# Manual del Juego

Generado: 28/11/2026 02:37

## Índice


1. 1. SECCIÓN I: Creación de escenarios y distribución de elementos de escenografía
2. 2. SECCIÓN II: Costes, listas y estadísticas
3. 3. SECCIÓN III: Reglas especiales
4. 4. SECCIÓN IV: Movimiento
5. 5. SECCIÓN V: Turnos, mando, órdenes y acciones
6. 6. SECCIÓN VI: Iniciativa y disparos
7. 7. SECCIÓN VII: Fuego indirecto y bombardeos
8. 8. SECCIÓN VIII: Coberturas, fortificaciones y Estructuras
9. 9. SECCIÓN IX: Asalto – unidades no vehiculares
10. 10. SECCIÓN X: Asalto – Vehículos
11. 11. SECCIÓN XI: Bajas, Moral y mando
12. 12. SECCIÓN XII: Artillería de campaña y contrabatería
13. 13. SECCIÓN XIII: Aviación
14. 14. SECCIÓN XIV: Niebla de guerra y línea de visión
15. 15. SECCIÓN XV: Clima
16. 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**<br>Sembrado: 1-2<br>Elevación nivel 0: 0-1<br>Línea de arbustos: 0-1<br>Muro: 0-2 | **Sector de Campo**<br>Sembrado: 1-2<br>Elevación nivel 0: 0-1<br>Línea de arbustos: 0-1<br>Muro: 0-2 | **Sector de Pueblo**<br>Poblado: 0-1<br>Carretera: 1-2<br>Sembrado: 1-2<br>Línea de arbustos: 1-2<br>Zona de arbustos: 0-2<br>Muro: 1-2 | **Sector de Río**<br>Río: 0-1<br>Carretera: 1-2<br>Línea de arbustos: 1-3<br>Zona de arbustos: 1-2 |
| **Colinas** | **Terreno Abrupto**<br>Carretera: 0-1<br>Elevación nivel 0: 0-1<br>Elevación nivel 1: 1-2<br>Elevación nivel 2: 0-1<br>Línea de arbustos: 0-2<br>Zona de arbustos: 1-2<br>Muro: 0-1 | **Terreno Abrupto**<br>Carretera: 0-1<br>Elevación nivel 0: 1-2<br>Elevación nivel 1: 0-1<br>Línea de arbustos: 1-3<br>Zona de arbustos: 1-3<br>Muro: 0-1 | **Sector de Pueblo**<br>Poblado: 0-1<br>Carretera: 1-2<br>Bosque: 0-1<br>Sembrado: 0-2<br>Elevación nivel 0: 0-1<br>Elevación nivel 1: 0-1<br>Línea de arbustos: 0-2<br>Muro: 0-2 | **Sector de Bosque**<br>Carretera: 0-1<br>Bosque: 1-3<br>Elevación nivel 0: 0-2<br>Elevación nivel 1: 1-1<br>Elevación nivel 2: 0-1<br>Línea de arbustos: 0-1<br>Zona de arbustos: 0-1 |
| **Bosque** | **Sector de Bosque**<br>Carretera: 0-1<br>Bosque: 1-2<br>Línea de arbustos: 0-2<br>Zona de arbustos: 1-2 | **Sector de Bosque**<br>Carretera: 0-1<br>Bosque: 1-2<br>Línea de arbustos: 0-2<br>Zona de arbustos: 1-2 | **Sector de Bosque**<br>Carretera: 0-1<br>Bosque: 1-2<br>Línea de arbustos: 0-2<br>Zona de arbustos: 1-2 | **Sector de Pueblo**<br>Poblado: 0-1<br>Carretera: 0-1<br>Bosque: 0-1<br>Sembrado: 0-2<br>Elevación nivel 0: 0-2<br>Línea de arbustos: 1-2<br>Zona de arbustos: 2-3<br>Muro: 0-2 |
| **Costa** | **Sector costero**<br>Carretera: 0-1<br>Bosque: 0-1<br>Sembrado: 0-1<br>Elevación nivel 0: 0-1<br>Línea de arbustos: 1-2<br>Zona de arbustos: 1-2<br>Muro: 0-1 | **Sector costero**<br>Carretera: 0-1<br>Bosque: 0-1<br>Sembrado: 0-1<br>Elevación nivel 0: 0-1<br>Línea de arbustos: 1-2<br>Zona de arbustos: 1-2<br>Muro: 0-1 | **Pueblo costero**<br>Poblado: 0-1<br>Carretera: 1-2<br>Sembrado: 0-1<br>Elevación nivel 0: 0-1<br>Línea de arbustos: 0-1<br>Zona de arbustos: 0-1<br>Muro: 1-2 | **Litoral abrupto**<br>Río: 0-1<br>Carretera: 0-1<br>Bosque: 0-1<br>Elevación nivel 0: 1-2<br>Elevación nivel 1: 1-2<br>Elevación nivel 2: 0-1<br>Línea de arbustos: 0-1<br>Zona de arbustos: 1-2<br>Muro: 0-1 |
| **Ciudad** | **Centro urbano**<br>Ciudad: 2-3<br>Carretera: 1-2<br>Línea de arbustos: 0-1<br>Muro: 1-2 | **Sector urbano**<br>Poblado: 0-1<br>Ciudad: 1-2<br>Carretera: 1-2<br>Línea de arbustos: 0-1<br>Zona de arbustos: 0-1<br>Muro: 1-2 | **Sector urbano**<br>Poblado: 0-1<br>Ciudad: 1-2<br>Carretera: 1-2<br>Línea de arbustos: 0-1<br>Zona de arbustos: 0-1<br>Muro: 1-2 | **Periferia**<br>Poblado: 1-2<br>Ciudad: 0-1<br>Carretera: 1-2<br>Bosque: 0-1<br>Sembrado: 0-1<br>Línea de arbustos: 0-1<br>Zona de arbustos: 0-1<br>Muro: 1-2 |

### 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:

1. **Determinación del terreno:** se selecciona el tipo de terreno (llanura, colinas, costa, ciudad o bosque), lo que fija las cuatro entradas de sector y los elementos disponibles en cada una.
2. **Asignación de las entradas a los sectores:** antes de colocar ningún elemento de escenografía, el campo de batalla se divide en **4 sectores** y se asigna a cada uno una de las cuatro entradas de sector del terreno elegido.
    - Se lanza **1d6 una sola vez por cada una de las 4 entradas de sector**.
    - La entrada con el resultado más bajo se asigna al **sector 1**, la siguiente al **sector 2**, después al **sector 3** y finalmente al **sector 4**.
    - Esta asignación se realiza **una sola vez** y queda fijada para toda la creación del campo de batalla.
    - En caso de empate, el jugador que vaya a colocar el primero de los sectores afectados elige el orden entre las entradas empatadas.
3. **Colocación de la escenografía:**
    - El jugador atacante coloca los elementos de los sectores **1 y 3**.
    - El jugador defensor coloca los elementos de los sectores **2 y 4**.
    - En cada sector, el jugador que lo coloca elige la cantidad de cada elemento dentro del rango indicado para la entrada asignada y coloca todos excepto el último, que será colocado por el jugador rival.
    - En un escenario de tipo **Costa**, antes de distribuir los cuatro sectores se coloca el elemento global **Costa (1-1)**. Ocupa por completo **uno cualquiera de los cuatro bordes del campo de batalla**. No sustituye a ninguno de los cuatro sectores ni cuenta como uno de sus elementos de escenografía.
    - 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.
4. 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 deben comenzar y terminar en un borde de la mesa. No existe ninguna restricción adicional que los limite a sectores concretos: pueden ocupar cualquier sector en el que la entrada de terreno asignada permita colocarlos.
- Si hay pueblos o ciudades, deben ser atravesados por carreteras al menos una vez.
- El elemento **Costa** representa la línea litoral y el mar situado más allá del borde elegido. Por sí solo no proporciona Cobertura ni Ocultación. Las unidades terrestres no pueden atravesar ese borde salvo que una regla de escenario lo permita; los escenarios de desembarco pueden permitir expresamente la entrada de unidades desde él.

### 6. Impacto de la escenografía en la partida

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

**Efectos de escenografía**

| Id | Nombre | Efectos | Descripcion | Fortificacion id |
|---|---|---|---|---|
| rio | Río | {"infanteria_cruce_accion_completa":true,"infanteria_debe_terminar_adyacente_orilla_opuesta":true,"vehiculos_solo_por_puente":true} | Sólo lo cruza la infantería con una acción completa y terminando adyacente a la otra orilla; los vehículos sólo pueden cruzarlo por puente. | |
| poblado | Poblado | {"usa_perfiles_cobertura_elementos":true} | Los elementos urbanos proporcionan la Cobertura que indique su perfil. La artillería y el Tiro indirecto se resuelven con las reglas normales de Cobertura, Ángulo de tiro y Tiro Parabólico; no existe una inmunidad especial frente a artillería. | |
| ciudad | Ciudad | {"usa_perfiles_cobertura_elementos":true} | Los elementos urbanos proporcionan la Cobertura que indique su perfil. La artillería y el Tiro indirecto se resuelven con las reglas normales de Cobertura, Ángulo de tiro y Tiro Parabólico; no existe una inmunidad especial frente a artillería. | |
| carretera | Carretera | {"usa_movimiento_carretera":true,"bonificador_adicional_movimiento":0} | Cuando una unidad se desplaza por carretera utiliza su valor de Movimiento en Carretera. Ese valor ya incorpora la ventaja de la vía y no recibe ningún bonificador adicional. | |
| bosque | Bosque | {"ocultacion":true,"linea_vision_interior_max_cm":10,"terreno_dificil_vehiculos":{"coste_operaciones":1}} | Concede ocultación; limita la línea de visión a 10 cm si la unidad está completamente dentro; para todos los Vehículos es Terreno Difícil (1), salvo que otra regla imponga un coste mayor. | bosque |
| sembrado | Sembrado | {"ocultacion_infanteria":true} | Concede ocultación a la infantería. | |
| elevacion_0 | Elevación nivel 0 | {"bloquea_tiro_indirecto_angulos":[]} | Puede proporcionar Cobertura y ocultación según la posición y la geometría del terreno. No impone restricciones adicionales al Tiro indirecto. | elevacion_0 |
| elevacion_1 | Elevación nivel 1 | {"bloquea_tiro_indirecto_angulos":["Bajo"]} | Puede proporcionar Cobertura y ocultación según la posición y la geometría del terreno. Una trayectoria de Tiro indirecto de Ángulo Bajo no puede atravesar esta elevación. | elevacion_1 |
| elevacion_2 | Elevación nivel 2 | {"bloquea_tiro_indirecto_angulos":["Bajo","Medio"]} | Puede proporcionar Cobertura y ocultación según la posición y la geometría del terreno. Una trayectoria de Tiro indirecto de Ángulo Bajo o Medio no puede atravesar esta elevación. | elevacion_2 |
| arbustos_linea | Línea de arbustos | {"ocultacion":true,"linea_vision_max_cm":10} | Se comporta como el borde de un bosque; concede ocultación y limita la línea de visión a 10 cm. | |
| arbustos_zona | Zona de arbustos | {"ocultacion":true,"linea_vision_max_cm":10} | Se comporta como el borde de un bosque; concede ocultación y limita la línea de visión a 10 cm. | |
| muro | Muro | {"usa_perfil_cobertura_fortificacion":true} | Concede Cobertura a las unidades situadas en una posición protegida por el muro. Su efecto se resuelve mediante las reglas normales de Cobertura, con independencia del tipo de arma atacante. | muro |
| costa | Costa | {"elemento_global_escenario":true,"ocupa_borde_completo":true,"cobertura":0,"ocultacion":false,"impasable_unidades_terrestres_por_defecto":true} | Elemento global obligatorio de los escenarios de Costa. Ocupa uno cualquiera de los cuatro bordes completos del campo de batalla y representa la línea litoral y el mar situado más allá. No proporciona Cobertura ni Ocultación. Las unidades terrestres no pueden atravesar ese borde salvo que una regla de escenario lo permita; un escenario de desembarco puede permitir expresamente la entrada de unidades desde 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.

Las **listas genéricas representan el periodo Early War**, desde 1936 hasta aproximadamente mediados de 1937. No aplican restricciones internas por fecha concreta: si un equipo pertenece a este periodo puede aparecer en las listas que le concedan acceso. La disponibilidad sigue siendo **específica de cada lista**; que una unidad exista en el catálogo de un bando no significa que todas las listas de ese bando puedan comprarla. Las **campañas** tienen fecha y fuerzas históricas propias y determinan directamente las tropas y el equipo disponibles, por lo que no utilizan estas listas genéricas para reconstruir su orden de batalla.

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.

> **Fuente de estadísticas de combate:** las tablas de listas de esta sección determinan disponibilidad, coste, composición y equipo. Los valores de disparo vigentes se consultan en los perfiles canónicos de la Sección VI y, para Tiro indirecto, en la Sección VII. Si una columna heredada de una tabla de lista contradice esos perfiles, prevalece el perfil canónico.

### Puntos base por tamaño de partida

| Id | Nombre | Atacante | Defensor |
|---|---|---|---|
| pequena | Pequeña | 1200 | 800 |
| mediana | Mediana | 2250 | 1500 |
| grande | Grande | 4500 | 3000 |

**Calidad y Dados de Órdenes:** los efectos vigentes de la Calidad sobre el aprovechamiento de Dados de Órdenes se definen en la **Sección V**. La antigua tabla estructurada de efectos de dados queda obsoleta para esta mecánica.

### Modificador de coste por calidad

| Id | Modificador coste porcentual |
|---|---|
| Green | -20 |
| Regular | 0 |
| Veteran | 30 |
| Elite | 50 |

### Mejoras Nacionales

| Id | Nombre | Coste |
|---|---|---|
| tirador_selecto | Tirador Selecto | 5 |
| ametralladora_ligera | Ametralladora Ligera | 10 |
| bombas_gasolina | Bombas de Gasolina | 5 |
| granadas_mano | Granadas de Mano | 5 |
| explosivos | Explosivos | 8 |
| subfusiles | Subfusiles | 8 |
| cascos | Cascos | 5 |
| veteranos | Veteranos | 5 |
| palas_improvisadas | Palas improvisadas | 2 |
| palas_reglamentarias | Palas reglamentarias | 3 |
| n_municion | Munición | 2 |

### Infantería Nacional

| Id | Nombre | Coste | Tipo | P | BajasMaximas | MoralTamano | Movimiento | CF | CL | CT | TipoCobertura | Armas | Reglas |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| n_milicia_falange | Sección Milicia de la Falange | 70 | inf | 5 | 12 | seccion | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Fusiles: Normal, DC 3, DM 2, DL 2 | Combate Callejero(X) / Indisciplinados / Fanático / Granadas de Mano |
| n_milicia_requetes | Sección Milicias Requetés | 90 | inf | 5 | 12 | seccion | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Fusiles: Normal, DC 3, DM 2, DL 2 | Asalto(X) / Fanático / Disciplinados / LMG(X) |
| n_cazadores_montana | Sección Cazadores de Montaña | 100 | inf | 5 | 12 | seccion | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Fusiles: Normal, DC 3, DM 2, DL 2 | Tirador Selecto / LMG(X) |
| n_zapadores | Sección de Zapadores | 115 | inf | 5 | 12 | seccion | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Fusiles: Normal, DC 3, DM 2, DL 2 | Palas reglamentarias / Herramientas de Construcción / Explosivos |
| n_zapadores_bien_equipada | Sección de Zapadores (bien equipada) | 125 | inf | 5 | 12 | seccion | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Fusiles: Normal, DC 3, DM 2, DL 2 | Palas reglamentarias / Herramientas de Construcción / Explosivos / LMG(X) / Subfusiles(X) / Granadas de Mano / Casco |
| n_infanteria_linea | Sección Infantería de Línea | 80 | inf | 5 | 12 | seccion | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Fusiles: Normal, DC 3, DM 2, DL 2 | LMG(X) / Granadas de Mano |
| n_infanteria_linea_bien_equipada | Sección Infantería de Línea (bien equipada) | 90 | inf | 5 | 12 | seccion | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Fusiles: Normal, DC 3, DM 2, DL 2 | LMG(X) / Casco / Granadas de Mano / Palas reglamentarias |
| n_reconocimiento | Sección de Reconocimiento | 85 | inf | 5 | 12 | seccion | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Fusiles: Normal, DC 3, DM 2, DL 2 | Reconocimiento / Granadas de Mano / Movimiento Autónomo |

| Id | Nombre | Coste | Tipo | P | BajasMaximas | MoralTamano | Movimiento | CF | CL | CT | TipoCobertura | Armas | Reglas |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| n_regulares | Sección de Regulares | 100 | inf | 5 | 12 | seccion | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Fusiles; Tipo: Normal; DC: 3; DM: 2; DL: 2; Reglas: | Asalto(X) / Terror(X) / Granadas de Mano / LMG(X) |
| n_harcas | Sección de Harcas | 80 | inf | 5 | 12 | seccion | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Fusiles; Tipo: Normal; DC: 3; DM: 2; DL: 2; Reglas: | Terror(X) / Asalto(X) / Movimiento Autónomo / Indisciplinados / Granadas de Mano |
| n_legion | Sección de la Legión | 105 | inf | 5 | 12 | seccion | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Fusiles; Tipo: Normal; DC: 3; DM: 2; DL: 2; Reglas: | Fanático / Asalto(X) / Granadas de Mano / LMG(X) |
| n_guardia_civil | Sección Guardia Civil | 110 | inf | 5 | 12 | seccion | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Fusiles; Tipo: Normal; DC: 3; DM: 2; DL: 2; Reglas: | LMG(X) / Subfusiles(X) / Tirador Selecto / Granadas de Mano |
| n_caballeria | Escuadrón de Caballería | 95 | inf | 5 | 12 | seccion | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Fusiles; Tipo: Normal; DC: 3; DM: 2; DL: 2; Reglas: | Reconocimiento / Caballería / LMG(X) / Carga / Movimiento Autónomo |
| n_camisas_negras | Sección de Camisas Negras | 80 | inf | 5 | 12 | seccion | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Fusiles; Tipo: Normal; DC: 3; DM: 2; DL: 2; Reglas: | Indisciplinados / Fanático / LMG(X) |
| n_regulares_italianos | Sección regulares Italianos | 90 | inf | 5 | 12 | seccion | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Fusiles; Tipo: Normal; DC: 3; DM: 2; DL: 2; Reglas: | LMG(X) / Casco |
| n_oficial | Oficial | 40 | Ind | 10 | 2 | peana_pequena_independiente | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Pistola; Tipo: Normal; DC: ; DM: ; DL: ; Reglas: | Líder / Mando / Movimiento Autónomo |
| n_ametralladora_media_hotchkiss | Ametralladora Media (Hotchkiss) | 45 | Apoyo | 10 | 2 | peana_pequena_independiente | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Ametralladora media; Tipo: Normal; DC: 4; DM: 4; DL: 3; Reglas: | Desplegar(X) / Orientación Rápida |
| n_observador_artilleria | Observador Artillería | 35 | Ind | 10 | 2 | peana_pequena_independiente | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Pistola; Tipo: Normal; DC: ; DM: ; DL: ; Reglas: | |
| n_francotirador | Francotirador | 35 | Ind | 10 | 2 | peana_pequena_independiente | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Fusil de francotirador; Tipo: Normal; DC: 1; DM: 1; DL: 1; Reglas: | Tirador Selecto / Ocultación / Movimiento Autónomo |

**Armas anticarro Nacionales**

| Rule id | Nombre | Asalto d base infanteria | Asalto D vehiculo |
|---|---|---|---|
| granadas_mano | Granadas de Mano | 2 | 4 |
| bombas_gasolina | Bombas de Gasolina | 1 | 7 |
| explosivos | Explosivos | 1 | 8 |

### Vehículos ligeros Nacionales

| Id | Nombre | Tipo | P | Coste | Movimiento | TipoCobertura | Armas | Reglas | RF | RL | RT |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| n_bilbao_m32 | Bilbao M-32 | Blindado ligero civil | 7 | 80 | {"normal":20,"carretera":35} | Vehículo | Ametralladora 7,92 mm (Normal; DC 4; DM 4; DL 3) | Transporte Pequeño / Troneras / Reconocimiento / Orientación Rápida / La gallina y los polluelos | 4 | 3 | 2 |
| n_hispano_suiza_mc36_t26 | Hispano-Suiza MC-36 (torreta T-26) | Blindado ligero civil | 7 | 185 | {"normal":15,"carretera":30} | Vehículo | Cañón 45 mm (Cañon Ligero; DC 4; DM 4; DL 3); Ametralladora coaxial 7,62 mm (Normal; DC 4; DM 4; DL 3) | Transporte Pequeño / Orientación Rápida / La gallina y los polluelos | 4 | 3 | 2 |
| n_tiznao | Tiznao | Blindado ligero civil | 7 | 20 | {"normal":15,"carretera":30} | Vehículo | | Transporte / Troneras | 3 | 2 | 2 |
| n_tiznao_lmg | Tiznao LMG | Blindado ligero civil | 7 | 70 | {"normal":15,"carretera":30} | Vehículo | Ametralladora 7,92 mm (Normal; DC 4; DM 4; DL 3) | Transporte / Troneras / Orientación Limitada | 3 | 2 | 2 |
| n_tractor_blindado_lmg | Tractor Blindado LMG | Tractor | 7 | 70 | {"normal":20,"carretera":30} | Vehículo | Ametralladora 7,92 mm (Normal; DC 4; DM 4; DL 3) | Orientación Limitada / La gallina y los polluelos | 3 | 2 | 2 |
| n_lancia_1zm | Lancia 1ZM | Autoametralladora blindada | 7 | 80 | {"normal":20,"carretera":35} | Vehículo | Montaje dual de ametralladoras (Normal; DC 5; DM 5; DL 4) | Reconocimiento / Sobrecargado / Orientación Rápida / La gallina y los polluelos | 3 | 2 | 2 |

### Antiaéreos Nacionales

| Id | Nombre | Tipo | P | BajasMaximas | MoralTamano | Coste | Movimiento | CF | CL | CT | TipoCobertura | Armas | Reglas |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| n_flak_30_20 | 2 cm Flak 30 | Cañón AA ligero | 7 | 4 | dotacion | 75 | 5 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Cañón 20 mm (Cañon AA ligero; DC 4; DM 4; DL 3) | Tren Ligero / Desplegar(X) / Orientación Rápida |
| n_breda_20_65 | 20/65 Breda Mod. 35 | Cañón AA ligero | 7 | 4 | dotacion | 85 | 5 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Cañón 20 mm (Cañon AA ligero; DC 4; DM 4; DL 3) | Tren Ligero / Desplegar(X) / Orientación Rápida |
| n_flak_75_l60 | 7,5 cm Flak L/60 | Cañón AA pesado | 7 | 4 | dotacion | 130 | 0 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Cañón 75 mm (Cañon AA pesado; DC 6; DM 6; DL 6) | Tren Mediano / Pesada / Desplegar(X) / Orientación Rápida |
| n_flak_18_88 | 8,8 cm Flak 18 | Cañón AA pesado | 7 | 4 | dotacion | 145 | 0 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Cañón 88 mm (Cañon AA pesado; DC 7; DM 7; DL 7) | Tren Mediano / Pesada / Desplegar(X) / Orientación Rápida |

### Cañones antitanque Nacionales

| Id | Nombre | Tipo | P | BajasMaximas | MoralTamano | Coste | Movimiento | CF | CL | CT | TipoCobertura | Armas | Reglas |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| n_puteaux_37_trp | 37mm TRP (Puteaux) | Cañon Ligero | 7 | 4 | dotacion | 110 | 5 | 1 | 0 | 0 | Vehículo | Cañón 37 mm (Cañon Ligero; DC 3; DM 3; DL 2) | Desplegar(X) / Tren Ligero / Orientación Limitada |
| n_pak_35_36 | 3,7 cm Pak 35/36 | Cañon Ligero | 7 | 4 | dotacion | 120 | 5 | 1 | 0 | 0 | Vehículo | Cañón 37 mm (Cañon Ligero; DC 3; DM 3; DL 2) | Tren Ligero / Desplegar(X) / Orientación Limitada |
| n_arellano_40 | Cañon Arellano 40mm | Cañon Ligero | 7 | 4 | dotacion | 115 | 5 | 1 | 0 | 0 | Vehículo | Cañón 40 mm (Cañon Ligero; DC 4; DM 4; DL 3) | Tren Ligero / Desplegar(X) / Orientación Limitada |
| n_cannone_65_17 | Cannone da 65/17mm | Cañon Ligero | 7 | 4 | dotacion | 135 | 5 | 0 | 0 | 0 | Vehículo | Cañón 65 mm (Cañon Ligero; DC 5; DM 5; DL 4) | Tren Mediano / Desplegar(X) / Orientación Lenta |
| n_cannone_47_32 | Cannone da 47/32 Mod.35 | Cañon Ligero | 7 | 4 | dotacion | 125 | 5 | 0 | 0 | 0 | Vehículo | Cañón 47 mm (Cañon Ligero; DC 4; DM 4; DL 3) | Tren Ligero / Desplegar(X) / Orientación Limitada |

**Carros de combate Nacionales**

| Id | Nombre | Tipo | P | Coste | Movimiento | TipoCobertura | Armas | Reglas | RF | RL | RT |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| n_l3 | CV-33/35 "L3" | Tanqueta | 8 | 95 | {"normal":25,"carretera":35} | Vehículo | Arma: Montaje dual de ametralladoras; Tipo: Normal; DC: 5; DM: 5; DL: 4; Reglas: | Maniobrable / Orientación Limitada / La gallina y los polluelos | 4 | 3 | 2 |
| n_l3_lf | CV-33/35 "Lf" | Tanqueta | 8 | 115 | {"normal":25,"carretera":35} | Vehículo | Arma: Lanzallamas; Tipo: Lanzallamas; DC: ; DM: ; DL: ; Reglas: / Arma: Ametralladora 8 mm; Tipo: Normal; DC: 4; DM: 4; DL: 3; Reglas: | Maniobrable / Orientación Limitada / La gallina y los polluelos | 4 | 3 | 2 |
| n_panzer_i | Panzer I Ausf A/B | Tanqueta | 7 | 100 | {"normal":20,"carretera":30} | Vehículo | Arma: Montaje dual de ametralladoras; Tipo: Normal; DC: 5; DM: 5; DL: 4; Reglas: | Maniobrable / Orientación Limitada / La gallina y los polluelos | 5 | 4 | 3 |
| n_panzer_i_breda | Panzer I Breda | Tanque Ligero | 7 | 140 | {"normal":15,"carretera":25} | Vehículo | Arma: Cañón 20 mm Breda; Tipo: Cañon Ligero; DC: 4; DM: 4; DL: 3; Reglas: | Orientación Rápida / La gallina y los polluelos | 5 | 4 | 3 |
| n_ft17_37 | Renault FT-17 (37mm) | Tanque Ligero | 7 | 130 | {"normal":10,"carretera":20} | Vehículo | Arma: Cañón 37 mm; Tipo: Cañon Ligero; DC: 3; DM: 3; DL: 2; Reglas: | Orientación Rápida / La gallina y los polluelos | 6 | 5 | 4 |
| n_t26_capturado | T-26 B (capturado) | Tanque Ligero | 7 | 190 | {"normal":20,"carretera":30} | Vehículo | Arma: Cañón 45 mm; Tipo: Cañon Ligero; DC: 4; DM: 4; DL: 3; Reglas: / Arma: Ametralladora DT 7,62 mm; Tipo: Normal; DC: 4; DM: 4; DL: 3; Reglas: | Orientación Rápida / La gallina y los polluelos | 6 | 5 | 4 |
| n_schneider_ca1 | Schneider CA-1 | Carro de asalto | 7 | 175 | {"normal":5,"carretera":10} | Vehículo | Arma: Cañón 75 mm corto; Tipo: Cañon Ligero; DC: 6; DM: 6; DL: 6; Reglas: / Arma: Montaje dual de ametralladoras; Tipo: Normal; DC: 5; DM: 5; DL: 4; Reglas: | Sobrecargado / Orientación Limitada / La gallina y los polluelos | 6 | 5 | 4 |
| n_trubia_a4 | Trubia A-4 | Tanque ligero experimental | 7 | 100 | {"normal":15,"carretera":25} | Vehículo | Arma: Montaje dual de ametralladoras; Tipo: Normal; DC: 5; DM: 5; DL: 4; Reglas: | Sobrecargado / Orientación Rápida / La gallina y los polluelos | 6 | 5 | 4 |

### Artillería Nacional

| Id | Nombre | Tipo | P | BajasMaximas | MoralTamano | Coste | Movimiento | CF | CL | CT | TipoCobertura | Armas | Reglas |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| n_mortero_valero_50 | Mortero Valero M-32 50mm | Mortero Ligero | 7 | 4 | dotacion | 85 | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Mortero 50 mm; Tipo: Mortero; DC: 4; DM: 4; DL: 3; Reglas: | Desplegar(X) / Orientación Rápida |
| n_mortero_valero_81 | Mortero Valero M-33 81mm | Mortero Medio | 7 | 4 | dotacion | 135 | 5 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Mortero 81 mm; Tipo: Mortero; DC: 5; DM: 5; DL: 4; Reglas: | Desplegar(X) / Tren Ligero / Orientación Limitada |
| n_schneider_70_16 | Schneider 70/16 modelo 1908 de montaña | Artillería Ligera | 7 | 4 | dotacion | 145 | 5 | 1 | 0 | 0 | Vehículo | Arma: Cañón 70 mm; Tipo: Artillería Ligera; DC: 5; DM: 5; DL: 4; Reglas: | Tren Mediano / Desplegar(X) / Orientación Lenta |
| n_schneider_75_28 | Schneider 75/28 mod 1906 | Artillería Ligera | 7 | 4 | dotacion | 175 | 5 | 1 | 0 | 0 | Vehículo | Arma: Cañón 75 mm; Tipo: Artillería Ligera; DC: 6; DM: 6; DL: 6; Reglas: | Tren Mediano / Desplegar(X) / Orientación Lenta |
| n_cannone_75_27 | Cannone da 75/27 Mod. 11 | Artillería Ligera | 7 | 4 | dotacion | 160 | 5 | 1 | 0 | 0 | Vehículo | Arma: Cannone da 75/27 Mod. 11; Tipo: Artillería Ligera; DC: 6; DM: 6; DL: 6; Reglas: | Tren Mediano / Desplegar(X) / Orientación Lenta |
| n_krupp_77_fk96 | Krupp FK 96 n.A. 77mm | Artillería Ligera | 7 | 4 | dotacion | 155 | 5 | 1 | 0 | 0 | Vehículo | Arma: Cañón 77 mm; Tipo: Artillería Ligera; DC: 6; DM: 6; DL: 5; Reglas: | Tren Mediano / Desplegar(X) / Orientación Lenta |
| n_obice_100_17 | Obice da 100/17 Mod. 14 | Artillería Media | 7 | 4 | dotacion | 185 | 0 | 1 | 0 | 0 | Vehículo | Arma: Obice da 100/17 Mod. 14; Tipo: Artillería Media; DC: 7; DM: 7; DL: 5; Reglas: | Tren Mediano / Desplegar(X) / Orientación Pesada |
| n_schneider_105_11 | Schneider 105/11 105mm | Artillería Media | 7 | 4 | dotacion | 175 | 0 | 1 | 0 | 0 | Vehículo | Arma: Obús 105 mm; Tipo: Artillería Media; DC: 7; DM: 7; DL: 5; Reglas: | Tren Mediano / Desplegar(X) / Orientación Pesada |
| n_vickers_105_22 | Vickers 105/22 105mm | Artillería Media | 7 | 4 | dotacion | 195 | 0 | 1 | 0 | 0 | Vehículo | Arma: Obús 105 mm; Tipo: Artillería Media; DC: 8; DM: 8; DL: 7; Reglas: | Tren Mediano / Desplegar(X) / Orientación Pesada |
| n_schneider_155_13 | Schneider 155/13 M1917 | Artillería Pesada | 7 | 4 | dotacion | 240 | 0 | 1 | 0 | 0 | Vehículo | Arma: Obús 155 mm; Tipo: Artillería Pesada; DC: 9; DM: 9; DL: 9; Reglas: | Tren Pesado / Desplegar(X) / Orientación Pesada |
| n_obice_149_12 | Obice da 149/12 Mod. 14 | Artillería Pesada | 7 | 4 | dotacion | 225 | 0 | 1 | 0 | 0 | Vehículo | Arma: Obús 149 mm; Tipo: Artillería Pesada; DC: 9; DM: 9; DL: 8; Reglas: | Tren Pesado / Desplegar(X) / Orientación Pesada |

**Aviación:** los perfiles de aviones se conservan como material de catálogo, pero las reglas aéreas no forman parte todavía del sistema jugable. Se implementarán después de futuras pruebas de campo.

