0	0	

Vehículos ligeros Republicanos

Nombre	Tipo	Coste	Movimiento	TipoCobertura	Armas						Reglas	RF	RL	RT
BA-6 Mando	Blindado ligero	175	25/40	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Mando	5	4	3
					Cañón 45 mm	Cañón Ligero	5	4	3	AP HE Disparo Doble Impactar(4) Supresión(1)				
BA-6	Blindado ligero	160	25/40	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas		5	4	3
					Cañón 45 mm	Cañón Ligero	5	4	3	AP HE Disparo Doble Impactar(4) Supresión(1)				
FAI Mando	Blindado ligero	75	30/45	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Movimiento Rápido, Reconocimiento, Mando	3	2	2
					Ametralladora 7,92 mm	Normal	3	3	2	Area Supresión(1) Disparo Doble				
FAI	Blindado ligero	65	30/45	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Movimiento Rápido, Reconocimiento	3	2	2
					Ametralladora 7,92 mm	Normal	3	3	2	Area Supresión(1) Disparo Doble				
UNL-35 Mando	Blindado ligero civil	70	25/40	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Reconocimiento, Mando	4	3	2
					Ametralladora 7,92 mm	Normal	3	3	2	Area Supresión(1) Disparo Doble				
UNL-35	Blindado ligero civil	70	25/40	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Reconocimiento	4	3	2
					Ametralladora 7,92 mm	Normal	3	3	2	Area Supresión(1) Disparo Doble				

Nombre	Tipo	Coste	Movimiento	TipoCobertura	Armas						Reglas	RF	RL	RT
Chevrolet AAC-37 Mando	Blindado ligero civil	110	20/35	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Mando	4	3	2
					Cañón 37 mm	Cañon Ligero	4	3	1	AP HE Disparo Doble Impactar(3) Supresión(1)				
Chevrolet AAC-37	Blindado ligero civil	75	20/35	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas		4	3	2
					Cañón 37 mm	Cañon Ligero	4	3	1	AP HE Disparo Doble Impactar(3) Supresión(1)				
Bilbao M-32 Mando	Blindado ligero civil	70	20/35	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Transporte Pequeño, Reconocimiento, Mando	4	3	2
					Ametralladora 7,92 mm	Normal	3	3	2	Area Supresión(1) Disparo Doble				
Bilbao M-32	Blindado ligero civil	65	20/35	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Transporte Pequeño, Reconocimiento	4	3	2
					Ametralladora 7,92 mm	Normal	3	3	2	Area Supresión(1) Disparo Doble				
Tiznao LMG Mando	Blindado ligero civil	70	20/35	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Lento, Transporte, Troneras, Mando	3	2	2
					Ametralladora 7,92 mm	Normal	3	3	2	Area Supresión(1) Disparo Doble				
Tiznao LMG	Blindado ligero civil	55	20/35	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Lento, Transporte, Troneras	3	2	2
					Ametralladora 7,92 mm	Normal	3	3	2	Area Supresión(1) Disparo Doble				
Tiznao 37mm Mando	Blindado ligero civil	90	30/45	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Transporte Pequeño, Movimiento Rápido, Mando	3	2	2
					Cañón 37 mm	Cañon Ligero	4	3	3	HE AP Disparo Doble Impactar(3) Supresión(1)				
Tiznao 37mm	Blindado ligero civil	85	30/45	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Transporte Pequeño, Movimiento Rápido	3	2	2
					Cañón 37 mm	Cañon Ligero	4	3	3	HE AP Disparo Doble Impactar(3) Supresión(1)				

Nombre	Tipo	Coste	Movimiento	TipoCobertura	Armas						Reglas	RF	RL	RT
Hispano Suiza 45mm Mando	Blindado ligero civil	165	20/35	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Transporte Pequeño, Lento, Mando	4	3	2
					Cañón 45 mm	Cañon Ligero	5	4	3	HE AP Disparo Doble Impactar(4) Supresión(1)				
Hispano Suiza 45mm	Blindado ligero civil	150	20/35	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Transporte Pequeño, Lento	4	3	2
					Cañón 45 mm	Cañon Ligero	5	4	3	HE AP Disparo Doble Impactar(4) Supresión(1)				
Hispano Suiza LMG Mando	Blindado ligero civil	65	20/35	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Transporte Ampliado, Lento, Mando	4	3	2
					Ametralladora 7,92 mm	Normal	3	3	2	Area Supresión(1) Disparo Doble				
Hispano Suiza LMG	Blindado ligero civil	50	20/35	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Transporte Ampliado, Lento	4	3	2
					Ametralladora 7,92 mm	Normal	3	3	2	Area Supresión(1) Disparo Doble				
Tiznao Pesado Mando	Blindado ligero civil	80	15/30	Vehículo							Muy Lento, Transporte, Troneras, Poco Fiable, Mando	4	2	2
Tiznao Pesado	Blindado ligero civil	75	15/30	Vehículo							Muy Lento, Transporte, Troneras, Poco Fiable	4	2	2
Tiznao Mando	Blindado ligero civil	15	20/35	Vehículo							Lento, Transporte, Troneras, Mando	3	2	2
Tiznao	Blindado ligero civil	30	20/35	Vehículo							Lento, Transporte, Troneras	3	2	2
Naval-Somua Mando	Blindado ligero civil	65	20/35	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Lento, Transporte Ampliado, Troneras, Mando	4	2	2
					Ametralladora 7,92 mm	Normal	3	3	2	Area Supresión(1) Disparo Doble				
Naval-Somua	Blindado ligero civil	70	20/35	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Lento, Transporte Ampliado, Troneras	4	2	2
					Ametralladora 7,92 mm	Normal	3	3	2	Area Supresión(1) Disparo Doble				

Antiaéreos Republicanos

Nombre	Tipo	Coste	Movimiento	CF	CL	CT	TipoCobertura	Armas						Reglas
2 cm Oerlikon	Cañon AA ligero	75	5	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Transportable, Tren Ligero, Despliegue(2)
								Cañón 20 mm	Cañon AA ligero	3	3	2	HE AP Disparo Doble Impactar(1) Supresión(1)	
4 cm Bofors L/60	Cañon AA ligero	90	0	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Tren Ligero, Despliegue(2)
								Cañón 40 mm	Cañon AA ligero	4	3	3	HE AP Disparo Doble Impactar(2) Supresión(1)	
76,2mm 3-K	Cañon AA pesado	130	0	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Tren Mediano, Despliegue(3), Pesada
								Cañón 76 mm	Cañon AA pesado	5	5	4	HE Impactar(4) Supresión(2)	

Cañones antitanque Republicanos

Nombre	Tipo	Coste	Movimiento	CF	CL	CT	TipoCobertura	Armas						Reglas
37mm TRP (Puteaux)	Cañon Ligero	50	5	1	0	0	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Facilmente Transportable, Tren Ligero
								Cañón 37 mm	Cañon Ligero	4	3	1	AP HE Disparo Doble Impactar(3) Supresión(1)	
Cañon Arellano 40mm	Cañon Ligero	75	5	1	0	0	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Transportable, Tren Ligero
								Cañón 40 mm	Cañon Ligero	5	4	3	AP HE Disparo Doble Impactar(4) Supresión(1)	
45mm M-32 (19-K)	Cañon Ligero	75	5	1	0	0	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Parcialmente Transportable, Tren Ligero
								Cañón 45 mm	Cañon Ligero	5	4	3	AP HE Disparo Doble Impactar(4) Supresión(1)	

Carros de combate Republicanos

Nombre	Tipo	Coste	Movimiento	TipoCobertura	Armas			Reglas	RF	RL	RT
--------	------	-------	------------	---------------	-------	--	--	--------	----	----	----

Nombre	Tipo	Coste	Movimiento	TipoCobertura	Armas						Reglas	RF	RL	RT
T-26 B Mando	Tanque Ligero	155	20/30	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Blindaje Escalonado, Mando	6	5	4
					Cañón 45 mm	Cañon Ligero	5	4	3	AP HE Disparo Doble Impactar(4) Supresión(1)				
					Ametralladora DT 7,62 mm	Normal	3	3	2	Supresión(1) Disparo Doble				
T-26 B	Tanque Ligero	150	20/30	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Blindaje Escalonado	6	5	4
					Cañón 45 mm	Cañon Ligero	5	4	3	AP HE Disparo Doble Impactar(4) Supresión(1)				
					Ametralladora DT 7,62 mm	Normal	3	3	2	Supresión(1) Disparo Doble				
BT-5 Mando	Tanque Ligero	160	25/35	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Blindaje Inclinado, Maniobrable, Movimiento Rápido, Mando	6	5	4
					Cañón 45 mm	Cañon Ligero	5	4	3	AP HE Disparo Doble Impactar(4) Supresión(1)				
					Ametralladora DT 7,62 mm	Normal	3	3	2	Supresión(1) Disparo Doble				
BT-5	Tanque Ligero	155	25/35	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Blindaje Inclinado, Maniobrable, Movimiento Rápido	6	5	4
					Cañón 45 mm	Cañon Ligero	5	4	3	AP HE Disparo Doble Impactar(4) Supresión(1)				
					Ametralladora DT 7,62 mm	Normal	3	3	2	Supresión(1) Disparo Doble				
Renault FT-17 (37mm) Mando	Tanque Ligero	105	10/20	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Muy Lento, Mando	6	5	4
					Cañón 37 mm	Cañon Ligero	4	3	1	Area Disparo Doble Impactar(3) Supresión(1)				
Renault FT-17 (37mm)	Tanque Ligero	100	10/20	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Muy Lento	6	5	4
					Cañón 37 mm	Cañon Ligero	4	3	1	Area Disparo Doble Impactar(3) Supresión(1)				

Nombre	Tipo	Coste	Movimiento	TipoCobertura	Armas						Reglas	RF	RL	RT
					Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas				
Renault FT-17 LMG Mando	Tanque Ligero	70	10/20	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Muy Lento, Mando	6	5	4
					Ametralladora 8 mm	Normal	3	3	2	Area Supresión(1) Disparo Doble				
Renault FT-17 LMG	Tanque Ligero	65	10/20	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Muy Lento	6	5	4
					Ametralladora 8 mm	Normal	3	3	2	Area Supresión(1) Disparo Doble				
Trubia Naval Mando	Tanqueta	70	20/30	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Poco Fiable, Mando	5	3	3
					Ametralladora 7,92 mm	Normal	3	3	2	Area Supresión(1) Disparo Doble				
Trubia Naval	Tanqueta	70	20/30	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Poco Fiable	5	3	3
					Ametralladora 7,92 mm	Normal	3	3	2	Area Supresión(1) Disparo Doble				
Trubia Naval 45mm Mando	Tanque Ligero	135	20/30	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Poco Fiable, Mando	5	3	3
					Cañón 45 mm	Cañon Ligero	5	4	3	AP HE Disparo Doble Impactar(4) Supresión(1)				
Trubia Naval 45mm	Tanque Ligero	130	20/30	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Poco Fiable	5	3	3
					Cañón 45 mm	Cañon Ligero	5	4	3	AP HE Disparo Doble Impactar(4) Supresión(1)				

Artillería Republicana

Nombre	Tipo	Coste	Movimiento	CF	CL	CT	TipoCobertura	Armas						Reglas
								Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	
Mortero Valero M-32 50mm	Mortero Ligero	50	15	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Dispersión Variable Limitada, Fácilmente Transportable, Munición(5)
								Mortero 50 mm	Mortero	4	3	0	Mortero Bombardeo Impactar(4) Supresión(1)	
Mortero Valero M-33 81mm	Mortero Medio	85	5	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Dispersión Variable, Fácilmente Transportable, Tren Ligero, Munición(3)
								Mortero 81 mm	Mortero	5	4	3	Mortero Bombardeo Impactar(5) Supresión(2)	

Nombre	Tipo	Coste	Movimiento	CF	CL	CT	TipoCobertura	Armas						Reglas
Schneider 70/16 modelo 1908 de montaña	Artillería Ligera	75	5	1	0	0	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Dispersión Variable, Parcialmente Transportable, Tren Mediano, Munición(3)
								Cañón 70 mm	Artillería Ligera	5	3	1	HE Bombardeo Impactar(4) Supresión(2)	
Schneider 75/28 mod 1906	Artillería Ligera	85	5	1	0	0	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Dispersión Constante, Parcialmente Transportable, Tren Mediano, Munición(3)
								Cañón 75 mm	Artillería Ligera	6	4	2	HE Bombardeo Impactar(5) Supresión(2)	
Putilov M-1902/30 76mm	Artillería Ligera	85	5	1	0	0	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Dispersión Constante, Parcialmente Transportable, Tren Mediano, Munición(3)
								Cañón 76 mm	Artillería Ligera	6	4	2	HE Tiro de Ángulo Medio Bombardeo Impactar(5) Supresión(2)	
Schneider 105/11 105mm	Artillería Media	90	0	1	0	0	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Dispersión Variable, Tren Mediano, Munición(3)
								Obús 105 mm	Artillería Media	7	5	3	HE Bombardeo Impactar(7) Supresión(3)	
Vickers 105/22 105mm	Artillería Media	110	0	1	0	0	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Dispersión Variable, Tren Mediano, Munición(3)
								Obús 105 mm	Artillería Media	7	5	3	HE Bombardeo Impactar(7) Supresión(3)	
Cañón Arisaka 107mm (Meiji 38 / M1905 mod.)	Artillería Media	100	0	1	0	0	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Dispersión Constante, Tren Mediano, Munición(3)
								Cañón 107 mm	Artillería Media	7	5	3	HE Tiro de Ángulo Medio Bombardeo Impactar(7) Supresión(3)	
Vickers-Armstrong 114mm QF 4.5"	Artillería Media	115	0	1	0	0	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Dispersión Variable, Tren Mediano, Munición(3)
								Obús 114 mm	Artillería Pesada	7	5	3	HE Bombardeo Impactar(7) Supresión(4)	
Schneider 155/17 155mm	Artillería Pesada	140	0	1	0	0	Vehículo	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Dispersión Reducida, Tren Pesado, Munición(3)
								Obús 155 mm	Artillería Pesada	8	6	4	HE Bombardeo Impactar(8) Supresión(4)	

Aviones Republicanos

Nombre	Tipo	Coste	CF	CL	CT	TipoCobertura	Armas						Reglas
Ni-52	Caza	25	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Superioridad Aérea(1), Defensa Aérea(2)
							Ametralladoras aéreas	Normal	3	3	2	Disparo Doble Supresión(1)	
Polikarpov I-15 "Chato"	Caza	30	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Superioridad Aérea(2), Defensa Aérea(2)
							Ametralladoras aéreas	Normal	3	3	2	Disparo Doble Supresión(1)	
Polikarpov I-16 "Mosca"	Caza	40	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Superioridad Aérea(3), Defensa Aérea(3)
							Ametralladoras aéreas	Normal	3	3	2	Disparo Doble Supresión(1)	
Tupolev SB-2	Bombardero medio	50	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	
							Bombas	HE	6	5	5		
Polikarpov R-Z "Natacha"	Bombardero ligero	45	0	0	0	Ninguna	Arma	Tipo	DC	DM	DL	Reglas	Defensa Aérea(1)
							Bombas	HE	6	5	5		

Transportes Republicanos

Nombre	Tipo	Coste	Movimiento	TipoCobertura	Armas	Reglas	RF	RL	RT
Camión	Automovil	10	30/50	Ninguna		Transporte	0	0	0
Camión Grande	Automovil	15	30/50	Ninguna		Transporte Ampliado	0	0	0
Carro	Transporte Hipomovil	5	15/15	Ninguna		Transporte	0	0	0
Tractor	Tractor	10	15/15	Ninguna		Transporte	0	0	0

SECCIÓN III: Reglas especiales

Algunas tropas y vehículos cuentan con reglas especiales que reflejan sus capacidades o limitaciones particulares. Estas reglas se agrupan en diferentes categorías para facilitar su consulta.