### Aviones Nacionales

| Id | Nombre | Tipo | Estado | Jugable |
|---|---|---|---|---|
| n_avion_fiat_cr32 | Fiat CR.32 | Caza | Aplazado | false |
| n_avion_heinkel_he51 | Heinkel He 51 | Caza | Aplazado | false |
| n_avion_bf109 | Me-109 | Caza | Aplazado | false |
| n_avion_ju52_bomber | Junkers Ju 52/3m (bomber) | Bombardero pesado | Aplazado | false |
| n_avion_he111e | Heinkel He 111E | Bombardero pesado | Aplazado | false |
| n_avion_sm79 | Savoia-Marchetti SM.79 | Bombardero medio | Aplazado | false |

**Movimiento vigente de transportes:** Carro **15/20**, Camión **20/50** y Tractor **20/30**. Estos valores prevalecen sobre cualquier dato heredado que todavía aparezca en una tabla antigua.

### Transportes Nacionales

| Id | Nombre | Tipo | P | Coste | Movimiento | TipoCobertura | Armas | Reglas | RF | RL | RT |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| n_camion | Camión | Automovil | 7 | 10 | {"normal":20,"carretera":50} | Ninguna | | Transporte / Suministro(X) | 0 | 0 | 0 |
| n_carro | Carro | Transporte Hipomovil | 7 | 5 | {"normal":15,"carretera":20} | Ninguna | | Transporte Pequeño / Suministro(X) | 0 | 0 | 0 |
| n_tractor | Tractor | Tractor | 7 | 10 | {"normal":20,"carretera":30} | Ninguna | | Transporte Pequeño | 0 | 0 | 0 |

**Mejoras Republicanas**

| Id | Nombre | Coste |
|---|---|---|
| tirador_selecto | Tirador Selecto | 5 |
| ametralladora_ligera | Ametralladora Ligera | 10 |
| bombas_gasolina | Bombas de Gasolina | 5 |
| granadas_mano | Granadas de Mano | 5 |
| explosivos | Explosivos | 8 |
| subfusiles | Subfusiles | 8 |
| cascos | Cascos | 5 |
| veteranos | Veteranos | 5 |
| palas_improvisadas | Palas improvisadas | 2 |
| palas_reglamentarias | Palas reglamentarias | 3 |
| r_municion | Munición | 3 |

**Infantería Republicana**

| Id | Nombre | Coste | Tipo | P | BajasMaximas | MoralTamano | Movimiento | CF | CL | CT | TipoCobertura | Armas | Reglas |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| r_milicia_cnt | Sección Milicia CNT | 65 | inf | 5 | 12 | seccion | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Fusiles; Tipo: Normal; DC: 3; DM: 2; DL: 2; Reglas: | Fanático / Indisciplinados / Combate Callejero(X) |
| r_milicia_poum | Sección Milicia POUM | 60 | inf | 5 | 12 | seccion | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Fusiles; Tipo: Normal; DC: 3; DM: 2; DL: 2; Reglas: | Fanático / Disciplinados |
| r_milicia_pce_psuc | Sección Milicia PCE/PSUC | 80 | inf | 5 | 12 | seccion | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Fusiles; Tipo: Normal; DC: 3; DM: 2; DL: 2; Reglas: | LMG(X) / Comisario / Granadas de Mano |
| r_quinto_regimiento | Sección del Quinto Regimiento | 85 | inf | 5 | 12 | seccion | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Fusiles; Tipo: Normal; DC: 3; DM: 2; DL: 2; Reglas: | LMG(X) / Comisario / Granadas de Mano |
| r_quinto_regimiento_bien_equipada | Sección del Quinto Regimiento (bien equipada) | 100 | inf | 5 | 12 | seccion | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Fusiles; Tipo: Normal; DC: 3; DM: 2; DL: 2; Reglas: | LMG(X) / Subfusiles(X) / Disciplinados / Comisario / Granadas de Mano / Casco / Palas improvisadas |
| r_milicia_ugt_psoe | Sección Milicia UGT/PSOE | 60 | inf | 5 | 12 | seccion | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Fusiles; Tipo: Normal; DC: 3; DM: 2; DL: 2; Reglas: | Granadas de Mano |
| r_brigadas_internacionales | Sección de Brigadas Internacionales | 100 | inf | 5 | 12 | seccion | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Fusiles; Tipo: Normal; DC: 3; DM: 2; DL: 2; Reglas: | LMG(X) / Subfusiles(X) / Comisario / Casco |
| r_guardias_asalto | Sección de Guardias de Asalto | 110 | inf | 5 | 12 | seccion | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Fusiles; Tipo: Normal; DC: 3; DM: 2; DL: 2; Reglas: | LMG(X) / Subfusiles(X) / Granadas de Mano / Combate Callejero(X) |
| r_carabineros | Sección de Carabineros | 90 | inf | 5 | 12 | seccion | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Fusiles; Tipo: Normal; DC: 3; DM: 2; DL: 2; Reglas: | LMG(X) / Tirador Selecto / Casco / Granadas de Mano |
| r_gudaris | Sección de Gudaris | 65 | inf | 5 | 12 | seccion | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Fusiles; Tipo: Normal; DC: 3; DM: 2; DL: 2; Reglas: | Indisciplinados / Fanático / Granadas de Mano |
| r_zapadores | Sección de Zapadores | 115 | inf | 5 | 12 | seccion | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Fusiles; Tipo: Normal; DC: 3; DM: 2; DL: 2; Reglas: | Palas reglamentarias / Herramientas de Construcción / Explosivos |
| r_reconocimiento | Sección de Reconocimiento | 85 | inf | 5 | 12 | seccion | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Fusiles; Tipo: Normal; DC: 3; DM: 2; DL: 2; Reglas: | Reconocimiento / Granadas de Mano / Palas improvisadas / Movimiento Autónomo |
| r_caballeria | Escuadrón de Caballería | 90 | inf | 5 | 12 | seccion | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Fusiles; Tipo: Normal; DC: 3; DM: 2; DL: 2; Reglas: | Caballería / Reconocimiento / Carga / Movimiento Autónomo |
| r_infanteria_linea | Sección Infantería de Línea | 75 | inf | 5 | 12 | seccion | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Fusiles; Tipo: Normal; DC: 3; DM: 2; DL: 2; Reglas: | LMG(X) |
| r_infanteria_linea_bien_equipada | Sección Infantería de Línea (bien equipada) | 85 | inf | 5 | 12 | seccion | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Fusiles; Tipo: Normal; DC: 3; DM: 2; DL: 2; Reglas: | LMG(X) / Casco / Palas reglamentarias |

| Id | Nombre | Coste | Tipo | P | BajasMaximas | MoralTamano | Movimiento | CF | CL | CT | TipoCobertura | Armas | Reglas |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| r_oficial | Oficial | 40 | Ind | 10 | 2 | peana_pequena_independiente | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Pistola; Tipo: Normal; DC: ; DM: ; DL: ; Reglas: | Líder / Mando / Movimiento Autónomo |
| r_observador_artilleria | Observador Artillería | 35 | Ind | 10 | 2 | peana_pequena_independiente | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Pistola; Tipo: Normal; DC: ; DM: ; DL: ; Reglas: | |
| r_ametralladora_media_hotchkiss | Ametralladora Media (Hotchkiss) | 45 | Apoyo | 10 | 2 | peana_pequena_independiente | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Ametralladora media; Tipo: Normal; DC: 4; DM: 4; DL: 3; Reglas: | Desplegar(X) / Orientación Rápida |
| r_ametralladora_media_maxim | Ametralladora Media Maxim | 40 | Apoyo | 10 | 2 | peana_pequena_independiente | 10 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Ametralladora media; Tipo: Normal; DC: 4; DM: 4; DL: 3; Reglas: | Orientación Rápida / Desplegar(X) |
| r_comisario | Comisario | 25 | Ind | 10 | 2 | peana_pequena_independiente | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Pistola; Tipo: Normal; DC: ; DM: ; DL: ; Reglas: | Líder / Disciplina / Movimiento Autónomo |
| r_francotirador | Francotirador | 35 | Ind | 10 | 2 | peana_pequena_independiente | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Fusil de francotirador; Tipo: Normal; DC: 1; DM: 1; DL: 1; Reglas: | Tirador Selecto / Ocultación / Movimiento Autónomo |

**Armas anticarro Republicanas**

| Rule id | Nombre | Asalto d base infanteria | Asalto D vehiculo |
|---|---|---|---|
| granadas_mano | Granadas de Mano | 2 | 4 |
| bombas_gasolina | Bombas de Gasolina | 1 | 7 |
| explosivos | Explosivos | 1 | 8 |

**Vehículos ligeros Republicanos**

| Id | Nombre | Tipo | P | Coste | Movimiento | TipoCobertura | Armas | RF | RL | RT | Reglas |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| r_ba3_ba6 | BA-3 / BA-6 | Blindado ligero | 7 | 195 | {"normal":20,"carretera":35} | Vehículo | Arma: Cañón 45 mm; Tipo: Cañon Ligero; DC: 4; DM: 4; DL: 3; Reglas: / Arma: Montaje dual de ametralladoras; Tipo: Normal; DC: 5; DM: 5; DL: 4; Reglas: | 5 | 4 | 3 | Orientación Rápida / La gallina y los polluelos |
| r_fai | FAI | Blindado ligero | 7 | 75 | {"normal":25,"carretera":40} | Vehículo | Arma: Ametralladora 7,92 mm; Tipo: Normal; DC: 4; DM: 4; DL: 3; Reglas: | 3 | 2 | 2 | Reconocimiento / Orientación Rápida / La gallina y los polluelos |
| r_unl35 | UNL-35 | Blindado ligero civil | 7 | 95 | {"normal":20,"carretera":35} | Vehículo | Arma: Montaje dual de ametralladoras; Tipo: Normal; DC: 5; DM: 5; DL: 4; Reglas: | 4 | 3 | 2 | Reconocimiento / Orientación Rápida / La gallina y los polluelos |
| r_aac_1937_37 | AAC-1937 (37 mm) | Blindado ligero civil | 7 | 160 | {"normal":20,"carretera":35} | Vehículo | Arma: Cañón 37 mm; Tipo: Cañon Ligero; DC: 3; DM: 3; DL: 2; Reglas: / Arma: Montaje dual de ametralladoras; Tipo: Normal; DC: 5; DM: 5; DL: 4; Reglas: | 4 | 3 | 2 | Orientación Rápida / La gallina y los polluelos |
| r_bilbao_m32 | Bilbao M-32 | Blindado ligero civil | 7 | 80 | {"normal":20,"carretera":35} | Vehículo | Arma: Ametralladora 7,92 mm; Tipo: Normal; DC: 4; DM: 4; DL: 3; Reglas: | 4 | 3 | 2 | Transporte Pequeño / Troneras / Reconocimiento / Orientación Rápida / La gallina y los polluelos |
| r_tiznao_lmg | Tiznao LMG | Blindado ligero civil | 7 | 70 | {"normal":15,"carretera":30} | Vehículo | Arma: Ametralladora 7,92 mm; Tipo: Normal; DC: 4; DM: 4; DL: 3; Reglas: | 3 | 2 | 2 | Transporte / Troneras / Orientación Limitada |
| r_tiznao_37 | Tiznao 37mm | Blindado ligero civil | 7 | 125 | {"normal":25,"carretera":40} | Vehículo | Arma: Cañón 37 mm; Tipo: Cañon Ligero; DC: 3; DM: 3; DL: 2; Reglas: | 3 | 2 | 2 | Transporte Pequeño / Orientación Limitada |
| r_hispano_suiza_mc36_t26 | Hispano-Suiza MC-36 (torreta T-26) | Blindado ligero civil | 7 | 185 | {"normal":15,"carretera":30} | Vehículo | Arma: Cañón 45 mm; Tipo: Cañon Ligero; DC: 4; DM: 4; DL: 3; Reglas: / Arma: Ametralladora coaxial 7,62 mm; Tipo: Normal; DC: 4; DM: 4; DL: 3; Reglas: | 4 | 3 | 2 | Transporte Pequeño / Orientación Rápida / La gallina y los polluelos |

| Id | Nombre | Tipo | P | Coste | Movimiento | TipoCobertura | Armas | RF | RL | RT | Reglas |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| r_hispano_suiza_lmg | Hispano Suiza LMG | Blindado ligero civil | 7 | 85 | {"normal":15,"carretera":30} | Vehículo | Arma: Ametralladora 7,92 mm; Tipo: Normal; DC: 4; DM: 4; DL: 3; Reglas: | 4 | 3 | 2 | Transporte / Orientación Rápida / La gallina y los polluelos |
| r_tiznao_pesado | Tiznao Pesado | Blindado ligero civil | 7 | 25 | {"normal":10,"carretera":25} | Vehículo | | 4 | 2 | 2 | Transporte / Troneras / Sobrecargado |
| r_tiznao | Tiznao | Blindado ligero civil | 7 | 20 | {"normal":15,"carretera":30} | Vehículo | | 3 | 2 | 2 | Transporte / Troneras |
| r_naval_somua | Naval-Somua | Blindado ligero civil | 7 | 85 | {"normal":15,"carretera":30} | Vehículo | Arma: Ametralladora 7,92 mm; Tipo: Normal; DC: 4; DM: 4; DL: 3; Reglas: | 4 | 2 | 2 | Transporte Ampliado / Troneras / Orientación Rápida / La gallina y los polluelos |
| r_aac_1937_45 | AAC-1937 (45 mm) | Blindado ligero civil | 7 | 185 | {"normal":20,"carretera":35} | Vehículo | Arma: Cañón 45 mm; Tipo: Cañon Ligero; DC: 4; DM: 4; DL: 3; Reglas:<br>Arma: Montaje dual de ametralladoras; Tipo: Normal; DC: 5; DM: 5; DL: 4; Reglas: | 4 | 3 | 2 | Orientación Rápida / La gallina y los polluelos |
| r_aac_1937_mg | AAC-1937 (ametralladoras) | Blindado ligero civil | 7 | 90 | {"normal":20,"carretera":35} | Vehículo | Arma: Montaje dual de ametralladoras; Tipo: Normal; DC: 5; DM: 5; DL: 4; Reglas: | 4 | 3 | 2 | Orientación Rápida / La gallina y los polluelos |
| r_tractor_benach | Tractor Benach | Tractor blindado | 7 | 65 | {"normal":10,"carretera":20} | Vehículo | Arma: Ametralladora 7,92 mm; Tipo: Normal; DC: 4; DM: 4; DL: 3; Reglas: | 3 | 2 | 2 | Sobrecargado / Orientación Limitada / La gallina y los polluelos |
| r_tiznao_torras_ascaso | Tiznao Torras (Columna Ascaso) | Blindado ligero civil | 7 | 20 | {"normal":15,"carretera":30} | Vehículo | | 3 | 2 | 2 | Transporte / Troneras / La gallina y los polluelos |
| r_tiznao_mtm_durruti | Tiznao MTM (Columna Durruti) | Blindado ligero civil | 7 | 70 | {"normal":15,"carretera":30} | Vehículo | Arma: Ametralladora 7,92 mm; Tipo: Normal; DC: 4; DM: 4; DL: 3; Reglas: | 3 | 2 | 2 | Transporte / Troneras / Orientación Limitada / La gallina y los polluelos |

**Antiaéreos Republicanos**

| Id | Nombre | Tipo | P | BajasMaximas | MoralTamano | Coste | Movimiento | CF | CL | CT | TipoCobertura | Armas | Reglas |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| r_oerlikon_20 | 2 cm Oerlikon | Cañon AA ligero | 7 | 4 | dotacion | 75 | 5 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Cañón 20 mm; Tipo: Cañon AA ligero; DC: 4; DM: 4; DL: 3; Reglas: | Tren Ligero / Desplegar(X) / Orientación Rápida |
| r_bofors_40_l60 | 4 cm Bofors L/60 | Cañon AA ligero | 7 | 4 | dotacion | 90 | 0 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Cañón 40 mm; Tipo: Cañon AA ligero; DC: 5; DM: 5; DL: 5; Reglas: | Tren Ligero / Desplegar(X) / Orientación Rápida |
| r_sovietico_3k_76 | 76,2mm 3-K | Cañon AA pesado | 7 | 4 | dotacion | 130 | 0 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Cañón 76 mm; Tipo: Cañon AA pesado; DC: 6; DM: 6; DL: 6; Reglas: | Tren Mediano / Desplegar(X) / Pesada / Orientación Rápida |

**Cañones antitanque Republicanos**

| Id | Nombre | Tipo | P | BajasMaximas | MoralTamano | Coste | Movimiento | CF | CL | CT | TipoCobertura | Armas | Reglas |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| r_puteaux_37_trp | 37mm TRP (Puteaux) | Cañon Ligero | 7 | 4 | dotacion | 110 | 5 | 1 | 0 | 0 | Vehículo | Arma: Cañón 37 mm; Tipo: Cañon Ligero; DC: 3; DM: 3; DL: 2; Reglas: | Desplegar(X) / Tren Ligero / Orientación Limitada |
| r_arellano_40 | Cañon Arellano 40mm | Cañon Ligero | 7 | 4 | dotacion | 115 | 5 | 1 | 0 | 0 | Vehículo | Arma: Cañón 40 mm; Tipo: Cañon Ligero; DC: 4; DM: 4; DL: 3; Reglas: | Tren Ligero / Desplegar(X) / Orientación Limitada |
| r_19k_45 | 45mm M-32 (19-K) | Cañon Ligero | 7 | 4 | dotacion | 130 | 5 | 1 | 0 | 0 | Vehículo | Arma: Cañón 45 mm; Tipo: Cañon Ligero; DC: 4; DM: 4; DL: 3; Reglas: | Tren Ligero / Desplegar(X) / Orientación Limitada |
| r_bofors_37_wz36 | Bofors 37 mm wz.36 | Cañon Ligero | 7 | 4 | dotacion | 120 | 5 | 1 | 0 | 0 | Vehículo | Arma: Cañón 37 mm; Tipo: Cañon Ligero; DC: 3; DM: 3; DL: 2; Reglas: | Tren Ligero / Desplegar(X) / Orientación Limitada |
| r_hotchkiss_37_corto | Hotchkiss 37 corto de acompañamiento | Cañon Ligero | 7 | 4 | dotacion | 105 | 5 | 0 | 0 | 0 | Vehículo | Arma: Cañón 37 mm; Tipo: Cañon Ligero; DC: 3; DM: 3; DL: 2; Reglas: | Tren Ligero / Desplegar(X) / Orientación Limitada |

**Carros de combate Republicanos**

| Id | Nombre | Tipo | P | Coste | Movimiento | TipoCobertura | Armas | Reglas | RF | RL | RT |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| r_t26_b | T-26 B | Tanque Ligero | 7 | 190 | {"normal":20,"carretera":30} | Vehículo | Arma: Cañón 45 mm; Tipo: Cañon Ligero; DC: 4; DM: 4; DL: 3; Reglas: — / Arma: Ametralladora DT 7,62 mm; Tipo: Normal; DC: 4; DM: 4; DL: 3; Reglas: — | Orientación Rápida / La gallina y los polluelos | 6 | 5 | 4 |
| r_bt5 | BT-5 | Tanque Ligero | 7 | 210 | {"normal":25,"carretera":35} | Vehículo | Arma: Cañón 45 mm; Tipo: Cañon Ligero; DC: 4; DM: 4; DL: 3; Reglas: — / Arma: Ametralladora DT 7,62 mm; Tipo: Normal; DC: 4; DM: 4; DL: 3; Reglas: — | Maniobrable / Blindaje Inclinado / Orientación Rápida / La gallina y los polluelos | 6 | 5 | 4 |
| r_ft17_37 | Renault FT-17 (37mm) | Tanque Ligero | 7 | 130 | {"normal":10,"carretera":20} | Vehículo | Arma: Cañón 37 mm; Tipo: Cañon Ligero; DC: 3; DM: 3; DL: 2; Reglas: — | Orientación Rápida / La gallina y los polluelos | 6 | 5 | 4 |
| r_ft17_lmg | Renault FT-17 LMG | Tanque Ligero | 7 | 95 | {"normal":10,"carretera":20} | Vehículo | Arma: Ametralladora 8 mm; Tipo: Normal; DC: 4; DM: 4; DL: 3; Reglas: — | Orientación Rápida / La gallina y los polluelos | 6 | 5 | 4 |
| r_trubia_naval | Trubia Naval | Tanqueta | 7 | 90 | {"normal":20,"carretera":30} | Vehículo | Arma: Montaje dual de ametralladoras; Tipo: Normal; DC: 5; DM: 5; DL: 4; Reglas: — | Sobrecargado / Orientación Limitada / La gallina y los polluelos | 5 | 3 | 3 |
| r_schneider_ca1 | Schneider CA-1 | Carro de asalto | 7 | 175 | {"normal":5,"carretera":10} | Vehículo | Arma: Cañón 75 mm corto; Tipo: Cañon Ligero; DC: 6; DM: 6; DL: 6; Reglas: — / Arma: Montaje dual de ametralladoras; Tipo: Normal; DC: 5; DM: 5; DL: 4; Reglas: — | Sobrecargado / Orientación Limitada / La gallina y los polluelos | 6 | 5 | 4 |
| r_trubia_a4 | Trubia A-4 | Tanque ligero experimental | 7 | 100 | {"normal":15,"carretera":25} | Vehículo | Arma: Montaje dual de ametralladoras; Tipo: Normal; DC: 5; DM: 5; DL: 4; Reglas: — | Sobrecargado / Orientación Rápida / La gallina y los polluelos | 6 | 5 | 4 |

### Artillería Republicana

| Id | Nombre | Tipo | P | BajasMaximas | MoralTamano | Coste | Movimiento | CF | CL | CT | TipoCobertura | Armas | Reglas | RF | RL | RT |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| r_mortero_valero_50 | Mortero Valero M-32 50mm | Mortero Ligero | 7 | 4 | dotacion | 85 | 15 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Mortero 50 mm; Tipo: Mortero; DC: 4; DM: 4; DL: 3; Reglas: | Desplegar(X) / Orientación Rápida | | | |
| r_mortero_valero_81 | Mortero Valero M-33 81mm | Mortero Medio | 7 | 4 | dotacion | 135 | 5 | 0 | 0 | 0 | Ninguna | Arma: Mortero 81 mm; Tipo: Mortero; DC: 5; DM: 5; DL: 4; Reglas: | Desplegar(X) / Tren Ligero / Orientación Limitada | | | |
| r_schneider_70_16 | Schneider 70/16 modelo 1908 de montaña | Artillería Ligera | 7 | 4 | dotacion | 145 | 5 | 1 | 0 | 0 | Vehículo | Arma: Cañón 70 mm; Tipo: Artillería Ligera; DC: 5; DM: 5; DL: 4; Reglas: | Tren Mediano / Desplegar(X) / Orientación Lenta | | | |
| r_schneider_75_28 | Schneider 75/28 mod 1906 | Artillería Ligera | 7 | 4 | dotacion | 175 | 5 | 1 | 0 | 0 | Vehículo | Arma: Cañón 75 mm; Tipo: Artillería Ligera; DC: 6; DM: 6; DL: 6; Reglas: | Tren Mediano / Desplegar(X) / Orientación Lenta | | | |
| r_putilov_76 | Putilov M-1902/30 76mm | Artillería Ligera | 7 | 4 | dotacion | 180 | 5 | 1 | 0 | 0 | Vehículo | Arma: Cañón 76 mm; Tipo: Artillería Ligera; DC: 6; DM: 6; DL: 6; Reglas: | Tren Mediano / Desplegar(X) / Orientación Lenta | | | |
| r_schneider_105_11 | Schneider 105/11 105mm | Artillería Media | 7 | 4 | dotacion | 175 | 0 | 1 | 0 | 0 | Vehículo | Arma: Obús 105 mm; Tipo: Artillería Media; DC: 7; DM: 7; DL: 5; Reglas: | Tren Mediano / Desplegar(X) / Orientación Pesada | | | |
| r_vickers_105_22 | Vickers 105/22 105mm | Artillería Media | 7 | 4 | dotacion | 195 | 0 | 1 | 0 | 0 | Vehículo | Arma: Obús 105 mm; Tipo: Artillería Media; DC: 8; DM: 8; DL: 7; Reglas: | Tren Mediano / Desplegar(X) / Orientación Pesada | | | |
| r_arisaka_107 | Cañón Arisaka 107mm (Meiji 38 / M1905 mod.) | Artillería Media | 7 | 4 | dotacion | 205 | 0 | 1 | 0 | 0 | Vehículo | Arma: Cañón 107 mm; Tipo: Artillería Media; DC: 8; DM: 8; DL: 8; Reglas: | Tren Mediano / Desplegar(X) / Orientación Pesada | | | |
| r_vickers_114 | Vickers-Armstrong 114mm QF 4.5" | Artillería Media | 7 | 4 | dotacion | 195 | 0 | 1 | 0 | 0 | Vehículo | Arma: Obús 114 mm; Tipo: Artillería Media; DC: 8; DM: 8; DL: 7; Reglas: | Tren Mediano / Desplegar(X) / Orientación Pesada | | | |
| r_schneider_155_13 | Schneider 155/13 M1917 | Artillería Pesada | 7 | 4 | dotacion | 240 | 0 | 1 | 0 | 0 | Vehículo | Arma: Obús 155 mm; Tipo: Artillería Pesada; DC: 9; DM: 9; DL: 9; Reglas: | Tren Pesado / Desplegar(X) / Orientación Pesada | | | |
| r_tren_blindado_artillado | Tren blindado artillado | Vehículo ferroviario blindado | 7 | | | 210 | 0 | | | | Vehículo | Arma: Vickers-Terni 75/27 Mod. 1911; Tipo: Artillería Ligera; DC: 6; DM: 6; DL: 6; Reglas:<br>Arma: Vickers-Terni 75/27 Mod. 1911; Tipo: Artillería Ligera; DC: 6; DM: 6; DL: 6; Reglas:<br>Arma: Ametralladora pesada; Tipo: Normal; DC: 4; DM: 4; DL: 3; Reglas: | Tren Blindado | 6 | 5 | 5 |

### Aviones Republicanos

| Id | Nombre | Tipo | Estado | Jugable |
|---|---|---|---|---|
| r_avion_ni_52 | Ni-52 | Caza | Aplazado | false |
| r_avion_i_15_chato | Polikarpov I-15 "Chato" | Caza | Aplazado | false |
| r_avion_i_16_mosca | Polikarpov I-16 "Mosca" | Caza | Aplazado | false |
| r_avion_sb_2 | Tupolev SB-2 | Bombardero medio | Aplazado | false |
| r_avion_r_z_natacha | Polikarpov R-Z "Natacha" | Bombardero ligero | Aplazado | false |

### Transportes Republicanos

| Id | Nombre | Tipo | P | Coste | Movimiento | TipoCobertura | Armas | Reglas | RF | RL | RT |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| r_camion | Camión | Automovil | 7 | 10 | {"normal":20,"carretera":50} | Ninguna | | Transporte / Suministro(X) | 0 | 0 | 0 |
| r_carro | Carro | Transporte Hipomovil | 7 | 5 | {"normal":15,"carretera":20} | Ninguna | | Transporte Pequeño / Suministro(X) | 0 | 0 | 0 |
| r_tractor | Tractor | Tractor | 7 | 10 | {"normal":20,"carretera":30} | Ninguna | | Transporte Pequeño | 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 | Descripcion |
|---|---|
| Movimiento Autónomo | Esta unidad puede ejecutar Movimiento como Acción Autónoma: no necesita recibir una Orden ni gastar dados de órdenes. Ejecutar esta Acción Autónoma consume su activación normal de la ronda y no concede ninguna acción adicional. |
| Sobrecargado | Esta unidad está sobrecargada para su tren de rodaje. Cualquier terreno que no sea Carretera, Poblado o Ciudad es Terreno Difícil (1) para ella; Bosque es Terreno Difícil (2). Los dados de Operaciones usados para pagar este coste se gastan y no conceden bonificación de Movimiento. |
| Maniobrable | Este blindado puede ejecutar giros de 90º como si fuera un vehículo ligero. |
| Pesada | Este arma es muy pesada y sólo se puede transportar por un tractor de artillería. Cualquier terreno que no sea Carretera, Poblado o Ciudad es Terreno Difícil (2) para la pieza; Bosque es Terreno Difícil (3). |
| Tren Ligero | Regla logística de remolque y Reubicar Batería. Además, Bosque es Terreno Difícil (1) para esta pieza. |
| Tren Mediano | Regla logística de remolque y Reubicar Batería. Cualquier terreno que no sea Carretera, Poblado o Ciudad es Terreno Difícil (1) para esta pieza; Bosque es Terreno Difícil (2). |
| Tren Pesado | Regla logística de remolque y Reubicar Batería. Cualquier terreno que no sea Carretera, Poblado o Ciudad es Terreno Difícil (2) para esta pieza; Bosque es Terreno Difícil (3). |
| Desplegar(X) | Habilita la acción bidireccional Desplegar/Replegar. X determina los tokens base obtenidos por ejecución. Desplegar pasa a configuración operativa y Replegar a configuración móvil. En piezas, morteros y armas pesadas, Desplegada es necesaria para Disparar y Replegada para mover con Mov o ser remolcada. Después de moverse permanecen Replegadas. La transición bloquea otras acciones hasta completarse, salvo prioridad de Panicked o Aturdido; los tokens pertenecen a la pieza y se conservan si cambia su dotación. Desplegar(X) no modifica Mov. |
| Caballería | Estas tropas disponen de caballos y pueden combatir montadas o a pie. Utilizan Desplegar/Replegar para desmontar y montar. Cuando están montadas no pueden entrar en edificios ni asaltar unidades dentro de edificios. |
| Líder | Cuando esta unidad se activa genera dados de órdenes según su Calidad. Durante el turno activo puede dedicar su acción a Dar órdenes y emitir órdenes Reagrupar. Cada orden requiere al menos un dado y puede recibir varios. Si también posee Mando, los dados se generan una sola vez. |
| Fanático | Usa la Moral del nivel de Calidad inmediatamente superior, con tope en Élite. Como excepción específica a Panicked puede ejecutar Reagrupar como Acción Autónoma aunque esté Panicked; no cancela las demás conductas obligatorias de Panicked. |
| Supresión | La Supresión se registra mediante tokens acumulativos. Las unidades no vehiculares usan Pinned/Panicked y los Vehículos usan Aturdido/Panicked con independencia de que estén representados sobre el tapete principal o en la retaguardia. La ubicación fuera del tapete no crea inmunidades ni una máquina de estados distinta. |
| Pinned | Estado de unidades no vehiculares. No permite Movimiento salvo Retirada; no prohíbe acciones sin Movimiento. Una dotación Pinned no puede Desatascar porque Desatascar es una acción de Movimiento. |
| Aturdido | Estado exclusivo de Vehículos. Sólo permite Retirada voluntaria o Reagrupar. Reagrupar es Acción Autónoma para Vehículos. Interrumpe Desplegar/Replegar conservando tokens. Si un Vehículo Atascado o Inmovilizado ejecuta Retirada, la tripulación lo abandona y queda fuera de combate. |
| Panicked | Estado de una unidad con alta Supresión. No puede ejecutar acciones voluntarias, órdenes, Acciones Autónomas ni Reacciones salvo excepciones expresas. Las unidades no vehiculares en abierto deben Retirarse; si ya están en Cobertura deben Cubrirse cuando corresponda. Las dotaciones abandonan la pieza. Los Vehículos deben Retirarse y, si no pueden hacerlo por Atasco/Inmovilización o falta de maniobra legal, son abandonados. Panicked tiene prioridad sobre Desplegar/Replegar incompleto. |
| Reagrupar | Acción Autónoma que elimina Supresión. También puede ejecutarse mediante Orden de una unidad con Líder. Si la unidad es Infantería queda además A Cubierto; los Vehículos no obtienen ese efecto. |
| Disciplinados | Cuando una unidad aliada dentro de su línea de visión entra en Panicked, mejora el chequeo de Moral provocado por ese suceso. |
| Terror(X) | Las unidades bajo ataque de esta unidad sufren un penalizador X a los chequeos de Moral que deban realizar. Terror no provoca por sí mismo un chequeo. |
| Indisciplinados | Cuando una unidad aliada dentro de su línea de visión entra en Panicked, empeora el chequeo de Moral provocado por ese suceso. |
| Comisario | Las unidades con esta regla pueden beneficiarse de Disciplina si están en coherencia de mando de un oficial con dicha regla. |
| Combate Callejero(X) | Modifica el D base de Asalto dentro de pueblos, ciudades o edificios. |
| Troneras | Permite disparar a una unidad embarcada desde el Grupo de Transportes. Se usa la capacidad de fuego de los Transportes con Troneras y Línea de Visión. La peana pequeña de mando de una Sección nunca dispara y cada peana grande original que no participe aplica Disparo limitado. El Grupo consume su activación al disparar. |
| Asalto(X) | Modifica el D base de Asalto si la unidad no ha recibido fuego defensivo antes de entrar en contacto. |
| Subfusiles(X) | Representa una proporción creciente de soldados que sustituyen fusiles por subfusiles. Los niveles son absolutos y no se suman entre sí. No añade directamente D reducido. |
| Lanzallamas | Sólo modifica el disparo a Corta y se combina de forma aditiva con LMG(X) y Subfusiles(X). El modificador de D reducido es directo. |
| LMG(X) | Representa un número literal de ametralladoras ligeras en la sección. Los niveles son absolutos y no se suman entre sí. No modifica I Preciso. Las secciones con al menos una LMG usan la fórmula específica de D reducido para ametralladoras; su incremento no se acumula por cada LMG. |
| Casco | Reduce las bajas finales causadas por ataques HE, tanto en Tiro tenso como indirecto. No modifica I, D ni Cobertura. |
| Bombas de Gasolina | Equipo de Asalto contra infantería y Vehículos. |
| Explosivos | Equipo de Asalto contra infantería y Vehículos. |
| Granadas de Mano | Equipo de Asalto contra infantería y Vehículos. |
| Carga | Permite cargar cuando la unidad está montada y modifica el D base de Asalto si no recibió fuego defensivo. |
| Superioridad Aérea(X) | Regla reservada para el futuro subsistema de Aviación. |
| Defensa Aérea(X) | Regla reservada para el futuro subsistema de Aviación. |
| Reconocimiento | Amplía la detección de unidades ocultas. |
| Mando | Cuando esta unidad se activa genera dados de órdenes según su Calidad. Puede dedicar su acción a Dar órdenes y emitir Órdenes para acciones generales excepto Reagrupar. Cada orden requiere al menos un dado y puede recibir varios. Si también posee Líder, los dados se generan una sola vez. |
| Disciplina | Otorga Fanático a unidades amigas con Comisario dentro de alcance. |
| Herramientas de Construcción | Permite construir posiciones defensivas y trincheras según fortificaciones e ignora penalizaciones específicas de construcción en terreno complicado. |
| Cavar(X) | Habilita Atrincherarse. X sustituye la ganancia base de tokens; el modificador de la acción se suma después. Los tokens permanecen en la posición aunque se interrumpa el trabajo o la unidad se marche. |
| Tirador Selecto | Mejora Disparo Apuntado sin cambiar su penalización de INI. |
| Disparo Apuntado | Acción de disparo que requiere Orden y resuelve inmediatamente un ataque de Fuego Preciso. No puede utilizarse con Fuego de Área; el modificador de la acción se incorpora a M. |
| Ocultación | Al final de la ronda, si la unidad está en terreno con Ocultación y está en condiciones de realizar Movimiento, puede volver a Niebla de guerra. Ocultarse no es acción ni Movimiento. Pinned, Panicked, Inmovilizada u otra restricción que impida Movimiento lo bloquean. Si estaba A Cubierto pierde ese estado. |
| Veteranía | Aumenta la Calidad una categoría, con tope en Elite. |
| Transporte | Transporte normal. Las capacidades de varios Transportes de un Grupo se suman. La capacidad se comprueba al embarcar y no se recalcula durante ese embarque. Embarcar/Desembarcar utilizan Desplegar(3). Transportes y pasajeros embarcados forman un único Grupo con una activación y Supresión común. Los pasajeros no son blancos independientes. Dañado, componentes, Inmovilizado y destrucción pertenecen al modelo. Al destruirse un Transporte con pasajeros se resuelven las bajas definidas abajo; el propietario las reparte entre unidades embarcadas. Si queda algún Transporte, el Grupo continúa sin recalcular capacidad; al destruirse el último, los supervivientes desembarcan. El remolque de piezas se cuenta aparte de la capacidad interior. |
| Transporte Pequeño | Variante de Transporte con menor capacidad. Utiliza las reglas generales de Grupo de Transportes y no concede Suministro por sí misma. |
| Transporte Ampliado | Variante de Transporte con mayor capacidad. Utiliza las reglas generales de Grupo de Transportes y no concede Suministro por sí misma. |
| Palas improvisadas | Equipo de excavación ligero. |

| Nombre | Descripcion |
|---|---|
| Palas reglamentarias | Equipo de excavación reglamentario. |
| Munición(X) | X fija una reserva explícita de puntos de Munición cuando una mejora o escenario la modifique. |
| Orientación Rápida | Regla de orientación y seguimiento para disparo. |
| Orientación Limitada | Regla de orientación y seguimiento para disparo. |
| Orientación Lenta | Regla de orientación y seguimiento para disparo. La penalización adicional de seguimiento no se aplica al Tiro indirecto. |
| Orientación Pesada | Regla de orientación y seguimiento para disparo. La penalización adicional de seguimiento no se aplica al Tiro indirecto. |
| Suministro(X) | La unidad transporta hasta X puntos de Munición y puede transferirlos inmediatamente a una unidad a distancia Corta hasta la capacidad máxima del receptor. Para montar/recoger un Depósito usa Desplegar(1). |
| Depósito de Munición | Depósito asociado al Carro o Camión que lo creó. Las unidades a distancia Corta pueden abastecerse desde su stock. Al recogerlo, la Munición restante vuelve al transporte. Los Porteadores supervivientes se conservan. |
| Porteador de Munición | Unidad de peana pequeña que lleva Munición desde un Depósito hasta un receptor. Puede ejecutar Movimiento como Acción Autónoma; la carga se pierde si es eliminado antes de entregarla y los Porteadores eliminados no se regeneran. |
| Observar | Elige un blanco y coloca un token. Durante la ronda siguiente, el primer disparo propio normal de esa unidad contra ese blanco obtiene el bonificador y consume el token. No beneficia Reacciones y caduca al final de la ronda siguiente si no se usa. El modificador de la acción modifica el bonificador almacenado. |
| Fuego Preparado | Coloca un marcador. El próximo Disparo de Reacción obtiene el bonificador y consume el marcador. Se pierde si la unidad realiza antes otra acción distinta de ese Disparo de Reacción. El modificador de la acción modifica el bonificador almacenado. |
| La gallina y los polluelos | Sólo los Vehículos que incluyan expresamente esta regla pueden coordinarse así. Un vehículo de mando con Oficial embarcado puede extender una orden a los demás vehículos del pelotón con esta regla que estén en coherencia al emitirla. La coherencia se comprueba una vez. Los Vehículos resuelven la orden uno a uno. Si la orden tiene penalizador lo sufren todos; si tiene bonificador sólo lo recibe el vehículo de mando. |
| Blindaje Inclinado | El blindaje frontal inclinado desvía impactos marginales. |
| Tren Blindado | Vehículo ferroviario blindado que puede actuar como batería de retaguardia. Siempre utiliza Emplazamiento Campo abierto y no roba fichas de Emplazamiento. Como Vehículo usa normalmente Supresión, Aturdido, Panicked y el sistema de daño vehicular; estar representado fuera del tapete principal no crea inmunidades. Tras su último bombardeo del turno puede realizar una Reubicación inmediata que no es acción ni consume una segunda activación. La Reubicación termina al final de ese turno; conserva su propia solución si mantiene objetivo e invalida la solución enemiga sobre la posición anterior. |

## 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. Tamaños de peana y unidades independientes de Infantería

Las expresiones **peana pequeña** y **peana grande** describen únicamente el **tamaño físico de la peana**. No indican por sí mismas cuántos soldados representa la miniatura ni cuántos puntos de baja posee la unidad.

- **Peana pequeña:** se utiliza para Oficiales, Comisarios, Observadores de Artillería, Francotiradores, Porteadores, Ametralladoras Medias/Pesadas y otros elementos equivalentes. También puede utilizarse para la peana de mando de una Sección o para representar físicamente determinadas piezas pequeñas. Cuando una unidad independiente está representada por una única peana pequeña, utiliza normalmente **P10** y dispone normalmente de **2 puntos de baja**, salvo que su perfil o una regla indiquen otra cosa.
- **Peana grande:** se utiliza para las peanas de combate de una Sección y para las **dotaciones** de cañones y morteros. Una dotación es una unidad independiente de Infantería que sirve una pieza, utiliza normalmente **P7** y dispone normalmente de **4 puntos de baja**.

Las Ametralladoras Medias/Pesadas **no tienen una dotación separada**: su peana pequeña representa conjuntamente el arma y sus servidores. Sólo los **cañones y morteros** utilizan una peana de dotación separada.

Se abandonan las denominaciones mecánicas **«Peana individual»** y **«Equipo pequeño»**. En las reglas se empleará directamente **peana pequeña**, **peana grande** y **dotación** según corresponda. Ninguno de estos términos implica una cantidad fija de hombres.

La distancia estándar de Movimiento de una unidad independiente representada por una **peana pequeña** es **15 cm**, salvo que su perfil indique otra cosa. Las **dotaciones** utilizan el Movimiento indicado por su perfil o por las reglas de la pieza que sirven.

### 2. Secciones de infantería

Una Sección dispone de **3 peanas grandes de combate** y **1 peana pequeña de mando** y tiene **12 puntos de baja como unidad**. Los puntos de baja pertenecen a la Sección, no a cada peana por separado: al alcanzar 4 y 8 bajas se retira una peana grande de combate; al alcanzar **12 o más** se retira la tercera y la Sección queda destruida, incluida su peana de mando. La peana de mando no posee una reserva independiente de puntos de baja porque no constituye una unidad separada.

La **posición de una Sección** es la posición de su **peana de mando**, salvo cuando una regla indique expresamente que debe comprobarse la posición de una peana concreta, como ocurre con la Línea de Visión, la Cobertura o el contacto de Asalto.

Para mover una Sección:

1. **Mueve la peana de mando.** La peana de mando puede desplazarse hasta la distancia de Movimiento de la Sección, normalmente **15 cm**, modificada por los dados de **Operaciones** gastados, por Fricción y por cualquier otra regla aplicable.
2. **Recoloca el resto de peanas.** Una vez fijada la posición final de la peana de mando, todas las demás peanas de la Sección se recolocan libremente de forma que cada una termine a **10 cm o menos de la peana de mando**.

Las demás peanas **no tienen una distancia máxima de recorrido propia durante esta recolocación**. Pueden desplazarse la distancia física que sea necesaria; lo que importa es que su posición final sea legal y se encuentre a 10 cm o menos de la peana de mando.

No existe una peana guía distinta de la peana de mando, no se forma una cadena de coherencia entre peanas y ninguna regla impide que una peana recolocada termine por delante de la posición que ocupaba anteriormente otra peana.

### 3. Vehículos ligeros y piezas movidas por su dotación

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

- **Movimiento rectilíneo:** 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 forma parte de la misma acción de Movimiento.
- **Carreteras:** cuando se desplazan por carreteras 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 máxima de Movimiento.

El **atributo Mov de la ficha es la única fuente de la distancia de Movimiento propia** de una pieza, mortero o arma pesada. Las antiguas reglas Fácilmente Transportable, Transportable y Parcialmente Transportable quedan obsoletas: ya no modifican la distancia ni distinguen tipos de terreno.

Una pieza con **Mov 0** no puede desplazarse por su propia dotación y necesita el medio de remolque que indiquen sus reglas de Tren. Una pieza con Mov superior a 0 puede ejecutar Movimiento hasta ese valor, salvo las restricciones normales que le sean aplicables.

Las piezas, morteros y armas pesadas que dispongan de **Desplegar(X)** utilizan sus dos configuraciones de la siguiente forma:

- para **Disparar**, la unidad debe estar **Desplegada**;
- antes de ejecutar **Movimiento** con su Mov o de ser remolcada, debe completar un **Repliegue**;
- después de moverse permanece Replegada y debe completar un nuevo Despliegue antes de volver a disparar;
- al comenzar la partida, cada pieza puede comenzar **Desplegada o Replegada**, a elección de su propietario.

**Desplegar(X)** habilita la acción **Desplegar/Replegar** y determina la cantidad de tokens obtenidos en cada ejecución. No modifica la distancia de Movimiento: ésta la determina siempre el atributo Mov de la ficha.

No se aplica una diferencia adicional de terreno entre las antiguas categorías Transportable y Parcialmente Transportable.

**Atascado pertenece a la pieza, no a su dotación.** La dotación es una **unidad de Infantería P7**, representada por una peana grande y normalmente con **4 puntos de baja**, y puede quedar Pinned o Panicked sin que esos estados se apliquen a la pieza.

La **dotación es la unidad que se activa, recibe órdenes, recibe bajas y ejecuta las acciones** asociadas a una pieza. La pieza no dispone de una activación ni de puntos de baja independientes: es el arma/equipo de su dotación. Cuando se dispara contra una pieza servida, el blanco mecánico es su **dotación**; los valores **CF/CL/CT** de la pieza proporcionan la Cobertura direccional indicada contra ese ataque. Disparar con la pieza, moverla mediante su atributo Mov, Desatascarla y Desplegarla/Replegarla son acciones ejecutadas por la dotación y utilizan su única activación de la ronda. **Esta misma relación entre pieza y dotación se mantiene si la batería está representada en la retaguardia fuera del tapete principal.** La ubicación de la batería no cambia las reglas de su pieza ni de su dotación.

Si la dotación ejecuta una **Retirada**, voluntaria u obligatoria, **abandona siempre la pieza** y se retira como una unidad de Infantería normal. Si entra en **Panicked**, abandona igualmente la pieza antes de resolver el resto de su comportamiento de Panicked.

La pieza conserva cualquier estado propio, incluido Atascada o Inmovilizada, y no puede actuar mientras permanezca sin dotación. Una pieza abandonada permanece como equipo sobre el terreno y no se convierte en una unidad independiente. Los tokens de **Despliegue/Repliegue pertenecen a la pieza**: permanecen con ella aunque la dotación la abandone y pueden continuarse posteriormente.

Una dotación que no esté sirviendo ninguna pieza puede hacerse cargo de una **pieza abandonada** entrando en contacto con ella. El Movimiento utilizado para entrar en contacto es la acción de esa ronda; a partir de su siguiente activación esa dotación pasa a servir la pieza y puede utilizarla normalmente, conservando los estados y tokens que la pieza tuviera. La dotación original puede recuperarla del mismo modo si vuelve a entrar en contacto.

### 4. Vehículos pesados y piezas remolcadas

Los vehículos pesados siguen las mismas reglas generales de Movimiento que 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 a lo largo de carreteras siguiendo su trazado sin restricción angular, sin exceder nunca su distancia máxima de Movimiento.

Las piezas que necesiten ser remolcadas **no utilizan una distancia de Movimiento propia mientras están siendo transportadas**: su desplazamiento depende del vehículo que las remolca y de las reglas especiales de la pieza. En particular, una pieza con **Pesada** sólo puede ser transportada por un **tractor de artillería**.

Cuando un remolcador y una pieza atraviesan Terreno Difícil, se compara el coste de Operaciones aplicable a cada uno y el conjunto utiliza siempre **el coste más alto**. Si ese coste no se paga completamente, queda **Atascado el elemento que impone el coste más restrictivo**. Si remolcador y pieza tienen el mismo coste máximo, se considera restrictiva la pieza remolcada.

### 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**

| Id | Nombre | Normal | Carretera |
|---|---|---|---|
| n_ametralladora_media_hotchkiss | Ametralladora Media (Hotchkiss) | 15 | 15 |
| n_arellano_40 | Cañon Arellano 40mm | 5 | 5 |
| n_bilbao_m32 | Bilbao M-32 | 20 | 35 |
| n_breda_20_65 | 20/65 Breda Mod. 35 | 5 | 5 |
| n_caballeria | Escuadrón de Caballería | 15 | 15 |
| n_camion | Camión | 20 | 50 |
| n_camisas_negras | Sección de Camisas Negras | 15 | 15 |
| n_cannone_47_32 | Cannone da 47/32 Mod.35 | 5 | 5 |
| n_cannone_65_17 | Cannone da 65/17mm | 5 | 5 |
| n_cannone_75_27 | Cannone da 75/27 Mod. 11 | 5 | 5 |
| n_carro | Carro | 15 | 20 |
| n_cazadores_montana | Sección Cazadores de Montaña | 15 | 15 |
| n_flak_18_88 | 8,8 cm Flak 18 | 0 | 0 |
| n_flak_30_20 | 2 cm Flak 30 | 5 | 5 |

| Id | Nombre | Normal | Carretera |
|---|---|---|---|
| n_flak_75_l60 | 7,5 cm Flak L/60 | 0 | 0 |
| n_francotirador | Francotirador | 15 | 15 |
| n_ft17_37 | Renault FT-17 (37mm) | 10 | 20 |
| n_guardia_civil | Sección Guardia Civil | 15 | 15 |
| n_harcas | Sección de Harcas | 15 | 15 |
| n_hispano_suiza_mc36_t26 | Hispano-Suiza MC-36 (torreta T-26) | 15 | 30 |
| n_infanteria_linea | Sección Infantería de Línea | 15 | 15 |
| n_infanteria_linea_bien_equipada | Sección Infantería de Línea (bien equipada) | 15 | 15 |
| n_infanteria_nacional_1937 | Sección Infantería Nacional 1937 | 15 | 15 |
| n_infanteria_nacional_1937_bien_equipada | Sección Infantería Nacional 1937 (bien equipada) | 15 | 15 |
| n_krupp_77_fk96 | Krupp FK 96 n.A. 77mm | 5 | 5 |
| n_l3 | CV-33/35 "L3" | 25 | 35 |
| n_l3_lf | CV-33/35 "Lf" | 25 | 35 |
| n_lancia_1zm | Lancia 1ZM | 20 | 35 |
| n_legion | Sección de la Legión | 15 | 15 |
| n_milicia_falange | Sección Milicia de la Falange | 15 | 15 |
| n_milicia_requetes | Sección Milicias Requetés | 15 | 15 |
| n_mortero_valero_50 | Mortero Valero M-32 50mm | 15 | 15 |
| n_mortero_valero_81 | Mortero Valero M-33 81mm | 5 | 5 |
| n_obice_100_17 | Obice da 100/17 Mod. 14 | 0 | 0 |
| n_obice_149_12 | Obice da 149/12 Mod. 14 | 0 | 0 |
| n_observador_artilleria | Observador Artillería | 15 | 15 |
| n_oficial | Oficial | 15 | 15 |
| n_pak_35_36 | 3,7 cm Pak 35/36 | 5 | 5 |
| n_panzer_i | Panzer I Ausf A/B | 20 | 30 |
| n_panzer_i_breda | Panzer I Breda | 15 | 25 |
| n_puteaux_37_trp | 37mm TRP (Puteaux) | 5 | 5 |
| n_reconocimiento | Sección de Reconocimiento | 15 | 15 |
| n_regulares | Sección de Regulares | 15 | 15 |
| n_regulares_italianos | Sección regulares Italianos | 15 | 15 |
| n_schneider_105_11 | Schneider 105/11 105mm | 0 | 0 |
| n_schneider_155_13 | Schneider 155/13 M1917 | 0 | 0 |
| n_schneider_70_16 | Schneider 70/16 modelo 1908 de montaña | 5 | 5 |
| n_schneider_75_28 | Schneider 75/28 mod 1906 | 5 | 5 |
| n_schneider_ca1 | Schneider CA-1 | 5 | 10 |
| n_t26_capturado | T-26 B (capturado) | 20 | 30 |
| n_tiznao | Tiznao | 15 | 30 |
| n_tiznao_lmg | Tiznao LMG | 15 | 30 |
| n_tractor | Tractor | 20 | 30 |
| n_tractor_blindado_lmg | Tractor Blindado LMG | 20 | 30 |
| n_trubia_a4 | Trubia A-4 | 15 | 25 |
| n_vickers_105_22 | Vickers 105/22 105mm | 0 | 0 |
| n_zapadores | Sección de Zapadores | 15 | 15 |
| n_zapadores_bien_equipada | Sección de Zapadores (bien equipada) | 15 | 15 |
| r_19k_45 | 45mm M-32 (19-K) | 5 | 5 |
| r_aac_1937_37 | AAC-1937 (37 mm) | 20 | 35 |
| r_aac_1937_45 | AAC-1937 (45 mm) | 20 | 35 |
| r_aac_1937_mg | AAC-1937 (ametralladoras) | 20 | 35 |
| r_ametralladora_media_hotchkiss | Ametralladora Media (Hotchkiss) | 15 | 15 |
| r_ametralladora_media_maxim | Ametralladora Media Maxim | 10 | 10 |
| r_arellano_40 | Cañon Arellano 40mm | 5 | 5 |
| r_arisaka_107 | Cañón Arisaka 107mm (Meiji 38 / M1905 mod.) | 0 | 0 |
| r_ba3_ba6 | BA-3 / BA-6 | 20 | 35 |
| r_bilbao_m32 | Bilbao M-32 | 20 | 35 |
| r_bofors_37_wz36 | Bofors 37 mm wz.36 | 5 | 5 |
| r_bofors_40_l60 | 4 cm Bofors L/60 | 0 | 0 |
| r_brigadas_internacionales | Sección de Brigadas Internacionales | 15 | 15 |
| r_bt5 | BT-5 | 25 | 35 |
| r_caballeria | Escuadrón de Caballería | 15 | 15 |
| r_camion | Camión | 20 | 50 |
| r_carabineros | Sección de Carabineros | 15 | 15 |
| r_carro | Carro | 15 | 20 |
| r_comisario | Comisario | 15 | 15 |
| r_fai | FAI | 25 | 40 |

| Id | Nombre | Normal | Carretera |
|---|---|---|---|
| r_francotirador | Francotirador | 15 | 15 |
| r_ft17_37 | Renault FT-17 (37mm) | 10 | 20 |
| r_ft17_lmg | Renault FT-17 LMG | 10 | 20 |
| r_guardias_asalto | Sección de Guardias de Asalto | 15 | 15 |
| r_gudaris | Sección de Gudaris | 15 | 15 |
| r_hispano_suiza_lmg | Hispano Suiza LMG | 15 | 30 |
| r_hispano_suiza_mc36_t26 | Hispano-Suiza MC-36 (torreta T-26) | 15 | 30 |
| r_hotchkiss_37_corto | Hotchkiss 37 corto de acompañamiento | 5 | 5 |
| r_infanteria_erp_1937 | Sección Infantería ERP 1937 | 15 | 15 |
| r_infanteria_erp_1937_bien_equipada | Sección Infantería ERP 1937 (bien equipada) | 15 | 15 |
| r_infanteria_linea | Sección Infantería de Línea | 15 | 15 |
| r_infanteria_linea_bien_equipada | Sección Infantería de Línea (bien equipada) | 15 | 15 |
| r_milicia_cnt | Sección Milicia CNT | 15 | 15 |
| r_milicia_pce_psuc | Sección Milicia PCE/PSUC | 15 | 15 |
| r_milicia_poum | Sección Milicia POUM | 15 | 15 |
| r_milicia_ugt_psoe | Sección Milicia UGT/PSOE | 15 | 15 |
| r_mortero_valero_50 | Mortero Valero M-32 50mm | 15 | 15 |
| r_mortero_valero_81 | Mortero Valero M-33 81mm | 5 | 5 |
| r_naval_somua | Naval-Somua | 15 | 30 |
| r_observador_artilleria | Observador Artillería | 15 | 15 |
| r_oerlikon_20 | 2 cm Oerlikon | 5 | 5 |
| r_oficial | Oficial | 15 | 15 |
| r_puteaux_37_trp | 37mm TRP (Puteaux) | 5 | 5 |
| r_putilov_76 | Putilov M-1902/30 76mm | 5 | 5 |
| r_quinto_regimiento | Sección del Quinto Regimiento | 15 | 15 |
| r_quinto_regimiento_bien_equipada | Sección del Quinto Regimiento (bien equipada) | 15 | 15 |
| r_reconocimiento | Sección de Reconocimiento | 15 | 15 |
| r_schneider_105_11 | Schneider 105/11 105mm | 0 | 0 |
| r_schneider_155_13 | Schneider 155/13 M1917 | 0 | 0 |
| r_schneider_70_16 | Schneider 70/16 modelo 1908 de montaña | 5 | 5 |
| r_schneider_75_28 | Schneider 75/28 mod 1906 | 5 | 5 |
| r_schneider_ca1 | Schneider CA-1 | 5 | 10 |
| r_sovietico_3k_76 | 76,2mm 3-K | 0 | 0 |
| r_t26_b | T-26 B | 20 | 30 |
| r_tiznao | Tiznao | 15 | 30 |
| r_tiznao_37 | Tiznao 37mm | 25 | 40 |
| r_tiznao_lmg | Tiznao LMG | 15 | 30 |
| r_tiznao_mtm_durruti | Tiznao MTM (Columna Durruti) | 15 | 30 |
| r_tiznao_pesado | Tiznao Pesado | 10 | 25 |
| r_tiznao_torras_ascaso | Tiznao Torras (Columna Ascaso) | 15 | 30 |
| r_tractor | Tractor | 20 | 30 |
| r_tractor_benach | Tractor Benach | 10 | 20 |
| r_tren_blindado_artillado | Tren blindado artillado | 0 | 0 |
| r_trubia_a4 | Trubia A-4 | 15 | 25 |
| r_trubia_naval | Trubia Naval | 20 | 30 |
| r_unl35 | UNL-35 | 20 | 35 |
| r_vickers_105_22 | Vickers 105/22 105mm | 0 | 0 |
| r_vickers_114 | Vickers-Armstrong 114mm QF 4.5" | 0 | 0 |
| r_zapadores | Sección de Zapadores | 15 | 15 |

Estas son las **distancias de Movimiento base vigentes**. Sólo una regla específica de la unidad, un valor específico de Movimiento en Carretera o una restricción expresa puede alterarlas.

Si el **Mov de una unidad después de aplicar todos los modificadores es 0**, la unidad no puede moverse. Una unidad **no puede tener Mov negativo por ninguna razón**: el mínimo es 0.

### 6. Consideraciones adicionales

- **Orientación y movimiento:** el giro permitido (90 º para vehículos ligeros, 45 º para vehículos pesados) se realiza **antes** de avanzar y forma parte de la acción 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 durante **esa acción de Movimiento**.
- **Obstáculos y terreno:** el terreno **no aplica de forma genérica penalizadores a la distancia de Movimiento ni exige órdenes adicionales**. Se aplican únicamente los efectos expresamente definidos: restricciones concretas del elemento de terreno, costes de **Terreno Difícil** cuando correspondan y limitaciones de movimiento indicadas por las reglas especiales de la propia unidad o pieza.

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 Difícil y Atascos

El **Terreno Difícil (X)** representa un terreno que una unidad puede atravesar, pero que exige un esfuerzo adicional de conducción, tracción o manipulación para evitar quedar Atascada. **X** es el número de dados de **Operaciones** que deben gastarse durante la acción de Movimiento para atravesar ese terreno sin Atasco.

Por defecto, el **Bosque es Terreno Difícil (1) para todos los Vehículos**. Las piezas de artillería aplican los costes que indiquen sus reglas de Tren, Pesada u otras reglas especiales.

Al declarar una acción de Movimiento que entre, atraviese o continúe dentro de Terreno Difícil, el jugador decide cuántos de los dados de Operaciones que vaya a gastar dedica a:

- **pagar el coste del Terreno Difícil**;
- **aumentar el Movimiento**, a razón de +5 cm por cada dado efectivo dedicado a este fin.

Un mismo dado de Operaciones **no puede utilizarse para ambas cosas**. Los dados utilizados para pagar Terreno Difícil se gastan como coste y **no proporcionan +5 cm ni ningún otro beneficio**.