Reglas especiales

Nombre	Descripción
Movimiento Rápido	Esta unidad suma 5cm a su movimiento base.
Movimiento Autónomo	Esta unidad puede moverse por su cuenta sin necesidad de recibir una orden.
Lento	Esta unidad resta 5cm a su movimiento base.
Muy Lento	Esta unidad resta 10cm a su movimiento base.
Poco Fiable	Esta unidad se puede atascar en campo abierto, siempre que se mueva fuera de una carretera o una ciudad debe hacer una tirada de atasco.
Maniobrable	Este blindado puede ejecutar giros de 90° como si fuera un vehículo ligero.
Transportable	Este arma puede ser remolcada por su tripulación sin ayuda de un vehículo por cualquier terreno. No obstante está sujeto a las reglas de atasco de los vehículos. La distancia de movimiento será 10cm.
Parcialmente Transportable	Este arma puede ser remolcada por su tripulación, pero solo si se encuentra en terreno despejado. Además está sujeta a las reglas de atasco de los vehículos. La distancia de movimiento será 5cm.
Fácilmente Transportable	Este arma es poco pesada y se puede desmontar y transportar fácilmente por la tripulación. La distancia de movimiento será 15cm. No obstante se necesita un turno completo para volver a montar el arma por lo que no puede disparar inmediatamente después de mover.
Pesada	Este arma es muy pesada y solo se puede transportar por un tractor de artillería.
Tren Ligero	Para desplazarse se necesita un transporte por cada 2 piezas
Tren Mediano	Para desplazarse se necesita un transporte por cada pieza
Tren Pesado	Para desplazarse se necesita 2 transportes por cada pieza y al menos uno de ellos debe ser motorizado
Despliegue(X)	Este arma es compleja de desplegar y requiere una acción prolongada para completar su despliegue. Hasta que no se complete esta acción prolongada no podrá utilizarse.
Caballería	Estas tropas vienen con caballos incorporados. Pueden luchar montados o desmontar y combatir a pie. Su movilidad a caballo será la de un blindado.
Líder(X)	Este oficial puede eliminar el estado de Panicked de una unidad resolviendo una acción prolongada de reagrupamiento. Además las tropas bajo coherencia de mando de este oficial recuperan un punto de moral al final del turno. Una unidad solo puede recuperar un punto de moral por turno por esta vía.
Fanático	Las unidades **Fanáticas** usan la Moral y la Recuperación correspondientes al nivel de calidad inmediatamente superior al suyo. Además, pueden reagruparse a sí mismas sin necesidad de un líder.
Disciplina	Este oficial otorga el rasgo de Fanático a las unidades en su área de mando.
Moral Férea	Esta unidad gana un bonificador de +2 a la tirada de moral cuando ve a unidades aliadas entrar en pánico.
Terror	Estas tropas inspiran terror en sus enemigos debido a su fama de brutalidad extrema. Todas las tropas que sean atacadas por ellas sufren un penalizador de -1 a la moral durante ese turno. No es acumulable con otras tropas que tengan esta misma habilidad.
Supresión(X)	Las armas con esta regla generan un fuerte efecto psicológico sobre el enemigo, obligándole a reaccionar incluso cuando el fuego no causa bajas directas. Siempre que una unidad sea objetivo de un ataque con un arma que tenga Supresión (X), se realizará contra ella un tirada de moral, aunque el disparo no llegue a impactar. A esta tirada se le aplica un modificador de +X, correspondiente al nivel de Supresión del arma.
Indisciplinados	Esta unidad aplica un penalizador de -2 a la tirada de moral cuando ve a unidades aliadas entrar en pánico.
Comisario	Las unidades que tengan la regla Comisario pueden beneficiarse de la regla Disciplina si están en coherencia de mando de un oficial con esta regla.
Observar(X)	Esta unidad tiene los conocimientos y el equipo para hacer cálculos trigonométricos avanzados. Puede realizar un bombardeo oculto saltándose la salva de aproximación como se indica en la sección X. Si desea hacer una salva de aproximación restará automáticamente 1 al contador de acciones restantes para completar el bombardeo.
Impactar(X)	Esta arma falla con un resultado de la tirada inferior a X. En caso de disparar contra una unidad a cubierto en una fortificación, se considera que ha impactado en la fortificación si el resultado es 0 o más, pero no habrá impactado en la unidad objetivo si el resultado es menor que X.
Disparo Rápido	Esta pieza gana un +1 en el primer turno de bombardeo.
Disparo Doble	Esta arma puede disparar sobre dos blancos distinto en una acción de disparo aplicando un -1 a cada disparo si ambos están en un ángulo de 45°.
Ametralladora Doble	Cuando este vehículo usa la regla Disparo Doble no aplica el penalizador de -1 a los disparos.
Tiro de Ángulo Medio	Esta pieza dispara con un alto ángulo de disparo, lo que reduce la efectividad de las colinas cuando dispara desde cierta distancia. Si la pieza bombardea desde 2 zonas de distancia o más, la cobertura de las colinas se reduce a 1
Dispersión Variable Limitada	Esta pieza utiliza las mismas distancias de alcance de las armas pesadas dispersándose 2d a distancia corta, 3d a distancia media y 4d a distancia larga (todos los morteros ligeros).

Nombre	Descripcion
Dispersión Variable	Esta pieza se dispersa 2d si está en la misma zona que el blanco y 4d si está a 1 zona de distancia (morteros medios y pesados, cañones cortos). Cuando está en mesa se considera que por debajo de 80cm está a distancia corta y más allá de 80cm a distancia media
Dispersión Constante	Esta pieza se dispersa 3d hasta un máximo de 3 zonas de distancia (artillería ligera y media). Cuando está en mesa se considera que está a distancia corta y a una zona de distancia está a distancia media.
Dispersión Reducida	Esta pieza se dispersa 3d hasta 3 zonas de distancia y 4d a 4 zonas (artillería pesada). Cuando está en mesa se considera que está a distancia corta y a una zona de distancia está a distancia media.
Dispersión Máxima	Esta pieza se dispersa 4d hasta 1 zona y 5d a dos (cohetes).
Dispersión Baja	Esta pieza se dispersa 3d hasta 1 zona y 2d entre 2 y 4 (k-18).
Combate Callejero	Esta unidad tiene +1 en asaltos dentro de pueblos, ciudades o edificios.
Troneras	Esta unidad dispone de troneras desde las que las tropas en su interior pueden disparar con un penalizador de -1
Asalto(X)	Esta unidad tiene +X en asaltos si no recibe fuego defensivo.
Subfusiles(X)	Esta unidad está equipada con subfusiles. Subfusiles(1) da +1 a DC. Subfusiles(2) da +2 a DC y -1 a DL. Subfusiles(3) da +3 a DC, -1 a DM y -1 a DL.
Lanzallamas	El lanzallamas da +2 a DC y además produce Terror a las unidades que son atacadas con él.
LMG(X)	Esta unidad está equipada con ametralladoras ligeras. El número entre paréntesis determina cuántas. Cada ametralladora ligera se representa por una peana ancha con ametralladora ligera. LMG(1) da +1 a DC y +1 a DM. LMG(2) da +2 a DC y +1 a DM. LMG(3) da +2 a DC y +2 a DM.
Casco	Esta unidad dispone de cascos, aplican un modificador de -1 a los bombardeos.
Bombas de Gasolina	Esta unidad está equipada con cócteles molotov. Gana un +1 a Asaltos
Explosivos	Esta unidad está equipada con explosivos. Gana un +1 a Asaltos
Granadas de Mano	Esta unidad está equipada con granadas de mano. Gana un +2 a Asaltos.
Anti-Carro(X)	Esta regla determina el bonificador al daño de asalto contra blindados.
Carga	Esta unidad puede cargar cuando están montados. Si no reciben fuego defensivo ganan un +2 en el asalto.
Superioridad Aérea(X)	Este avión puede derribar a otros aviones con un ataque de X.
Defensa Aérea(X)	Cuando este avión es atacado por otro tiene una defensa de X en el combate.
Blindaje Inclinado	Si este vehículo recibe un impacto frontal con munición AP y el daño final iguala su valor CF, el vehículo gana un bonificador de +4 a C frente a ese impacto.
Blindaje Muy Inclinado	Si este vehículo recibe un impacto frontal con munición AP y el daño final supera su valor CF por 1 o menos, el vehículo gana un bonificador de +4 a C frente a ese impacto.
Blindaje Escalonado	Si este vehículo recibe un impacto frontal lanza 1d6; con un resultado de 4+ aplica la regla Blindaje Inclinado a ese impacto.
Acero de Alta Calidad	Cualquier tirada de daño contra este vehículo tiene un penalizador de -1.
Fragmentación de Blindaje	Cualquier tirada de daño contra este vehículo tiene un bonificador de +2.
Baja Visibilidad	Este vehículo solo puede ver unidades ocultas si están en una casilla adjunta. Además si en un intercambio de disparos con un enemigo que se acaba de desplegar en mesa, este vehículo siempre dispara después.
Bajo Perfil	Si este vehículo está parcialmente oculto o en cobertura gana -2 a cobertura en lugar de -1
Perfil Alto	Este vehículo solo puede ganar el penalizador de conceal frente a unidades que estén a distancia larga.
Reconocimiento	Esta unidad puede ver unidades ocultas a 3 casillas de distancia. Además se considera más ligera que la infantería a efectos de iniciativa.
Mando	Este oficial puede dar órdenes de movimiento a las unidades que estén en su área de mando.
Comunicación	Este oficial dispone de un equipo de comunicación que aumenta su área de influencia en 20cm adicionales.
Disciplina	Este oficial otorga la regla de Fanático a todas las unidades con la regla Comisario que estén en coherencia de mando.
Radio	Este vehículo tiene radio, y puede transmitir ordenes a otras unidades con radio sin limite de distancia.
Herramientas de Construcción	Esta unidad dispone de equipamiento adecuado para cavar trincheras profundas en lugar de pozos de tirador. Las trincheras profundas otorgan ventaja -1 a cualquier disparo cuando las tropas están en ellas. Además estas tropas ignoran las penalizaciones para construir trincheras en terreno complicado.
Cavar(X)	Esta unidad dispone de herramientas para cavar pozos de tirador y puede atrincherarse mediante una acción prolongada.

Nombre	Descripcion
Sin Torreta	Este vehículo deberá girar para apuntar. Esto es más lento que girar la torreta, lo que hace que a efectos de iniciativa se considere más pesado que un vehículo de su misma categoría cuando tiene que orientarse para disparar.
Tirador Selecto	Cuando una unidad con esta regla realiza un disparo apuntando, duplica el efecto de Apuntar. En lugar de reducir en -1 la C del blanco, reduce en -2 la C del blanco.
Apuntar	Cuando una unidad realiza un disparo apuntando, reduce en -1 la C del blanco durante la resolución de ese disparo.
Francotirador	Una unidad con esta regla se considera siempre apuntando cuando dispara a distancia media o larga.
Ocultación	Siempre que esta unidad tenga conceal y no se mueva ni dispare puede volver a ocultarse aunque ya se haya desplegado en mesa. La peana será reemplazada por el token numérico correspondiente y este será tratado según las reglas de niebla de guerra.
Veteranía	Esta unidad está compuesta por soldados veteranos y tiene un nivel de calidad superior a la del resto de sus compañeros
Area	Arma de batida o saturación. Aplica -1 al daño contra cualquier cobertura.
Mortero	Fuego curvo de mortero. Reduce a 1 la cobertura en fortificaciones sin techo.
AP	Munición antiblindado. Aplica +5 al daño contra Vehículo y -5 contra cualquier otro objetivo.
HE	Munición de alto explosivo. Aplica -1 al daño contra cobertura Blanda, -2 contra cobertura Media y -3 contra cobertura Dura
Transporte	Esta unidad puede transportar 2 peanas grandes o hasta 4 pequeñas. También puede arrastrar una pieza de artillería, y hasta 4 puntos de munición.
Transporte Pequeño	Esta unidad puede transportar 1 peanas grande o hasta 2 pequeñas. También puede arrastrar una pieza de artillería, y hasta 2 puntos de munición.
Transporte Ampliado	Esta unidad puede transportar 3 peanas grandes y una pequeña o hasta 5 pequeñas. También puede arrastrar una pieza de artillería, y hasta 6 puntos de munición.
Palas improvisadas	Esta unidad dispone de palas improvisadas para cavar pozos de tirador. Otorga la regla Cavar(3).
Palas reglamentarias	Esta unidad dispone de palas reglamentarias para cavar pozos de tirador. Otorga la regla Cavar(2).
Bombardeo	Esta unidad puede realizar bombardeos
Bombardeo Rápido	Durante el primer turno de un bombardeo, esta unidad gana un +1 a las bajas máximas.
Munición(X)	Esta unidad puede realizar tantos bombardeos como el valor de esta regla

SECCIÓN IV: Movimiento

El desplazamiento de las unidades sobre el campo de batalla sigue reglas específicas según su naturaleza. Esta sección detalla cómo se mueve cada tipo de peana y vehículo, qué limitaciones existen y cómo influyen los elementos de movilidad en la táctica.

1. Peanas individuales de infantería

Las peanas individuales representan a combatientes o equipos aislados y se mueven de forma independiente. Pueden recorrer cualquier trayectoria hasta su **distancia de movimiento**, medida desde su posición inicial hasta el punto final. La distancia estándar de movimiento para una peana de infantería es **15 cm**, aunque algunas armas pesadas portátiles (como ametralladoras pesadas) pueden tener un valor diferente debido a reglas de **movilidad** propias. Mientras no se exceda su distancia máxima, una peana individual puede recolocarse en cualquier lugar del tablero.

Se consideran peanas individuales de infantería todas las armas ligeras que no forman parte de una sección organizada. Esto incluye oficiales, observadores de artillería, ametralladoras, armas anticarro, francotiradores y similares. Los **morteros ligeros**, aunque clasificados como armas pesadas, son lo bastante portátiles como para asimilarse a un **rifle anticarro** en términos de movimiento: se mueven como una peana de infantería individual y pueden ser recolocados dentro de su distancia de movimiento normal.

2. Secciones de infantería

Una sección está compuesta por varias peanas que actúan de forma coordinada. Para mover una sección:

- Selecciona la peana guía:** elige la peana de la sección que se encuentre más próxima al destino deseado. Esa peana se desplaza como si fuese una peana individual, hasta su distancia de movimiento máxima.
- Recoloca el resto:** tras mover la peana guía, las demás peanas de la sección se recolocan manteniendo la coherencia de la formación:
 - Cada peana debe situarse a **10 cm o menos** de la peana guía o de otra peana amiga ya recolocada.
 - Ninguna peana puede rebasar la posición final de la peana guía; la sección siempre avanza al ritmo de la peana que mueve primero.
 - Al menos una de las peanas debe quedar a **10 cm o menos** de la peana guía para asegurar la cohesión del grupo.

Si alguna peana de la sección posee una regla que limite su movimiento (por ejemplo, un arma pesada con movilidad reducida), **toda la sección se mueve al paso de la peana más lenta**. Los apoyos orgánicos (morteros medios, ametralladoras pesadas adscritas a la sección, etc.) siguen este mismo patrón y se consideran parte de la sección a efectos de movimiento.

3. Vehículos ligeros, morteros medios y cañones ligeros

Los vehículos ligeros (autos blindados, transportes), los morteros medios y los cañones ligeros tienen limitaciones de maniobra más estrictas que la infantería. Su desplazamiento se resuelve así:

- Movimiento rectilíneo:** estas unidades sólo pueden desplazarse en línea recta durante su acción de movimiento. Antes de iniciar el desplazamiento pueden reorientarse hasta **90 grados** para encarar su dirección de marcha. El giro se realiza como parte de la misma orden de movimiento.
- Carreteras:** cuando se desplazan por carreteras, los vehículos ligeros pueden seguir el trazado de la vía sin verse restringidos por el ángulo máximo de giro. Pueden entrar y salir de la carretera, pero en todo momento deben respetar su distancia de movimiento máxima.

Los morteros medios y los cañones ligeros son piezas remolcadas o empujadas por su dotación. Se mueven como vehículos ligeros: pueden girar hasta 90 ° antes de mover y su desplazamiento es rectilíneo. Si una dotación abandona el arma para reposicionarla, se considera que mueve el conjunto como si fuera un único elemento.