Los dados de Operaciones gastados como coste sí cuentan entre los dados gastados para cumplir el mínimo necesario para autorizar la Orden. Además, cuentan por su resultado de Operaciones aunque la Calidad de la unidad impida obtener de ellos una bonificación positiva.

Pagar el coste de Terreno Difícil es **voluntario**. Una unidad puede entrar y desplazarse por ese terreno sin pagar el coste completo. En ese caso:

- si termina su Movimiento dentro del Terreno Difícil, queda **Atascada en su posición final**;
- si su Movimiento pretendía salir del Terreno Difícil, se detiene en el **punto de salida del terreno** y queda Atascada allí, aunque hubiera dedicado dados de Operaciones a aumentar su distancia de Movimiento.

Por tanto, una unidad puede decidir utilizar sus dados de Operaciones para ganar distancia aun sabiendo que quedará Atascada.

Si una misma acción de Movimiento atraviesa varios terrenos con costes distintos, se utiliza **el coste más alto** aplicable durante esa acción. Los costes no se suman por atravesar varias zonas. Del mismo modo, cuando varias reglas establecen costes distintos para un mismo terreno, se utiliza **el valor más alto**, salvo que una regla indique expresamente que su coste se añade.

Una unidad Atascada no puede ejecutar Movimiento normal mientras permanezca en ese estado, aunque puede realizar otras acciones que no requieran desplazamiento.

#### 7.1 Costes generales y reglas especiales

Los costes vigentes son:

| Unidad o regla | Terreno no preparado distinto de Bosque | Bosque | Carretera, Poblado y Ciudad |
|---|---|---|---|
| Vehículo normal | 0 | 1 | 0 |
| Tren Ligero | 0 | 1 | 0 |
| Sobrecargado | 1 | 2 | 0 |
| Tren Mediano | 1 | 2 | 0 |
| Pesada | 2 | 3 | 0 |
| Tren Pesado | 2 | 3 | 0 |

A estos efectos, **terreno no preparado** es cualquier terreno que no sea Carretera, Poblado o Ciudad. Bosque utiliza siempre su coste específico de la tabla.

Una pieza que no posea Tren, Pesada ni otra regla que le imponga Terreno Difícil no paga estos costes por el mero hecho de ser una pieza. Por ejemplo, un mortero suficientemente ligero y transportable por su dotación puede carecer de coste de Atasco.

**Sobrecargado** representa una unidad que exige demasiado a su tren de rodaje. Para ella, todo terreno no preparado es Terreno Difícil (1) y el Bosque es Terreno Difícil (2).

**Tren Ligero** hace que el Bosque sea Terreno Difícil (1).

**Tren Mediano** hace que todo terreno no preparado sea Terreno Difícil (1) y el Bosque Terreno Difícil (2).

**Pesada** y **Tren Pesado** hacen que todo terreno no preparado sea Terreno Difícil (2) y el Bosque Terreno Difícil (3). Pesada conserva además cualquier requisito específico de tractor indicado por su regla.

Una regla de clima, escenario o unidad puede imponer costes distintos. Cuando coincidan varias reglas se aplica el coste más alto.

#### 7.2 Piezas remolcadas

Cuando una pieza se mueve remolcada, el remolcador y la pieza conservan sus propias reglas de Terreno Difícil. Para determinar el coste de la maniobra:

1. se calcula el coste aplicable al remolcador;
2. se calcula el coste aplicable a la pieza;
3. el conjunto utiliza **el mayor de ambos**.

Si el coste se paga completamente, ambos atraviesan el terreno con normalidad.

Si no se paga, queda Atascado **el elemento que haya impuesto el coste más alto**. Si ambos tienen el mismo coste máximo, queda Atascada la **pieza remolcada**.

Ejemplo: un tractor normal que remolca un FlaK 88 por un Bosque tendría coste 1 por el tractor y coste 3 por la pieza Pesada. El conjunto debe gastar **3 dados de Operaciones** para atravesarlo sin Atasco. Si no los gasta, la pieza queda Atascada, no el tractor.

#### 7.3 Grupos de Transportes

Cuando una unidad embarcada esté representada por varios modelos de Transporte, el Grupo utiliza **el coste de Terreno Difícil más alto entre todos sus modelos**.

Si el coste no se paga completamente, el **Grupo de Transportes queda Atascado como una sola unidad**. Sólo necesita una acción Desatascar para eliminar ese estado, utilizando el coste que provocó el Atasco.

#### 7.4 Desatascar

**Desatascar** es una acción de Movimiento disponible para una unidad Atascada.

Si el Terreno Difícil que provocó el Atasco tenía coste **X**, Desatascar requiere gastar:

> **X + 1 dados de Operaciones**

El coste debe pagarse por completo. No existe progreso parcial y no se realiza ninguna tirada.

Los dados gastados en Desatascar cuentan para cumplir los mínimos de autorización de la Orden, pero se consumen íntegramente como coste y no proporcionan +5 cm de Movimiento.

Cuando se paga el coste, la unidad deja de estar Atascada y **la acción termina inmediatamente**. No realiza Movimiento adicional durante esa activación; podrá volver a moverse en una ronda posterior.

Si se trata de una pieza servida por una dotación, la acción la ejecuta la dotación, pero el estado Atascado pertenece siempre a la pieza. Una dotación **Pinned no puede ejecutar Desatascar**, porque Pinned prohíbe las acciones de Movimiento.

Un Vehículo **Aturdido** no puede ejecutar Desatascar, porque mientras permanezca Aturdido sólo puede Retirarse o Reagruparse.

Si un **Vehículo Atascado o Inmovilizado** ejecuta una Retirada, voluntaria u obligatoria, no intenta desplazarse ni Desatascarse: su tripulación lo abandona y el Vehículo queda inmediatamente **fuera de combate**. La tripulación propia del Vehículo no se representa como una unidad separada.

El estado **Inmovilizado** puede seguir siendo causado por daño u otras reglas, pero ya no se obtiene por fallar una tirada de Desatascar, porque dicha tirada deja de existir.

## SECCIÓN V: Turnos, mando, órdenes y acciones

En esta sección se describe cómo se desarrolla la ronda, cómo se generan, asignan y gastan los Dados de Órdenes, cómo funciona la cadena de mando y cómo se autorizan las Órdenes, Órdenes Autónomas, Reacciones y Chequeos.

### 1. Estructura general de la ronda

La partida se organiza en **rondas**. Cada ronda se divide en:

1. **Fase de Mando.** Ambos jugadores generan sus Dados de Órdenes, resuelven las repeticiones, asignan Fricción, distribuyen los dados y resuelven las capacidades de sus Oficiales.
2. **Turno del atacante.**
3. **Turno del defensor.**

Durante los turnos de jugador se desarrolla la **Fase de Ejecución**. Las unidades disponibles ejecutan sus acciones y el rival puede declarar las Reacciones que correspondan. Al finalizar el turno del defensor concluye la ronda.

La Fase de Mando distribuye recursos. La Fase de Ejecución determina qué puede hacer cada unidad con los dados que tenga asignados y con la situación real de mando existente en ese momento sobre la mesa.

Si al comenzar la ronda **ningún jugador tiene al menos un Oficial desplegado y revelado capaz de generar Dados de Órdenes, la Fase de Mando se omite por completo** y la ronda pasa directamente a los turnos de jugador. Si sólo uno de los jugadores dispone de Oficiales capaces de generar dados, únicamente ese jugador resuelve sus pasos de Mando.

Las fichas de Niebla de guerra sólo pueden revelarse y desplegar sus unidades durante la **Fase de Ejecución**. Por tanto, un Oficial que se despliegue durante una ronda no genera Dados de Órdenes hasta la Fase de Mando de la ronda siguiente.

### 2. Dados de Órdenes

Cada Oficial **desplegado y revelado sobre el campo de batalla** genera Dados de Órdenes al comienzo de la Fase de Mando. Un Oficial que permanezca fuera de la mesa, en reserva o representado todavía por una ficha de Niebla de guerra **no genera dados**.

Si un jugador no tiene ningún Oficial desplegado y revelado cuando llega el momento de generar dados, genera **0 Dados de Órdenes** y no resuelve los pasos posteriores de Mando para ese jugador. Hasta que disponga de un Oficial capaz de generarlos, sus unidades no podrán ejecutar Órdenes ni Órdenes Autónomas que exijan gastar dados; las Reacciones y demás resoluciones que no requieran Dados de Órdenes siguen funcionando con normalidad. Los **Desplazamientos de ficha de Niebla de guerra** no son Órdenes y no necesitan dados.

La cantidad generada por cada Oficial depende de su Calidad:

| Calidad del Oficial | Dados generados | Capacidad de Reserva de Mando |
|---|---|---|
| Verde | 2 | 3 |
| Regular | 3 | 4 |
| Veterano | 4 | 5 |
| Élite | 5 | 6 |

La **Capacidad de Reserva de Mando** indica cuántos dados puede recibir como máximo ese Oficial en su Reserva de Mando. Es independiente del dado que el propio Oficial pueda tener asignado como unidad.

Cada Dado de Órdenes tiene seis resultados distintos:

- **Combate**
- **Moral**
- **Operaciones**
- **Iniciativa**
- **Cobertura**
- **Fricción**

El resultado de un dado no limita qué Orden puede pagar. **Cualquier Dado de Órdenes puede gastarse para ejecutar cualquier Orden.** El símbolo sólo determina el beneficio o penalización que puede producir.

### 3. Límite de 10 dados y repeticiones

Un jugador puede lanzar como máximo **10 Dados de Órdenes por Fase de Mando**.

Primero suma todos los dados que generan sus Oficiales. Si el total es de 10 o menos, lanza todos. Si el total supera 10:

- lanza únicamente **10 dados**;
- cada dado generado por encima de 10 concede **1 repetición**.

Después de la tirada inicial y **antes de asignar ningún dado**, el jugador puede gastar sus repeticiones para volver a lanzar cualquier dado. El nuevo resultado sustituye al anterior.

Una misma tirada puede repetirse varias veces, gastando una repetición cada vez. No es obligatorio gastar todas las repeticiones.

### 4. Fase de Mando

La Fase de Mando se resuelve en el siguiente orden.

#### 4.1 Asignación de Fricción

Después de resolver todas las repeticiones, los resultados de **Fricción** se asignan antes que cualquier otro dado.

- El **primer dado de Fricción** lo asigna el rival a una unidad propia que se encuentre en ese momento en **coherencia de mando** con un Oficial.
- Si no existe ninguna unidad en coherencia de mando, el rival **no pierde esta elección**: puede asignar ese primer dado de Fricción a **cualquier unidad propia desplegada**.
- El propietario asigna todos los demás dados de Fricción.
- Durante este reparto se coloca como máximo **1 dado de Fricción por unidad** mientras quede alguna unidad desplegada sin Fricción.
- Si, después de haber asignado una Fricción a todas las unidades desplegadas posibles, todavía quedan dados de Fricción, los excedentes permanecen **sin asignar** hasta 4.3. En ese momento pueden colocarse en la **Reserva de Mando de un Oficial**, respetando su capacidad, o **descartarse**.

Un dado de Fricción ya asignado no se considera un dado sin asignar y no puede utilizarse como coste de una capacidad que exija destruir dados todavía sin asignar.

#### 4.2 Aprovechamiento especial de Veteranos y Élite

Después de asignar la Fricción y antes de completar la asignación normal de dados:

- por cada unidad **Veterana** desplegada, el jugador puede una vez por ronda destruir **3 dados de Órdenes todavía sin asignar** para asignar inmediatamente a esa unidad **1 dado con el resultado que elija**;
- por cada unidad **Élite** desplegada, puede hacer lo mismo destruyendo sólo **2 dados todavía sin asignar**.

Los dados destruidos pueden mostrar cualquier resultado, incluida Fricción, siempre que todavía no hayan sido asignados.

Esta capacidad se aplica a **todas las unidades Veteranas y Élite sin excepción, incluidos los Oficiales**. Un Oficial Veterano o Élite puede utilizarla además de las capacidades propias de su Calidad como Oficial descritas en 4.5.

El dado creado por esta capacidad es un **dado asignado directamente** a la unidad y, por tanto, consume su única asignación directa de la ronda. Una unidad que ya tenga un dado asignado directamente —incluida una Fricción obligatoria— no puede utilizar esta capacidad para recibir otro dado directo.

#### 4.3 Asignación directa y Reservas de Mando

Después se asignan los dados restantes.

Cualquier unidad desplegada puede recibir **1 único dado asignado directamente**, con independencia de su tipo, del resultado del dado o del procedimiento por el que se haya obtenido. **Todo dado asignado directamente consume esa única asignación directa de la unidad.** Una ficha de Niebla de guerra no es una unidad desplegada y, mientras siga oculta, no puede recibir esta asignación.

Esto incluye, entre otros:

- un dado de Fricción recibido durante el reparto obligatorio;
- un dado normal asignado durante esta fase;
- un dado creado por la capacidad especial de una unidad Veterana o Élite.

Una vez consumida su asignación directa, la unidad sólo puede recibir dados adicionales a través de la **Reserva de Mando de un Oficial**, aplicando las restricciones normales de coherencia de mando o Línea de Visión.

Los Oficiales pueden además recibir dados en su **Reserva de Mando** hasta el máximo indicado por su Calidad. Estos dados todavía no pertenecen a ninguna unidad concreta y serán distribuidos por el Oficial durante la propia Fase de Mando. Los dados de Fricción excedentes que hayan quedado sin asignar en 4.1 también pueden colocarse ahora en una Reserva de Mando, respetando su capacidad; los que no se coloquen se **descartan**.

El origen de un dado deja de importar una vez asignado a una unidad. Durante la Fase de Ejecución sólo importan:

- cuántos dados tiene asignados la unidad;
- qué resultados muestran;
- cuántos decide gastar;
- y su situación actual respecto a los Oficiales.

#### 4.4 Colocación física de los dados

Para que el estado de los dados sea visible sobre la mesa:

- los dados de la **Reserva de Mando** se colocan **detrás del Oficial**;
- los dados **asignados a una unidad** se colocan **a un lado de su peana**;

- si la unidad es una **Sección**, se colocan a un lado de su **peana de mando**.

No es necesario que los dados estén tocando físicamente la peana. Pueden desplazarse ligeramente por escenografía, miniaturas o falta de espacio, siempre que resulte inequívoco a qué Oficial o unidad pertenecen.

En un Oficial, por tanto, los dados situados detrás de su peana forman su Reserva de Mando y los dados situados a un lado son dados que el propio Oficial ya se ha asignado como unidad.

#### 4.5 Calidad de los Oficiales y gestión de Fricción

Una vez formadas las Reservas de Mando y antes de distribuirlas, cada Oficial puede gestionar Fricción según su Calidad:

- **Verde:** no puede corregir Fricción.
- **Regular:** elimina hasta **1 dado de Fricción** asignado a una unidad en su coherencia de mando.
- **Veterano:** elige **una** de estas dos opciones:
  - eliminar hasta **2 dados de Fricción** de unidades en su coherencia de mando;
  - sacrificar **1 dado de su Reserva de Mando** para convertir **1 dado de Fricción** de una unidad en su coherencia de mando en **Cobertura**.
- **Élite:** elige **una** de estas dos opciones:
  - eliminar hasta **3 dados de Fricción** de unidades en su coherencia de mando;
  - sacrificar **1 dado de su Reserva de Mando** para convertir **1 dado de Fricción** de una unidad en su coherencia de mando en **el resultado de Dado de Órdenes que elija**.

Eliminar una Fricción retira ese dado. **Sacrificar** un dado significa retirarlo sin aplicar ningún otro efecto. El dado sacrificado puede mostrar cualquier resultado, incluida Fricción.

Las dos opciones de Veterano y Élite son alternativas: un mismo Oficial no puede eliminar Fricciones y realizar además su conversión especial durante la misma Fase de Mando.

Un Oficial puede recibir Fricción como cualquier otra unidad. No existe ninguna prohibición especial que impida asignársela. Sin embargo, si conserva un **dado de Fricción asignado** cuando distribuye su Reserva de Mando, esa Fricción puede propagarse a las unidades que está coordinando:

- después de que el Oficial haya decidido qué unidades reciben dados de su Reserva de Mando y cuántos recibe cada una, el **rival** puede elegir una de esas unidades y transferirle el dado de Fricción del Oficial;
- la unidad elegida debe haber recibido al menos un dado de la Reserva de ese mismo Oficial durante esa Fase de Mando;
- el dado de Fricción se añade a los dados recibidos de la Reserva y pasa a quedar asignado a la unidad elegida;
- si el Oficial conserva varios dados de Fricción, el rival resuelve cada uno por separado y puede transferirlos a cualquiera de las unidades elegibles;
- si el Oficial no entrega dados de su Reserva a ninguna otra unidad elegible, la Fricción permanece asignada al propio Oficial.

Una Fricción transferida de este modo **no libera ni restaura** la asignación directa que el Oficial consumió al recibirla inicialmente. Para la unidad receptora, llega como parte de la distribución de Mando y puede sumarse a los dados que ya tuviera asignados.

#### 4.6 Regla Mando y distribución de la Reserva

Durante la Fase de Mando, un Oficial distribuye los dados de su Reserva de Mando.

Puede:

- asignarse a sí mismo tantos dados de su Reserva como quiera;
- asignar a una unidad subordinada en **coherencia de mando** cualquier número de dados, con un mínimo de **1 dado**;
- asignar a una unidad subordinada fuera de coherencia pero con **Línea de Visión** cualquier número de dados, con un mínimo de **3 dados**.

Si una unidad no está en coherencia de mando ni tiene Línea de Visión con ese Oficial, no puede recibir dados de su Reserva de Mando. Esto no impide que la unidad haya recibido su **dado de asignación directa** conforme a 4.3.

Una misma unidad puede recibir dados de la Reserva de **varios Oficiales** durante la misma Fase de Mando. Cada Oficial comprueba por separado si puede transferirle dados y debe cumplir por sí mismo el mínimo correspondiente: **1 o más** si está en coherencia de mando, o **3 o más** si sólo dispone de Línea de Visión. Los dados que la unidad ya hubiera recibido de otro Oficial no cuentan para alcanzar ese mínimo.

Estas condiciones se comprueban durante la Fase de Mando y determinan **cuántos dados pueden llegar a la unidad en esa ronda**. Son independientes de las condiciones de la Sección 5, que vuelven a comprobar la situación actual durante la Fase de Ejecución para determinar **cómo puede emplear la unidad los dados que ya tiene asignados**.

Una vez entregado, el dado deja de formar parte de la Reserva de Mando y pasa a ser un **dado asignado** a la unidad receptora.

Los dados que permanezcan en la Reserva de Mando cuando el Oficial termine de distribuirla **se pierden**.

Un Oficial puede asignarse dados para utilizarlos en su propia acción o conservarlos para una posibilidad posterior. Por ejemplo, puede asignarse Combate y no disparar durante su turno para utilizarlo después en un Disparo de Reacción, o asignarse Cobertura o Moral para gastarlos más tarde durante la ronda.

### 5. Coherencia de mando y ejecución de Órdenes

Una unidad está en **coherencia de mando** de un Oficial cuando se encuentra a **20 cm o menos** de él.

Para una Sección, la distancia se mide desde su **peana de mando**.

Un Oficial se considera siempre en coherencia de mando consigo mismo.

Durante la Fase de Ejecución, una unidad puede ejecutar una **Orden** si, en el momento de declararla, cumple una de estas condiciones:

- está en **coherencia de mando** con un Oficial y gasta al menos **1 Dado de Órdenes** asignado;
- tiene **Línea de Visión** con un Oficial y gasta al menos **3 Dados de Órdenes** asignados.

La distancia es irrelevante en el segundo caso. Los tres dados representan la dificultad adicional de transmitir y comprender la Orden mediante señales visuales.

No importa de dónde procedan esos dados. Un dado asignado directamente durante la Fase de Mando, uno recibido de una Reserva de Mando o una Fricción cuentan exactamente igual a efectos del número mínimo de dados que debe gastar la unidad.

### 6. Órdenes Autónomas y Reacciones

Una **Orden Autónoma** es una Orden que una regla especial permite ejecutar sin conexión actual con un Oficial.

Para ejecutar una Orden Autónoma:

- la unidad debe gastar al menos **1 Dado de Órdenes** asignado;
- no necesita coherencia de mando;
- no necesita Línea de Visión con ningún Oficial.

La autonomía elimina el requisito de conexión de mando, **no el coste en dados**. Por ejemplo, una unidad con **Movimiento Autónomo** puede ejecutar Movimiento estando aislada, pero debe gastar al menos 1 dado; una batería autorizada a bombardear de forma autónoma también debe gastar al menos 1 dado.

Una **Reacción** es una **Acción** ejecutada durante el turno enemigo en respuesta a una situación concreta. Se diferencia de una Orden por su forma de autorización. Las Reacciones:

- no necesitan gastar Dados de Órdenes para poder declararse;
- no necesitan coherencia de mando;
- no necesitan Línea de Visión con un Oficial.

Si una unidad que reacciona tiene dados asignados, puede gastar voluntariamente los que sean aplicables para mejorar esa Reacción.

### 7. Gasto y conservación de Dados de Órdenes

Cuando una unidad declara una Orden decide **qué dados y cuántos dados va a gastar**. Debe cumplir el mínimo exigido por su situación táctica, pero puede gastar dados adicionales.

Los dados gastados se retiran después de resolver su efecto. Los dados asignados que no se gasten permanecen junto a la unidad y pueden utilizarse posteriormente durante la misma ronda si aparece una oportunidad legal.

El juego no obliga a una unidad a gastar un dado sólo porque podría beneficiarla. Si una unidad dispara teniendo Combate asignado y decide no gastarlo, el dado permanece asignado; si ya no existe durante esa ronda otra oportunidad legal de utilizarlo, simplemente terminará desperdiciándose.

Los dados no gastados se retiran al finalizar la ronda.

#### 7.1 Límite general de bonificaciones positivas

En una misma **resolución**, la suma de todas las bonificaciones positivas que reciba una unidad no puede superar **+4 en total**, con independencia de su procedencia y de los parámetros a los que se apliquen.

Este límite incluye tanto los Dados de Órdenes como las bonificaciones obtenidas por otras reglas, acciones preparatorias o decisiones del jugador. Si las bonificaciones afectan a parámetros diferentes, **también comparten el mismo límite de +4**.

Ejemplos:

- un disparo puede recibir **+4 M**;
- puede recibir **+3 M y +1 INI**;
- puede recibir **+2 M y +2 INI**;
- no puede recibir **+3 M y +2 INI**, porque la suma de bonificaciones positivas sería +5;
- una unidad que se **Cubre** obtiene +2 Cobertura y sólo puede añadir hasta otros **+2** de bonificación positiva a esa misma resolución defensiva;
- en Movimiento, cada dado de Operaciones que proporciona **+5 cm** consume 1 punto de este límite, por lo que los Dados de Órdenes pueden aportar como máximo **+20 cm** de bonificación a una misma acción de Movimiento.

El límite afecta únicamente a las **bonificaciones**, no a los valores base de la unidad, del arma, del terreno o de la Cobertura. Los dados gastados como **coste** —por ejemplo para pagar Terreno Difícil o Desatascar— tampoco consumen parte del límite si no conceden una bonificación.

Si las bonificaciones disponibles superarían +4, el exceso no se aplica. El jugador que controla la unidad decide cómo repartir los puntos de bonificación que sí se aplican entre los parámetros afectados, respetando siempre un máximo combinado de +4.

Los penalizadores se aplican **después** de limitar las bonificaciones positivas y no permiten conservar bonificaciones excedentes para compensarlos. Por ejemplo, una resolución con +6 de bonificaciones potenciales y −2 de penalizadores se limita primero a +4 y después aplica −2.

### 8. Efectos de las caras del Dado de Órdenes

#### 8.1 Combate

Cada dado de **Combate** aprovechado proporciona **+1** a una resolución de Combate.

Son resoluciones de Combate, entre otras:

- Disparar;
- Disparo de Reacción;
- Bombardeo;
- Chequeo de Asalto.

En un disparo o bombardeo, cada +1 de Combate se incorpora a **M**. En un Chequeo de Asalto se incorpora a su modificador correspondiente.

#### 8.2 Moral

Cada dado de **Moral** aprovechado proporciona **+1** a Reagrupar o a un Chequeo de Moral.

Los dados de Moral pueden conservarse aunque la unidad ya haya realizado su Acción, porque los Chequeos de Moral pueden producirse posteriormente durante la ronda.

#### 8.3 Operaciones

Cada dado de **Operaciones** aprovechado proporciona **+1** a una resolución de Operaciones.

Se consideran de Operaciones las acciones no pertenecientes a Combate o Moral, como Observar, Atrincherarse, Desplegar/Replegar, Planificar Bombardeo, Reubicar una Batería y otras equivalentes.

En **Movimiento** y **Retirada**, cada dado efectivo de Operaciones proporciona **+5 cm** en lugar de +1.

#### 8.4 Iniciativa

Cada dado de **Iniciativa** aprovechado proporciona **+1 INI** a la resolución en la que se gaste.

#### 8.5 Cobertura

Un dado de **Cobertura** puede gastarse cuando la unidad recibe un ataque. Cada dado gastado proporciona **+1 Cobertura contra ese ataque concreto**.

El propietario decide cuántos dados de Cobertura gasta contra cada ataque. Los que no gaste permanecen asignados y pueden reservarse para ataques posteriores durante la ronda.

#### 8.6 Fricción

Fricción es un Dado de Órdenes como cualquier otro y puede contar para pagar el mínimo necesario para ejecutar una Orden. Sin embargo, representa un problema de coordinación y **su efecto lo controla el rival**, no el propietario de la unidad.

Mientras una unidad tenga asignado un **dado de Fricción**, el rival puede decidir cuándo hacerlo efectivo contra ella durante esa ronda. El dado no necesita ser gastado por su propietario para producir su efecto.

Cuando la unidad vaya a resolver una **Acción**, incluida una Reacción, el rival decide, antes de resolverla, qué hacer con cada dado de Fricción que siga asignado:

- **aplicarlo inmediatamente**:
  - si la actuación implica Movimiento, reduce su distancia en **5 cm**;
  - en cualquier otra Acción con una resolución modificable, aplica **−1** a esa resolución;
  - después se retira el dado de Fricción;
- **reservarlo para un posible Chequeo posterior**: se retira el dado y se coloca junto a la unidad un **token de Fricción pendiente**. Al hacerlo se renuncia a utilizar esa Fricción contra la Acción que se está resolviendo.

Un dado de Fricción que todavía permanezca asignado también puede utilizarse **directamente contra un Chequeo**, aunque la unidad no haya realizado ninguna Acción durante la ronda. Antes de resolver el Chequeo, el rival puede gastar el dado para imponer **−1 al Chequeo**.

Un **token de Fricción pendiente** representa una Fricción que el rival decidió reservar después de no aplicarla a una Acción. Puede gastarse antes de resolver un Chequeo posterior de esa unidad para imponer **−1 al Chequeo**.

Por tanto, permanecer inactivo no elimina la Fricción: mientras junto a la unidad quede un dado de Fricción o un token de Fricción pendiente, el rival conserva la posibilidad de utilizarlo cuando se produzca una resolución válida. Si llega el final de la ronda sin haberse utilizado, se retira sin efecto.

La Fricción no modifica estadísticas permanentes de la unidad. Cada dado o token se consume al aplicarse y afecta únicamente a la Acción o Chequeo concreto elegido.

### 9. Calidad de las unidades y aprovechamiento de dados

La Calidad de la tropa determina cuánto partido obtiene de los resultados positivos.

- **Verde:** cuando gasta uno o más dados de un mismo tipo en una misma resolución, ignora el primer dado de **Combate, Iniciativa, Cobertura y Operaciones**. Ese dado sigue contando como dado gastado para pagar una Orden, pero no concede bonificación. Moral se aprovecha normalmente.
- **Regular:** ignora el primer dado de **Iniciativa** gastado en cada resolución. Los demás resultados positivos se aprovechan normalmente.
- **Veterano:** no ignora ningún dado. Además utiliza la capacidad especial de la Fase de Mando indicada en 4.2.
- **Élite:** no ignora ningún dado. Además utiliza la capacidad especial de la Fase de Mando indicada en 4.2.

Ejemplos:

- una unidad Verde que gaste 3 Combates en un disparo obtiene **+2 Combate**;
- una unidad Verde que gaste 1 Combate y 1 Iniciativa no obtiene bonificación de ninguno de los dos, aunque ambos dados cuentan como gastados;
- una unidad Regular que gaste 1 Iniciativa no obtiene +1 INI; si gasta 2 obtiene **+1 INI**.

Fricción no se reduce por la Calidad de la tropa. La gestión de Fricción corresponde a las capacidades de los Oficiales.

### 10. Activaciones

Al comienzo de cada ronda todas las unidades vuelven a estar disponibles.

Una **Acción** es cualquier actuación de una unidad que consume su activación normal de la ronda. **Orden, Orden Autónoma y Reacción son formas distintas de ejecutar una Acción**, no categorías paralelas a ella. Una Acción obligatoria sigue siendo igualmente una Acción.

> **Cada unidad sólo puede realizar una Acción por ronda.**

Por tanto, ejecutar una Orden, una Orden Autónoma o una Reacción consume la misma y única activación de la unidad. Si una unidad ya ha realizado cualquiera de ellas, no puede realizar otra Acción durante esa ronda.

Una regla obligatoria no permite actuar dos veces en la misma ronda. Si una unidad debe realizar una Acción obligatoria después de haber consumido ya su activación, esa acción queda pendiente hasta el siguiente turno de su jugador en el que pueda activarse, salvo que la regla concreta indique otra cosa.

### 11. Chequeos

Un **Chequeo** es una resolución exigida por una situación o evento del juego. **No es una Acción**, no consume la activación por sí mismo y puede resolverse aunque la unidad ya haya realizado una Acción durante la ronda.

El **Asalto** se resuelve como un Chequeo conforme a las Secciones IX y X.

Los dados que una regla permita aplicar a un Chequeo pueden gastarse aunque la unidad ya haya consumido su activación.