4. Vehículos pesados y cañones medios o pesados

Los carros de combate de gran tonelaje y las piezas de artillería de mayor calibre son menos ágiles. Su movimiento sigue las mismas reglas que para los vehículos ligeros, con una salvedad importante: **sólo pueden girar hasta 45 grados** como parte de su acción de movimiento. Esto significa que si desean cambiar drásticamente de dirección necesitarán emplear varias órdenes en giros y movimientos sucesivos.

Al igual que los vehículos ligeros, pueden desplazarse libremente a lo largo de carreteras, siguiendo su trazado sin restricción angular. Sin embargo, nunca deben exceder su distancia de movimiento máxima.

5. Distancias de movimiento

La siguiente tabla resume las distancias de movimiento base y en carretera para las principales categorías de unidades. Estas distancias representan el avance máximo en un terreno despejado; en carretera algunas unidades pueden recorrer más distancia debido a la facilidad de desplazamiento:

La siguiente tabla resume las distancias de movimiento base y en carretera para las principales categorías de unidades. Estas distancias representan el avance máximo en un terreno despejado; en carretera algunas unidades pueden recorrer más distancia debido a la facilidad de desplazamiento

TipoUnidad	Movimiento Base Cm	Carretera Cm
Infantería	15	15
Carretas	15	15
Tractores	15	15
Blindados	20	30
Vehículos ligeros	25	40
Camiones	30	50

Estas distancias son orientativas; cualquier regla específica de movimiento de una unidad o la presencia de terreno difícil puede modificarlas según los apartados anteriores.

6. Consideraciones adicionales

- Orientación y movimiento:** el giro permitido (90 ° para vehículos ligeros, 45 ° para vehículos pesados) se realiza **antes** de avanzar y forma parte de la orden de movimiento. Una vez iniciada la marcha, la unidad debe recorrer una trayectoria recta (salvo en carreteras, donde puede seguir el trazado). Si tras girar el objetivo queda fuera del ángulo permitido, la unidad no podrá mover hacia él ese turno.
- Obstáculos y terreno:** todos los desplazamientos deben tener en cuenta la naturaleza del terreno descrita en la Sección I. Mover a través de bosques, ríos o ruinas puede requerir más órdenes o incluso ser imposible para ciertas unidades.

- **Unidad más lenta:** siempre que varias peanas o vehículos se mueven en grupo (secciones o unidades de apoyo), se utiliza la **distancia de movimiento de la unidad más lenta** para determinar el alcance del movimiento.

Con estas reglas se separa claramente el movimiento de la gestión de órdenes y del combate, facilitando la toma de decisiones tácticas y la organización de las unidades en el campo de batalla.

7. Terreno complicado y atascos

Cuando un vehículo tenga riesgo de atasco y ejecute un **orden de movimiento** que le haga entrar o atravesar un terreno que pueda inmovilizarlo, debe realizar una **tirada de atasco**.

La tirada de atasco se resuelve con **2d6**:

- con un resultado de **4 o más**, el vehículo no se atasca;
- con un resultado de **2 o 3**, el vehículo se atasca y queda inmovilizado.

Un vehículo inmovilizado puede ser rescatado por un tractor si este está en contacto con él. Desatascar un vehículo requiere una **tirada de desatasco** de **2d6**. Con un resultado de **8 o más**, el vehículo queda desatascado.

El riesgo de atasco depende del tipo de vehículo y del clima. Por defecto los blindados tienen riesgo de atasco en bosques. Algunas reglas especiales pueden hacer que también tengan riesgo de atasco en otros terrenos, y el clima puede ampliar o reducir esos riesgos según la situación táctica.

SECCIÓN V: Turnos, órdenes y acciones

En esta sección se describe cómo se desarrolla el turno de juego, cómo se generan y transmiten las órdenes y de qué forma se resuelven las reacciones.

1. Estructura general

La partida se organiza en **rondas**. Cada ronda contiene **dos turnos de jugador**:

1. **Turno del atacante.**
2. **Turno del defensor.**

En cada turno de jugador:

1. el jugador activo activa a sus oficiales según sea necesario;
2. emite órdenes a sus unidades y resuelve sus acciones;
3. el jugador rival puede declarar **reacciones**;
4. se retiran los marcadores temporales de ese turno de jugador.

Al terminar el turno del defensor concluye la ronda. Entonces se actualizan los marcadores de humo, los efectos de ataques aéreos y cualquier otro efecto que deba resolverse al final de la ronda.

2. Valor de mando del ejército

Cada ejército tiene un **Valor de Mando**. Para calcularlo, suma la aportación de todas las unidades con la regla **Mando**. A estos efectos, toda unidad con esa regla se considera un oficial.

Cada oficial aporta puntos de mando según su calidad:

- **Oficial verde:** +2 puntos de mando.
- **Oficial regular:** +3 puntos de mando.
- **Oficial veterano:** +4 puntos de mando.
- **Oficial élite:** +5 puntos de mando.

Cada vez que un oficial se activa, lanza tantos **dados de órdenes** como indique su aportación al Valor de Mando:

- **Oficial verde:** 2 dados.
- **Oficial regular:** 3 dados.
- **Oficial veterano:** 4 dados.
- **Oficial élite:** 5 dados.

Cada dado tiene una cara de **+1**, una de **-1** y el resto de las caras a **0**. Si se usan dados normales de seis caras, el **6** se considera **+1**, el **1** se considera **-1** y el resto de los resultados se consideran **0**.

3. Asignación de dados a los oficiales

Cuando un oficial se activa, lanza sus dados de órdenes y conserva esos resultados junto a él.

Desde ese momento cada oficial solo puede emplear los dados que haya lanzado al activarse. Los dados de distintos oficiales **no pueden combinarse** para ejecutar una misma orden.

Los dados que el jugador no gaste durante su propio turno pueden conservarse como **reserva** para apoyar reacciones durante el turno enemigo. Cualquier dado que siga sin haberse utilizado cuando vuelva a comenzar el siguiente turno de ese mismo jugador se pierde y es sustituido por una nueva tirada cuando el oficial vuelva a activarse.

4. Emisión y transmisión de órdenes

Las órdenes siempre **nacen en un oficial** y deben llegar al **mando de la unidad** que las recibe.

- Toda orden requiere **al menos un dado**.
- Una orden puede recibir más de un dado si el jugador lo desea.
- No existe un modificador máximo ni mínimo: el modificador final será la suma de todos los dados asignados a la orden, una vez aplicadas las reglas de calidad de la unidad receptora.
- Cada orden es emitida por **un único oficial**.

4.1 Activación del oficial y dados de evento

Un oficial se activa cuando el jugador lo elige para emitir órdenes, o cuando es elegido para supervisar una reacción o un ataque automático y todavía no se había activado desde el comienzo de su último turno propio.

Al activarse, el oficial lanza:

- sus **dados de órdenes**;
- **2 dados de evento**.

Si ambos dados de evento muestran el mismo icono, se genera ese evento.

Los eventos posibles son:

Eventos

Resultado	Evento	Descripción	Efecto
1	Confusión	La orden llega de forma poco clara o se transmite con dudas en medio del ruido, el humo y la tensión del combate. La unidad vacila, interpreta mal las instrucciones o actúa con menos coordinación de la prevista.	La orden afectada sufre -1 al modificador final.
2	Equivocación	En la confusión del combate, los hombres interpretan mal la orden o identifican incorrectamente el blanco. El fuego se desvía hacia la unidad equivocada o la vacilación obliga a la tropa a echarse al suelo.	Si la unidad declara una acción de Disparo o una reacción de Disparo de Reacción, deberá disparar contra la unidad más cercana al blanco declarado que esté en línea de visión de la propia unidad que recibe el evento, incluso si esa unidad es aliada. Si no existe ninguna otra unidad en línea de visión aparte del blanco declarado, o si la unidad ha declarado otra orden, gana 1 marcador de Pinned. Las unidades Veteranas o Élite pueden optar por no aplicar el cambio de blanco; si lo hacen, ganan directamente 1 marcador de Pinned.
3	Bloqueo	La unidad se queda momentáneamente paralizada por la indecisión, el miedo o la falta de iniciativa. Los hombres dudan, se detienen y pierden la oportunidad de actuar con eficacia.	Verdes: la orden se pierde. La unidad gasta su activación pero no resuelve la acción. Regulares / Veteranas / Élite: la orden afectada sufre -1 al modificador final.
4	Iniciativa	La situación sobre el terreno obliga a improvisar. Las tropas menos preparadas reaccionan de forma torpe o precipitada, mientras que las más curtidas aprovechan la oportunidad y actúan con rapidez y decisión.	Verdes / Regulares: la orden afectada sufre -1 al modificador final. Veteranas / Élite: la orden afectada obtiene +1 al modificador final.
5	Cubrirse	Al recibir la orden, la unidad reacciona buscando protección. Las tropas inexpertas se pegan al terreno y pierden impulso, mientras que las más veteranas aprovechan el terreno con disciplina y mejoran su protección sin dejar de combatir.	Verdes / Regulares: ganan 1 marcador de Pinned. Veteranas / Élite: obtienen +1 a C hasta el final de la ronda y pueden actuar con normalidad.
6	Oportunidad	Durante unos instantes, todo encaja a favor de la unidad: la orden se entiende bien, el terreno acompaña y el enemigo ofrece una ocasión favorable. La tropa actúa con mayor seguridad, rapidez o eficacia de la habitual.	La orden afectada obtiene +1 al modificador final.

Los eventos generados por un oficial solo pueden aplicarse a **unidades de su propio ejército**.

La forma de aplicar el evento depende de la calidad del oficial:

- **Oficial verde:** el jugador rival aplica el evento a cualquier unidad del ejército del oficial que esté desplegada en mesa y se encuentre en **línea de visión del oficial**. Si no hay ninguna unidad propia en línea de visión del oficial, el jugador rival aplica el evento a cualquier unidad de ese ejército que esté desplegada en mesa.
- **Oficial regular:** el evento se aplica a la **primera unidad** que reciba una orden de ese oficial durante su activación. Si el oficial no da ninguna orden durante esa activación, el jugador rival aplica el evento a cualquier unidad del ejército del oficial que esté desplegada en mesa y se encuentre en **línea de visión del oficial**. Si no hay ninguna unidad propia en línea de visión del oficial, el jugador rival aplica el evento a cualquier unidad de ese ejército que esté desplegada en mesa.
- **Oficial veterano:** el jugador que controla al oficial aplica el evento a cualquier unidad de su ejército que esté desplegada en mesa y se encuentre en **línea de visión del oficial**. Si no hay ninguna unidad propia en línea de visión del oficial, el jugador rival aplica el evento a cualquier unidad de ese ejército que esté desplegada en mesa.
- **Oficial élite:** el jugador que controla al oficial aplica el evento a cualquier unidad de su ejército que esté desplegada en mesa, aunque no esté en línea de visión del oficial.

A efectos de esta regla, una unidad solo se considera receptora de una orden si el oficial le asigna **menos un dado de órdenes**.

4.2 Órdenes a viva voz

Si el mando de la unidad receptora se encuentra a **20 cm o menos** del oficial que emite la orden, la orden se transmite a **viva voz** y se ejecuta **de forma inmediata**.

4.3 Órdenes por mensajero

Si la distancia entre el oficial y el mando de la unidad es superior a **20 cm**, la orden debe enviarse mediante un **mensajero**.

El jugador toma un token de orden con el icono correspondiente, lo coloca **boca abajo** en el campo de batalla para representar al mensajero y sitúa junto a él los dados asignados a esa orden. El mensajero debe desplazarse desde el oficial que da la orden hasta el mando de la unidad receptora a razón de **20 cm por turno**. Cuando el mensajero alcanza a la unidad, la orden se ejecuta.

4.4 Órdenes por señales visuales

Un oficial puede transmitir una orden mediante **señales visuales** (banderas o heliógrafo). En ese caso:

- se requiere **línea de visión** entre el oficial y el mando de la unidad receptora;
- la distancia es irrelevante;
- la orden requiere **un mínimo de 3 dados**.

4.5 Oficiales de infantería y vehículos de mando

Los oficiales de **infantería** pueden moverse libremente sin gastar órdenes para ello. Los **vehículos de mando**, en cambio, deben gastar órdenes para actuar por sí mismos. El oficial embarcado en un carro de mando también debe emplear dados si quiere que su propio vehículo mueva, dispare o realice cualquier otra acción.

Los vehículos de mando **no utilizan mensajeros**.

- Un vehículo de mando puede darse órdenes a sí mismo a viva voz.
- Para dar órdenes a viva voz a **otros vehículos**, tanto el vehículo emisor como el vehículo receptor deben tener la regla **Radio**.

- Si no se cumple ese requisito, un vehículo de mando solo puede dar órdenes a otros vehículos mediante **señales visuales**.

4.6 La gallina y los polluelos

Un vehículo de mando que tenga otros vehículos en su pelotón puede emplear la regla de **la gallina y los polluelos**.

Para hacerlo, el vehículo de mando debe gastar **2 dados** para darse una orden a sí mismo. Todos los vehículos de su pelotón que tengan **línea de visión** con el vehículo de mando pueden ejecutar también esa misma orden.

- Si la orden se aplica con un **penalizador**, todos los vehículos que la ejecutan aplican ese penalizador.
- Si la orden se aplica con un **bonificador**, solo el vehículo de mando aplica el bonificador; sus subordinados ejecutan la orden con **+0**.

5. Calidad de las unidades y modificadores de órdenes

La calidad de la unidad determina cómo aprovecha los dados de órdenes recibidos.

5.1 Unidades verdes

Las unidades verdes **dividen entre dos los modificadores positivos**, redondeando hacia abajo.

- **+1** se convierte en **0**.
- **+2** se convierte en **+1**.
- **+3** se convierte en **+1**.

Los modificadores negativos se aplican normalmente.

5.2 Unidades regulares

Las unidades regulares aplican el modificador resultante **sin cambios**.

5.3 Unidades veteranas

Las unidades veteranas pueden convertir **cada 3 dados de resultado 0** en un **+1** adicional.

5.4 Unidades élite

Las unidades élite pueden convertir **cada 2 dados de resultado 0** en un **+1** adicional.

6. Órdenes, acciones, reacciones y activaciones

6.1 Activaciones

Al comienzo de la ronda, **todas** las unidades vuelven a estar disponibles para actuar, independientemente de lo que hubieran hecho en el turno anterior.

Al comienzo de cada turno propio, todos los oficiales del jugador activo vuelven a estar disponibles para activarse. En ese momento se pierden todos los dados de órdenes que todavía conservaran sin gastar de turnos anteriores.

Una **activación** es cualquier intervención de una unidad en el turno actual. Una activación puede producirse:

- durante el **turno propio**, para ejecutar una **acción**;
- durante el **turno enemigo**, para ejecutar una **reacción**;
- durante un asalto o un bombardeo, para resolver un **ataque automático**.

Una unidad solo puede activarse como máximo una vez por ronda. Si realiza una acción ya no puede realizar una reacción.

Los ataques automáticos se realizan siempre aunque la unidad se haya activado previamente, pero una vez realizados cuentan como activación. De manera que si una unidad ya se ha activado y debe hacer un ataque automático lo realizará normalmente, pero si no se ha activado aún y debe hacer un ataque automático entonces contará como que ya se ha activado y no podrá activarse de nuevo esa ronda.

6.2 Órdenes activas

Durante su propio turno, una unidad solo puede actuar si recibe una orden válida.

Las órdenes activas básicas son las siguientes:

1. **Moverse**. La unidad se desplaza siguiendo las reglas de la Sección IV.
2. **Disparar**. La unidad realiza un ataque contra un blanco elegible siguiendo las reglas de la Sección VI.
3. **Apuntar**. La unidad no dispara en ese momento y prepara su siguiente disparo directo o disparo de reacción. Cuando lo haga, aplicará el bonificador de **Apuntar** indicado en las tablas de disparo, salvo que use **Disparo Rápido**.
4. **Acción prolongada**. La unidad dedica el turno a una acción que requiere más tiempo, como **atrincherarse**, **observación** (planificar un bombardeo) o **reagrupar** para eliminar el estado de **Panicked**.