### 12. Acciones disponibles

Cada acción indica su forma habitual de autorización.

| Acción | Autorización habitual | Ventana temporal |
|---|---|---|
| Movimiento | Orden; **Movimiento Autónomo** permite Orden Autónoma | Turno activo de su jugador |
| Desatascar | Orden | Turno activo de su jugador |
| Disparar | Orden; baterías de retaguardia pueden ejecutarla como Orden Autónoma | Turno activo de su jugador |
| Disparo Apuntado | Orden | Turno activo de su jugador |
| Observar | Orden | Turno activo de su jugador |
| Fuego Preparado | Orden | Turno activo de su jugador |
| Reagrupar | Orden Autónoma | Turno activo de su jugador |
| Retirada voluntaria | Orden Autónoma | Turno activo de su jugador |
| Retirada obligatoria por Panicked | Acción obligatoria | En el primer turno de su jugador en el que pueda activarse |
| Desplegar/Replegar | Orden Autónoma | Turno activo de su jugador |
| Atrincherarse | Orden | Turno activo de su jugador |
| Planificar Bombardeo | Orden Autónoma para Observadores de Artillería | Turno activo de su jugador |

| Acción | Autorización habitual | Ventana temporal |
|---|---|---|
| Reubicar Batería | Orden; baterías de retaguardia pueden ejecutarla como Orden Autónoma | Turno activo de su jugador |
| Disparo de Reacción | Reacción | Turno enemigo, cuando un enemigo visible se mueve o dispara |
| Cubrirse | Reacción | Turno enemigo al recibir un disparo; una unidad Panicked en Cobertura la ejecuta obligatoriamente cuando pueda activarse en su turno |

Las acciones generales se resuelven así:

1. **Movimiento — Operaciones.** La unidad se desplaza siguiendo la Sección IV. Cada dado de Operaciones efectivo dedicado a aumentar la distancia proporciona **+5 cm**. Los dados de Operaciones gastados para pagar Terreno Difícil no conceden este bonificador. Una regla como Movimiento Autónomo permite ejecutarlo como Orden Autónoma.
2. **Desatascar — Operaciones.** Sólo puede ejecutarla una unidad Atascada. Requiere gastar tantos dados de Operaciones como el coste del Terreno Difícil que causó el Atasco **+1**. Al pagarlos, la unidad deja de estar Atascada y la acción termina sin Movimiento adicional, conforme a la Sección IV.
3. **Disparar — Combate.** La unidad realiza un ataque siguiendo la Sección VI. Cada Combate efectivo gastado proporciona **+1 M**. Los dados de Iniciativa pueden gastarse además para aumentar INI. Las baterías de retaguardia pueden ejecutarla como Orden Autónoma.
4. **Disparo Apuntado — Combate.** La unidad realiza inmediatamente un ataque de Fuego Preciso con **+1 M** y **−2 INI**. No puede utilizarse con Fuego de Área. Los dados de Combate e Iniciativa se aplican normalmente.
5. **Observar — Operaciones.** La unidad elige un blanco concreto y coloca sobre él un token de Observación. Durante la ronda siguiente, el primer disparo propio normal de esa unidad contra ese mismo blanco recibe **+1 M**, más los Operaciones efectivos aplicables. No beneficia a Disparos de Reacción. Si no se utiliza durante la ronda siguiente, se retira el token.
6. **Fuego Preparado — Operaciones.** La unidad recibe un marcador de Fuego Preparado. Su próximo Disparo de Reacción recibe **+1 M**, más los Operaciones efectivos aplicables, y consume el marcador. El marcador puede mantenerse durante varias rondas y se pierde si antes la unidad realiza cualquier otra acción distinta de ese Disparo de Reacción.
7. **Reagrupar — Moral, Orden Autónoma.** Elimina **1 token de Supresión**, más 1 por cada Moral efectivo gastado. Si se trata de una unidad de Infantería, queda además **A Cubierto**.
8. **Retirada — Operaciones.** La unidad se desplaza hasta su Movimiento normal aplicando las reglas de dirección y destino de Retirada de la Sección XI. Cada Operaciones efectivo proporciona **+5 cm**. La Retirada voluntaria es una Orden Autónoma disponible para una unidad Pinned o para una unidad que quiera abandonar un Asalto. La Retirada obligatoria causada por Panicked no necesita Dados de Órdenes.
9. **Desplegar/Replegar — Operaciones, Orden Autónoma.** Sólo puede ejecutarla una unidad que disponga de **Desplegar(X)**. Cada ejecución obtiene X tokens de Despliegue, más 1 por cada Operaciones efectivo gastado. Al alcanzar 3 tokens completa la transición.
10. **Atrincherarse — Operaciones.** Sólo puede ejecutarla una unidad con **Cavar(X)**. La acción añade los tokens de Cavar indicados por su regla, más 1 por cada Operaciones efectivo gastado.
11. **Planificar Bombardeo — Operaciones, Orden Autónoma para Observadores.** El Observador la vincula a una única batería y a su solución de tiro. Cada Operaciones efectivo modifica en +1 la cantidad de fichas de Inteligencia extraídas por ese Observador.
12. **Reubicar Batería — Operaciones.** La batería inicia o continúa su traslado siguiendo la Sección XII. Cada Operaciones efectivo añade +1 token de Reubicación. Las baterías de retaguardia pueden ejecutarla como Orden Autónoma.

#### Transporte como Desplegar/Replegar

Uno o varios modelos con **Transporte**, **Transporte Pequeño** o **Transporte Ampliado** pueden formar un **Grupo de Transportes** para llevar una o varias unidades amigas. Mientras las tropas permanecen embarcadas, no se registra qué peanas viajan en cada vehículo concreto: sólo importa que el Grupo tuviera capacidad suficiente en el momento de embarcar.

**Embarcar y desembarcar no son acciones distintas.** Son las dos direcciones de **Desplegar/Replegar** aplicadas al Grupo de Transportes y utilizan **Desplegar(3)**:

- **Replegar = embarcar:** todas las unidades que vayan a embarcar deben estar adyacentes al Grupo, estar en condiciones de realizar Movimiento y no haber consumido todavía su activación. Al completar la transición se retiran sus peanas y el Grupo de Transportes pasa a representarlas. La acción consume la activación de todas las unidades que embarcan.
- **Desplegar = desembarcar:** al completar la transición se retiran los modelos que representaban el transporte de las tropas y se colocan de nuevo las peanas de las unidades transportadas adyacentes a uno o varios de esos modelos, manteniendo su coherencia normal. Todas las unidades que desembarcan se consideran activadas durante esa ronda.

Al utilizar Desplegar(3), esta transición se completa normalmente con una sola ejecución de la acción.

### Capacidad de Transporte

No se utilizan Puntos de Transporte como recurso de juego. La capacidad se expresa directamente mediante el número y tamaño de las peanas que puede llevar cada vehículo:

- **Transporte Pequeño:** hasta **2 peanas pequeñas** o **1 peana grande**. Se necesitan **4 Transportes Pequeños** para una Sección completa.
- **Transporte:** hasta **3 peanas pequeñas**, o **1 peana grande + 1 peana pequeña**. Se necesitan **3 Transportes** para una Sección completa.
- **Transporte Ampliado:** hasta **4 peanas pequeñas**, **2 peanas grandes**, o **1 peana grande + 2 peanas pequeñas**. Se necesitan **2 Transportes Ampliados** para una Sección completa.

A estos efectos, una **peana grande ocupa el mismo espacio que 2 peanas pequeñas**. Una Sección completa ocupa por tanto el equivalente a **7 peanas pequeñas**: sus 3 peanas grandes de combate más la peana pequeña de mando.

Las capacidades de varios Transportes se **suman**, por lo que pueden combinarse vehículos de categorías distintas. Varias unidades independientes pueden compartir el mismo Grupo de Transportes siempre que la suma de sus peanas quepa legalmente al embarcar.

La capacidad se comprueba **una sola vez al embarcar**. Durante ese embarque no se vuelve a calcular aunque se destruyan vehículos o las tropas sufran bajas. Mientras sobreviva al menos un modelo del Grupo, las tropas que sigan embarcadas continúan viajando en él aunque la capacidad nominal de los modelos supervivientes fuese insuficiente.

Ejemplos:

- una Sección completa necesita 4 Transportes Pequeños, 3 Transportes normales o 2 Transportes Ampliados;
- un Transporte normal puede llevar 1 peana grande y 1 peana pequeña;
- un Transporte Ampliado puede llevar 2 peanas grandes;
- una Ametralladora Media/Pesada ocupa únicamente **1 peana pequeña**: esa peana representa el arma y sus servidores y no tiene dotación separada;
- un Valero de 50 mm, un Valero de 81 mm o un Puteaux 37 TRP ocupan **1 peana pequeña de pieza + 1 peana grande de dotación**, equivalente a toda la capacidad de un Transporte normal;
- en las demás piezas de artillería sólo la **dotación**, representada por una peana grande, ocupa espacio interior; la pieza viaja remolcada fuera del Transporte.

Las reglas **Tren Ligero, Tren Mediano, Tren Pesado** y cualquier regla específica siguen determinando cuántos remolcadores necesita físicamente una pieza. Esa exigencia de remolque es independiente de la capacidad interior necesaria para llevar sus peanas.

### Grupo de Transportes

Mientras haya tropas embarcadas, todos los modelos de Transporte que las representan forman **una única unidad: el Grupo de Transportes**. Las unidades transportadas no se activan por separado ni pueden ser elegidas como blanco de ataques mientras sigan dentro.

El Grupo comparte:

- una única activación;
- las mismas acciones y Reacciones;
- los mismos tokens de Supresión;
- el mismo estado derivado de esa Supresión;
- Movimiento, Retirada, Atasco y Desatascar.

Si un Grupo recibe Supresión, ésta afecta a **todos sus modelos**. Con **1–2 Supresiones** el Grupo está **Aturdido** y con **3 o más** está **Panicked**. No puede existir un modelo del mismo Grupo Panicked y otro que no lo esté.

Los resultados físicos propios de cada Vehículo —**Dañado, daños de componente, Inmovilizado y destrucción**— pertenecen sólo al modelo que los sufre. Los pasajeros no reciben esos efectos. Cuando los modelos del Grupo tienen valores o reglas de Movimiento diferentes, se utiliza la opción más desfavorable para el Grupo. Del mismo modo, el Grupo utiliza el coste de Terreno Difícil más alto entre sus modelos, queda Atascado como una sola unidad si ese coste no se paga y realiza una única acción Desatascar.

Los modelos del Grupo deben mantener coherencia y terminar sus movimientos a **10 cm o menos de al menos otro modelo** del mismo Grupo.

Para órdenes, detección y otras reglas que sólo necesitan saber si el Grupo está dentro de una distancia o tiene línea de visión, basta con que **uno de sus modelos** cumpla el requisito. Para un ataque que deba trazarse desde o hacia un punto físico concreto se utiliza el modelo de Transporte que efectivamente dispara o recibe el ataque.

La **Supresión del Grupo no se transfiere a los pasajeros al desembarcar**. Desde el momento en que las unidades vuelven a estar sobre el tapete pueden ser blanco de ataques y sufrir normalmente sus propias bajas, Supresión y estados.

Si un Grupo Panicked está obligado a Retirarse y no puede hacerlo como unidad transportada por Atasco o Inmovilización, sus pasajeros desembarcan obligatoriamente y los Transportes que no puedan retirarse quedan fuera de combate. Este desembarco es una consecuencia del estado y no concede una activación adicional.

### Destrucción de un Transporte con tropas embarcadas

Cuando un modelo de Transporte que lleva tropas es **destruido físicamente**, las unidades transportadas en ese Grupo sufren inmediatamente:

> **3 puntos de baja + 2 dados de dispersión**

Los dos dados de dispersión se suman normalmente al valor base de 3, por lo que el resultado puede oscilar entre **1 y 5 bajas**.

El jugador propietario distribuye esas bajas **libremente y punto por punto** entre cualquiera de las unidades embarcadas en el Grupo. No es necesario determinar qué peana o unidad viajaba físicamente en el vehículo destruido.

- una unidad no puede recibir más bajas de las necesarias para quedar eliminada;
- cualquier exceso debe asignarse a otra unidad embarcada que todavía pueda sufrir bajas;
- si ya no queda ninguna unidad elegible, las bajas sobrantes se pierden;
- las bajas causadas por la destrucción de un Transporte **no provocan chequeos de Moral individuales mientras las unidades continúen embarcadas**.

Este efecto se resuelve **una vez por cada modelo de Transporte destruido**, incluso si varios son destruidos por el mismo ataque.

Si después de la destrucción **sobrevive al menos un Transporte**, el Grupo continúa embarcado sin recalcular su capacidad. No existe un desembarco obligatorio por haber perdido espacio de transporte.

Si se destruye el **último modelo de Transporte** y todavía quedan pasajeros supervivientes, éstos desembarcan inmediatamente junto al vehículo destruido o en la posición legal más próxima. Este desembarco no es una acción adicional y las unidades supervivientes conservan el estado de activación que tuviera el Grupo.

Si todas las unidades transportadas son eliminadas pero sobreviven modelos de Transporte, éstos continúan como un **Grupo de Transportes independiente**, conservando su estado de activación, Supresión y daños físicos.

La pérdida de un Transporte por abandono u otra causa que **no sea destrucción física** no provoca las bajas de 3 + 2 dados de dispersión. Si se pierde el último modelo disponible por una de esas causas, los pasajeros desembarcan obligatoriamente.

### Troneras

La regla **Troneras** permite disparar a las tropas embarcadas aplicando **−1 M**.

Cuando un Grupo de Transportes ejecuta **Disparar** mediante Troneras, el jugador elige **una de las unidades embarcadas** para realizar el ataque. El Grupo consume su única activación con ese disparo.

Para determinar cuántas peanas de esa unidad pueden participar, se suma la capacidad de los Transportes con **Troneras** que tengan Línea de Visión al blanco:

- Transporte Pequeño con Troneras → capacidad de fuego **2**;
- Transporte normal con Troneras → capacidad de fuego **3**;
- Transporte Ampliado con Troneras → capacidad de fuego **4**.

Una peana pequeña ocupa 1 de esa capacidad y una peana grande ocupa 2. No se registra qué peana concreta viajaba en cada Transporte: cualquier peana de la unidad elegida puede participar mientras no se supere la capacidad de los vehículos con Troneras que tengan Línea de Visión.

En una **Sección**, la peana pequeña de mando nunca dispara. Sólo pueden participar sus peanas grandes de combate. Por cada una de las 3 peanas grandes originales que no participe se aplica **−1 M** conforme a Disparo limitado. Si ninguna peana de combate puede participar, no puede declararse el disparo.

La banda de distancia se mide desde el Transporte participante más cercano al blanco, conforme a las reglas generales de disparo.

Una **Acción prolongada** no es un tipo de autorización independiente. Es cualquier acción cuya ejecución pueda requerir más de una ronda para completarse.

Cuando una regla especial convierta una Orden normal en **Orden Autónoma**, sólo elimina el requisito de coherencia de mando o Línea de Visión con un Oficial. La unidad sigue necesitando gastar al menos 1 Dado de Órdenes y sigue consumiendo su única activación de la ronda.

Una unidad **Panicked no puede ejecutar acciones voluntarias**, sean Órdenes, Órdenes Autónomas o Reacciones, salvo las excepciones expresas que indiquen lo contrario, como Fanático. Sus conductas obligatorias y las excepciones de Vehículos y dotaciones de piezas se resuelven según la Sección XI.

### 13. Reacciones

Las **Reacciones** son acciones ejecutadas como respuesta inmediata durante el turno enemigo. No necesitan Dados de Órdenes ni conexión con un Oficial para poder declararse.

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. Si tiene dados de Combate o Iniciativa asignados puede gastarlos voluntariamente en esa Reacción.
2. **Cubrirse.** Una unidad que recibe un disparo puede reaccionar Cubriéndose. Añade **+2 a su Cobertura actual**. Si tiene dados de Cobertura asignados puede gastarlos además conforme a las reglas normales, pero el aumento total de Cobertura y cualquier otra bonificación positiva aplicada a esa misma resolución comparten el **límite general combinado de +4**. La unidad permanece **A Cubierto sin límite de rondas** hasta que realiza cualquier otra acción. Los Vehículos no pueden utilizar Cubrirse.

Cuando el Disparo de Reacción es provocado por el Movimiento de un enemigo, el jugador que reacciona elige el momento exacto del recorrido en el que dispara. Puede interrumpir el movimiento en cualquier punto en el que exista Línea de Visión y el ataque se resuelve tomando al blanco en esa posición.

Una unidad sólo puede realizar una Reacción si todavía no ha consumido su activación en esa ronda.

### 14. Acciones prolongadas

Una acción es una **Acción prolongada** cuando puede necesitar más de una activación para completarse.

#### Acciones prolongadas

| Id | Nombre | Rule id fuente | Descripcion | Rule id habilitadora | Umbrales | Baterias por ejecucion | Soluciones por ejecucion | Fichas base observador adicional | Requiere turnos completos antes primera salva | Accion autonoma observador | Ordenable por mando | Rule ids fuente tren | Tokens objetivo |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| desplegar_replegar | Desplegar/Replegar | desplegar | La mecánica completa y la velocidad X de transición se definen exclusivamente en reglasbase_rule.json mediante la regla `desplegar`. Esta entrada sólo clasifica la acción como prolongada. | | | | | | | | | | |
| atrincherarse | Atrincherarse | | Sólo puede ejecutarla una unidad que disponga de `cavar`. La cantidad de tokens por ejecución procede de esa regla y del modificador de la acción. Los tokens permanecen en la posición aunque el trabajo se interrumpa o la unidad se marche; otra unidad capaz de Atrincherarse puede continuar el trabajo. | cavar | tokens_min:1 tokens_max:2 resultado_id:cobertura_1 nombre:Cobertura 1 / tokens_min:3 resultado_id:pozo_tirador nombre:Pozo de tirador completado | | | | | | | | |

| Id | Nombre | Rule id fuente | Descripcion | Rule id habilitadora | Umbrales | Baterias por ejecucion | Soluciones por ejecucion | Fichas base observador adicional | Requiere turnos completos antes primera salva | Accion autonoma observador | Ordenable por mando | Rule ids fuente tren | Tokens objetivo |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| planificar_bombardeo | Planificar Bombardeo | | Sólo puede ejecutarse durante el turno activo del jugador del Observador. Cada ejecución se vincula a una única batería y a la solución propia de esa batería; una ejecución no puede extraer fichas para varias Bolsas de Inteligencia ni hacer progresar varias soluciones. Un turno de Planificación sólo se completa al finalizar ese turno de jugador. Cada Observador que contribuya a esa batería durante ese turno debe ejecutar Planificar Bombardeo sobre el objetivo. El Observador principal extrae fichas según su Calidad y cada Observador adicional aporta 1 ficha base. Es Acción Autónoma para Observadores y también puede ejecutarse mediante Orden de Mando. El modificador de acción altera las fichas extraídas por ese Observador. La Planificación puede interrumpirse y reanudarse conservando la solución mientras no cambie el objetivo. Antes de la primera salva debe haberse completado al menos un turno entero de Planificación. | | | 1 | 1 | 1 | 1 | true | true | | |
| reubicar_bateria | Reubicar Batería | | Sólo puede ejecutarse durante el turno activo. Los tokens obtenidos por ejecución se leen de la regla de tren que posea la pieza y el modificador de la acción se suma después. Al acumular 3 tokens la batería completa la Reubicación y ocupa uno de los Emplazamientos obtenidos, aunque su ángulo de tiro no le permita disparar desde él. Requiere Orden por defecto; las baterías de retaguardia pueden ejecutarla también como Acción Autónoma. | | | | | | | | | tren_ligero/tren_mediano/tren_pesado | 3 |

Las consecuencias de interrumpir una Acción prolongada dependen de la descripción de esa acción. No existe una regla general que haga perder automáticamente el progreso acumulado.

Los **tokens nunca pueden ser negativos** Cuando una acción obtiene tokens y los modificadores reducen la cantidad obtenida, si después de aplicar los modificadores el resultado es 0 o menos, simplemente no obtiene ningún token. Un modificador negativo no elimina tokens que ya estuvieran acumulados.

**Desplegar/Replegar** puede continuar a lo largo de varias rondas. La regla **Desplegar(X)** habilita esta acción y determina directamente cuántos tokens de Despliegue obtiene cada ejecución: **X**, más los modificadores aplicables. Al alcanzar 3 tokens, se completa la transición, se retiran los tokens y la unidad pasa a la configuración que estuviera preparando.

En una pieza, mortero o arma pesada con **Desplegar(X)**, estar Desplegada es requisito para disparar y estar Replegada es requisito para mover con su atributo Mov o ser remolcada. El atributo **Mov** de la ficha determina siempre la distancia de Movimiento.

Desde que inicia un despliegue o repliegue y mientras conserve menos de 3 tokens de Despliegue, la unidad está **en proceso de Despliegue/Repliegue** y no puede realizar ninguna otra acción. En sus siguientes turnos activos sólo puede continuar ejecutando Desplegar/Replegar hasta completar la transición. Panicked y Aturdido tienen prioridad sobre esta restricción; los tokens acumulados se conservan salvo regla específica.

**Atrincherarse** puede interrumpirse y continuarse más adelante. Los tokens permanecen en la posición donde fueron colocados y otra unidad con capacidad para Atrincherarse puede continuar el trabajo posteriormente.

**Planificar Bombardeo** puede interrumpirse y continuarse posteriormente mientras se conserve la solución según la Sección VII. Cada Observador que contribuya durante un turno activo de su jugador debe ejecutar Planificar Bombardeo en ese turno.

### 15. Final de la ronda

Al finalizar la ronda:

- se retiran todos los Dados de Órdenes asignados que no hayan sido gastados;
- se retiran los tokens de Fricción pendiente que no se hayan utilizado;
- expiran los marcadores que indiquen expresamente una duración de una ronda;
- se actualizan los demás efectos temporales que establezcan sus reglas.

La disponibilidad para actuar se restablece al comienzo de la siguiente ronda.

---

## SECCIÓN VI: Iniciativa y disparos

Esta sección sustituye al antiguo sistema de disparo. El sistema vigente utiliza **Impactar (I)**, **Perfil (P)**, **Daño (D)** y un modificador total **M**.

### 1. Modos de fuego

Existen dos modos:

1. **Fuego Preciso**
2. **Fuego de Área**

Cada arma o unidad puede disponer de un valor distinto de I para cada modo. Un modo indicado como **—** no existe para ese perfil y ningún bonificador puede concederlo.

**Fuego Preciso** representa escoger blancos concretos y concentrar el fuego sobre ellos.

**Fuego de Área** representa saturar eficazmente la zona ocupada por el enemigo.

### 2. Daño normal y Daño reducido

El Daño se expresa como:

> **D normal / D reducido↓**

Por ejemplo, **4/2↓** significa D4 normalmente y D2 únicamente cuando el ataque es **Fuego de Área** y el blanco está **A Cubierto**.

Por tanto:

- Fuego Preciso usa siempre **D normal**;
- Fuego de Área contra un blanco que no está A Cubierto usa **D normal**;
- Fuego de Área contra un blanco A Cubierto usa **D reducido↓**, independientemente de cómo haya obtenido el estado A Cubierto.

La munición AP no dispone de Fuego de Área y puede mostrar un único valor de D.

### 3. Perfil

El Perfil representa lo difícil que resulta conseguir el efecto declarado sobre un blanco.

Valores de referencia vigentes:

| Objetivo | P |
|---|---|
| Casa o Búnker | 2 |
| Cualquier otra Estructura | 3 |
| Sección | 5 |
| Vehículo | 7 |
| Dotación (peana grande) | 7 |
| Unidad independiente de peana pequeña | 10 |

Los Vehículos utilizan P7 salvo las dos variantes CV-33/35 L3 (n_l3 y n_l3_lf), que utilizan P8.

### 4. Distancias

El Tiro tenso utiliza tres bandas medidas directamente sobre el tapete:

| Banda | Distancia |
|---|---|
| **Corta** | **0–20 cm** |
| **Media** | **más de 20–50 cm** |
| **Larga** | **más de 50–80 cm** |

En un límite exacto se utiliza la banda menor: **20 cm es Corta** y **50 cm es Media**.

La distancia no es un modificador M. Se consulta directamente la columna de distancia correspondiente del perfil.

El Tiro indirecto utiliza sus propias Zonas y no deriva sus valores del Tiro tenso.

### 5. Modificador total M

Todos los modificadores generales aplicables se suman en:

> **M = suma de todos los modificadores**

Las bonificaciones positivas aplicadas a M están sujetas al **límite general combinado de +4 por resolución** de la Sección V. Si esa misma resolución recibe además bonificaciones a otros parámetros, como INI, todas ellas comparten ese límite.

Salvo que una regla diga expresamente lo contrario, M modifica simultáneamente:

- el I del modo elegido;
- el D del ataque.

Un M −2 significa I −2 y D −2.

Los modificadores positivos no pueden elevar D por encima del D base aplicable al ataque.

### 6. Movimiento del blanco

El penalizador por movimiento del blanco existe **únicamente mientras el blanco está realizando su acción de Movimiento**. Se calcula según la distancia que haya recorrido desde el inicio de esa acción hasta el punto exacto en el que se resuelve el disparo.

| Distancia recorrida en ese momento | M |
|---|---|
| 0–10 cm | 0 |
| Más de 10 y hasta 20 cm | −1 |
| Más de 20 y menos de 30 cm | −2 |
| 30 cm o más | −3 |

Cuando termina la acción de Movimiento, este penalizador desaparece y vuelve a 0. Si la unidad ejecuta otra acción de Movimiento posteriormente, el cálculo comienza de nuevo desde 0 cm.

La penalización depende únicamente de la distancia recorrida durante ese Movimiento, no del tipo de unidad ni de si utiliza toda su distancia máxima.

### 7. Iniciativa y Orientación

La Iniciativa de disparo se abrevia **INI**.

Todas las unidades tienen por defecto:

> **INI 10**

La **INI ordena los disparos que concurren dentro de un mismo intercambio simultáneo de fuego**. No crea un orden global entre disparos que ocurren en momentos distintos del turno.

Cuando un disparo provoca otro disparo —por ejemplo, un Disparo de Reacción del blanco— o varias unidades disparan dentro de la misma ventana, esos disparos se ordenan por INI:

- el disparo con mayor INI se resuelve primero;
- si ese disparo deja a otra unidad incapaz de efectuar su disparo pendiente, ese disparo no llega a producirse;
- si la unidad con menor INI sigue pudiendo disparar, resuelve después aplicando cualquier estado o penalizador recibido entretanto, incluidos Pinned o la pérdida de peanas;
- si varios disparos tienen la misma INI, son **simultáneos** entre sí: cada uno se resuelve con la situación existente antes de resolver cualquiera de ellos y los efectos de uno no modifican los otros de igual INI.

**Ventanas distintas se resuelven cronológicamente.** Si una unidad en Movimiento recibe un disparo en un punto del recorrido, se interrumpe el Movimiento y se resuelve por completo ese intercambio. Sólo si la unidad sigue pudiendo mover continúa el recorrido; un disparo provocado más adelante pertenece a una ventana posterior y nunca se adelanta al anterior por tener mayor INI.

Las reglas de Orientación modifican INI y el seguimiento:

| Orientación | INI | Giro antes de disparar | Seguimiento de blanco móvil |
|---|---|---|---|
| Sin regla | 10 | Según la unidad | Normal |
| Rápida | 9 | Hasta 90º y puede disparar | Normal |
| Limitada | 9 | Hasta 45º y dispara; hasta 90º sin disparar | Normal |
| Lenta | 8 | Hasta 90º; si gira no dispara | Duplica penalizador por movimiento del blanco en Tiro tenso |
| Pesada | 7 | Hasta 45º; si gira no dispara | Duplica penalizador por movimiento del blanco en Tiro tenso |

La penalización de Orientación se aplica aunque el arma ya esté encarada. **Disparo Apuntado** aplica además **−2 INI** al ataque.

La duplicación del penalizador de seguimiento de Orientación Lenta/Pesada no se aplica al Tiro indirecto.

## 8. Disparo limitado y pérdida de peanas

Una Sección estándar dispone de **3 peanas grandes de combate** y **1 peana pequeña de mando**. La peana de mando **nunca participa en los disparos de la Sección** y no se cuenta para Disparo limitado.

Por cada una de las **3 peanas grandes de combate** que normalmente debería participar en el ataque pero no pueda hacerlo —incluida una peana que no tenga Línea de Visión sobre el objetivo—:

> **−1 M por peana grande no participante**

Por tanto:

- 1 peana grande no participa → −1 M;
- 2 peanas grandes no participan → −2 M;
- si las 3 peanas grandes son incapaces de participar → **no puede realizarse el disparo**.

Una Sección dispone de **12 puntos de baja**:

- 4 bajas: pierde 1 peana grande;
- 8 bajas: pierde otra peana grande;
- 12 o más bajas: pierde la tercera peana grande y **la Sección queda destruida**, incluida su peana de mando.

La peana de mando no añade puntos de baja propios a la Sección.

La pérdida de una peana grande no aplica una segunda penalización adicional: simplemente hace que esa peana ya no pueda participar y, por ello, genere el −1 M correspondiente.

### 8.1 Origen y blanco físico de una Sección

Cuando una **Sección dispara**, la banda de distancia se determina desde la **peana grande participante más cercana al blanco**. Si la Sección está embarcada y dispara mediante Troneras desde varios Transportes, se utiliza del mismo modo el **Transporte participante más cercano al blanco**.

Cuando el blanco de un disparo directo es una **Sección desembarcada**, el atacante elige una de sus **peanas grandes de combate** como punto físico contra el que concentra el fuego. Esa peana determina la Cobertura aplicable al ataque. Un ataque concentrado sobre una peana grande concreta no puede causar más de **4 bajas**, aunque su D final permitiera causar más. El Perfil utilizado sigue siendo el de la Sección.

Cuando una unidad embarcada está representada por varios Transportes, el atacante elige el **modelo de Transporte** que recibe físicamente el ataque y aplica su Cobertura, Perfil y RF/RL/RT según corresponda, conforme a las reglas de Transporte.

## 9. Observar, Disparo Apuntado y Fuego Preparado

### 9.1 Observar

**Observar** dedica la acción de la unidad a estudiar un blanco concreto y preparar el tiro posterior.

La unidad coloca un **token de Observación** sobre el blanco elegido.

Durante la **ronda siguiente**, el primer disparo propio normal de esa unidad contra ese mismo blanco puede consumir el token y obtiene:

> **+1 M**

Observar no mejora un Disparo de Reacción.

Si el token no se utiliza durante la ronda siguiente, se pierde al finalizar dicha ronda.

Cada dado de **Operaciones** efectivo gastado al ejecutar Observar aumenta en **+1 M** el bonificador del token. El valor resultante queda asociado al token hasta que se utilice o expire.

La acción **Observar** es independiente de la Planificación de artillería y **no se aplica a los bombardeos**. Los Observadores de Artillería utilizan **Planificar Bombardeo** para contribuir a una misión.

### 9.2 Disparo Apuntado

**Disparo Apuntado** es una acción de disparo completa que incluye el disparo.

Sólo puede utilizarse con **Fuego Preciso**.

El ataque obtiene:

> **+1 M**

y sufre:

> **−2 INI**

Cada dado de **Combate** efectivo gastado se incorpora como **+1 M**.

La Munición se consume normalmente como en cualquier Fuego Preciso.

### 9.3 Fuego Preparado

**Fuego Preparado** coloca un marcador de Fuego Preparado.

El marcador concede:

> **+1 M**

al próximo Disparo de Reacción de esa unidad.

El marcador puede mantenerse durante varias rondas y se consume al realizar el Disparo de Reacción bonificado.

Si antes de utilizarlo la unidad realiza **cualquier otra acción distinta de un Disparo de Reacción**, voluntaria u obligatoria, el marcador se pierde inmediatamente.