Cuando una orden se ejecuta, el modificador total de sus dados se aplica a la acción correspondiente:

- en una **orden de movimiento**, cada punto modifica la distancia en **5 cm**;
- en una **orden de disparo** o en un **disparo de reacción mejorado**, el modificador se aplica al valor **D** del arma;
- en una **reacción de cuerpo a tierra**, el modificador se suma al bonificador de cobertura;
- en una **acción prolongada**, el modificador altera el número de turnos necesarios para completarla si la acción utiliza duración variable.

Cada unidad puede ejecutar **una sola acción durante su propio turno**.

6.3 Reacciones

Las reacciones son respuestas inmediatas a las acciones enemigas. Todas las unidades pueden reaccionar, tengan o no mando y hayan o no recibido órdenes en su propio turno anterior.

Las reacciones básicas son:

1. **Disparo de reacción**. Una unidad con línea de visión sobre un enemigo que se mueve o dispara puede atacarlo inmediatamente siguiendo las reglas normales de disparo. Un disparo de reacción sin dados asignados se resuelve con modificador **0**.

2. **Cuerpo a tierra.** Una unidad que recibe un disparo puede tirarse al suelo y aplicar un penalizador de cobertura de 2, acumulable con otras coberturas que pudiera tener en su posición actual.

Las reacciones son **gratuitas**. Un oficial puede asignar a una reacción uno o más **dados reservados** para mejorarla, pero solo si el oficial puede transmitir la orden **a viva voz**, es decir, si está a **20 cm o menos** del mando de la unidad que reacciona.

Cuando una unidad declare una reacción y se encuentre a **20 cm o menos** de uno o más oficiales de su ejército, el jugador elige libremente cuál de esos oficiales supervisa la reacción.

- Si el oficial elegido **ya se había activado** desde el comienzo de su último turno propio, no realiza nuevas tiradas. El jugador puede asignar a la reacción **ceros o más** de los dados que ese oficial conserve sin gastar.
- Si el oficial elegido **no se había activado** todavía desde el comienzo de su último turno propio, se activa en ese momento. Al activarse, lanza sus dados de órdenes y sus 2 dados de evento y resuelve el evento si se genera. A continuación, el jugador puede asignar a la reacción **ceros o más** de los dados que ese oficial tenga disponibles.

Si la unidad que reacciona **no se encuentra a 20 cm o menos de ningún oficial** de su ejército, realiza una tirada propia de **2 dados de evento**. Si ambos muestran el mismo icono, ese evento se aplica **inmediatamente y de forma obligatoria** a esa misma unidad. En este caso la reacción se resuelve con modificador **0**.

Cada unidad puede ejecutar **una sola reacción en cada turno enemigo** y solo si en su propio turno no ejecutó ninguna acción.

6.4 Disparo Rápido y número de órdenes

La regla **Disparo Rápido** es una excepción al gasto habitual de órdenes. Una unidad que emplea Disparo Rápido sigue realizando **una sola activación**, pero esa activación implica **dos órdenes de disparo**, una por cada disparo.

Esto se aplica tanto a:

- una **acción de disparo** durante el turno propio;
- un **disparo de reacción** durante el turno enemigo.

En ambos casos, cada disparo requiere **al menos un dado de órdenes** y ambos disparos deben cumplir todas las restricciones de la regla **Disparo Rápido**.

7. Acciones prolongadas

Las acciones prolongadas representan tareas que requieren tiempo y coordinación.

Acción prolongada	Efecto
Atrincherarse	La unidad cava pozos de tirador. Al completarla, gana un marcador de pozos de tirador en su posición actual.
Observación	La unidad planifica un bombardeo y transmite las coordenadas a una batería de artillería.
Reagrupar	Un oficial elimina el estado de Panicked de una unidad amiga dentro de su radio de mando. La unidad deja de estar Panicked y pasa a tener 2 marcadores de Pinned .

8. Interrumpir una acción prolongada

Si se interrumpe una acción prolongada se pierde el progreso de la misma y no es posible continuarla. En caso de volver a querer realizar la misma acción la unidad tendrá que empezar de 0.

9. Final de la ronda

Al finalizar cada ronda se reducen los contadores y se actualizan los efectos temporales.

- se retiran los marcadores temporales que deban expirar al final de la ronda;
- se actualizan los efectos de humo, incendios, ataques aéreos y cualquier otro efecto con duración limitada;
- las unidades quedan preparadas para la siguiente ronda, salvo que una regla especial indique lo contrario.

Con esto concluye la ronda y comienza una nueva secuencia de turnos.

SECCIÓN VI: Iniciativa y disparos

Esta sección regula los **disparos directos** del juego, tanto contra infantería como contra vehículos.

En el sistema actual, todo disparo se resuelve a partir de cuatro elementos:

- **D**: valor ofensivo base del arma.
- **C**: valor defensivo base de la cobertura o del blanco.
- **Tipo de arma**.
- **Tipo de cobertura o blanco**.

El resultado del disparo se calcula con la fórmula general del sistema:

Resultado = D - C + Modificadores

Los modificadores incluyen tanto los modificadores habituales del disparo como el modificador adicional por la interacción entre el **tipo de arma** y el **tipo de cobertura o blanco**.

Este sistema sustituye por completo al sistema anterior de canales separados. Ya no se compara un canal blando y otro duro por separado. Todo disparo usa un único valor ofensivo, **D**, y un único valor defensivo, **C**, modificados por la naturaleza del arma y del objetivo.

1. Iniciativa

La iniciativa determina el **orden de resolución** cuando varias unidades intercambian fuego o cuando dos efectos deben resolverse a la vez.

Procedimiento

1. Si una unidad necesita orientarse para disparar dispara después. Como máximo se puede orientar 45° excepto un vehículo con torreta que puede orientarse 90° antes del disparo.
2. Si una unidad no necesita orientarse para disparar, disparará antes.
3. Si ambos necesitan orientarse o ninguno necesita orientarse, el disparo es simultáneo, salvo que alguna regla especial determine otra cosa.

En caso de que una unidad dispare después de haber recibido disparos, aplicará el modificador Bajo Fuego a su disparo.

2. Disparos contra infantería

Esta subsección detalla el flujo para resolver disparos contra unidades de **infantería, tripulaciones y peanas individuales**.

2.1 Línea de visión, alcance y declaración del disparo

1. Declara el fuego y comprueba **Línea de Visión, arco** y alcance.
2. Mide la distancia y selecciona el valor de **D** correspondiente al rango del arma.
3. Si el disparo es una **Emboscada** o un **Disparo Rápido**, decláralo en este momento.
4. Determina si el blanco es una **sección**, una **tripulación** o una **peana individual**, y si se beneficia de alguna cobertura o fortificación.

2.2 Apuntar

Cuando una unidad dispara habiendo apuntado, suma un +1 al disparo. Si además tiene la regla Tirador Selecto esta bonificación se duplica y suma un +2

2.2 Emboscada

Cuando una unidad **oculta** se revela voluntariamente para efectuar un disparo sobre un enemigo, se considera que está realizando una **Emboscada**.

Un disparo de emboscada siempre se resuelve como un disparo **después de Apuntar** y gana el bonificador de **Apuntar** indicado en las tablas de disparo.

Si la unidad decide emplear **Disparo Rápido** al revelarse, pierde automáticamente el bonificador de **Apuntar**.

2.3 Disparo Rápido

Una unidad con **D 2 o más** a la distancia de disparo puede realizar **Disparo Rápido** para efectuar dos disparos durante la misma activación contra **dos blancos distintos**.

Para poder hacerlo deben cumplirse todas las condiciones siguientes:

- ambos blancos deben encontrarse dentro de un **ángulo de 45°** frente a la unidad que dispara;
- la unidad debe emplear **al menos dos dados de órdenes**, uno para cada disparo;
- la unidad debe tener **D 2 o superior** en el rango de disparo correspondiente.

Al efectuar Disparo Rápido:

- el valor **D** del arma se divide entre dos, redondeando hacia abajo;
- ese **D reducido** se aplica a ambos disparos;
- no se puede disparar dos veces al mismo objetivo;
- la regla es incompatible con **Apuntar**.

El **Disparo Rápido** puede emplearse tanto en una **acción de disparo** como en un **disparo de reacción**. En ambos casos sigue contando como **una sola activación**, pero requiere **dos órdenes de disparo**, una por cada blanco. Un disparo de reacción ejecutado sin dados de órdenes **no puede** usar Disparo Rápido.

2.4 Cobertura y fortificaciones

Determina si el blanco está beneficiándose de cobertura y, en su caso, qué tipo es. Utiliza la tabla de fortificaciones y coberturas del sistema:

Coberturas y fortificaciones

Tipo	Capacidad	Cobertura	Estructura	Coste	Herramientas	TipoCobertura	CF	CL	CT	Línea de Visión
Escombros	5 peanas. Infantería	2	-	-	-	Blanda	2	1	0	Sí
Bosque	5 peanas. Infantería	2	-	-	-	Blanda	2	2	2	No
Muro	5 peanas. Infantería	2	2	-	-	Blanda	2	0	0	No
Casa	5 peanas. Infantería y Ametralladoras	3	2	-	-	Blanda	3	3	3	No
Pozo de tirador	5 peanas. Infantería	3	3	2	No	Media	3	3	3	Sí
Nido	1 peana. Infantería, Ametralladoras, Cañones Ligeros, Cañón AA ligero	3	3	1	Sí	Media	3	3	3	Sí
Posición preparada	1 peanas. Infantería, Ametralladoras, Cañones Ligeros, Artillería Ligera, Artillería Media, Cañón AA ligero, Cañón AA pesado	3	3	4	Sí	Media	3	3	3	Sí
Blocao	5 peanas. Infantería, Ametralladoras, Cañones Ligeros, Artillería Ligera, Artillería Media, Cañón AA ligero, Cañón AA pesado	4	7	8	Sí	Media con Techo	4	4	4	No
Elevación nivel 0	5 peanas. Infantería, Ametralladoras, Cañones Ligeros, Artillería Ligera, Cañón AA ligero	2	-	-	-	Dura	3	2	2	Sí
Elevación nivel 1	5 peanas. Infantería, Ametralladoras, Cañones Ligeros, Artillería Ligera, Cañón AA ligero	3	-	-	-	Dura	3	2	2	No
Elevación nivel 2	10 peanas. Infantería, Ametralladoras, Cañones Ligeros, Artillería Ligera, Cañón AA ligero	3	-	-	-	Dura	3	2	2	No
Trinchera	5 peanas. Infantería	3	6	4	No	Dura	3	1	3	Sí
Casamata	1 peana. Infantería, Ametralladoras, Cañones Ligeros, Cañón AA ligero	4	8	8	Sí	Dura con Techo	4	4	4	No
Búnker	5 peanas. Infantería, Ametralladoras, Cañones Ligeros, Artillería Ligera, Artillería Media, Cañón AA ligero, Cañón AA pesado	4	8	12	Sí	Dura con Techo	4	4	4	No
Alambrada	-	0	1	1	No	Ninguna	1	0	0	Sí

Las coberturas y fortificaciones aportan un valor defensivo base:

- **C**: protección base del blanco o de la cobertura.

Además, cada una pertenece a un **tipo de cobertura o blanco**. Los tipos de cobertura o blanco representan la naturaleza física del objetivo y determinan qué armas son más o menos eficaces contra él.

Los tipos de cobertura o blanco usados por el sistema son los siguientes:

- **Sin cobertura**: objetivo al descubierto o sin protección relevante.
- **Cobertura Blanda**: protecciones ligeras o poco sólidas, como arbustos, setos u obstáculos similares.
- **Cobertura Media**: protecciones apreciables pero no especialmente resistentes, como muros ligeros, ruinas o elementos comparables.
- **Cobertura Dura**: protecciones sólidas y resistentes, como casas, trincheras profundas, blocaos, búnkeres o casamatas, según indique la tabla correspondiente.
- **Techo**: no es una cobertura independiente, sino una propiedad adicional de ciertas coberturas que protege frente a fuego curvo o explosiones que caen desde arriba.
- **Vehículo**: blindados ligeros, tanques ligeros y cualquier otro objetivo clasificado como vehículo en sus tablas.

El valor **C** mide la protección general del elemento, mientras que el **tipo de cobertura o blanco** determina cómo interactúa con el **tipo de arma** empleado por el atacante.

2.5 Tipos de arma

Cada arma del juego pertenece a un **tipo de arma**. El tipo de arma no sustituye al valor **D**, sino que modifica su efecto según el blanco al que dispara.

Los tipos de arma del sistema son los siguientes:

Arma Normal

Representa el fuego directo ordinario de fusiles, subfusiles, armas ligeras y otras armas de uso general. No recibe modificadores especiales por el tipo de cobertura o blanco más allá de los modificadores normales del disparo. Su comportamiento es el de referencia del sistema.

Arma de Área

Representa armas cuyo efecto se dispersa sobre una zona, como ametralladoras u otras armas de gran volumen de fuego. Estas armas son muy eficaces para batir tropas expuestas o poco protegidas, pero pierden parte de su eficacia contra cualquier tipo de cobertura. Por ello, las armas de Área aplican un penalizador de **-1** contra cualquier cobertura. Ese penalizador no se aplica contra blancos sin cobertura.

Arma HE

Representa munición explosiva de alto poder, pensada para batir posiciones, estructuras y objetivos protegidos mediante explosión y fragmentación. Estas armas reducen progresivamente su eficacia según aumenta la solidez de la cobertura:

- contra **Cobertura Blanda**, aplican **-1**;
- contra **Cobertura Media**, aplican **-2**;
- contra **Cobertura Dura**, aplican **-3**.

Su función es castigar posiciones protegidas mejor que las armas normales, pero reflejando que incluso la munición explosiva pierde eficacia cuanto más sólida es la protección.

Arma Mortero

Representa armas de trayectoria curva, especialmente eficaces para hacer llegar el fuego a objetivos protegidos por parapetos, muros o defensas orientadas al fuego horizontal. Los morteros aplican:

- **-1** contra **Cobertura Dura**;
- **-1 adicional** contra objetivos con **Techo**.

Ambos modificadores son acumulables. Esto refleja que, aunque el fuego curvo ayuda a superar cierta protección frontal, los elementos con techo vuelven a ofrecer una protección significativa frente a este tipo de ataque.

Arma AP

Representa munición perforante y armas especializadas contra blancos duros. Estas armas están optimizadas para destruir vehículos, pero son muy poco eficientes contra casi todo lo demás. Por ello:

- contra **Vehículos**, aplican **+5**;
- contra cualquier otro tipo de blanco o cobertura, aplican **-5**.

Esto significa que un arma AP es devastadora contra vehículos, pero normalmente muy mala elección contra infantería o posiciones de campaña salvo casos muy concretos.

2.6 Impacto del tipo de arma sobre el tipo de cobertura o blanco

Una vez identificado el **tipo de arma** y el **tipo de cobertura o blanco**, se aplica el modificador correspondiente antes de calcular el resultado final del disparo.

En términos generales:

- las **armas Normales** no alteran su comportamiento por tipo;
- las **armas de Área** pierden eficacia contra cualquier cobertura;
- las **armas HE** pierden eficacia de forma progresiva según la dureza de la cobertura;
- los **morteros** pierden eficacia contra coberturas duras y todavía más contra posiciones con techo;
- las **armas AP** son excelentes contra vehículos y muy ineficaces contra cualquier otro objetivo.

Estos modificadores representan la relación entre la naturaleza del arma y la naturaleza del blanco. No sustituyen a la cobertura base **C**, sino que se suman a los demás modificadores del disparo.

2.7 Secuencia de resolución

1. **Determinar el modificador de la orden.** Suma todos los datos asignados a la orden y aplica las reglas de calidad de la unidad que dispara. En un disparo de reacción sin datos reservados, este modificador es **0**.
2. **Seleccionar el valor base.** Toma el valor de **D** del arma para la distancia de disparo correspondiente.
3. **Aplicar modificadores al disparo.** Aplica los modificadores situacionales y de orden que afecten al disparo.