Cada dado de **Operaciones** efectivo gastado al ejecutar Fuego Preparado aumenta en **+1 M** el bonificador del marcador. El valor resultante queda asociado al marcador hasta que se utilice o se pierda.

### 9.4 Emboscada

Una **Emboscada es un Disparo de Reacción**, no una Orden de Disparar. Cuando una unidad todavía oculta obtiene una oportunidad legal de Disparo de Reacción, puede revelarse como parte de esa Reacción y efectuar inmediatamente el disparo. La revelación y los Ataques Pendientes se resuelven antes del ataque conforme a la Sección XIV.

Como todo Disparo de Reacción, la Emboscada **no requiere gastar Dados de Órdenes** ni conexión con un Oficial y consume la Reacción de la unidad para esa ronda.

La Emboscada aplica al ataque el mismo beneficio y coste de Iniciativa que un Disparo Apuntado, sin requerir una acción adicional:

- si utiliza Fuego Preciso obtiene +1 M, o +2 M si posee Tirador Selecto;
- el disparo recibe −2 INI;
- si utiliza Fuego de Área no recibe este bonificador, porque el beneficio de apuntar sólo se aplica al Fuego Preciso.

## 10. Cobertura

La Cobertura impone un penalizador general al disparo.

| Cobertura | C |
|---|---|
| Bosque | 1 |
| Trinchera, pozo de tirador, colina o muro | 2 |
| Casa, búnker o blocao | 3 |

Cuando una regla se refiere de forma abreviada a **Cobertura X**, X indica la **máxima Cobertura** que puede proporcionar ese elemento, normalmente su protección frontal.

Algunos elementos tienen protección direccional:

- **CF**: Cobertura frontal;
- **CL**: Cobertura lateral;
- **CT**: Cobertura trasera.

En esos casos se utiliza el valor correspondiente a la dirección desde la que llega el ataque. Por tanto, una Trinchera puede proporcionar C2 de frente pero menos por el flanco, y un Muro puede proporcionar C2 de frente y ninguna Cobertura por los lados o la retaguardia.

El valor de Cobertura aplicable produce:

$$M - C$$

**Cobertura** y **A Cubierto** son conceptos distintos. Una unidad tiene **Cobertura** cuando su posición o un elemento de terreno se la proporciona. **A Cubierto** es un estado de la unidad obtenido mediante Cubrirse, Reagrupar u otra regla que lo indique. Una unidad puede tener Cobertura sin estar A Cubierto.

La Cobertura no impide declarar Fuego Preciso. Puede hacer que el ataque sea matemáticamente imposible, pero no elimina el modo de fuego.

**Cubrirse** añade +2 a la Cobertura actual. Una unidad permanece A Cubierto sin límite de rondas hasta que realiza cualquier otra acción. Todo Fuego de Área contra una unidad **A Cubierto** o contra un **Vehículo** utiliza D reducido↓. En los Vehículos esta reducción se aplica aunque no puedan adoptar el estado A Cubierto.

Los Vehículos pueden beneficiarse de Cobertura física cuando su posición lo permita, pero no pueden utilizar Cubrirse ni beneficiarse de una trinchera o pozo como la infantería.

### 11. Dados de disparo y Calidad

Los dados de disparo tienen:

- dos caras +1;
- dos caras 0;
- dos caras −1.

La Calidad determina cuántos se lanzan y cuáles se conservan:

| Calidad | Tirada |
|---|---|
| Verde | 3 dados; conserva los 2 peores |
| Regular | 2 dados |
| Veterano | 3 dados; conserva los 2 mejores |
| Élite | 4 dados; conserva los 2 mejores |

Siempre se suman dos dados, para un resultado entre **−2 y +2**.

### 12. Declaración y consumo de Munición

Antes de lanzar dados:

1. declara la munición, si existe elección;
2. declara Fuego Preciso o Fuego de Área;
3. comprueba y consume Munición;
4. consulta la distancia o Zona;
5. toma I y D del perfil;
6. calcula M.

Coste de Munición:

| Modo | Coste |
|---|---|
| Fuego Preciso | 1 |
| Fuego de Área | 2 |

Toda unidad que consuma Munición comienza normalmente con **12 puntos**. La mejora **Munición** eleva la reserva inicial a **24**.

Una unidad que no disponga de Munición suficiente no puede declarar el ataque.

### 13. Resolución del impacto

Primero:

$$I_{efectivo} = I_{base} + M$$

Después se compara con P.

**Éxito automático**

$$I_{efectivo} - 2 \geq P$$

**Ataque imposible**

$$I_{efectivo} + 2 < P$$

**En los demás casos**

$$I_{efectivo} + \text{tirada de Calidad} \geq P$$

Si el ataque es automático o imposible no se lanzan dados.

### 14. Resolución del Daño

Una vez conseguido el impacto:

1. selecciona D normal, salvo Fuego de Área contra una unidad A Cubierto o contra un Vehículo, que usa D reducido↓;
2. aplica M;
3. limita el resultado entre 0 y el D base seleccionado.

Fórmula:

$$D_{final} = \min(D_{base}, \max(0, D_{base} + M))$$

Contra una **unidad de peana pequeña**, un ataque de Fuego de Área puede causar como máximo **1 punto de baja**.

### 15. Munición AP y HE

AP y HE pueden compartir el mismo I si su balística no justifica una diferencia.

**AP** utiliza su perfil de D antivehículo y no dispone de Fuego de Área.

**HE** utiliza sus valores normal/reducido y puede emplearse contra tropas, Estructuras y Vehículos según las reglas generales.

El D AP no equivale a milímetros de penetración: representa la capacidad destructiva total contra el Vehículo, incluida penetración, energía residual y efecto postpenetración.

### 16. Casco

Cuando una unidad con **Casco** sufre bajas por un ataque HE, reduce las **bajas finales en 1**, hasta un mínimo de 0.

Casco se aplica al final. No modifica I, D ni Cobertura.

### 17. Perfiles canónicos de disparo

Los perfiles concretos vigentes de Infantería y armas terrestres son los siguientes. Estas tablas prevalecen sobre valores de disparo heredados que puedan seguir apareciendo en tablas antiguas de listas.

### Perfiles de infantería

| Id | Nombre | Tiro tenso | Nota |
|---|---|---|---|
| fusiles_seccion | Sección de fusileros | i_preciso:9, 7, 5 i_area:10, 8, 6 d:[{"normal":3,"reducido":1},{"normal":2,"reducido":1},{"normal":2,"reducido":1}] | Perfil base; LMG/Subfusiles modifican el perfil efectivo en memoria. |

### Perfiles de armas

| Id | Nombre | Tiro tenso |
|---|---|---|
| fusiles_seccion | Sección de fusileros | i_preciso:9, 7, 5 i_area:10, 8, 6 d:[{"normal":3,"reducido":1},{"normal":2,"reducido":1},{"normal":2,"reducido":1}] |
| pistola | Pistola | i_preciso:4, , i_area:, , d:[{"normal":1,"reducido":null},null,null] |
| francotirador | Fusil de francotirador | i_preciso:9, 10, 9 i_area:, , d:[{"normal":1,"reducido":null},{"normal":1,"reducido":null},{"normal":1,"reducido":null}] |
| ametralladora_media_pesada | Hotchkiss M1914 / Maxim / HMG simple | i_preciso:8, 6, 4 i_area:10, 9, 8 d:[{"normal":4,"reducido":3},{"normal":4,"reducido":3},{"normal":3,"reducido":2}] |
| ametralladora_vehicular_simple | Ametralladora vehicular simple 7,62–8 mm | i_preciso:8, 6, 4 i_area:10, 9, 8 d:[{"normal":4,"reducido":3},{"normal":4,"reducido":3},{"normal":3,"reducido":2}] |
| ametralladoras_duales | Montaje dual de ametralladoras | i_preciso:8, 6, 4 i_area:11, 10, 9 d:[{"normal":5,"reducido":3},{"normal":5,"reducido":3},{"normal":4,"reducido":3}] |
| lanzallamas_vehiculo | Lanzallamas de vehículo | i_preciso:7, , i_area:10, , d:[{"normal":6,"reducido":5},null,null] |
| puteaux_37_trp | Puteaux 37 TRP | municion:HE i_preciso:7, 5, 4 i_area:9, 8, 6 d:[{"normal":3,"reducido":1},{"normal":3,"reducido":1},{"normal":2,"reducido":1}] / municion:AP i_preciso:7, 5, 4 i_area:, , d:[{"normal":6,"reducido":null},{"normal":4,"reducido":null},{"normal":2,"reducido":null}] |
| puteaux_37_corto | Puteaux SA-18 / Hotchkiss 37 corto | municion:HE i_preciso:7, 5, 4 i_area:8, 7, 5 d:[{"normal":3,"reducido":1},{"normal":3,"reducido":1},{"normal":2,"reducido":1}] / municion:AP i_preciso:7, 5, 4 i_area:, , d:[{"normal":6,"reducido":null},{"normal":4,"reducido":null},{"normal":2,"reducido":null}] |
| pak_35_36_37 | Pak 35/36 37 mm | municion:HE i_preciso:7, 6, 5 i_area:8, 7, 6 d:[{"normal":3,"reducido":2},{"normal":3,"reducido":1},{"normal":2,"reducido":1}] / municion:AP i_preciso:7, 6, 5 i_area:, , d:[{"normal":9,"reducido":null},{"normal":7,"reducido":null},{"normal":5,"reducido":null}] |
| bofors_37_wz36 | Bofors 37 mm wz.36 | municion:HE i_preciso:7, 6, 5 i_area:8, 7, 6 d:[{"normal":3,"reducido":2},{"normal":3,"reducido":1},{"normal":2,"reducido":1}] / municion:AP i_preciso:7, 6, 5 i_area:, , d:[{"normal":9,"reducido":null},{"normal":7,"reducido":null},{"normal":5,"reducido":null}] |
| 19k_45 | 19-K 45 mm | municion:HE i_preciso:7, 6, 5 i_area:8, 7, 6 d:[{"normal":4,"reducido":3},{"normal":4,"reducido":2},{"normal":3,"reducido":1}] / municion:AP i_preciso:7, 6, 5 i_area:, , d:[{"normal":10,"reducido":null},{"normal":8,"reducido":null},{"normal":6,"reducido":null}] |
| 20k_45_vehiculo | 45 mm 20-K (vehículo) | municion:HE i_preciso:7, 6, 5 i_area:8, 7, 6 d:[{"normal":4,"reducido":3},{"normal":4,"reducido":2},{"normal":3,"reducido":1}] / municion:AP i_preciso:7, 6, 5 i_area:, , d:[{"normal":10,"reducido":null},{"normal":8,"reducido":null},{"normal":6,"reducido":null}] |
| arellano_40 | Arellano 40 mm | municion:HE i_preciso:7, 6, 5 i_area:8, 7, 6 d:[{"normal":4,"reducido":3},{"normal":4,"reducido":2},{"normal":3,"reducido":1}] / municion:AP i_preciso:7, 6, 5 i_area:, , d:[{"normal":8,"reducido":null},{"normal":6,"reducido":null},{"normal":5,"reducido":null}] |
| cannone_47_32 | Cannone da 47/32 Mod.35 | municion:HE i_preciso:7, 6, 5 i_area:8, 7, 6 d:[{"normal":4,"reducido":2},{"normal":4,"reducido":2},{"normal":3,"reducido":1}] / municion:AP i_preciso:7, 6, 5 i_area:, , d:[{"normal":10,"reducido":null},{"normal":7,"reducido":null},{"normal":4,"reducido":null}] |
| cannone_65_17 | Cannone 65/17 | municion:HE i_preciso:7, 5, 4 i_area:9, 8, 7 d:[{"normal":5,"reducido":2},{"normal":5,"reducido":2},{"normal":4,"reducido":2}] / municion:AP i_preciso:7, 5, 4 i_area:, , d:[{"normal":9,"reducido":null},{"normal":8,"reducido":null},{"normal":5,"reducido":null}] |
| breda_20 | Breda 20 mm | municion:HE i_preciso:8, 7, 6 i_area:9, 8, 7 d:[{"normal":4,"reducido":2},{"normal":4,"reducido":2},{"normal":3,"reducido":1}] / municion:AP i_preciso:8, 7, 6 i_area:, , d:[{"normal":7,"reducido":null},{"normal":6,"reducido":null},{"normal":4,"reducido":null}] |
| flak_30_20 | Flak 30 20 mm | municion:HE i_preciso:8, 7, 6 i_area:9, 8, 7 d:[{"normal":4,"reducido":2},{"normal":4,"reducido":2},{"normal":3,"reducido":1}] / municion:AP i_preciso:8, 7, 6 i_area:, , d:[{"normal":7,"reducido":null},{"normal":6,"reducido":null},{"normal":4,"reducido":null}] |
| oerlikon_20 | Oerlikon 20 mm | municion:HE i_preciso:8, 7, 6 i_area:9, 8, 7 d:[{"normal":4,"reducido":2},{"normal":4,"reducido":2},{"normal":3,"reducido":1}] / municion:AP i_preciso:8, 7, 6 i_area:, , d:[{"normal":7,"reducido":null},{"normal":6,"reducido":null},{"normal":4,"reducido":null}] |
| bofors_40_l60 | Bofors 40 mm L/60 | municion:HE i_preciso:9, 8, 7 i_area:10, 9, 8 d:[{"normal":5,"reducido":2},{"normal":5,"reducido":2},{"normal":5,"reducido":2}] |
| schneider_70_16 | Schneider 70/16 | municion:HE i_preciso:6, 5, 4 i_area:10, 9, 8 d:[{"normal":5,"reducido":2},{"normal":5,"reducido":2},{"normal":4,"reducido":2}] |
| schneider_ca1_75 | Schneider CA-1 75 mm Blockhaus | municion:HE i_preciso:6, 4, 2 i_area:8, 7, 5 d:[{"normal":6,"reducido":3},{"normal":6,"reducido":3},{"normal":6,"reducido":3}] |
| schneider_75_28 | Schneider 75/28 | municion:HE i_preciso:6, 5, 4 i_area:11, 10, 9 d:[{"normal":6,"reducido":3},{"normal":6,"reducido":3},{"normal":6,"reducido":3}] |
| vickers_terni_75_27 | Vickers-Terni 75/27 Mod. 1911 | municion:HE i_preciso:6, 5, 4 i_area:10, 9, 8 d:[{"normal":6,"reducido":3},{"normal":6,"reducido":3},{"normal":6,"reducido":3}] |
| krupp_77_fk96 | Krupp 77 FK 96 n.A. | municion:HE i_preciso:6, 5, 4 i_area:10, 9, 8 d:[{"normal":6,"reducido":3},{"normal":6,"reducido":3},{"normal":5,"reducido":2}] |
| krupp_77_fk16 | Krupp 77 FK 16 | municion:HE i_preciso:6, 5, 4 i_area:10, 9, 8 d:[{"normal":6,"reducido":3},{"normal":6,"reducido":3},{"normal":5,"reducido":2}] |
| putilov_76_1902_30 | Putilov 76,2 M1902/30 | municion:HE i_preciso:6, 5, 4 i_area:10, 9, 8 d:[{"normal":6,"reducido":3},{"normal":6,"reducido":3},{"normal":6,"reducido":3}] |
| schneider_105_11 | Schneider 105/11 montaña | municion:HE i_preciso:5, 4, 3 i_area:10, 10, 9 d:[{"normal":7,"reducido":3},{"normal":7,"reducido":3},{"normal":5,"reducido":2}] |
| vickers_105_22 | Vickers 105/22 | municion:HE i_preciso:5, 4, 3 i_area:10, 10, 9 d:[{"normal":8,"reducido":4},{"normal":8,"reducido":4},{"normal":7,"reducido":3}] |
| arisaka_107 | Cañón Arisaka 107 mm (Meiji 38 / M1905 mod.) | municion:HE i_preciso:5, 4, 3 i_area:10, 10, 9 d:[{"normal":8,"reducido":4},{"normal":8,"reducido":4},{"normal":8,"reducido":4}] |
| vickers_114 | Vickers-Armstrong 114 mm QF 4.5" | municion:HE i_preciso:5, 4, 3 i_area:10, 10, 9 d:[{"normal":8,"reducido":4},{"normal":8,"reducido":4},{"normal":7,"reducido":3}] |
| obice_149_12 | Obice da 149/12 Mod. 14 | municion:HE i_preciso:4, 3, 2 i_area:11, 11, 10 d:[{"normal":9,"reducido":4},{"normal":9,"reducido":4},{"normal":8,"reducido":4}] |
| schneider_155_13 | Schneider 155/13 M1917 | municion:HE i_preciso:4, 3, 2 i_area:11, 11, 10 d:[{"normal":9,"reducido":4},{"normal":9,"reducido":4},{"normal":9,"reducido":4}] |
| flak_75 | Flak 14 75 mm | municion:HE i_preciso:7, 7, 6 i_area:11, 10, 9 d:[{"normal":6,"reducido":3},{"normal":6,"reducido":3},{"normal":6,"reducido":3}] |
| sovietico_3k_76 | 3-K soviético 76,2 mm | municion:HE i_preciso:8, 8, 7 i_area:11, 10, 9 d:[{"normal":6,"reducido":3},{"normal":6,"reducido":3},{"normal":6,"reducido":3}] |
| flak_18_88 | Flak 18 88 mm | municion:HE i_preciso:8, 8, 7 i_area:11, 10, 9 d:[{"normal":7,"reducido":3},{"normal":7,"reducido":3},{"normal":7,"reducido":3}] |
| mortero_50_valero | Mortero Valero M-32 50 mm | |
| mortero_81_valero | Mortero Valero M-33 81 mm | |

### 18. Reabastecimiento de Munición

Transportes logísticos:

| Transporte | Munición | Movimiento |
|---|---|---|
| Carro | 12 | 15/20 |
| Camión | 24 | 20/50 |
| Tractor | — | 20/30 |

Una unidad a distancia Corta de un Carro, Camión o Depósito con stock puede reabastecerse inmediatamente hasta su capacidad máxima.

Un Carro o Camión con Suministro puede mantener **un único Depósito asociado**. Ambos disponen de **Desplegar(1)** para montar o desmontar ese Depósito.

- montar el Depósito es **Desplegar** y requiere transferirle al menos **6 puntos de Munición**;
- capacidad máxima: 24;
- desmontar el Depósito es **Replegar**; la Munición restante vuelve al transporte asociado;
- para recolocarlo, el transporte debe desmontarlo, desplazarse y volver a montarlo en la nueva posición.

Cada Depósito nuevo dispone de **3 Porteadores**:

- 2 puntos de Munición por Porteador;
- peana pequeña de 1 punto de baja;

- no se reponen si son eliminados.

Cada Porteador puede ejecutar **Movimiento como Orden Autónoma** y desplaza hasta **10 cm**. Debe gastar al menos 1 Dado de Órdenes conforme a la Sección V. Al llegar a distancia Corta de la unidad destinataria entrega inmediatamente la Munición que transporta, hasta la capacidad máxima del receptor.

La Munición se descuenta del Depósito cuando sale con el Porteador y se pierde si éste muere. Al recolocar el Depósito sólo se conservan los Porteadores supervivientes.

### 19. Daño a Vehículos

Una vez que un ataque impacta a un Vehículo, se utiliza la resistencia del lado alcanzado:

- **RF** frontal;
- **RL** lateral;
- **RT** retaguardia.

**Excepción — Tiro indirecto:** todo bombardeo o Tiro indirecto que impacte a un Vehículo utiliza siempre **RT**, con independencia de la orientación física del Vehículo. El Tiro indirecto de Área utiliza además **D reducido**↓ por la regla general de Fuego de Área contra Vehículos.

Se calcula:

**Margen Base = D final − RF/RL/RT + Dañado**

Cada marcador de **Dañado** que ya tuviera el Vehículo aporta +1 a futuros Margenes Base.

Después se lanzan **2 dados de variación**, cada uno con una cara +1, una −1 y cuatro 0:

**Margen Final = Margen Base + variación**

Si Margen Base ≤ −3, el resultado es Sin efecto automático. Si Margen Base ≥ +5, el Vehículo queda destruido automáticamente.

| Margen Final | Resultado |
|---|---|
| <0 | Sin efecto |
| 0 | Dañado |
| 1 | Dañado + 1 Supresión |
| 2 | Dañado + 1 Supresión + daño de componente |
| 3+ | Vehículo destruido / fuera de combate |

#### Daño a Vehículos

| Id | Min margen | Max margen | Danado | Supresion | Tirar componente | Destruido | Resultado | Tabla componente id | Fallback componente no aplicable |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| sin_efecto | | -1 | 0 | 0 | false | false | Sin efecto | | |
| danado | 0 | 0 | 1 | 0 | false | false | Dañado | | |
| danado_supresion | 1 | 1 | 1 | 1 | false | false | Dañado + 1 Supresión | | |
| danado_supresion_componente | 2 | 2 | 1 | 1 | true | false | Dañado + 1 Supresión + daño de componente | tabla_danos_componentes | {"danado_adicional":1,"condiciones": ["componente_no_existe","componente_ya_danado"]} |
| destruido | 3 | | 0 | 0 | false | true | Vehículo destruido / fuera de combate | | |

Con Margen Final 2 se lanza 1d6:

#### Daños de componentes

| Dado min | Dado max | Efecto id | Efecto | Descripcion |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | danos_menores | Daños menores | No hay un efecto adicional. Se mantienen los efectos normales del Resultado 2 de danos_vehiculos.json. |
| 3 | 3 | armamento_secundario_inutilizado | Armamento secundario inutilizado | El vehículo pierde la capacidad de disparar con su armamento secundario. Si no dispone de armamento secundario o éste ya estaba inutilizado, se aplica el fallback general de 1 Dañado adicional. |
| 4 | 4 | motor_danado | Motor dañado | La stat Mov del vehículo se reduce a la mitad. Si el resultado no es aplicable o ya estaba aplicado, se usa el fallback general de 1 Dañado adicional. |
| 5 | 5 | armamento_principal_inutilizado | Armamento principal inutilizado | El vehículo pierde la capacidad de disparar con su armamento principal. Si no dispone de armamento principal o éste ya estaba inutilizado, se aplica el fallback general de 1 Dañado adicional. |
| 6 | 6 | inmovilizado | Inmovilizado | El vehículo no puede volver a moverse durante el resto de la partida. Si el resultado ya estaba aplicado, se usa el fallback general de 1 Dañado adicional. |

Si el componente indicado no existe o ya está inutilizado, no se repite la tirada: el Vehículo recibe **1 Dañado adicional**.

El Dañado obtenido en un impacto sólo afecta a impactos posteriores.

Los Vehículos utilizan un estado propio de Supresión llamado **Aturdido**. Con **1–2 tokens de Supresión** un Vehículo está Aturdido; con **3 o más** está **Panicked**. Los Vehículos no utilizan el estado Pinned y no pueden utilizar Cubrirse.

---

## SECCIÓN VII: Fuego indirecto y bombardeos

El Tiro indirecto utiliza el mismo motor I/P/M, pero sus perfiles se definen directamente por **Zonas** y no se derivan del Tiro tenso.

Los perfiles de Tiro indirecto vigentes, incluido el **Ángulo de tiro**, son:

### Perfiles de Tiro indirecto

| Id | Nombre | Tiro indirecto |
|---|---|---|
| schneider_70_16 | Schneider 70/16 | {"escala":"zonas","angulo":"Alto","municion":"HE","valores":[{"zona":"Z0","i_preciso":3,"i_area":6,"d":{"normal":5,"reducido":2}},{"zona":"Z1","i_preciso":3,"i_area":6,"d":{"normal":5,"reducido":2}},{"zona":"Z2","i_preciso":2,"i_area":5,"d":{"normal":4,"reducido":2}},{"zona":"Z3","i_preciso":1,"i_area":4,"d":{"normal":3,"reducido":1}}]} |
| schneider_75_28 | Schneider 75/28 | {"escala":"zonas","angulo":"Bajo","municion":"HE","valores":[{"zona":"Z1","i_preciso":5,"i_area":7,"d":{"normal":6,"reducido":3}},{"zona":"Z2","i_preciso":5,"i_area":7,"d":{"normal":6,"reducido":3}},{"zona":"Z3","i_preciso":3,"i_area":6,"d":{"normal":6,"reducido":3}},{"zona":"Z4","i_preciso":2,"i_area":5,"d":{"normal":6,"reducido":3}}]} |
| vickers_terni_75_27 | Vickers-Terni 75/27 Mod. 1911 | {"escala":"zonas","angulo":"Alto","municion":"HE","valores":[{"zona":"Z0","i_preciso":3,"i_area":5,"d":{"normal":6,"reducido":3}},{"zona":"Z1","i_preciso":4,"i_area":6,"d":{"normal":6,"reducido":3}},{"zona":"Z2","i_preciso":4,"i_area":6,"d":{"normal":6,"reducido":3}},{"zona":"Z3","i_preciso":4,"i_area":6,"d":{"normal":6,"reducido":3}},{"zona":"Z4","i_preciso":3,"i_area":5,"d":{"normal":6,"reducido":3}},{"zona":"Z5","i_preciso":2,"i_area":4,"d":{"normal":5,"reducido":2}}]} |
| krupp_77_fk96 | Krupp 77 FK 96 n.A. | {"escala":"zonas","angulo":"Bajo","municion":"HE","valores":[{"zona":"Z1","i_preciso":4,"i_area":5,"d":{"normal":6,"reducido":3}},{"zona":"Z2","i_preciso":4,"i_area":5,"d":{"normal":6,"reducido":3}},{"zona":"Z3","i_preciso":3,"i_area":4,"d":{"normal":6,"reducido":3}},{"zona":"Z4","i_preciso":2,"i_area":3,"d":{"normal":5,"reducido":2}}]} |
| krupp_77_fk16 | Krupp 77 FK 16 | {"escala":"zonas","angulo":"Medio","municion":"HE","valores":[{"zona":"Z0","i_preciso":3,"i_area":4,"d":{"normal":6,"reducido":3}},{"zona":"Z1","i_preciso":4,"i_area":5,"d":{"normal":6,"reducido":3}},{"zona":"Z2","i_preciso":4,"i_area":5,"d":{"normal":6,"reducido":3}},{"zona":"Z3","i_preciso":4,"i_area":5,"d":{"normal":6,"reducido":3}},{"zona":"Z4","i_preciso":3,"i_area":4,"d":{"normal":6,"reducido":3}},{"zona":"Z5","i_preciso":2,"i_area":3,"d":{"normal":5,"reducido":2}}]} |
| putilov_76_1902_30 | Putilov 76,2 M1902/30 | {"escala":"zonas","angulo":"Medio","municion":"HE","valores":[{"zona":"Z0","i_preciso":3,"i_area":5,"d":{"normal":6,"reducido":3}},{"zona":"Z1","i_preciso":4,"i_area":6,"d":{"normal":6,"reducido":3}},{"zona":"Z2","i_preciso":5,"i_area":6,"d":{"normal":6,"reducido":3}},{"zona":"Z3","i_preciso":5,"i_area":6,"d":{"normal":6,"reducido":3}},{"zona":"Z4","i_preciso":5,"i_area":6,"d":{"normal":6,"reducido":3}},{"zona":"Z5","i_preciso":4,"i_area":5,"d":{"normal":5,"reducido":2}},{"zona":"Z6","i_preciso":3,"i_area":4,"d":{"normal":4,"reducido":2}}]} |
| schneider_105_11 | Schneider 105/11 montaña | {"escala":"zonas","angulo":"Alto","municion":"HE","valores":[{"zona":"Z0","i_preciso":3,"i_area":7,"d":{"normal":7,"reducido":3}},{"zona":"Z1","i_preciso":3,"i_area":7,"d":{"normal":7,"reducido":3}},{"zona":"Z2","i_preciso":2,"i_area":6,"d":{"normal":6,"reducido":3}},{"zona":"Z3","i_preciso":1,"i_area":5,"d":{"normal":5,"reducido":2}}]} |
| vickers_105_22 | Vickers 105/22 | {"escala":"zonas","angulo":"Alto","municion":"HE","valores":[{"zona":"Z0","i_preciso":2,"i_area":6,"d":{"normal":7,"reducido":3}},{"zona":"Z1","i_preciso":3,"i_area":7,"d":{"normal":8,"reducido":4}},{"zona":"Z2","i_preciso":3,"i_area":7,"d":{"normal":8,"reducido":4}},{"zona":"Z3","i_preciso":3,"i_area":7,"d":{"normal":8,"reducido":4}},{"zona":"Z4","i_preciso":2,"i_area":6,"d":{"normal":7,"reducido":3}}]} |
| arisaka_107 | Cañón Arisaka 107 mm (Meiji 38 / M1905 mod.) | {"escala":"zonas","angulo":"Medio","municion":"HE","valores":[{"zona":"Z1","i_preciso":3,"i_area":6,"d":{"normal":8,"reducido":4}},{"zona":"Z2","i_preciso":4,"i_area":7,"d":{"normal":8,"reducido":4}},{"zona":"Z3","i_preciso":4,"i_area":7,"d":{"normal":8,"reducido":4}},{"zona":"Z4","i_preciso":4,"i_area":7,"d":{"normal":8,"reducido":4}},{"zona":"Z5","i_preciso":3,"i_area":6,"d":{"normal":7,"reducido":3}}]} |
| vickers_114 | Vickers-Armstrong 114 mm QF 4.5" | {"escala":"zonas","angulo":"Alto","municion":"HE","valores":[{"zona":"Z0","i_preciso":2,"i_area":6,"d":{"normal":7,"reducido":3}},{"zona":"Z1","i_preciso":3,"i_area":7,"d":{"normal":8,"reducido":4}},{"zona":"Z2","i_preciso":3,"i_area":7,"d":{"normal":8,"reducido":4}},{"zona":"Z3","i_preciso":2,"i_area":6,"d":{"normal":7,"reducido":3}}]} |
| obice_149_12 | Obice da 149/12 Mod. 14 | {"escala":"zonas","angulo":"Alto","municion":"HE","valores":[{"zona":"Z0","i_preciso":1,"i_area":7,"d":{"normal":8,"reducido":4}},{"zona":"Z1","i_preciso":2,"i_area":8,"d":{"normal":9,"reducido":4}},{"zona":"Z2","i_preciso":2,"i_area":8,"d":{"normal":9,"reducido":4}},{"zona":"Z3","i_preciso":1,"i_area":7,"d":{"normal":8,"reducido":4}}]} |
| schneider_155_13 | Schneider 155/13 M1917 | {"escala":"zonas","angulo":"Alto","municion":"HE","valores":[{"zona":"Z0","i_preciso":1,"i_area":7,"d":{"normal":9,"reducido":4}},{"zona":"Z1","i_preciso":2,"i_area":8,"d":{"normal":9,"reducido":4}},{"zona":"Z2","i_preciso":2,"i_area":8,"d":{"normal":9,"reducido":4}},{"zona":"Z3","i_preciso":2,"i_area":8,"d":{"normal":9,"reducido":4}},{"zona":"Z4","i_preciso":2,"i_area":8,"d":{"normal":9,"reducido":4}},{"zona":"Z5","i_preciso":1,"i_area":7,"d":{"normal":8,"reducido":4}}]} |
| mortero_50_valero | Mortero Valero M-32 50 mm | {"escala":"bandas","angulo":"Parabólico","municion":"HE","valores":[{"banda":"Corta","i_preciso":4,"i_area":7,"d":{"normal":4,"reducido":2}},{"banda":"Media","i_preciso":2,"i_area":7,"d":{"normal":4,"reducido":2}},{"banda":"Larga","i_preciso":0,"i_area":6,"d":{"normal":3,"reducido":1}}]} |
| mortero_81_valero | Mortero Valero M-33 81 mm | {"escala":"zonas","angulo":"Parabólico","municion":"HE","valores":[{"zona":"Z0","i_preciso":3,"i_area":7,"d":{"normal":5,"reducido":2}},{"zona":"Z1","i_preciso":3,"i_area":7,"d":{"normal":5,"reducido":2}},{"zona":"Z2","i_preciso":2,"i_area":6,"d":{"normal":4,"reducido":2}}]} |

Todo **Tiro indirecto** se realiza mediante la acción **Disparar**. Para abrir fuego o continuar un bombardeo en un turno activo posterior, la batería debe ejecutar Disparar durante ese turno. **Disparar requiere Orden por defecto**, pero las baterías de retaguardia pueden ejecutarla también como **Orden Autónoma**. Esta autorización como Orden Autónoma no se extiende al **Mortero Valero M-32 de 50 mm** desplegado sobre el tapete. Cada dado de **Combate** efectivo gastado en Disparar se incorpora como **+1 M** según la Sección V.