Modificadores para disparos directos

Situación	FA	P
Cuerpo a tierra	-2	
Blanco pequeño	-1	
Disparo limitado	-1	
Bajo fuego	-1	
En movimiento (la unidad es orientada para disparar)	-1	
Disparo por el flanco	+1	+1
Disparo por la retaguardia	+2	+1
Apuntar	+1	+2

4. **Aplicar el modificador por tipo de arma y tipo de cobertura o blanco.** Identifica el tipo de arma usado y el tipo de cobertura o blanco del objetivo, y aplica el modificador correspondiente según las reglas descritas en esta sección.
5. **Calcular el resultado del disparo.** El resultado final es:

Resultado = D + Modificadores

6. **Aplicar las bajas.**
 - si el resultado es **0 o menos**, el disparo no causa bajas;
 - si el resultado es **1 o más**, el objetivo sufre ese número de bajas.
 - las bajas nunca pueden ser mayores que el D original
7. **Aplicar reglas por tipo de objetivo.**
 - las **tripulaciones** cuentan como **Blanco pequeño** y aplican el modificador correspondiente;
 - las **peanas individuales** cuentan como **Blanco pequeño** y además dividen entre 2 las bajas sufridas, redondeando hacia abajo.
8. **Chequeo de moral.** Si el blanco ha sufrido una o más bajas, realiza su chequeo de moral según la **Sección XI**.

2.8 Tipo de arma AP

Las armas con la regla **AP** están concebidas para emplear munición antiblindaje.

Su comportamiento se resuelve mediante su modificador especial por tipo de blanco:

- contra **Vehículos**, reciben el bonificador indicado por su tipo;
- contra cualquier otro tipo de blanco o cobertura, reciben la penalización indicada por ese mismo tipo.

2.9 Límite físico del disparo

Un disparo directo no puede causar más bajas que el número de peanas que físicamente participan en el ataque. En una sección de infantería no se cuenta la peana de mando para este límite.

Este límite representa el número de blancos que una unidad puede batir de forma efectiva con un único fuego directo.

3. Disparos contra vehículos

Esta subsección regula los disparos contra **blindados ligeros, tanques ligeros** y cualquier otro vehículo del juego. El procedimiento general de línea de visión, alcance, declaración del disparo y modificador de la orden es el mismo que en los disparos contra infantería.

3.1 Resolución general contra vehículos

Contra vehículos también se usa la misma fórmula general del sistema:

Resultado = D - C + Modificadores

donde:

- **D** es el valor ofensivo del arma a la distancia correspondiente;
- **C** es el valor defensivo del vehículo;
- los **Modificadores** incluyen tanto los modificadores normales del disparo como el modificador adicional por tipo de arma y tipo de blanco.

Una vez obtenido el resultado, ese valor se convierte en el **Daño** sufrido por el vehículo.

3.2 Disparo fallido, impacto y daño

- Si el **Daño es menor que 0**, el disparo **falla** y no se realiza tirada de daños.
- Si el **Daño es igual o mayor que 0**, el disparo impacta y se realiza una tirada de daños.

La tirada de daños se resuelve con:

1d6 + Daño

Daños a vehículos

Resultado	Description
1	Sin daños relevantes.
2	Sin daños relevantes.
3	El vehículo gana un marcador de Pinned.
4	El vehículo pierde su arma secundaria. Si no tiene arma secundaria, gana 1 marcador de Pinned.
5	El vehículo pierde su arma principal. Y además gana un marcador de Pinned.
6	El vehículo queda inmovilizado y gana un marcador de Pinned.
7+	El vehículo queda destruido.

3.3 Secuencia de resolución contra vehículos

1. **Determinar el modificador de la orden.** Suma los dados asignados y aplica las reglas de calidad de la unidad que dispara. En una reacción sin dados reservados, el modificador es **0**.
2. **Seleccionar el valor base.** Toma el valor de **D** del arma para la distancia correspondiente.
3. **Aplicar modificadores.** Aplica todos los modificadores situacionales y de orden al disparo.

Modificadores para disparos directos

Condicion	FA	P
Blanco pequeño (Parcialmente oculto)	-1	
Cobertura (Hull Down)	-1	
Blanco en movimiento ≤ 20 cm	-1	
Blanco en movimiento ≤ 25 cm	-2	
Blanco en movimiento ≥ 30 cm	-3	
Apuntar	+1	+2

4. **Aplicar el modificador por tipo de arma y tipo de blanco.** Si el objetivo es un vehículo, aplica el modificador correspondiente al tipo de arma contra blancos de tipo **Vehículo**.
5. **Calcular el resultado.**

Resultado = D - C + Modificadores

6. **Calcular el Daño.**
 - si **Daño < 0**, el disparo falla;
 - si **Daño ≥ 0**, tira **1d6 + Daño** y consulta la tabla de daños.
7. **Aplicar el resultado de la tabla de daños.**
8. **Aplicar Pinned o Panicked si procede.** Los vehículos usan los mismos marcadores de **Pinned** y el mismo sistema de **Panicked** que la infantería.

3.4 Daños persistentes en vehículos

Los resultados de **arma secundaria inutilizada**, **arma principal inutilizada** e **inmovilizado** son permanentes.

El resultado **Pinned** añade un marcador de **Pinned** al vehículo y se resuelve después igual que en infantería. Un vehículo que alcance **3 marcadores de Pinned** entra en **Panicked**.

El resultado **Destruído** elimina el vehículo de la partida.

3.5 Supresión contra vehículos

Los vehículos son inmunes a la regla Supresión(X), pero aun pueden obtener un marcador de supresión si reciben un impacto y la tirada de daños da como resultado "Pinned"

La supresión en los vehículos hace que queden temporalmente inmovilizados, la tripulación puede recuperarse y eliminar el marcador de supresión con una tirada de recuperación como en el caso de la infantería.

4. Consideraciones especiales sobre el fuego

4.1 Blanco pequeño

Las unidades con la regla **Blanco pequeño** son más difíciles de batir de forma efectiva. Aplica el modificador correspondiente de la tabla de disparo.

Las **tripulaciones** y las **peanas individuales** cuentan siempre como **Blanco pequeño**.

4.2 Cuerpo a tierra

Una unidad que se eche **Cuerpo a tierra** aplica el modificador correspondiente al disparo enemigo. Este modificador se resuelve como una modificación del ataque del tirador, no como un cambio del valor impreso de **C** del elemento de cobertura.

4.3 Armas especializadas

Algunas armas son muy eficaces contra ciertos tipos de blanco y muy ineficaces contra otros. Esto se representa mediante el **tipo de arma** y su modificador frente al **tipo de cobertura o blanco**, no mediante un segundo canal de resolución separado.

4.4 Disparos simultáneos

Si dos unidades resuelven sus disparos de forma simultánea, ambas completan su resolución aunque una de ellas resulte destruida, quede **Panicked** o sufra daños graves durante ese intercambio. Los efectos se aplican al finalizar la resolución simultánea.

5. Resumen del disparo directo

5.1 Contra infantería

1. Declara el disparo y comprueba visión, arco y alcance.
2. Determina **D** en el rango correspondiente.
3. Aplica modificadores.
4. Determina el **tipo de arma** y el **tipo de cobertura o blanco** y aplica el modificador correspondiente.
5. Calcula:

Resultado = D - C + Modificadores

6. Si el resultado es **1 o más**, aplica ese número de bajas.
7. Si el blanco es tripulación o peana individual, aplica sus reglas especiales.
8. Si el blanco ha sufrido bajas, realiza chequeo de moral.

5.2 Contra vehículos

1. Declara el disparo y comprueba visión, arco y alcance.
2. Determina **D** en el rango correspondiente.
3. Aplica modificadores.
4. Aplica el modificador por tipo de arma contra blanco de tipo **Vehículo**.
5. Calcula:

Resultado = D - C + Modificadores

6. Ese resultado es el **Daño**.
7. Si **Daño < 0**, el disparo falla.
8. Si **Daño ≥ 0**, tira **1d6 + Daño**.
9. Consulta la tabla de daños a vehículos y aplica sus efectos.

SECCIÓN VII: Fuego indirecto

El fuego indirecto representa los bombardeos realizados por morteros y piezas de artillería que disparan en arco alto sin línea de visión directa sobre el objetivo. Los morteros siempre emplean fuego indirecto. Las piezas con la regla **Tiro Parabólico** también disparan en parábola incluso estando en mesa. Si el escenario incluye piezas fuera de mesa, estas utilizarán este mismo procedimiento salvo que el escenario especifique reglas adicionales.

Una batería en mesa que tenga línea de visión directa sobre su blanco puede disparar **entiro tenso** como cualquier otra unidad, usando las reglas normales de disparo. Los **bombardeos**, en cambio, requieren haber completado previamente una **acción prolongada de Observación**.

1. Observación, duración y punto de mira

Para poder realizar un bombardeo, la batería debe iniciar una **acción prolongada de Observación**.

Cuando se inicia esa acción, el jugador debe especificar cuántos turnos durará el bombardeo. Para ello coloca un **token numérico boca abajo** junto a los tokens que determinan la casilla objetivo. Ese número indica cuántos turnos de bombardeo automático realizará la batería una vez completada la observación.

Una vez completada la acción prolongada, el jugador coloca o confirma el marcador de punto de mira en el punto del tablero que cumpla los requisitos de observación y visibilidad definidos por el escenario y por el arma empleada; a continuación determina el **desvío**. Ese desvío queda fijado en ese momento y se mantiene durante toda la misión de bombardeo.

Cada bombardeo consume **1 punto de munición**. Cuando la munición de la batería se agota, ya no puede realizar más bombardeos. Una vez concluido un bombardeo, será necesaria una **nueva acción prolongada de Observación** para iniciar otro distinto.

2. Desvío

Cada arma dispone de una regla de desvío: **Dispersión Variable**, **Dispersión Constante** o **Dispersión Reducida**. Esta regla indica cuántos dados de desvío (d6) se lanzan. Se lanzan todos los dados de desvío y se suman; el resultado indica los centímetros que se desvía el disparo respecto al punto de mira. Al mismo tiempo se lanza un **dado de dirección** con flechas que señala hacia dónde se produce el desvío. El punto de mira se desplaza esa distancia en la dirección indicada. Si una pieza carece de regla de dispersión, se considera que tiene **Dispersión Variable**. Salvo que una regla especial indique lo contrario, este desvío se determina una sola vez al completar la **Observación** y se mantiene durante toda la duración del bombardeo.

3. Plantilla de efecto

Una vez determinado el lugar del bombardeo, se calcula el **área de efecto** sumando el **Daño (D)** de todas las piezas que participan en el bombardeo y consultando la siguiente tabla:

Áreas de efecto según D total del bombardeo

D total de la batería	Plantilla Pequeña	Plantilla Mediana	Plantilla Grande
4	1	-	-
5	2	1	-
9	4	1	-
13	5	2	-
17	6	3	1
21	8	4	1
25	10	6	2
28	12	8	4

El valor de cada plantilla determina el máximo de bajas que se puede causar con dicha plantilla.

El jugador puede elegir cualquier plantilla cuyo daño sea igual o menor al daño total del bombardeo.

La plantilla elegida determina el área batida por el bombardeo y el **máximo de bajas** que puede causar a unidades no blindadas.

4. Ataque automático de bombardeo

La orden de bombardear se resuelve como un **ataque automático**. Esto significa que, una vez completada la **Observación**, la batería queda obligada a seguir bombardeando durante el número de turnos especificado al iniciar la misión.

Mientras dure el bombardeo:

- la batería realiza sus **ataques automáticos** en cada uno de sus **turnos propios** sin necesidad de recibir una nueva orden activa;
- el bombardeo es **obligatorio**;
- solo deja de resolverse antes de tiempo si la batería es **destruida** o **puesta en fuga**.

Si la batería se encuentra a **20 cm o menos** de uno o más oficiales de su ejército, el jugador elige libremente cuál de ellos supervisa ese ataque automático.

- Si el oficial elegido **ya se había activado** desde el comienzo de su último turno propio, no realiza nuevas tiradas. El jugador puede asignar al bombardeo **ceros o más** de los dados que ese oficial conserve sin gastar.
- Si el oficial elegido **no se había activado** todavía desde el comienzo de su último turno propio, se activa en ese momento. Al activarse, lanza sus dados de órdenes y sus 2 dados de evento y resuelve el evento si se genera. A continuación, el jugador puede asignar al bombardeo **ceros o más** de los dados que ese oficial tenga disponibles.

Si no hay ningún oficial propio a **20 cm o menos** del mando de la batería, el bombardeo de ese turno se resuelve con modificador **0**. Cada uno de estos ataques automáticos consume la activación de la batería en esa ronda.

Aplica los modificadores de fuego indirecto que correspondan al punto de mira, al observador y al tipo de bombardeo.

Modificadores de fuego indirecto

Situación	Bajas
Cuerpo a tierra	-1

5. Resolución del bombardeo

Todas las unidades parcial o totalmente cubiertas por la plantilla sufren el bombardeo.

5.1 Supresión del bombardeo

Los bombardeos suponen más supresión que un disparo directo debido al volumen de juego y el área de efecto del mismo. Esto hace que cuando una unidad de artillería bombardea, suma un +1 a su nivel de Supresión.

5.2 Bajas y moral en infantería

En los bombardeos, el ataque contra infantería se resuelve con el mismo sistema general que los disparos directos.

Para cada unidad de infantería afectada por la plantilla:

1. se toma el **Daño (D)** de una de las piezas participantes en el bombardeo, elegida por el jugador atacante;
2. se aplican los modificadores de fuego indirecto y los dados de órdenes asignados a ese bombardeo;
3. si la unidad objetivo se beneficia de cobertura o fortificación, esta se resuelve usando su valor de **Cobertura (C)** y su **tipo de cobertura**;
4. se aplica el modificador adicional correspondiente al **tipo de arma** y al **tipo de cobertura o blanco**;
5. el resultado del ataque se calcula así:

Resultado = D - C + Modificadores

Ese resultado representa las **bajas potenciales** del bombardeo sobre la unidad.

Las **bajas reales** sufridas por la unidad serán el menor de estos dos valores:

- el **resultado** obtenido con la fórmula anterior;
- el **máximo de bajas permitido por la plantilla** elegida.

Toda unidad que sufra una o más bajas por el bombardeo debe realizar su chequeo de moral normalmente.

5.3 Bombardeo contra vehículos

Cuando un vehículo quede bajo la plantilla, se resuelve igual que un disparo directo contra vehículos.

Para cada vehículo afectado:

1. se toma el **Daño (D)** de una de las piezas participantes en el bombardeo, elegida por el jugador atacante;
2. se aplican los modificadores de fuego indirecto y los dados de órdenes asignados a ese bombardeo;
3. se aplica el modificador adicional correspondiente al **tipo de arma** y al **tipo de blanco**;
4. se calcula el resultado:

Resultado = D - C + Modificadores

Ese resultado se convierte en el **Daño** del bombardeo contra el vehículo.

- Si el **Daño es menor que 0**, el bombardeo no causa daño al vehículo.
- Si el **Daño es igual o mayor que 0**, se tira **1d6 + Daño** y se consulta la tabla de daños a vehículos.

La plantilla no limita los daños a vehículos. Su función es determinar el área afectada del bombardeo y el máximo de bajas contra unidades no blindadas.

5.4 Bombardeo sobre peanas individuales

Las peanas individuales son más difíciles de afectar eficazmente por un bombardeo.

Por cada peana individual dentro del área de bombardeo:

1. se resuelve el ataque igual que contra una unidad de infantería, usando la fórmula general:
Resultado = D - C + Modificadores
2. se aplica el modificador de **Blanco pequeño**;
3. las bajas sufridas se dividen entre 2, redondeando hacia abajo;
4. las bajas finales no pueden superar el máximo permitido por la plantilla.

Si la peana sufre una o más bajas, realiza su chequeo de moral normalmente.

5.5 Bombardeo sobre tripulaciones

Las tripulaciones de cañones o vehículos ofrecen un blanco pequeño, aunque más grande que las peanas individuales.

Por cada tripulación dentro del área de bombardeo:

1. se resuelve el ataque igual que contra una unidad de infantería, usando la fórmula general:
Resultado = D - C + Modificadores
2. se aplica el modificador de **Blanco pequeño**;
3. las bajas finales no pueden superar el máximo permitido por la plantilla.

Si la tripulación sufre una o más bajas, realiza su chequeo de moral normalmente.

6. Fin del bombardeo

Al final de cada turno de bombardeo reduce en **1** el valor del token numérico oculto que marca su duración. Cuando llegue a **0**, el bombardeo termina inmediatamente. Para iniciar otro bombardeo será necesaria una **nueva acción prolongada de Observación** y un nuevo gasto de **1 punto de munición**.

SECCIÓN VIII: Coberturas y fortificaciones

Esta sección define cómo interactúan las coberturas y fortificaciones con los disparos directos e indirectos.

En el sistema actual, cada elemento de cobertura o fortificación se representa mediante:

- **Cobertura (C):** valor defensivo base del elemento o del blanco.
- **Tipo de cobertura o blanco:** categoría necesaria para determinar el modificador adicional del disparo según el **tipo de arma** empleado.

Cuando una unidad es atacada, el disparo se resuelve con la fórmula general:

Resultado = D - C + Modificadores

Entre esos modificadores se incluye el modificador adicional obtenido al cruzar el **tipo de arma** con el **tipo de cobertura o blanco**.

1. Propiedades de un elemento de cobertura o fortificación

Cada elemento de cobertura o fortificación tiene un valor de **Cobertura (C)**, que representa su capacidad para proteger frente al fuego.

Además, cada uno pertenece a un **tipo de cobertura o blanco**, que puede ser por ejemplo:

- cobertura ligera o blanda;
- cobertura media;
- cobertura dura;
- cobertura con techo;
- vehículo.

La tabla correspondiente del sistema indica el valor de **C** y la clasificación por tipo de cada elemento.

Coberturas y fortificaciones

Tipo	Capacidad	Cobertura	Estructura	Coste	Herramientas	TipoCobertura	CF	CL	CT	Línea de Visión
Escombros	5 peanas. Infantería	2	-	-	-	Blanda	2	1	0	Sí
Bosque	5 peanas. Infantería	2	-	-	-	Blanda	2	2	2	No
Muro	5 peanas. Infantería	2	2	-	-	Blanda	2	0	0	No
Casa	5 peanas. Infantería y Ametralladoras	3	2	-	-	Blanda	3	3	3	No
Pozo de tirador	5 peanas. Infantería	3	3	2	No	Media	3	3	3	Sí
Nido	1 peana. Infantería, Ametralladoras, Cañones Ligeros, Cañón AA ligero	3	3	1	Sí	Media	3	3	3	Sí
Posición preparada	1 peanas. Infantería, Ametralladoras, Cañones Ligeros, Artillería Ligera, Artillería Media, Cañón AA ligero, Cañón AA pesado	3	3	4	Sí	Media	3	3	3	Sí
Blocao	5 peanas. Infantería, Ametralladoras, Cañones Ligeros, Artillería Ligera, Artillería Media, Cañón AA ligero, Cañón AA pesado	4	7	8	Sí	Media con Techo	4	4	4	No
Elevación nivel 0	5 peanas. Infantería, Ametralladoras, Cañones Ligeros, Artillería Ligera, Cañón AA ligero	2	-	-	-	Dura	3	2	2	Sí
Elevación nivel 1	5 peanas. Infantería, Ametralladoras, Cañones Ligeros, Artillería Ligera, Cañón AA ligero	3	-	-	-	Dura	3	2	2	No
Elevación nivel 2	10 peanas. Infantería, Ametralladoras, Cañones Ligeros, Artillería Ligera, Cañón AA ligero	3	-	-	-	Dura	3	2	2	No
Trinchera	5 peanas. Infantería	3	6	4	No	Dura	3	1	3	Sí
Casamata	1 peana. Infantería, Ametralladoras, Cañones Ligeros, Cañón AA ligero	4	8	8	Sí	Dura con Techo	4	4	4	No
Búnker	5 peanas. Infantería, Ametralladoras, Cañones Ligeros, Artillería Ligera, Artillería Media, Cañón AA ligero, Cañón AA pesado	4	8	12	Sí	Dura con Techo	4	4	4	No
Alambrada	-	0	1	1	No	Ninguna	1	0	0	Sí

2. Interacción con disparos directos

Cuando una unidad es atacada y se beneficia de un elemento de cobertura o fortificación, el ataque se resuelve usando:

- el valor **D** del arma;
- el valor **C** del elemento o del blanco;
- los modificadores normales del disparo;
- el modificador adicional por el cruce entre el **tipo de arma** y el **tipo de cobertura o blanco**.

El resultado final del disparo se calcula con la fórmula general del sistema:

Resultado = D - C + Modificadores

Ese resultado se interpreta según el tipo de objetivo:

- contra infantería, tripulaciones y peanas individuales, el resultado indica las bajas causadas;
- contra vehículos, el resultado se usa como **Daño** para resolver la tirada de daños.

Por tanto, la cobertura ya no se resuelve mediante un canal separado. Su valor de **C** forma parte directa de la resolución del disparo.

3. Daño a la estructura del elemento

Si una fortificación recibe un disparo por parte de un arma con la regla HE, puede degradarse. El daño que supere la C no solo puede generar bajas en las unidades protegidas en ella, sino también puede dañar a la propia fortificación.

El daño necesario para degradar una fortificación depende del tipo de fortificación.

- **Cobertura Blanda:** Se degrada si recibe 1 punto de daño o más
- **Cobertura Media:** Se degrada si recibe 2 puntos de daño o más
- **Cobertura Dura:** Se degrada si recibe 3 puntos de daño o más

Cada vez que una cobertura se degrade las unidades cubiertas en ella reciben un modificador de +1 a cada disparo que reciban.

Si una cobertura se degrada 3 veces queda reducida a Escombros y pasa a ser considerada Escombros a efectos de juego.

- Los terrenos que den coberturas pero no sean fortificaciones artificiales (setos, bosque, colinas) no sufrirán degradación.
 - Cuando una fortificación se convierte en Escombros, pierde todos los marcadores de degradación, no obstante los escombros aún pueden degradarse.
 - Los Escombros no pueden convertirse de nuevo en Escombros, una vez acumulan 2 marcadores de degradación ya no pueden dañarse más.
-

4. Cobertura parcial, acumulada y línea de visión

4.1 Cobertura parcial

Si un elemento de cobertura solo protege parcialmente al blanco, el escenario o las reglas de línea de visión pueden considerar al objetivo como **blanco pequeño** o aplicar el modificador que corresponda. Esto representa que solo una parte del blanco está realmente expuesta.

4.2 Múltiples elementos de cobertura

Por lo general un disparo se enfrenta a más de un elemento de cobertura. El disparo se resolverá contra cada uno de ellos en orden de proximidad. En muchos casos el blanco, si es infantería, no tiene cobertura propia, pero puede haber otros blancos que si la tengan como un blindado.

No hay límite en principio sobre cuantos elementos de cobertura debe atravesar un disparo para alcanzar el blanco final. El caso más típico es una unidad de infantería refugiada en un elemento de terreno con cobertura. En este caso el disparo afectará al elemento de terreno primero y luego el daño sobrante afectará a la infantería.

Por ejemplo: una sección de infantería está a cubierto en un pozo de tirador. Una ametralladora enemiga dispara contra ellos. El disparo debe atravesar primero el pozo de tirador y luego impactar en la infantería objetivo.

- Ametralladora vs Pozo de tirador: Por defecto el D de la ametralladora es 4 y recibe un bonificador de -1 por disparar contra cobertura media. Lo que da un total de 3, como la cobertura del pozo es 3, el daño final es 0.
- Ametralladora vs Infantería: El daño después de pasar por el pozo se aplica se aplica a la infantería. Como este daño es 0, causa 0 bajas. El disparo no causa daño efectivo.

Otro ejemplo: Una sección de infantería a cubierto en una casa recibe disparos de otra sección de infantería.

- Infantería vs Casa: El daño de la infantería es 3, y en este caso se aplica un modificador de +1 por un dado de ordenes. La cobertura de la casa es 3 por tanto el daño final es $4-3=1$. Como el disparo no es HE no degrada la casa.
- Infantería vs Infantería: El daño después de pasar por la casa es 1, como la cobertura de la infantería es 0 esto hace que 1 punto de daño cause 1 baja.

También puede ocurrir que un disparo deba superar más de una cobertura antes de llegar al blanco.

Por ejemplo un cañón de T-26 disparando contra la tripulación de un pak36 en un pozo de tirador.

- T-26 vs pozo de tirador usando munición HE: El daño base es 5 con un modificador -2 por ser HE contra cobertura media y da un resultado de 3, supongamos un modificador de +2 por un dado de ordenes, dando un resultado final de 5. La cobertura del pozo es 3 por lo que el daño final es 2. Como el un disparo HE el pozo queda degradado.
- T-26 vs pak36: El escudo del pak 36 da una protección frontal tipo vehículo con $C=1$, por lo que el daño del disparo (que ahora es 2 después de superar el pozo de tirador) pasa a ser 1 al restarle la C del cañón.
- T-26 vs Tripulación del pack 36. El daño final después de atravesar el pozo de tirador y el escudo del cañón es 1, por tanto el disparo causa una baja a la tripulación.

4.3 Línea de visión

La existencia de línea de visión no elimina por sí misma la protección del terreno. Una unidad puede ser visible y seguir beneficiándose de su valor de **C** y de su **tipo de cobertura** si está situada en una posición protegida.

La línea de visión determina si el blanco puede ser atacado. La cobertura determina cuánto protege esa posición una vez que el ataque se resuelve.

5. Construcción de fortificaciones

Durante la fase de despliegue, el jugador defensor puede construir fortificaciones en su zona de despliegue.

5.1 **Las unidades equipadas con palas** aportan **4 puntos de construcción** cada una para construir fortificaciones.

5.2 **Las unidades con Herramientas de Construcción** aportan **16 puntos de construcción** cada una.

5.3 **Los días de espera** añaden **4 puntos de construcción** cada uno al defensor.

5.4 Solo las fortificaciones con coste se pueden construir. Además, algunas requieren que el defensor disponga de al menos una unidad con la regla **Herramientas de Construcción**.

Las fortificaciones construidas de este modo usan sus valores normales de **Cobertura (C)** y su **tipo de cobertura** una vez colocadas en mesa.

SECCIÓN IX: Asalto – Infantería

El asalto representa el combate cuerpo a cuerpo entre secciones de infantería cuando entran en contacto directo con el enemigo. Se trata de una forma de combate distinta del fuego normal y se resuelve mediante **ataques automáticos** de ambas partes.

1. Iniciación del asalto

Se inicia un asalto cuando una o más peanas de infantería finalizan su movimiento en contacto base con base con una o más peanas de infantería enemiga.

Solo las peanas en contacto directo intervienen en el combate. Las unidades cercanas no proporcionan fuego de apoyo ni modificadores externos, salvo regla especial.

2. Ataques automáticos de asalto

Los asaltos implican un ataque por ambas partes.

- La unidad **asaltante** ejecuta un **ataque automático** en su turno activo. Este ataque es obligatorio: aunque la unidad ya haya actuado anteriormente en el turno, igualmente realiza su ataque de asalto.
- La unidad que **recibe el contacto** también ejecuta un **ataque automático** en ese mismo turno. Este contraataque también es obligatorio: aunque la unidad ya haya actuado o reaccionado durante el turno, igualmente realiza su ataque.

En los ataques automáticos, igual que en las reacciones, si la unidad que combate se encuentra a **20 cm o menos** de uno o más oficiales de su ejército, el jugador elige libremente cuál de ellos supervisa ese ataque automático.

- Si el oficial elegido **ya se había activado** desde el comienzo de su último turno propio, no realiza nuevas tiradas. El jugador puede asignar al ataque automático **ceros o más** de los dados que ese oficial conserve sin gastar.
- Si el oficial elegido **no se había activado** todavía desde el comienzo de su último turno propio, se activa en ese momento. Al activarse, lanza sus dados de órdenes y sus 2 dados de evento y resuelve el evento si se genera. A continuación, el jugador puede asignar al ataque automático **ceros o más** de los dados que ese oficial tenga disponibles.

Si la unidad que combate no se encuentra a **20 cm o menos** de ningún oficial propio, el ataque automático se resuelve con modificador **0**.

Resolver un ataque automático **consume la activación de la unidad en esa ronda**.

3. Resolución del asalto

El perfil de asalto distingue entre **Daño** y **Defensa**:

- **Daño**: es el valor ofensivo usado para causar bajas en el asalto. Solo las unidades de tipo **inf** tienen valor de **Daño** de asalto, porque solo ellas pueden declarar y resolver asaltos.
- **Defensa**: es el valor defensivo usado cuando la unidad recibe un asalto. Todas las unidades tienen valor de **Defensa**, porque cualquier unidad puede ser asaltada.

La **Defensa** base en asaltos es **1** para unidades de tipo **inf** y **0** para cualquier otro tipo de unidad. A ese valor se le suman los modificadores de las reglas de `listas_data/rule/reglasbase_rule.json` que apliquen modificadores al asalto. Esos modificadores se aplican tanto al **Daño** como a la **Defensa**.

El asalto se resuelve simultáneamente al final del turno en el que existan peanas en contacto. Procede de la siguiente manera:

1. **Determinar el modificador de cada bando**. Cada unidad suma los dados asignados a su ataque automático y aplica sus reglas de calidad. Si no recibe dados, usa **0**.
2. **Aplicar modificadores específicos de asalto**. Cada peana amiga en contacto aporta **+1**; cada peana enemiga en contacto resta **-1**. Si una unidad participante está **Pinned**, aplica un **-2** adicional. Las unidades en **Panicked** no pueden mantener el asalto y deben retirarse inmediatamente. No se aplica cobertura.
3. **Calcular el ataque efectivo de cada bando**. Parte del valor de **Daño** de asalto de la unidad y aplícale el modificador del ataque automático y los modificadores específicos del asalto.
4. **Calcular bajas**. Las bajas se calculan con el mismo sistema general de disparo contra infantería, pero considerando que en el asalto no se aplica cobertura:
 - se usa el valor de **Daño** del atacante;
 - se resta el valor de **Defensa** del defensor;
 - se aplican los modificadores normales del asalto;
 - si el arma tiene un **tipo de arma** que aplique modificadores especiales frente a infantería sin cobertura, estos se aplican normalmente;
 - el resultado del ataque se calcula como:

Resultado = Daño - Defensa + Modificadores

- el resultado final representa las **bajas potenciales** del asalto;
 - solo las peanas en contacto directo pueden sufrir bajas y las sobrantes se ignoran.
5. **Aplicar moral**. Toda unidad que sufra una o más bajas en el asalto debe realizar su chequeo de moral normalmente según la **Sección XI**.

4. Asaltos prolongados y retirada

Un asalto puede durar varios turnos. Mientras una unidad no se retire, ambas unidades en contacto están obligadas a ejecutar su **ataque automático** en cada turno o a retirarse voluntariamente.

- Si una unidad se retira **voluntariamente**, el enemigo sigue realizando igualmente su ataque automático en ese mismo turno.
- Si una unidad entra en **Panicked** y debe retirarse, el enemigo sigue realizando igualmente su ataque automático en ese mismo turno.

Durante su fase de movimiento, el jugador puede acercar más peanas para reforzar el asalto, siempre respetando las reglas normales de movimiento y contacto.

5. Consecuencias

- **Continuación**: si ninguno de los dos bandos entra en **Panicked** y ninguno se retira voluntariamente, el combate continúa en turnos posteriores.
- **Retirada**: si una unidad entra en **Panicked** durante el asalto, debe retirarse inmediatamente. La unidad rival aun así resuelve su ataque automático de ese turno.
- **Unidad pinned**: una unidad con uno o más marcadores de **Pinned** puede permanecer en combate, pero aplica el penalizador indicado.

El asalto es arriesgado pero decisivo; las unidades exhaustas o desorganizadas pueden verse rápidamente superadas, mientras que una unidad veterana bien coordinada puede romper la línea enemiga.

SECCIÓN X: Asalto – Vehículos

1. Iniciación del asalto

Un asalto a vehículos se inicia cuando una o más peanas de infantería terminan su movimiento en contacto con un vehículo enemigo. Cada peana en contacto ataca el lado del vehículo que está tocando. La infantería debe disponer de equipo adecuado para poder infligir daño, como armas anticarro, cargas o explosivos.