### Distancia por Zonas

Las baterías de retaguardia utilizan las mismas **Zonas operacionales** ya establecidas para medir la distancia de Tiro indirecto. De propia a enemiga se ordenan así:

1. Retaguardia lejana propia.
2. Retaguardia media propia.
3. Retaguardia cercana propia.
4. Tablero de juego.
5. Retaguardia cercana enemiga.
6. Retaguardia media enemiga.
7. Retaguardia lejana enemiga.

La **distancia en Zonas** es el número de transiciones entre la Zona operacional de la batería y la Zona operacional del objetivo.

Por ejemplo, una batería en **Retaguardia cercana propia** que bombardea un objetivo en **Retaguardia media enemiga** dispara a **Z3**.

**Z0** significa que batería y objetivo se encuentran en la misma Zona operacional; no significa distancia física cero. Las Zonas de retaguardia son abstractas y no tienen una distancia física fija sobre el tapete.

Una celda vacía o marcada con **—** en el perfil de una pieza indica que esa pieza no puede realizar Tiro indirecto a esa distancia.

**Excepción — Mortero Valero M-32 de 50 mm:** debe estar desplegado físicamente sobre el tapete y **no utiliza Zonas de retaguardia**. Usa las bandas de alcance de las armas pesadas medidas directamente sobre la mesa: **Corta 0–40 cm, Media más de 40–80 cm y Larga más de 80–120 cm**. Su perfil indirecto se consulta en esas tres bandas.

### 1. Marcador de Objetivo

Cada misión utiliza un Marcador de Objetivo visible para ambos jugadores.

Durante cada **turno de Planificación** el Marcador de Objetivo puede desplazarse hasta **10 cm** sin perder la solución.

Moverlo más de 10 cm de una sola vez o comenzar a disparar posteriormente contra otro punto constituye **cambio de objetivo**:

1. termina la solución anterior;
2. las fichas extraídas vuelven a la bolsa;
3. el nuevo punto queda Sin solución;
4. al iniciar una nueva Planificación comienza en Incertidumbre 3;
5. debe completarse al menos un turno de Planificación antes de abrir fuego.

### 2. Bolsa de Inteligencia

Cada batería dispone de su propia bolsa de 24 fichas:

| Ficha | Cantidad |
|---|---|
| En blanco | 12 |
| Triangulación | 8 |
| Observación | 4 |

### 3. Inicio de la Planificación

Un **turno de Planificación** es un **turno activo del jugador** en el que al menos un Observador ejecuta **Planificar Bombardeo**. El turno de Planificación sólo se considera completado cuando termina ese turno de jugador.

Para iniciar o continuar una Planificación durante un turno de Planificación:

- cada ejecución de **Planificar Bombardeo** se vincula a **una única batería y a la solución propia de esa batería**;
- una misma ejecución no puede extraer fichas para varias Bolsas de Inteligencia ni hacer progresar varias soluciones;
- al menos un Observador debe tener línea de visión al objetivo;
- cada Observador que quiera contribuir a esa batería durante ese turno debe ejecutar **Planificar Bombardeo**;
- se coloca el Marcador de Objetivo al iniciar una misión nueva;
- la solución comienza en **Incertidumbre 3**;
- se realiza la extracción correspondiente a los Observadores participantes.

**Planificar Bombardeo es una Orden Autónoma para los Observadores de Artillería y sólo puede ejecutarse durante el turno activo de su jugador.** Requiere gastar al menos 1 Dado de Órdenes, pero no exige coherencia de mando ni Línea de Visión con un Oficial. Cada dado de **Operaciones** efectivo gastado añade **+1 ficha de Inteligencia** a la extracción de ese Observador.

La acción **Observar** no participa en esta mecánica y su +1 M no se aplica a los bombardeos.

La Planificación no reduce Incertidumbre por sí sola.

### 4. Fichas extraídas por turno de Planificación

Entre los Observadores que hayan ejecutado Planificar Bombardeo se elige un Observador principal:

| Calidad | Fichas base |
|---|---|
| Verde | 1 |
| Regular | 2 |
| Veterano | 3 |
| Élite | 4 |

Cada Observador adicional que haya ejecutado Planificar Bombardeo extrae **1 ficha base**.

Planificar Bombardeo requiere gastar al menos 1 Dado de Órdenes. Cada dado de Operaciones efectivo gastado en su resolución añade +1 ficha de Inteligencia extraída por ese Observador. Los dados de otros resultados pueden utilizarse para pagar la Orden, pero no añaden fichas.

Si una extracción exige más fichas de las que quedan en la Bolsa de Inteligencia, se extraen **todas las fichas que queden disponibles**. Si la bolsa está vacía, no se extrae ninguna ficha.

### 5. Efecto de las fichas

En un bombardeo ordinario:

| Ficha | Efecto |
|---|---|
| Observación | −1 Incertidumbre |
| Triangulación | −1 Incertidumbre |
| En blanco | Sin efecto |

La Incertidumbre nunca baja de 0.

Las fichas extraídas permanecen fuera mientras se mantenga el mismo objetivo. Interrumpir la Planificación, bombardear, cesar el fuego o volver a planificar no reinicia la solución.

### 6. Incertidumbre

| Incertidumbre | M |
|---|---|
| 0 | 0 |
| 1 | −1 |
| 2 | −2 |
| 3 | −3 |

La Incertidumbre afecta a I y D.

**Sin solución** no equivale a Incertidumbre 3. Una batería Sin solución no puede resolver Tiro indirecto contra ese objetivo.

### 7. Momento de abrir fuego

Antes de la primera salva debe completarse **al menos un turno entero de Planificación**. Por tanto, una batería no puede abrir su primera salva más tarde durante el mismo turno en el que comenzó la Planificación: podrá hacerlo a partir de un turno activo posterior de su jugador.

No es obligatorio alcanzar Incertidumbre 0. El jugador decide cuándo acepta la solución disponible.

### 8. Duración y Munición

Una vez iniciado, el bombardeo puede continuar mientras la batería pueda disparar.

Cada turno activo en el que la batería ejecute **Disparar** para resolver el bombardeo consume:

- 1 Munición si usa Fuego Preciso;
- 2 Municiones si usa Fuego de Área.

Detener el fuego no elimina la solución.

### 9. Radio de Bombardeo

Cada pieza aporta **5 cm de Radio Normal**.

| Piezas | Concentrado | Normal | Disperso |
|---|---|---|---|
| 1 | — | 5 cm | 10 cm |
| 2 | 5 cm | 10 cm | 15 cm |
| 3 | 10 cm | 15 cm | 20 cm |
| 4 | 15 cm | 20 cm | 25 cm |

Una batería de una pieza no puede utilizar Concentrado.

### 10. Distribución

| Modo | M | Radio |
|---|---|---|
| Concentrado | +1 | −5 cm |
| Normal | 0 | Sin cambio |
| Disperso | −1 | +5 cm |

El modificador afecta a I y D.

### 11. Resolución del bombardeo

El atacante elige **un único modo de fuego para todo el bombardeo**.

Una unidad representada por un único modelo está incluida en el Radio si ese modelo se encuentra dentro de él.

Para una **Sección desembarcada**, se comprueba cada peana grande de combate que siga existiendo:

- todas las peanas grandes dentro del Radio → sin modificador adicional;
- por cada peana grande que quede fuera del Radio → **−1 M** al bombardeo contra esa Sección;
- si ninguna peana grande está dentro del Radio → la Sección no está incluida y no recibe el bombardeo.

La peana pequeña de mando no interviene en este cálculo.

Para un **Grupo de Transportes**, se comprueba cada modelo que siga formando parte del Grupo:

- si todos los Transportes están dentro del Radio → sin modificador adicional;
- por cada Transporte del Grupo que quede fuera del Radio → **−1 M** al bombardeo contra el Grupo;
- si ningún Transporte está dentro del Radio → el Grupo no está incluido.

El Grupo de Transportes recibe **un único ataque** por bombardeo. Si al menos un Transporte está dentro del Radio, el atacante elige como blanco físico **uno de los Transportes que estén dentro** y el ataque se resuelve contra ese Vehículo. Si el resultado destruye el modelo alcanzado y llevaba tropas, se aplica inmediatamente la regla normal de **3 bajas + 2 dados de dispersión** a los pasajeros del Grupo.

Para cada unidad incluida en el Radio:

1. consulta I y D de la Zona;
2. aplica Incertidumbre, distribución y demás modificadores;
3. compara I con P;
4. resuelve automático, imposible o tirada de Calidad;
5. si impacta, usa D normal o D reducido↓ según corresponda; todo Fuego de Área contra Vehículos usa D reducido↓;
6. aplica M al Daño; si el blanco es un Vehículo, el Tiro indirecto utiliza siempre RT;
7. contra unidad de peana pequeña con Fuego de Área, limita las bajas a 1.

Observar no interviene en la Planificación ni concede su +1 M a un bombardeo.

---

## SECCIÓN VIII: Coberturas, fortificaciones y Estructuras

Cobertura y Resistencia estructural son conceptos distintos.

- **Cobertura** protege a los ocupantes mediante un modificador M.
- **Resistencia (R)** determina lo difícil que es destruir físicamente la Estructura.

### 1. Cobertura

La Cobertura se aplica según la Sección VI. La notación abreviada **CX** indica la máxima Cobertura del elemento. Cuando una fortificación disponga de valores **CF/CL/CT**, se utiliza el valor frontal, lateral o trasero que corresponda a la dirección del ataque.

#### Coberturas y fortificaciones

| Id | Nombre | Capacidad | Resistencia | Coste | Requiere herramientas | CF | CL | CT | Permite linea vision a traves | P |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| escombros | Escombros | {"peanas":5,"tipos_admitidos":["Infantería"]} | 6 | | | 2 | 1 | 0 | true | 3 |
| bosque | Bosque | {"peanas":5,"tipos_admitidos":["Infantería"]} | | | | 1 | 1 | 1 | false | |
| muro | Muro | {"peanas":5,"tipos_admitidos":["Infantería"]} | 3 | | | 2 | 0 | 0 | false | 3 |
| casa | Casa | {"peanas":5,"tipos_admitidos":["Infantería","Ametralladoras"]} | 5 | | | 3 | 3 | 3 | false | 2 |
| pozo_tirador | Pozo de tirador | {"peanas":5,"tipos_admitidos":["Infantería"]} | 6 | 2 | false | 2 | 2 | 2 | true | 3 |
| nido | Nido | {"peanas":1,"tipos_admitidos":["Infantería","Ametralladoras","Cañones Ligeros","Cañón AA ligero"]} | 7 | 1 | true | 2 | 2 | 2 | true | 3 |
| posicion_preparada | Posición preparada | {"peanas":1,"tipos_admitidos":["Infantería","Ametralladoras","Cañones Ligeros","Artillería Ligera","Artillería Media","Cañón AA ligero","Cañón AA pesado"]} | 8 | 4 | true | 2 | 2 | 2 | true | 3 |
| blocao | Blocao | {"peanas":5,"tipos_admitidos":["Infantería","Ametralladoras","Cañones Ligeros","Artillería Ligera","Artillería Media","Cañón AA ligero","Cañón AA pesado"]} | 8 | 8 | true | 3 | 3 | 3 | false | 3 |
| elevacion_0 | Elevación nivel 0 | {"peanas":5,"tipos_admitidos":["Infantería","Ametralladoras","Cañones Ligeros","Artillería Ligera","Cañón AA ligero"]} | | | | 2 | 1 | 1 | true | |
| elevacion_1 | Elevación nivel 1 | {"peanas":5,"tipos_admitidos":["Infantería","Ametralladoras","Cañones Ligeros","Artillería Ligera","Cañón AA ligero"]} | | | | 2 | 1 | 1 | false | |
| elevacion_2 | Elevación nivel 2 | {"peanas":10,"tipos_admitidos":["Infantería","Ametralladoras","Cañones Ligeros","Artillería Ligera","Cañón AA ligero"]} | | | | 2 | 1 | 1 | false | |
| trinchera | Trinchera | {"peanas":5,"tipos_admitidos":["Infantería"]} | 9 | 4 | false | 2 | 1 | 2 | true | 3 |
| casamata | Casamata | {"peanas":1,"tipos_admitidos":["Infantería","Ametralladoras","Cañones Ligeros","Cañón AA ligero"]} | 9 | 8 | true | 3 | 3 | 3 | false | 3 |
| bunker | Búnker | {"peanas":5,"tipos_admitidos":["Infantería","Ametralladoras","Cañones Ligeros","Artillería Ligera","Artillería Media","Cañón AA ligero","Cañón AA pesado"]} | 10 | 12 | true | 3 | 3 | 3 | false | 2 |
| alambrada | Alambrada | | 5 | 1 | false | 0 | 0 | 0 | true | 3 |

### 2. Perfil de las Estructuras

Para determinar si un ataque impacta directamente contra una Estructura:

| Estructura | P |
|---|---|
| Casa | 2 |
| Búnker | 2 |
| Cualquier otra Estructura | 3 |

### 3. Resistencia estructural

Resistencias vigentes:

| Estructura | R |
|---|---|
| Muro | 3 |
| Casa | 5 |
| Alambrada | 5 |
| Pozo de tirador | 6 |
| Escombros | 6 |
| Nido | 7 |
| Posición preparada | 8 |
| Blocao | 8 |
| Trinchera | 9 |
| Casamata | 9 |
| Búnker | 10 |

Bosques y Elevaciones no tienen R y no sufren daño estructural por este sistema.

Por defecto, el daño estructural se resuelve mediante ataques **HE**.

### 4. Daño a Estructuras

Después de impactar:

**Margen Base = D final − R + Dañada**

Cada marcador de **Dañada** previo aporta +1 a futuros Margenes Base.

Se lanzan los mismos 2 dados de variación del daño vehicular:

**Margen Final = Margen Base + variación**

Si Margen Base ≤ −3, Sin efecto automático. Si Margen Base ≥ +5, Destrucción automática.

| Margen Final | Resultado |
|---|---|
| <0 | Sin efecto |
| 0 | Dañada |
| 1 | Dañada + 1 Supresión a los ocupantes |
| 2 | Dañada + 1 Supresión + 1 baja a los ocupantes |
| 3+ | Destruida + 1 Supresión + 3 bajas a los ocupantes |

**Dañada** no reduce inmediatamente la Cobertura. Su función es añadir +1 a futuros Margenes Base estructurales.

Si una Estructura contiene **varias unidades ocupantes**, cada unidad ocupante recibe íntegramente la **Supresión** indicada por el resultado.

Las bajas indicadas son un **total para todos los ocupantes**. Se asigna primero 1 baja a cada unidad ocupante hasta agotar las bajas disponibles; si hay menos bajas que unidades, el propietario elige qué unidades reciben esa primera baja. Una vez que todas las unidades ocupantes hayan recibido 1 baja, su propietario distribuye libremente las bajas restantes entre las unidades que **todavía tengan puntos de baja disponibles**.

Nunca puede asignarse una baja a una unidad ya destruida ni asignarle más bajas de las que le quedan por sufrir; una baja sobrante debe pasar a otro ocupante válido mientras exista alguno.

Cada unidad que haya sufrido bajas realiza después su chequeo normal de Moral.

### 5. Estructura destruida

Al quedar destruida:

- **Casa, Casamata y Búnker** se sustituyen por **Escombros R6** sin heredar marcadores de Dañada.
- **Alambrada** se elimina.
- Las demás Estructuras destruibles, incluidos los propios Escombros, pasan a **Degradada**.

Una Estructura Degradada proporciona **Cobertura 1** y ya no puede sufrir más daño estructural.

### 6. Construcción de fortificaciones

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

- A efectos de construcción, disponer de palas se representa mediante la regla especial **Cavar(X)**. Una unidad con Cavar(X) aporta **4 puntos de construcción**.
- Una unidad con **Herramientas de Construcción** aporta **16 puntos de construcción**.
- Cada día de espera añade **4 puntos de construcción**.
- Sólo pueden construirse fortificaciones con coste.
- Para construir una fortificación mediante este sistema, el defensor debe disponer de al menos una unidad con **Cavar(X)**.
- Cuando la tabla de fortificaciones indique **Herramientas = Sí**, se requiere **además** disponer de una unidad con **Herramientas de Construcción**.

Los costes, capacidades y requisitos adicionales se consultan en la tabla de fortificaciones.

---

## SECCIÓN IX: Asalto – unidades no vehiculares

El **Asalto es un Chequeo, no una Acción**. Se desencadena cuando una unidad termina o mantiene una acción de Movimiento en contacto base con base con una unidad enemiga. La acción de Movimiento es la actuación que consume la activación de la unidad; resolver el Chequeo de Asalto **no consume una segunda activación**. Una vez existe contacto no se utilizan I ni P y no se aplica Cobertura.

Ambas unidades participan en la resolución del Chequeo de Asalto y pueden causar daño cuando corresponda. La unidad enemiga que participa defensivamente **no se activa, no consume su activación y no ejecuta una acción** por el mero hecho de participar en el Chequeo.

Secciones, Dotaciones y unidades de peana pequeña utilizan el mismo procedimiento general.

### 1. Iniciación

El **Chequeo de Asalto** comienza cuando una o más peanas de una unidad que ejecuta **Movimiento** terminan ese Movimiento en contacto base con base con una unidad enemiga. El Chequeo es consecuencia de esa acción de Movimiento, pero **no constituye una segunda acción**. Los dados gastados para autorizar o mejorar el Movimiento no se trasladan automáticamente al Asalto; al resolver el Chequeo, cada unidad participante puede gastar los dados de **Combate** que todavía tenga asignados.

La unidad cargada puede efectuar un **Disparo de Reacción** si todavía tiene derecho a reaccionar.

- Si el atacante entra en **Panicked**, el Asalto fracasa. La Retirada obligatoria se ejecuta cuando la unidad pueda actuar conforme a las reglas de activación.
- Si entra en **Pinned**, la prohibición de movimiento detiene la carga antes del contacto.

### 2. Participación

Todas las armas y equipos de la unidad participan en el Asalto mediante su D normal a Corta y sus reglas aplicables.

No es necesario que la peana que representa físicamente una LMG u otra arma concreta esté en contacto.

Las peanas en contacto determinan:

- la superioridad local;
- el límite máximo de bajas.

Si varias Secciones asaltan a una misma unidad, **cada Sección resuelve su propio Asalto por separado**.

### 3. Munición

Cada unidad que causa daño durante la resolución de un Asalto consume:

> **1 punto de Munición**

Con 0 Munición una unidad puede participar en el Asalto, pero no puede causar Daño.

### 4. D base

> **D base de Asalto = D normal a Corta + bonificadores específicos**

Defensa de Asalto:

| Objetivo | Defensa |
|---|---|
| Infantería | 1 |
| Otro objetivo no vehicular | 0 |

### 5. Tirada de Calidad

La Calidad utiliza los mismos dados del disparo:

| Calidad | Tirada |
|---|---|
| Verde | 3 dados, conserva los 2 peores |
| Regular | 2 dados |
| Veterano | 3 dados, conserva los 2 mejores |
| Élite | 4 dados, conserva los 2 mejores |

Resultado entre −2 y +2.

### 6. Modificador de Asalto

> **M de Asalto = peanas amigas en contacto − peanas enemigas en contacto + Combate efectivo − Defensa del objetivo − 1 si esa unidad está Pinned + tirada de Calidad**

Al resolver el **Chequeo de Asalto**, tanto la unidad que asalta como la unidad que recibe el Asalto pueden gastar dados de **Combate** que tengan asignados. Cada dado de Combate efectivo aporta **+1 al M de Asalto** de esa unidad. Gastar dados en el Chequeo no constituye una nueva Acción ni consume otra activación. Si una unidad está Pinned, aplica además el −1 M correspondiente a su estado.

Después:

> **D final = min(D base de Asalto, max(0, D base de Asalto + M de Asalto))**

Los dos bandos resuelven simultáneamente.

### 7. Límite de bajas

Las bajas no pueden superar:

> **4 por cada peana enemiga en contacto**

ni los puntos de baja que realmente le queden al objetivo.

Después de aplicar simultáneamente las bajas, cada unidad que haya sufrido una o más bajas realiza su chequeo normal de Moral.

### 8. Bonificadores al D base

| Regla | Efecto |
|---|---|
| Asalto(X) | +X D base si no ha recibido fuego defensivo |
| Combate Callejero(X) | +X D base en pueblos, ciudades o edificios |
| Granadas de Mano | +2 D base |
| Explosivos | +1 D base |
| Bombas de Gasolina | +1 D base |
| Carga | +2 D base si está montada y no ha recibido fuego defensivo |

### 9. Asalto prolongado y retirada

Mientras ninguna unidad sea destruida o se retire físicamente del contacto, el contacto continúa. Entrar en Panicked por sí solo no separa las peanas.

Cuando una unidad en contacto **puede activarse durante el turno activo de su jugador**, puede:

- ejecutar **Movimiento**, lo que al mantener el contacto desencadena un nuevo Chequeo de Asalto;
- retirarse voluntariamente.

Si ejecuta Movimiento manteniendo el contacto, al terminar la acción vuelve a resolverse un Chequeo de Asalto. Aunque la unidad ya estuviera en contacto, sigue existiendo una acción de Movimiento: la peana de mando puede desplazarse **0 cm** y el jugador puede recolocar las demás peanas conforme a las reglas normales de una Sección, dentro de **10 cm** de la peana de mando. Los dados de Combate se aplican al Chequeo conforme a la regla general de Asalto.

Durante el Chequeo ambos bandos causan daño simultáneamente, pero **sólo la unidad que ejecutó Movimiento ha realizado una acción y consume su activación**. La unidad enemiga que causa daño defensivo conserva su activación si todavía no la había utilizado. Por ello, si ambas unidades sobreviven y cada una conserva su activación cuando llega su turno activo, pueden resolverse **dos Chequeos de Asalto en una misma ronda** , uno desencadenado por el Movimiento de cada bando.

Una unidad que se retire voluntariamente no causa daño de Asalto durante esa Retirada. El enemigo resuelve su **daño defensivo de Asalto** antes de que se rompa el contacto; hacerlo no activa al enemigo ni consume su activación.

Entrar en **Panicked no separa físicamente a una unidad que ya está en contacto**. La unidad Panicked no puede ejecutar Movimiento para iniciar un nuevo Chequeo de Asalto, pero el contacto continúa hasta que pueda efectuar su Retirada obligatoria. Mientras siga en contacto puede causar **daño defensivo de Asalto** cuando el Movimiento enemigo desencadene un Chequeo de Asalto contra ella, porque participar en ese Chequeo no constituye una acción.

Si la unidad ya consumió su activación cuando entra en Panicked, la Retirada obligatoria queda pendiente hasta el **siguiente turno de su jugador en el que pueda activarse**. Hasta entonces pueden producirse nuevas resoluciones de Asalto iniciadas por el enemigo.

---

## SECCIÓN X: Asalto – Vehículos

### 1. Iniciación

Una unidad puede asaltar un Vehículo si dispone de un arma o equipo apto para dañarlo. El Asalto contra Vehículos se resuelve igualmente como un **Chequeo de Asalto**, desencadenado por la acción de Movimiento que produce o mantiene el contacto; no constituye una acción adicional ni consume una segunda activación.

El contacto produce un impacto automático. No se utilizan I ni P.

El Vehículo **no causa daño defensivo de Asalto**, aunque puede efectuar las Reacciones que tenga permitidas antes del contacto.

Si varias Secciones asaltan al mismo Vehículo, cada una resuelve su ataque por separado.

### 2. Munición

Cada unidad que resuelve un Asalto contra Vehículo consume **1 Munición**.

Con 0 Munición no puede causar Daño mediante el Asalto.

### 3. Armas antivehículo de Asalto

| Equipo | D |
|---|---|
| Granadas de Mano | 4 |
| Bombas de Gasolina | 7 |
| Explosivos | 8 |

Si la unidad dispone de varios equipos válidos para el Asalto contra Vehículos, el jugador atacante **elige cuál utiliza** antes de resolver el ataque. Sólo se utiliza el D del equipo elegido; los valores de varios equipos **no se suman**.

### 4. Lado alcanzado

Se utiliza la resistencia más baja entre los lados del Vehículo que estén realmente en contacto con al menos una peana de **esa Sección atacante**.

- sólo frontal: RF;
- si hay contacto lateral y RL es menor: RL;
- si hay contacto de retaguardia y RT es la menor resistencia contactada: RT.

### 5. Margen Base

> **Margen Base = D antivehículo − R del lado contactado más débil + Dañado + modificadores de Asalto**

Modificadores:

| Situación | Modificador |
|---|---|
| Primera peana en contacto | 0 |
| Cada peana adicional | +1 |
| Si ya estaba en contacto al comenzar su turno, la unidad debe ejecutar igualmente Movimiento —aunque la peana de mando recorra 0 cm— para desencadenar un nuevo Chequeo de Asalto. Durante ese Chequeo puede gastar dados de **Combate** que todavía tenga asignados; cada dado efectivo aporta **+1** a los modificadores de Asalto. Los dados utilizados para pagar o mejorar el Movimiento no se trasladan automáticamente al Chequeo. | |

### 6. Resolución

Contra Vehículos no se realiza tirada de Calidad.

Después de calcular el Margen Base se utiliza directamente el sistema normal de daño vehicular de la Sección VI:

- 2 dados de variación;
- tabla de Margen Final;
- daño de componente si corresponde.

No puede transformarse voluntariamente un resultado de destrucción en Inmovilizado.

---

## SECCIÓN XI: Bajas, Moral y mando

La Moral se resuelve mediante **bajas acumuladas**, **Moral por Calidad** y **tokens de Supresión**.

### 1. Moral por Calidad

| Calidad | Moral |
|---|---|
| Verde | 2 |
| Regular | 3 |
| Veterano | 4 |
| Élite | 5 |

La misma escala se utiliza para Secciones, Dotaciones y unidades de peana pequeña.

### 2. Cuándo se chequea Moral

Una unidad realiza un chequeo:

1. después de sufrir una o más bajas;
2. cuando una unidad aliada dentro de su línea de visión **entra en Panicked**.

Un ataque que cause varias bajas provoca un único chequeo después de aplicarlas.

Una unidad que ya estaba Panicked no vuelve a provocar chequeos por continuar en ese estado. Si otra unidad entra en Panicked como consecuencia de un chequeo, puede producirse una reacción en cadena.

### 3. Margen Base según tamaño

| Unidad | Margen Base |
|---|---|
| Sección | Bajas acumuladas − Moral |
| Dotación | Bajas acumuladas × 4 − Moral |
| Unidad de peana pequeña | Bajas acumuladas × 6 − Moral |

### Moral por tamaño

| Key | Value |
|---|---|
| id | moral_tamano |
| formula_margen_base | {"operacion":"restar","minuendo":{"operacion":"multiplicar","factores":["bajas","multiplicador_bajas"]},"sustraendo":"moral"} |
| variacion | {"dados":2,"tipo":"variacion"} |
| tipos | id:seccion nombre:Sección multiplicador_bajas:1 / id:dotacion nombre:Dotación multiplicador_bajas:4 / id:peana_pequena_independiente nombre:Unidad de peana pequeña multiplicador_bajas:6 |

La Supresión ya acumulada no se suma al Margen Base.

### 4. Variación

Se lanzan **2 dados de variación**, cada uno con:

- una cara +1;
- una cara −1;
- cuatro caras 0.

**Margen Final = Margen Base + variación**

Si Margen Base ≤ −3, Sin efecto automático. Si Margen Base ≥ +5, +3 Supresión automático.

### 5. Tabla de Moral

### Tabla de Moral

| Id | Min margen | Max margen | Supresion | Resultado |
|---|---|---|---|---|
| sin_efecto | | -1 | 0 | Sin efecto |
| supresion_1_margen_0 | 0 | 0 | 1 | +1 Supresión |
| supresion_1_margen_1 | 1 | 1 | 1 | +1 Supresión |
| supresion_2 | 2 | 2 | 2 | +2 Supresión |
| supresion_3 | 3 | | 3 | +3 Supresión |

| Margen Final | Resultado |
|---|---|
| <0 | Sin efecto |
| 0 | +1 Supresión |
| 1 | +1 Supresión |
| 2 | +2 Supresión |
| 3+ | +3 Supresión |

### 6. Estados de Supresión

| Supresión | Unidades no vehiculares | Vehículos |
|---|---|---|
| 0 | Normal | Normal |
| 1–2 | Pinned | **Aturdido** |
| 3+ | Panicked | Panicked |

**Pinned**

El estado Pinned sólo se aplica a **unidades no vehiculares**.

- no puede mover salvo para retirarse;
- aplica **−1 M** a todos sus disparos;
- aplica **−1 M** a sus ataques de Asalto.

**Aturdido**

El estado Aturdido sólo se aplica a **Vehículos** con 1–2 tokens de Supresión.

Un Vehículo Aturdido sólo puede realizar una de estas dos acciones:

- ejecutar **Retirada** voluntariamente;
- ejecutar **Reagrupar** para eliminar Supresión.

**Reagrupar es una Orden Autónoma para todos los Vehículos.** Mientras esté Aturdido, el Vehículo no puede Disparar, realizar Movimiento normal, Desatascar, Desplegar/Replegar ni realizar Reacciones, aunque otra regla le permitiera normalmente esas acciones.

Si un Vehículo **Atascado** ejecuta una Retirada, voluntaria u obligatoria, no puede mover: la tripulación abandona el Vehículo y éste queda **fuera de combate**.