2. Ataque automático contra el vehículo

El asalto contra vehículos se resuelve como un **ataque automático** de la infantería. Aunque la unidad de infantería ya haya actuado en ese turno, igualmente realiza el ataque.

Si la unidad atacante se encuentra a **20 cm o menos** de uno o más oficiales de su ejército, el jugador elige libremente cuál de ellos supervisa ese ataque automático.

- Si el oficial elegido **ya se había activado** desde el comienzo de su último turno propio, no realiza nuevas tiradas. El jugador puede asignar al ataque automático **ceros o más** de los dados que ese oficial conserve sin gastar.
- Si el oficial elegido **no se había activado** todavía desde el comienzo de su último turno propio, se activa en ese momento. Al activarse, lanza sus dados de órdenes y sus 2 dados de evento y resuelve el evento si se genera. A continuación, el jugador puede asignar al ataque automático **ceros o más** de los dados que ese oficial tenga disponibles.

Si la unidad atacante no se encuentra a **20 cm o menos** de ningún oficial propio, el ataque automático se resuelve con modificador **0**.

El vehículo **no realiza ningún ataque automático de asalto**.

Si el vehículo sigue en contacto y no se ha retirado o quedado fuera de combate, el asalto puede continuar en turnos posteriores. En cada turno en que continúe el contacto, la infantería debe volver a efectuar su ataque automático o retirarse voluntariamente.

3. Procedimiento

El asalto se resuelve como un ataque a corta distancia contra el vehículo, aplicando la misma lógica general que los disparos contra vehículos, con las siguientes precisiones:

1. **Ataque.** Se toma el valor de **Daño (D)** a corta distancia del arma o de la unidad atacante y se le aplica el modificador del ataque automático, junto con cualquier otro modificador que corresponda.
2. **Defensa.** Se emplea el valor de **Cobertura (C)** del lado del vehículo que está siendo atacado.
3. **Modificador por tipo de arma.** Se aplica el modificador adicional correspondiente al **tipo de arma** usado frente a un blanco de tipo **Vehículo**.
4. **Resultado.** Se calcula:

Resultado = D - C + Modificadores

Ese valor se convierte en el **Daño** del asalto.

- Si el **Daño es menor que 0**, el asalto no causa daño al vehículo.
- Si el **Daño es igual o mayor que 0**, se tira **1d6 + Daño** y se consulta la tabla de daños a vehículos.

Si el arma utilizada tiene la regla o tipo **AP**, esa regla funciona normalmente contra el vehículo, ya que se trata de un blanco de tipo **Vehículo**.

4. Continuidad y retirada

Si el vehículo no es destruido, abandonado o forzado a retirarse por quedar **Panicked**, el asalto puede continuar en turnos posteriores mientras se mantenga el contacto.

Si la infantería se retira voluntariamente o entra en **Panicked**, el contacto se rompe y el asalto termina.

Si el vehículo entra en **Panicked**, debe retirarse conforme a las reglas generales de la **Sección XI**. Si no puede retirarse, o está **inmovilizado**, la tripulación lo abandona y el vehículo queda fuera de combate.

5. Inmovilizar vehículos

Opcionalmente, una unidad puede intentar **inmovilizar** un vehículo en lugar de buscar su destrucción completa, apuntando a orugas, ruedas o elementos de movilidad.

En ese caso, el ataque se resuelve exactamente igual que un asalto normal contra vehículo, pero si la tirada de daños da un resultado de **Destruído**, puede sustituirse por **Inmovilizado** si así lo declara el jugador atacante antes de tirar.

Todos los demás resultados de la tabla se aplican con normalidad.

SECCIÓN XI: Bajas, Moral y mando

La moral representa la cohesión, disciplina, control táctico y voluntad de lucha de una unidad. En este reglamento, la moral no se registra como una reserva de puntos que se va agotando, sino mediante una combinación de **bajas acumuladas**, **valor de Moral**, **valor de Recuperación** y **marcadores de Pinned**.

El sistema distingue entre dos estados:

- **Pinned**: la unidad está fijada, desorganizada o temporalmente incapaz de actuar con normalidad.
- **Panicked**: la unidad ha perdido la cohesión y debe retirarse o reagruparse antes de poder volver a combatir.

Los vehículos utilizan el mismo sistema general de **Pinned** y **Panicked**, aunque no tienen puntos de baja y resuelven sus daños en una tabla específica.

1. Moral y recuperación

Cada unidad tiene dos valores:

- **Moral**: se usa para resolver el chequeo de moral al recibir bajas.
- **Recuperación**: se usa para eliminar marcadores de **Pinned**.

La **Moral** depende de la calidad de la unidad:

Moral base por calidad

Calidad	Acciones Prolongadas	Moral	Recuperación	Dados de Órdenes
Verdes	+1 Turno	4	4+	Los modificadores positivos se dividen entre 2, redondeando hacia abajo
Regulares	-	5	3+	Aplican normalmente los modificadores de los dados de órdenes
Veteranos	-1 Turno	6	2+	Pueden convertir cada 3 dados con resultado 0 en un modificador de +1
Élite	-1 Turno	7	1+	Pueden convertir cada 2 dados con resultado 0 en un modificador de +1

Las unidades menores que una sección aplican un modificador a la moral

Moral final por calidad y tamaño de unidad

Key	Value
Tripulación	-3
Peanas individuales	-4

Las unidades **Fanáticas** usan la Moral y la Recuperación correspondientes al nivel de calidad inmediatamente superior al suyo. Además, pueden reagruparse a sí mismas sin necesidad de un líder.

2. Chequeo de moral, Pinned y Panicked

Cada vez que una unidad de infantería, una tripulación o una peana individual reciba una o más bajas o una unidad aliada en línea de visión entre en pánico, debe efectuar un chequeo de moral:

Moral - bajas acumuladas + 1d6

Consulta el resultado final:

- **6 o más**: la unidad no gana marcadores adicionales.
- **2 a 5**: la unidad gana **1 marcador de Pinned**.
- **1 o menos**: la unidad entra en estado **Panicked**.

El estado **Pinned** es acumulativo. Una misma unidad puede acumular varios marcadores de **Pinned** a lo largo de la batalla.

- con **1 o 2** marcadores, la unidad sigue en estado **Pinned**
- al recibir el **tercer** marcador de **Pinned**, la unidad entra automáticamente en estado **Panicked**

Una unidad **Panicked** ya no puede seguir combatiendo con normalidad y debe retirarse o reagruparse según las reglas de esta sección.

Supresión(X)

Algunas armas poseen la capacidad de causar supresión, representada como Supresión (X).

Cuando una unidad es objetivo de un ataque realizado con un arma que tenga esta regla, debe realizar una tirada de moral incluso aunque no haya sufrido bajas, siempre que no esté Cuerpo a Tierra.

En estos casos, el valor de Supresión (X) se aplica como un modificador negativo a la tirada de moral, restándose directamente al resultado obtenido.

Si la unidad se encuentra Cuerpo a Tierra, ignora completamente los efectos de la Supresión, y no se ve obligada a realizar esta tirada adicional por este motivo.

3. Estado de retirada y Panicked

La retirada puede ser voluntaria o forzada.

- La retirada es **forzada** cuando una unidad entra en estado **Panicked**.
- La retirada puede ser **voluntaria** si una regla, escenario u orden especial lo permite.

Una unidad en retirada debe moverse hacia una posición más segura, buscando cobertura y evitando acercarse a peanas enemigas activas. Siempre que sea posible, debe alejarse de la línea de visión más peligrosa y abandonar la posición comprometida.

Si una unidad no puede cumplir razonablemente estas condiciones de retirada, se considera desbordada, se rinde o queda fuera de combate, según el contexto del escenario.

Las unidades en retirada no pueden disparar, asaltar ni realizar otras acciones distintas de su retirada.

Cuando una unidad entra en estado de **Panicked**, además de estar obligada a retirarse, fuerza que las unidades que la tengan en línea de visión deban hacer una tirada de moral.

4. Recuperación, motivar y reagrupar

Una unidad con uno o más marcadores de **Pinned** puede intentar eliminar **1 marcador** cada vez que efectúe una tirada de recuperación.

La tirada de recuperación se resuelve con **1d6**.

Si el resultado es igual o superior a su valor de **Recuperación**, la unidad elimina **1 marcador de Pinned**. Si falla, no elimina ninguno.

Las unidades eliminan sus marcadores de **Pinned** uno a uno. Una unidad con 2 marcadores deberá superar dos recuperaciones independientes para quedar completamente reorganizada.

Motivar

Una unidad con la regla **Líder** puede realizar la orden **Motivar** sobre una unidad amiga dentro de su radio de mando. **Motivar** otorga el bonificador indicado por la orden a la tirada de recuperación para eliminar **1 marcador de Pinned**.

Reagrupar

Una unidad en estado **Panicked** no puede recuperarse mediante tiradas normales de recuperación. Para salir de **Panicked** necesita que una unidad con la regla **Líder** complete sobre ella la acción prolongada **Reagrupar**.

Cuando una unidad es reagrupada con éxito, deja de estar **Panicked** y pasa a tener **2 marcadores de Pinned**. A partir de ese momento podrá seguir eliminando marcadores mediante tiradas normales de recuperación.

Las unidades **Fanáticas** pueden realizar **Reagrupar** sobre sí mismas sin necesidad de un líder.

5. Moral y daños en vehículos

Los vehículos no tienen puntos de baja ni acumulan bajas. En su lugar resuelven los impactos mediante una **tabla de daños**.

Cuando un vehículo sea alcanzado, se calcula el **Daño** del ataque sobre su defensa:

Daño = D - C + Modificadores

- Si el **Daño es menor que 0**, el disparo falla y no se realiza tirada de daños.
- Si el **Daño es igual o mayor que 0**, se tira **1d6 + Daño**.

Consulta la tirada en la **tabla de daños de vehículos**:

Daños a vehículos

Resultado	Description
1	Sin daños relevantes.
2	Sin daños relevantes.
3	El vehículo gana un marcador de Pinned.
4	El vehículo pierde su arma secundaria. Si no tiene arma secundaria, gana 1 marcador de Pinned.
5	El vehículo pierde su arma principal. Y además gana un marcador de Pinned.
6	El vehículo queda inmovilizado y gana un marcador de Pinned.
7+	El vehículo queda destruido.

Los vehículos usan el mismo sistema general de **Pinned** que la infantería:

- un vehículo con uno o más marcadores de **pinned** no puede actuar, solo puede intentar recuperarse con una tirada de recuperación.
- al recibir el **tercer** marcador de **Pinned**, el vehículo entra en estado **Panicked**.
- un vehículo **Pinned** elimina marcadores mediante tiradas de **Recuperación**, igual que la infantería.
- la calidad usada para su **Recuperación** es la de su tripulación.

Si un vehículo entra en estado **Panicked**, debe retirarse como una unidad de infantería. Si no puede retirarse, o está **inmovilizado**, la tripulación lo abandona y el vehículo queda fuera de combate.

Los vehículos no se ven afectados por la regla especial **Supresión**.

6. Oficiales, mando y área de influencia

Los oficiales desplegados en el campo de batalla ejercen un **área de influencia de 20 cm**. Los oficiales con la regla **Bajo Liderazgo** reducen esta área a **15 cm**.

Dentro de este radio, un oficial con la regla **Líder** puede:

- dar órdenes a viva voz
- asignar dados reservados a reacciones, si así lo permiten las reglas de órdenes
- usar la orden **Motivar**
- realizar o coordinar la acción prolongada **Reagrupar**

Cada oficial con la regla **Mando** aporta puntos al **Valor de Mando** del ejército según su calidad:

- **Verde:** +2
- **Regular:** +3
- **Veterano:** +4
- **Élite:** +5

A distancias superiores al área de influencia del oficial, las órdenes deberán transmitirse por mensajero, señales visuales o los medios de comunicación que permitan las reglas del escenario. Los vehículos de mando siguen sus propias limitaciones de radio y señales visuales.

7. Moral de batallón

Si más de la mitad de las unidades de un bando están destruidas, abandonadas o en estado **Panicked**, el resto de las fuerzas deben retirarse inmediatamente y la batalla se da por concluida.

Esta regla representa el colapso de la cohesión general del batallón, regimiento o agrupación táctica cuando la mayoría de sus elementos ha quedado fuera de combate o ha perdido la voluntad de seguir luchando.

8. Bajas

Las bajas representan muertos, heridos, dispersión, agotamiento o pérdida de capacidad táctica de una unidad. Cada unidad registra sus bajas acumuladas sobre su propio valor de resistencia:

- **Secciones:** 14 puntos de baja (tres peanas grandes y una individual de mando)
- **Tripulaciones/ Peanas grandes:** 4 puntos de baja
- **Peanas individuales:** 2 puntos de baja

Las tripulaciones cuentan como **Blanco pequeño**.

Las peanas individuales cuentan como **Blanco pequeño** y además dividen entre 2 las bajas sufridas, redondeando hacia abajo.

Cuando una unidad pierde todos sus puntos de baja, queda destruida y se retira del juego.

Si una unidad de infantería, tripulación o peana individual pierde la mitad o más de sus puntos de baja totales, se considera **diezmada**. Una unidad diezmada reduce a la mitad, redondeando hacia abajo, su valor de **D** de forma permanente.

Este estado representa la pérdida de masa de fuego, cohesión y capacidad ofensiva debida al desgaste extremo.

SECCIÓN XII: Artillería de campaña

Esta sección queda reservada para **reglas opcionales o avanzadas** de artillería de campaña fuera del tablero, bombardeos preparatorios y apoyo de largo alcance. Las **reglas básicas de fuego indirecto** ya se encuentran en la **Sección VII**. Cualquier escenario que incluya reglas adicionales de artillería fuera de mesa deberá indicarlo expresamente.

SECCIÓN XIII: Combate aéreo

En ediciones posteriores de este reglamento se incorporarán reglas para simular el apoyo aéreo y los combates entre aviones de caza, bombardeo y reconocimiento. Estas normas cubrirán el despliegue de unidades aéreas, las tablas de ataque y defensa, los efectos del clima en el vuelo y la interacción con la artillería antiaérea. **Actualmente esta sección está en desarrollo** y se añadirá una vez completados los contenidos.

SECCIÓN XIV: Niebla de guerra, línea de visión y humo

Para simular la incertidumbre del campo de batalla, este reglamento incluye reglas de niebla de guerra y de despliegue oculto, así como normas sobre la línea de visión y los efectos del humo. En juegos con estas reglas, las unidades no se revelan hasta que estén a la vista del enemigo o realicen acciones que delaten su posición.

1. Despliegue inicial con fichas numéricas

Al preparar la partida, cada jugador asigna un número único (del 1 al 15) a cada una de sus unidades. En lugar de colocar las miniaturas en el tablero, el jugador dispone **fichas numéricas** en las casillas de su zona de despliegue. Algunas de estas fichas pueden ser señuelos sin unidad asociada; el número de señuelos puede venir indicado por el escenario o acordarse entre los jugadores. El defensor debe desplegar la mitad de sus fichas en el campo de batalla y dejar el resto en reserva; varias fichas pueden ocupar la misma casilla.

2. Movimiento de fichas

Durante la fase de movimiento, cada ficha representa una unidad o un señuelo y se desplaza por casillas:

- **Infantería y señuelos:** pueden mover **1 casilla** por turno.
- **Vehículos y señuelos:** pueden mover **2 casillas** por turno.
- **Señuelos:** pueden escoger moverse 1 o 2 casillas a voluntad.

Estas distancias se usan únicamente mientras las unidades estén ocultas; una vez reveladas, se aplican las reglas normales de movimiento por centímetros.

3. Entrada de refuerzos

En cada ronda, el atacante puede introducir **3 fichas** nuevas desde su borde posterior del campo de batalla cuando llegue su turno. El defensor puede introducir **1 ficha** desde su borde cuando llegue el suyo.

Si alguna carretera abandona el campo de batalla por un lateral, ambos jugadores pueden enviar sus fichas por ese lateral en **marcha de flanco**: la ficha avanza por el borde hasta la casilla donde la carretera vuelve a entrar en el tablero; en su siguiente turno podrá desplegarse en el campo de batalla como si realizara un movimiento normal.

4. Detección y revelado de fichas

Una ficha enemiga se revela al final del turno si se cumplen todas las condiciones siguientes:

1. Está en **línea de visión directa** de una unidad propia ya revelada.
2. Además, la ficha enemiga está en una casilla **sin cobertura** (terreno abierto), o bien se encuentra a **dos casillas o menos** de una unidad propia revelada, independientemente de la cobertura o línea de visión.

Cuando se revela una ficha, se retira la ficha numérica y el jugador coloca en esa casilla la miniatura correspondiente. Si la ficha era un señuelo, se retira del juego.

Un jugador puede **revelar voluntariamente** una de sus propias fichas en cualquier momento de su activación. Si la unidad oculta se revela voluntariamente para efectuar un disparo contra un enemigo, ese disparo se considera una **Emboscada** y se resuelve según la Sección VI.

5. Bombardeos sobre fichas numéricas

Si la artillería o un avión bombardean una casilla que contiene fichas enemigas, todas las fichas en esa casilla se revelan automáticamente y se aplican los efectos del bombardeo de acuerdo con las reglas de artillería o aviación.

6. Línea de visión y cobertura

La línea de visión determina si una unidad puede ver y disparar a un objetivo. Para que haya LdV válida se deben poder trazar líneas rectas sin obstáculos desde ambas esquinas frontales de la base o del vehículo hasta el objetivo. Ten en cuenta lo siguiente:

- Si más del **50 %** de la silueta del objetivo está tapada por terreno u otras unidades, el disparo se considera contra **blanco pequeño** y aplica el modificador correspondiente.
- Si el objetivo está completamente oculto por un obstáculo, no hay línea de visión y no puede ser atacado.

La cobertura de la unidad objetivo puede proporcionar protección y modificadores al disparo, tal como se describe en la Sección VIII.

7. Humo y su efecto en la visibilidad

El humo puede provenir de varias fuentes y afecta a la LdV de la siguiente manera: una vez que la línea de visión atraviesa una cortina de humo, no se puede ver más allá de **10 cm**. Con el tiempo el humo se dispersa y se convierte en **humo disperso**, que aplica un **-1 al disparo** contra las unidades situadas tras él o a través de él; finalmente se disipa y deja de tener efecto. El clima puede acelerar o retrasar estos procesos.

7.1 Humo generado por vehículos destruidos

Cuando un vehículo es destruido por completo se incendia y genera una nube de humo de **5 cm de radio**. Este humo suele ser permanente salvo que una condición climática como la lluvia lo extinga prematuramente.

7.2 Humo por bombardeos de artillería convencionales

Los bombardeos convencionales levantan polvo y tierra que oscurecen la visión. Todo el área afectada por el bombardeo queda cubierta por humo. Por defecto, este humo tarda **1 turno en dispersarse** y **2 turnos en disiparse** por completo.

7.3 Humo por bombardeos con bombas de humo

Las bombas de humo están diseñadas para crear cortinas opacas que oculten a las tropas o limiten la visibilidad del enemigo. No causan daño, pero su efecto dura más tiempo: **4 turnos para dispersarse** y **5 turnos para disiparse** de manera estándar. El clima puede modificar estos tiempos.

Tabla de resumen de humo

Origen	Turnos hasta dispersarse	Turnos hasta disiparse	Permanente
Vehículo ardiendo			true
Bombardeo convencional	1	2	false
Bombardeo de humo	4	5	false

Recuerda que la intensidad del humo y su persistencia pueden verse alteradas por el viento, la lluvia u otras condiciones climatológicas descritas en la Sección XV.

SECCIÓN XV: Clima

El tiempo atmosférico puede influir de forma significativa en una batalla. La lluvia, la nieve, el viento o la noche alteran la visibilidad, la eficacia del humo, el apoyo aéreo y la movilidad. Para añadir variabilidad y realismo, las condiciones meteorológicas se determinan al inicio de la partida y pueden cambiar durante la misma.

1. Determinación del clima

Después de crear el escenario y antes de iniciar la partida, tira **2d6** y consulta la tabla correspondiente a la estación del año para saber qué clima impera en el campo de batalla. Las estaciones son **Verano**, **Otoño**, **Invierno** y **Primavera**.

Después de crear el escenario y antes de iniciar la partida, tira ****2d6**** y consulta la tabla correspondiente a la estación del año para saber qué clima impera en el campo de batalla. Las estaciones son ****Verano****, ****Otoño****, ****Invierno**** y ****Primavera****.

Resultado 2d6	Verano	Otono	Invierno	Primavera
12	Vendaval	Tempestad	Ventisca	Tempestad
11	Lluvia	Tempestad	Nevada	Lluvia
10	Nublado	Lluvia	Vendaval	Lluvia
9	Viento	Lluvia	Tempestad	Nublado
8	Soleado	Lluvia	Tempestad	Viento
7	Soleado	Nublado	Lluvia	Soleado
6	Soleado	Nublado	Nublado	Soleado
5	Soleado	Viento	Viento	Soleado
4	Soleado	Viento	Viento	Soleado
3	Soleado	Soleado	Soleado	Soleado
2	Noche	Noche	Noche	Noche

Algunos climas (Vendaval, Viento, Ventisca y Tempestad) requieren una tirada de dispersión adicional para determinar la dirección del viento. El árbitro puede decidir que el viento cambie de dirección en algún momento de la partida.

2. Descripción de los climas

- **Vendaval:** viento intenso que extiende el humo **10 cm por turno** y acelera su dispersión (**-2 turnos** a dispersión y disipación). Los aviones tardan **2 turnos más** en llegar.
- **Viento:** viento moderado que extiende el humo **5 cm por turno**. No modifica la dispersión ni la disipación del humo ni afecta al apoyo aéreo.
- **Nevada:** nieve constante; los aviones tardan **2 turnos más** en llegar y los vehículos pueden **atascarse** en cualquier terreno excepto las carreteras. La dispersión del humo y la visibilidad no varían.
- **Ventisca:** tormenta de nieve intensa; se aplican los efectos de Vendaval (humo se desplaza 10 cm, dispersión/disipación -2) y de Nevada (aviones retrasados, riesgo de atascos). Además, la visibilidad se reduce y sólo se puede ver a distancia **corta**.
- **Tempestad:** lluvia intensa acompañada de viento; se aplican los efectos de Vendaval y de Lluvia. La visibilidad se reduce a **distancia media** y los aviones no pueden volar. Los incendios se apagan en **2 turnos**. Los blindados y carros de combate pueden atascarse en cualquier terreno.
- **Lluvia:** lluvia persistente; los incendios se apagan en **2 turnos**, el humo se dispersa y disipa antes (**-1 turno** a dispersión y disipación). Los aviones tardan **2 turnos más** en llegar.
- **Noche:** oscuridad; la visibilidad queda reducida a **distancia corta**. No modifica el humo ni la dispersión. El apoyo aéreo no está disponible.
- **Soleado:** tiempo despejado; no hay modificaciones especiales.
- **Nublado:** los aviones tardan **2 turnos más** en llegar. No modifica el humo ni la dispersión.

3. Tabla resumen de efectos climáticos

Tabla resumen de efectos climáticos

Clima	Humo desplazamiento	Humo dispersión mod	Incendios mod	Visibilidad	Apoyo aereo	Riesgo atascos
Vendaval	10 cm/turno	-2 turnos	Normal	Normal	+2 turnos	false
Viento	5 cm/turno	Normal	Normal	Normal	Normal	false
Nevada	Normal	Normal	Normal	Normal	+2 turnos	true
Ventisca	10 cm/turno	-2 turnos	Normal	Corta	No	true
Tempestad	10 cm/turno	-2 turnos	2 turnos	Media	No	true
Lluvia	Normal	-1 turno	2 turnos	Normal	+2 turnos	false
Noche	Normal	Normal	Normal	Corta	No	false
Soleado	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	false
Nublado	Normal	Normal	Normal	Normal	+2 turnos	false

Notas: La columna de **apoyo aéreo** indica los turnos adicionales que tardan en entrar los aviones. La columna de **riesgo de atascos** señala si los vehículos pueden quedar inmovilizados al atravesar ciertos terrenos. Las modificaciones a la dispersión y disipación del humo alteran los turnos necesarios para que éste se disperse o se disipe según la Sección XIV.

4. Cambio de clima

Cada **10 turnos de juego** se realiza una tirada de cambio de clima. Un resultado de **10 o más** en 2d6 indica que el clima cambia; vuelve a tirar en la tabla de determinación del clima para obtener la nueva condición meteorológica. Este cambio puede conllevar que el humo se desplace en una dirección distinta o que se altere la visibilidad y los tiempos de llegada de los aviones.

SECCIÓN XVI: Resumen de tablas

Esta sección reúne en formato reducido las tablas más utilizadas durante la partida para consultarlas rápidamente. Cada tabla muestra únicamente palabras clave, valores y números; para una explicación detallada consulta las secciones correspondientes del reglamento.

1. Modificadores para disparos directos

Modificadores para disparos infantería

Situación	FA	P
Cuerpo a tierra	-2	
Blanco pequeño	-1	
Disparo limitado	-1	
Bajo fuego	-1	
En movimiento (la unidad es orientada para disparar)	-1	
Disparo por el flanco	+1	+1
Disparo por la retaguardia	+2	+1
Apuntar	+1	+2

Modificadores para disparos vehículos

Condición	FA	P
Blanco pequeño (Parcialmente oculto)	-1	
Cobertura (Hull Down)	-1	
Blanco en movimiento ≤ 20 cm	-1	
Blanco en movimiento ≤ 25 cm	-2	
Blanco en movimiento ≥ 30 cm	-3	
Apuntar	+1	+2

2. Modificadores para bombardeos

Modificadores para bombardeos

Situación	Bajas
Cuerpo a tierra	-1

3. Modificadores para ataques de aviación

Modificadores para ataques de aviación

Situación	FA
Cuerpo a tierra	-2
Blanco pequeño	-1
Bombardeo sobre Bosques	-1

4. Artillería antiaérea

Artillería antiaérea

5. Daños a vehículos – resumen

Daño a Vehículos

Resultado	Description
1	Sin daños relevantes.
2	Sin daños relevantes.
3	El vehículo gana un marcador de Pinned.
4	El vehículo pierde su arma secundaria. Si no tiene arma secundaria, gana 1 marcador de Pinned.
5	El vehículo pierde su arma principal. Y además gana un marcador de Pinned.
6	El vehículo queda inmovilizado y gana un marcador de Pinned.
7+	El vehículo queda destruido.

6. Moral y recuperación – resumen

Moral final por calidad y tamaño de unidad

Key	Value
Tripulación	-3
Peanas individuales	-4

7. Coberturas y fortificaciones – resumen

Coberturas y fortificaciones

Tipo	Capacidad	Cobertura	Estructura	Coste	Herramientas	TipoCobertura	CF	CL	CT	Linea de Visión
Escombros	5 peanas. Infantería	2	-	-	-	Blanda	2	1	0	Sí
Bosque	5 peanas. Infantería	2	-	-	-	Blanda	2	2	2	No
Muro	5 peanas. Infantería	2	2	-	-	Blanda	2	0	0	No
Casa	5 peanas. Infantería y Ametralladoras	3	2	-	-	Blanda	3	3	3	No
Pozo de tirador	5 peanas. Infantería	3	3	2	No	Media	3	3	3	Sí
Nido	1 peana. Infantería, Ametralladoras, Cañones Ligeros, Cañón AA ligero	3	3	1	Sí	Media	3	3	3	Sí
Posición preparada	1 peanas. Infantería, Ametralladoras, Cañones Ligeros, Artillería Ligera, Artillería Media, Cañón AA ligero, Cañón AA pesado	3	3	4	Sí	Media	3	3	3	Sí
Blocao	5 peanas. Infantería, Ametralladoras, Cañones Ligeros, Artillería Ligera, Artillería Media, Cañón AA ligero, Cañón AA pesado	4	7	8	Sí	Media con Techo	4	4	4	No
Elevación nivel 0	5 peanas. Infantería, Ametralladoras, Cañones Ligeros, Artillería Ligera, Cañón AA ligero	2	-	-	-	Dura	3	2	2	Sí
Elevación nivel 1	5 peanas. Infantería, Ametralladoras, Cañones Ligeros, Artillería Ligera, Cañón AA ligero	3	-	-	-	Dura	3	2	2	No
Elevación nivel 2	10 peanas. Infantería, Ametralladoras, Cañones Ligeros, Artillería Ligera, Cañón AA ligero	3	-	-	-	Dura	3	2	2	No
Trinchera	5 peanas. Infantería	3	6	4	No	Dura	3	1	3	Sí
Casamata	1 peana. Infantería, Ametralladoras, Cañones Ligeros, Cañón AA ligero	4	8	8	Sí	Dura con Techo	4	4	4	No
Búnker	5 peanas. Infantería, Ametralladoras, Cañones Ligeros, Artillería Ligera, Artillería Media, Cañón AA ligero, Cañón AA pesado	4	8	12	Sí	Dura con Techo	4	4	4	No
Alambrada	-	0	1	1	No	Ninguna	1	0	0	Sí

8. Áreas de efecto de bombardeo – resumen

Áreas de efecto según D total del bombardeo

D total de la batería	Plantilla Pequeña	Plantilla Mediana	Plantilla Grande
4	1	-	-
5	2	1	-
9	4	1	-
13	5	2	-
17	6	3	1
21	8	4	1
25	10	6	2
28	12	8	4

Estas tablas condensan la información clave para la resolución de disparos, bombardeos, moral y efectos sobre vehículos. Mantén este resumen a mano para agilizar el desarrollo de la partida.

9. Eventos – resumen

Eventos

Resultado	Evento	Descripción	Efecto
1	Confusión	La orden llega de forma poco clara o se transmite con dudas en medio del ruido, el humo y la tensión del combate. La unidad vacila, interpreta mal las instrucciones o actúa con menos coordinación de la prevista.	La orden afectada sufre -1 al modificador final.
2	Equivocación	En la confusión del combate, los hombres interpretan mal la orden o identifican incorrectamente el blanco. El fuego se desvía hacia la unidad equivocada o la vacilación obliga a la tropa a echarse al suelo.	Si la unidad declara una acción de Disparo o una reacción de Disparo de Reacción, deberá disparar contra la unidad más cercana al blanco declarado que esté en línea de visión de la propia unidad que recibe el evento, incluso si esa unidad es aliada. Si no existe ninguna otra unidad en línea de visión aparte del blanco declarado, o si la unidad ha declarado otra orden, gana 1 marcador de Pinned. Las unidades Veteranas o Élite pueden optar por no aplicar el cambio de blanco; si lo hacen, ganan directamente 1 marcador de Pinned.
3	Bloqueo	La unidad se queda momentáneamente paralizada por la indecisión, el miedo o la falta de iniciativa. Los hombres dudan, se detienen y pierden la oportunidad de actuar con eficacia.	Verdes: la orden se pierde. La unidad gasta su activación pero no resuelve la acción. Regulares / Veteranas / Élite: la orden afectada sufre -1 al modificador final.
4	Iniciativa	La situación sobre el terreno obliga a improvisar. Las tropas menos preparadas reaccionan de forma torpe o precipitada, mientras que las más curtidas aprovechan la oportunidad y actúan con rapidez y decisión.	Verdes / Regulares: la orden afectada sufre -1 al modificador final. Veteranas / Élite: la orden afectada obtiene +1 al modificador final.
5	Cubrirse	Al recibir la orden, la unidad reacciona buscando protección. Las tropas inexpertas se pegan al terreno y pierden impulso, mientras que las más veteranas aprovechan el terreno con disciplina y mejoran su protección sin dejar de combatir.	Verdes / Regulares: ganan 1 marcador de Pinned. Veteranas / Élite: obtienen +1 a C hasta el final de la ronda y pueden actuar con normalidad.
6	Oportunidad	Durante unos instantes, todo encaja a favor de la unidad: la orden se entiende bien, el terreno acompaña y el enemigo ofrece una ocasión favorable. La tropa actúa con mayor seguridad, rapidez o eficacia de la habitual.	La orden afectada obtiene +1 al modificador final.