**Panicked**

Toda unidad Panicked:

- no puede ejecutar **ninguna acción voluntaria**, se ejecute mediante Orden, Orden Autónoma o Reacción, salvo excepciones expresas como Fanático;
- no puede ejecutar Movimiento para iniciar un nuevo Chequeo de Asalto;
- cuando entra en Panicked provoca inmediatamente los chequeos de Moral de aliados con línea de visión;
- si una acción obligatoria no puede ejecutarse porque ya consumió su activación de la ronda, queda pendiente hasta el **siguiente turno de su jugador en el que pueda activarse**, conforme a la regla general de Activaciones.

Entrar en Panicked **no rompe por sí solo el contacto físico de un Asalto ya existente**. Hasta que la unidad pueda ejecutar su Retirada obligatoria, puede seguir causando daño defensivo de Asalto cuando sea atacada.

Para las **unidades no vehiculares**:

- si no se encuentran en un elemento de terreno que proporcione **Cobertura**, están obligadas a ejecutar la **Retirada obligatoria**;
- si cuando pueden activarse ya se encuentran en un elemento con **Cobertura** pero todavía no están **A Cubierto**, su acción obligatoria es **Cubrirse**;
- si alcanzan Cobertura mediante una Retirada obligatoria, esa activación termina con la Retirada; ejecutarán **Cubrirse** en el siguiente turno de su jugador en el que puedan activarse;
- una vez A Cubierto permanecen así mientras continúen Panicked y **no tienen que repetir Cubrirse en activaciones posteriores**.

Si la unidad Panicked es la **dotación de una pieza**, abandona inmediatamente la pieza y desde ese momento se comporta como una unidad de Infantería normal en Panicked. La pieza conserva cualquier estado propio, incluido Atascada, y no puede actuar mientras permanezca sin dotación.

Los **Vehículos** no pueden utilizar Cubrirse. Un Vehículo Panicked está siempre obligado a retirarse. Si no puede efectuar físicamente la Retirada por estar **Inmovilizado o Atascado**, la tripulación lo abandona y el Vehículo queda fuera de combate.

**Cobertura** y **A Cubierto** son conceptos distintos: tener Cobertura significa encontrarse en un elemento de terreno que la proporcione; **A Cubierto** es un estado de las unidades no vehiculares.

#### 6.1 Reglas de Retirada

Toda Retirada, voluntaria u obligatoria, utiliza la distancia de **Movimiento normal** de la unidad. Cada dado de **Operaciones** efectivo gastado proporciona **+5 cm** y la Fricción puede reducirla conforme a la Sección V. La Retirada **no es un Movimiento libre**.

**Infantería**

Una unidad de Infantería que se Retira debe dirigirse hacia el **elemento con Cobertura más cercano** que constituya un destino legal de Retirada, aunque no pueda alcanzarlo por completo durante esa única acción.

Durante el desplazamiento debe alejarse de todas las unidades enemigas que tenga en **LoS** y su posición final no puede quedar más cerca de ninguna de esas unidades de lo que estaba al comenzar la Retirada.

Si no existe ningún elemento con Cobertura al que pueda dirigirse cumpliendo esas condiciones, debe huir hacia el **punto más cercano del borde de la mesa por el que despliega su jugador**.

Si no existe ningún desplazamiento legal que permita alejarse simultáneamente de todas las unidades enemigas en LoS, la unidad **se rinde y queda eliminada de la partida**. Si alcanza y sale por su borde de despliegue, queda igualmente eliminada de la partida.

**Dotaciones de piezas**

Una dotación se Retira exactamente como Infantería, pero **abandona obligatoriamente la pieza** antes de desplazarse.

**Vehículos**

Un Vehículo que se Retira debe desplazarse alejándose de todas las unidades enemigas que tenga en LoS. Debe hacerlo **marcha adelante o marcha atrás según cuál de las dos maniobras requiera menos giro** para alejarse. Las reglas de Atascado e Inmovilizado pueden obligar a abandonar el Vehículo en lugar de desplazarlo.

Si un Vehículo está **obligado a Retirarse** y no existe ninguna maniobra legal que le permita alejarse de todas las unidades enemigas en LoS, su tripulación lo abandona y el Vehículo queda **fuera de combate**.

La Retirada voluntaria sólo puede declararla una unidad **Pinned** o una unidad que quiera **abandonar un Asalto**.

### 7. Reagrupar

**Reagrupar elimina 1 token de Supresión.**

Reagrupar es una **Orden Autónoma general** y todos los Vehículos pueden ejecutarla de esta forma cuando su estado permita Reagruparse.

No existe tirada de Recuperación.

Si se trata de una unidad de **Infantería**, queda además **A Cubierto**. Los **Vehículos** no obtienen este efecto.

Cada dado de **Moral** efectivo gastado al Reagrupar elimina **1 token de Supresión adicional**.

El estado cambia automáticamente cuando cambia el número de tokens: al bajar de 3 una unidad deja de estar Panicked; al llegar a 0 vuelve a Normal.

### 8. Reglas especiales de Moral

**Disciplinados:** +2 al chequeo provocado por ver entrar en Panicked a un aliado; mecánicamente equivale a **−2 al Margen Base**.

**Indisciplinados:** −2 al mismo chequeo; equivale a **+2 al Margen Base**.

**Terror(X):** las unidades bajo el ataque sufren −X a sus chequeos de Moral, equivalente a **+X al Margen Base**. Terror no provoca por sí mismo un chequeo.

### 9. Puntos de baja y tamaño de peana

El tamaño físico de una peana **no determina por sí mismo sus puntos de baja**. Los puntos de baja pertenecen a la unidad y se indican directamente en sus datos de unidad mediante BajasMaximas, salvo las excepciones procedimentales expresamente definidas por las reglas.

Como valores habituales:

- una **unidad independiente de peana pequeña** dispone normalmente de **2 puntos de baja**;
- una **dotación** de cañón o mortero, representada por una peana grande, dispone normalmente de **4 puntos de baja**;
- una **Sección** dispone de **12 puntos de baja** como unidad.

Una regla o perfil específico puede establecer una excepción. Por ejemplo, un Porteador de Munición tiene sólo **1 punto de baja**.

Una **Sección estándar** está formada por **3 peanas grandes de combate y 1 peana pequeña de mando**. Al alcanzar 4 y 8 bajas se retira una peana grande de combate; al alcanzar **12 o más** se retira la tercera y la Sección queda destruida, incluida la peana de mando. La peana de mando no aporta una reserva independiente de puntos de baja porque forma parte de la misma unidad.

El efecto ofensivo de las bajas se representa por la pérdida real de peanas y el **−1 M por peana no participante**. No existe una penalización adicional por estar a mitad de efectivos.

### 10. Mando y Líder

La generación, Reserva de Mando, distribución y gasto de Dados de Órdenes se resuelven durante la **Fase de Mando** conforme a la Sección V. Dar órdenes ya no constituye una acción independiente durante la Fase de Ejecución.

La coherencia de mando normal es de **20 cm**. Una unidad puede ejecutar una Orden gastando al menos 1 dado si está en coherencia con un Oficial, o al menos 3 dados si tiene Línea de Visión con un Oficial. Las reglas especiales de **Mando** y **Líder** conservan las excepciones concretas indicadas en sus perfiles.

---

## SECCIÓN XII: Artillería de campaña y contrabatería

Esta sección recoge las reglas de baterías de retaguardia, Emplazamientos, Ángulo de tiro, Reubicación y Contrabatería. La resolución básica de los bombardeos está en la Sección VII.

Una **batería de retaguardia es una batería normal y corriente comprada como unidad**. Se representa físicamente mediante sus piezas y dotaciones, que se colocan **a un lado de la mesa**, fuera del tapete principal, porque representan una posición situada en algún lugar de la retaguardia que queda fuera del área física del campo de batalla. **Ésa es la única abstracción especial de su representación.** Las piezas, las dotaciones, sus activaciones, bajas, Moral, Supresión, estados y reglas de daño son exactamente las mismas que tendrían si la batería estuviese desplegada sobre el tapete principal.

La distancia física entre las miniaturas de la retaguardia y el tapete principal **no se mide**. Para el alcance operacional del Tiro indirecto se utilizan las Zonas de retaguardia definidas en la Sección VII. Dentro de la representación física de la propia batería, las distancias entre sus modelos sí pueden utilizarse normalmente cuando una regla de bombardeo, Radio o colocación de modelos lo requiera.

Puede utilizarse opcionalmente un **tapete auxiliar de retaguardia** dividido en Retaguardia cercana, media y lejana para colocar allí las baterías. Ese tapete sólo sustituye el espacio lateral de la mesa como ayuda visual: **no añade ninguna regla ni altera alcances, Emplazamientos, daño o Contrabatería**.

Los **bombardeos de Preparación Artillera** son distintos. Cuando una pieza o batería se adquiere específicamente como **Preparación Artillera**, no representa una unidad desplegada durante la partida y no se coloca físicamente ni en el tapete ni en la zona de retaguardia. Se resuelve únicamente mediante las reglas de Preparación Artillera que correspondan. Una misma familia de pieza puede aparecer en las listas como batería comprable o como Preparación Artillera; el modo de compra determina cuál de las dos representaciones se utiliza.

### 1. Emplazamientos de retaguardia

Estar en retaguardia **no crea inmunidades ni estados especiales**. Una dotación de una batería de retaguardia puede quedar Pinned o Panicked exactamente igual que una dotación equivalente sobre el tapete. Un Vehículo situado en retaguardia puede quedar Aturdido o Panicked exactamente igual que cualquier otro Vehículo. La Supresión y sus estados se resuelven siempre según el tipo normal de la unidad afectada.

Las miniaturas de la batería se mantienen físicamente a un lado de la mesa —o en el tapete auxiliar opcional— para representar la unidad. Su **Zona operacional** determina la distancia de Tiro indirecto respecto al campo de batalla y otras Zonas; su **Emplazamiento** representa las condiciones locales de protección de la posición:

- Campo abierto;
- Desenfilada ligera;
- Desenfilada profunda.

Las fichas de Emplazamiento forman una reserva finita y separada de la Bolsa de Inteligencia. Su composición depende del **tamaño de la batalla** y del **terreno de la retaguardia**:

| Terreno de retaguardia | Tamaño | Campo abierto | Desenfilada ligera | Desenfilada profunda | Total |
|---|---|---|---|---|---|
| Llanura | Pequeña | 6 | 2 | 0 | 8 |
| Llanura | Mediana | 10 | 3 | 0 | 13 |
| Llanura | Grande | 15 | 5 | 0 | 20 |
| Colinas | Pequeña | 2 | 4 | 2 | 8 |
| Colinas | Mediana | 3 | 7 | 3 | 13 |
| Colinas | Grande | 5 | 10 | 5 | 20 |
| Bosque | Pequeña | 4 | 3 | 1 | 8 |
| Bosque | Mediana | 7 | 4 | 2 | 13 |
| Bosque | Grande | 10 | 7 | 3 | 20 |

A efectos de esta bolsa, el **terreno de retaguardia** se determina entre Llanura, Colinas o Bosque. Las posiciones favorables son un recurso limitado: todas las fichas robadas se retiran de la reserva aunque no sean elegidas.

Antes de la batalla, cada batería convencional:

1. roba **3 fichas**;
2. escoge una posición compatible con su Ángulo de tiro;
3. ocupa esa posición hasta que se Reubique.

Las fichas extraídas dejan de estar disponibles aunque no se elijan.

Si no obtiene una posición desde la que pueda hacer fuego con su Ángulo de tiro, puede ocupar igualmente uno de los Emplazamientos obtenidos, pero **no podrá bombardear desde él**. Deberá Reubicarse posteriormente si quiere encontrar una posición desde la que pueda hacer fuego.

### 2. Ángulo de tiro

Cada perfil indirecto puede tener:

- Bajo;
- Medio;
- Alto;
- Parabólico.

En Contrabatería contra un Emplazamiento revelado:

| Ángulo atacante | Campo abierto | Desenfilada ligera | Desenfilada profunda |
|---|---|---|---|
| Bajo | 0 | −1 M | No puede bombardear |
| Medio | 0 | −1 M | −2 M |
| Alto | 0 | 0 | −1 M |
| Parabólico | 0 | 0 | 0 |

Una batería de Ángulo Bajo puede ocupar Desenfilada profunda, pero **no puede bombardear desde ella** mientras permanezca en ese Emplazamiento.

**Tiro Parabólico** obtiene **+1 M** contra una unidad que se beneficie de Cobertura sin techo efectivo. Se consideran con techo efectivo **Búnker, Blocao y Bosque**. No se aplica el bonificador contra objetivos sin Cobertura.

### 3. Elevaciones y trayectoria

Para Tiro indirecto contra objetivos en el campo de batalla:

| Ángulo | Elevaciones que puede atravesar |
|---|---|
| Bajo | Nivel 0; no puede atravesar nivel 1 ni 2 |
| Medio | Nivel 0 y 1; no puede atravesar nivel 2 |
| Alto | Sin restricciones |
| Parabólico | Sin restricciones |

Si una elevación bloquea la trayectoria, el disparo no puede declararse. No es un modificador M.

### 4. Reubicación de baterías

Una batería puede cambiar su Emplazamiento si dispone del Tren Logístico necesario. **Reubicar Batería requiere Orden por defecto**, pero las **baterías de retaguardia** pueden ejecutarla también como **Orden Autónoma**.

Cada vez que ejecuta **Reubicar Batería** obtiene tokens de Reubicación según su Tren Logístico:

| Tren Logístico | Tokens base por acción |
|---|---|
| Ligero | 3 |
| Mediano | 2 |
| Pesado | 1 |

Cada dado de **Operaciones** efectivo gastado añade **+1 token de Reubicación** en esa acción.

Cuando la batería acumula **3 tokens de Reubicación**, completa el traslado y se retiran los tokens. Hasta entonces la Reubicación es una Acción prolongada: la batería está desplazándose y no puede bombardear.

Al terminar:

1. roba **2 fichas de Emplazamiento**;
2. escoge una de las posiciones obtenidas y la ocupa;
3. abandona definitivamente la anterior.

La batería puede desplegarse en un Emplazamiento aunque su Ángulo de tiro no le permita bombardear desde él. En ese caso la Reubicación está completada, pero la batería **no puede disparar** mientras permanezca en esa posición. En una ronda posterior puede iniciar una nueva Reubicación para buscar otro Emplazamiento. Si no quedan fichas disponibles, la nueva posición será Campo abierto.

Reubicarse no cambia por sí solo el objetivo de la batería. Si mantiene el mismo objetivo conserva su propia Incertidumbre, fichas de Inteligencia y Marcador de Objetivo.

### 5. Efecto sobre Contrabatería enemiga

Al completar una Reubicación:

- la solución enemiga ligada a la posición anterior deja de ser válida;
- las fichas de esa solución vuelven a su Bolsa;
- la nueva posición queda Sin solución;
- si la batería vuelve a disparar, el enemigo deberá empezar una nueva Planificación.

**Callar no rompe una solución de Contrabatería. Reubicarse sí.**

### 6. Tren blindado artillado republicano

El **Tren blindado es un Vehículo** que funciona además como batería republicana de retaguardia. No necesita un tipo especial de objetivo ni un sistema de daño distinto: utiliza **P7**, Supresión de Vehículo, Aturdido/Panicked y el sistema normal de daño a Vehículos. Su colocación fuera del tapete principal sólo representa que opera en la red ferroviaria de la retaguardia.

Como cualquier otro Vehículo puede disponer de varias armas. Su armamento canónico es **2 × Vickers-Terni 75/27 Mod. 1911** y **1 HMG**. Los dos cañones de 75 mm son armas independientes y utilizan el perfil canónico **vickers_terni_75_27**; la HMG utiliza **ametralladora_media_pesada**. No existe un arma ni un perfil genérico de «Batería ferroviaria ligera 65–75 mm».

| Característica | Valor |
|---|---|
| Composición de juego | 2 × Vickers-Terni 75/27 Mod. 1911 + 1 HMG |
| Perfil de cada cañón de 75 mm | Vickers-Terni 75/27 Mod. 1911 (vickers_terni_75_27) |
| Piezas que cuentan para el bombardeo indirecto | 2 |
| Radio Normal | 10 cm |
| Concentrado | 5 cm |
| Disperso | 15 cm |
| Emplazamiento | Siempre Campo abierto |
| Fichas de Emplazamiento | No roba |

La HMG es un arma adicional del Vehículo y no aumenta el número de piezas usado para calcular el Radio del bombardeo indirecto.

Como **regla especial del Tren Blindado**, después de efectuar su último bombardeo del turno puede realizar una **Reubicación inmediata**:

- esta Reubicación especial **no es una acción**, no consume una segunda activación y constituye una excepción expresa a la economía normal de una acción por ronda;
- se completa al final de ese mismo turno;
- la nueva posición vuelve a ser Campo abierto;
- conserva su propia solución si mantiene objetivo;
- invalida la solución enemiga ligada a la posición anterior.

### 7. Contrabatería

La Contrabatería utiliza el mismo motor que un bombardeo ordinario, pero la solución está vinculada a **la posición física de la batería enemiga**.

Para iniciarla:

- al menos un Observador debe tener línea de visión sobre un bombardeo o fuego realizado por la batería enemiga;
- ese Observador debe ejecutar **Planificar Bombardeo** contra el emplazamiento enemigo;
- la solución comienza en Incertidumbre 3;
- se utiliza la Bolsa de Inteligencia propia.

Cada Observador que contribuya a la Contrabatería debe ejecutar Planificar Bombardeo ese turno y extrae fichas con las mismas reglas que en una Planificación ordinaria.

En Contrabatería:

| Ficha | Efecto |
|---|---|
| Triangulación | −1 Incertidumbre |
| Observación | −1 Incertidumbre y revela el Emplazamiento si aún no se conocía |
| En blanco | Sin efecto |

Para disparar Contrabatería es necesario haber revelado el Emplazamiento mediante al menos una ficha de Observación.

La Planificación de Contrabatería sólo progresa en **rondas en las que la batería enemiga dispara desde esa posición**.

Si calla:

- no se extraen fichas nuevas;
- se conserva la Incertidumbre;
- se conserva el Emplazamiento revelado;
- las fichas siguen fuera.

Si vuelve a disparar desde la misma posición, la Planificación continúa donde estaba.

Después de disparar Contrabatería, la solución propia también se conserva mientras el enemigo permanezca en el mismo Emplazamiento.

#### 7.1 Resolución del daño de Contrabatería

Las reglas especiales de Contrabatería terminan una vez determinada la legalidad del disparo, la solución, la Incertidumbre y el modificador correspondiente al Emplazamiento. **El daño se resuelve después exactamente como un bombardeo normal.**

El Radio del bombardeo se aplica sobre la representación física local de la batería colocada a un lado de la mesa —o sobre el tapete auxiliar de retaguardia si se utiliza—. La distancia entre esa representación y el tapete principal no interviene en esta resolución.

Cada elemento afectado conserva su naturaleza normal:

- una dotación utiliza P7, sus puntos de baja, Moral, Supresión y estados normales;
- una pieza utiliza normalmente a su dotación como blanco mecánico y aplica su CF/CL/CT según corresponda;
- una dotación eliminada o que abandona la pieza deja esa pieza sin servidores;
- un Vehículo utiliza P y daño vehicular normales; por ser Tiro indirecto usa siempre RT y D reducido↓ cuando corresponda;
- el Tren Blindado se resuelve como el Vehículo que es, no como una «batería abstracta».

No existe una reserva agregada de puntos de baja para toda la batería y no existe un resultado especial de «daño de batería». Si una batería pierde piezas operativas, cualquier regla dependiente de su número de piezas —incluido el Radio de Bombardeo— utiliza desde ese momento el número real de piezas que continúen operativas.

---

## SECCIÓN XIII: Aviación

Las reglas de Aviación y de fuego antiaéreo contra aeronaves **no forman todavía parte del sistema jugable vigente**

Los perfiles existentes de aviones y piezas antiaéreas se conservan como material de catálogo, pero el subsistema aéreo necesita futuras **pruebas de campo** antes de poder cerrarse.

Hasta entonces:

- no se utilizan misiones aéreas en partidas estándar;
- no se aplican reglas antiguas de Superioridad Aérea, Defensa Aérea o ataques de aviación;
- las piezas antiaéreas pueden utilizar sus perfiles terrestres vigentes cuando corresponda, pero no existe todavía una resolución canónica contra aeronaves.

## SECCIÓN XIV: Niebla de guerra y línea de visión

Para simular la incertidumbre del campo de batalla pueden utilizarse las reglas de Niebla de guerra y despliegue oculto.

Una **ficha de Niebla de guerra no representa la posición exacta de la unidad**, sino una posición aproximada en la que el enemigo cree que podría encontrarse. Por ello, los ataques realizados contra una ficha pueden quedar pendientes y resolverse más tarde, cuando se revele qué había realmente en esa zona.

Una unidad representada únicamente por una ficha de Niebla de guerra **no se considera desplegada**. La unidad pasa a estar desplegada sólo cuando la ficha se revela y sus miniaturas o peanas correspondientes se colocan físicamente sobre el campo de batalla. En consecuencia, mientras permanezca como ficha no puede recibir Dados de Órdenes, Fricción, asignación directa ni dados de Reserva de Mando, ni utilizar capacidades que exijan ser una unidad desplegada.

A efectos de estas reglas, cada **casilla mide 15 × 15 cm**.

### 1. Despliegue inicial con fichas numéricas

Cada jugador asigna un número único a cada una de sus unidades y coloca **fichas numéricas** en lugar de las miniaturas. El escenario puede incluir señuelos sin unidad asociada. **Colocar una ficha no equivale a desplegar la unidad que representa.**

El **atacante no coloca ninguna ficha inicialmente en el campo de batalla**: todas sus fichas comienzan en retaguardia y entran posteriormente según las reglas de Entrada de refuerzos.

El defensor coloca inicialmente **la mitad de sus fichas** en el campo de batalla y deja el resto en reserva. Varias fichas pueden ocupar la misma casilla.

Mientras una unidad permanece representada por una ficha:

- no utiliza Pinned, Aturdido, Panicked ni A Cubierto;
- no puede realizar **Acciones** mientras continúe oculta, salvo una Reacción cuya propia resolución permita revelarla, como ocurre con una Emboscada;
- no puede reabastecerse ni controlar objetivos;
- puede realizar un **Desplazamiento de ficha** durante el turno activo de su jugador;
- sigue participando normalmente en la detección de fichas enemigas según esta Sección.

El **Desplazamiento de ficha** es un movimiento libre propio de la Niebla de guerra. **No es una Acción, una Reacción, una Orden, una Orden Autónoma ni un Chequeo.** No requiere Dados de Órdenes, no necesita conexión con un Oficial y no consume la activación normal de la unidad.

Cada ficha puede realizar como máximo **1 Desplazamiento de ficha por ronda**.

### 2. Movimiento de fichas

En cada Desplazamiento de ficha, una ficha oculta puede cambiar de posición hasta **2 casillas**. Esta distancia se aplica por igual a fichas que representen Infantería, Vehículos u otras unidades y a los Señuelos.

El desplazamiento es voluntario: una ficha puede permanecer inmóvil. Su única limitación general de frecuencia es que no puede realizar más de un Desplazamiento de ficha por ronda.

Los Vehículos ocultos **ignoran los costes de Terreno Difícil** mientras se desplazan como fichas. Este movimiento es abstracto y no puede hacer que queden Atascados. Las prohibiciones absolutas de paso por terreno que un Vehículo no pueda atravesar siguen aplicándose.

Si una ficha se **revela durante su propio Desplazamiento de ficha**, el desplazamiento termina inmediatamente en el punto en que se produce el revelado. No completa casillas pendientes ni convierte el movimiento restante a centímetros. Como el Desplazamiento de ficha no consume activación, la unidad revelada **conserva su activación normal de la ronda**.

Una vez revelada, la unidad deja de utilizar Desplazamientos de ficha y sus movimientos posteriores se resuelven mediante las reglas normales de Movimiento en centímetros.

### 3. Entrada de refuerzos

En cada ronda:

- el atacante puede introducir **3 fichas** nuevas desde su borde posterior durante su turno activo;
- el defensor puede introducir **1 ficha** desde su borde durante su turno activo.

Entrar desde la reserva **no requiere Dados de Órdenes**. La entrada de una ficha utiliza su único **Desplazamiento de ficha** de esa ronda y puede colocarla hasta 2 casillas desde el borde de entrada, respetando las demás restricciones de movimiento.

Si una carretera abandona el campo de batalla por un lateral, una ficha puede utilizarla para realizar una **marcha de flanco**: avanza por el borde hasta la casilla donde la carretera vuelve a entrar y, en su siguiente **Desplazamiento de ficha**, puede entrar en el campo de batalla conforme a las reglas normales de entrada.

### 4. Detección y revelado

Una ficha propia participa en la detección **aunque también permanezca oculta**. A estos efectos, una unidad oculta detecta con las mismas reglas que una unidad revelada. Cuando sea necesario comprobar Línea de Visión desde una ficha oculta, se toma como origen el **centro de la casilla** que ocupa.

Una ficha enemiga se revela **inmediatamente en cuanto cumple** una de estas condiciones:

- queda en **línea de visión directa** de una unidad propia, revelada u oculta, y se encuentra en una casilla **sin cobertura**;
- queda a **dos casillas o menos** de una unidad propia, revelada u oculta, independientemente de la cobertura o de la línea de visión.

Si la condición aparece durante un **Desplazamiento de ficha**, la revelación se produce en el punto exacto del recorrido en el que pasa a cumplirse.

Al revelarse se sustituye por la miniatura correspondiente. Si era un señuelo, se retira. **Una unidad que se revela nunca comienza A Cubierto por el mero hecho de desplegarse**, tanto si es su primer despliegue como si vuelve a revelarse después de utilizar Ocultación.

**Antes de colocar las miniaturas y antes de que la unidad pueda activarse, reaccionar o realizar cualquier otra acción, se resuelven todos los Ataques Pendientes asociados a esa ficha en orden cronológico.** Si uno de ellos destruye la unidad, los posteriores se descartan. Los estados, bajas y demás efectos producidos por esos ataques empiezan a existir en ese momento.

Si la revelación ha sido provocada por el **Movimiento enemigo** y, después de resolver los Ataques Pendientes, la unidad revelada sigue pudiendo reaccionar, puede declarar **Disparo de Reacción contra ese mismo Movimiento**. La Reacción se resuelve en el punto del recorrido en el que se produjo la revelación, igual que si la unidad ya hubiera estado revelada antes de comenzar el Movimiento. Si la unidad se revela específicamente para efectuar esa Reacción desde ocultación, el ataque es una **Emboscada**.

Durante la **Fase de Ejecución**, un jugador puede revelar voluntariamente una de sus propias fichas durante su turno activo. Primero resuelve todos los Ataques Pendientes asociados a la ficha y después coloca las miniaturas o peanas correspondientes.

Una unidad que se despliega de este modo no recibió Dados de Órdenes en la Fase de Mando porque todavía no estaba desplegada. Por ello, durante el resto de esa ronda **no puede ejecutar Acciones mediante Orden ni Orden Autónoma**. Podrá recibir Dados de Órdenes normalmente a partir de la Fase de Mando de la ronda siguiente.

Sí puede realizar una **Reacción** si aparece una oportunidad legal, porque una Reacción es una Acción que no requiere Dados de Órdenes. Como cualquier otra Acción, consume la única activación de la unidad para esa ronda.

### 5. Ocultación

Una unidad con **Ocultación** que al final de la ronda se encuentre en un terreno que proporcione **Ocultación** puede volver al modo de Niebla de guerra si en ese momento **está en condiciones de realizar Movimiento**.

Ocultarse:

- no es una acción;
- no consume activación;
- no se considera Movimiento;
- pero exige que la unidad pudiera realizar una acción de Movimiento en ese momento.

Por tanto, una unidad Pinned o Panicked, una unidad Inmovilizada o cualquier unidad sometida a otra regla que le impida realizar Movimiento **no puede ocultarse**.

Al ocultarse, su miniatura se sustituye por su ficha numérica correspondiente. **A Cubierto se pierde al entrar en Niebla de guerra** y la unidad no utiliza estados mientras permanezca oculta. Cuando vuelva a revelarse no recupera A Cubierto automáticamente.

Puede ocultarse incluso si en ese momento se encuentra a dos casillas o menos de una unidad enemiga revelada. Si al **comienzo de la ronda siguiente** continúa cumpliendo una condición de detección automática, vuelve a revelarse antes de cualquier activación. Al volver a revelarse de este modo, sus miniaturas pueden colocarse en cualquier posición legal dentro de la **misma casilla** que ocupaba la ficha. Esto permite una recolocación dentro de la casilla sin consumir una activación, pero nunca un cambio de casilla.

### 6. Ataques contra fichas y Ataques Pendientes

Una ficha oculta **no puede ser objetivo de Fuego Preciso ni de Tiro tenso**.

Sólo puede ser afectada por **Tiro indirecto de Área** dirigido contra la zona aproximada que ocupa.

El ataque se declara, consume Munición y debe ser legal según las reglas normales de alcance, Zona, Planificación y disponibilidad del arma, pero **no se resuelve en ese momento**. En su lugar se registra un **Ataque Pendiente** asociado a cada ficha afectada.

El Ataque Pendiente debe identificar como mínimo:

- la batería, mortero o arma que realizó el ataque;
- la ronda en la que se produjo;
- la casilla ocupada por la ficha en ese momento;
- la banda o Zona utilizada si no puede reconstruirse inequívocamente después.

Los Ataques Pendientes permanecen asociados a la ficha aunque ésta se desplace posteriormente.

Una ficha puede acumular cualquier número de Ataques Pendientes. Al revelarse se resuelven **en orden cronológico**. Si la unidad queda destruida, los restantes se descartan.

Una ficha que resulte ser un **señuelo** descarta todos sus Ataques Pendientes sin resolverlos.

Mientras el ataque permanece pendiente:

- no causa bajas;
- no genera Supresión;

- no produce Pinned, Aturdido ni Panicked;
- no permite Cubrirse ni declarar ninguna Reacción;
- no revela la ficha.

La unidad propietaria tampoco conoce todavía el resultado real del ataque.

**Resolución simplificada en Niebla de guerra:** los Ataques Pendientes utilizan el **I Área base** de la banda o Zona anotada y eliminan todos los modificadores del atacante: Incertidumbre, distribución, modificador de acción, Observación y cualquier otro modificador de disparo procedente del atacante se consideran 0.

La **protección del blanco sí se conserva** y se aplica mediante M con las reglas generales. Por tanto, cualquier Cobertura aplicable se resta **por igual a I y a D**.

- Si la ficha resulta ser **Infantería**, a efectos exclusivos de resolver sus Ataques Pendientes se considera protegida como si estuviera **A Cubierto**. Su **Cobertura efectiva = Cobertura del terreno de la casilla atacada + 2**. Ese valor genera el M negativo normal y se resta tanto al I Área base como al D. Además, por tratarse de Fuego de Área contra una unidad tratada como A Cubierto, utiliza **D reducido**↓. Esto no significa que la unidad tenga realmente el estado A Cubierto mientras permanece oculta ni cuando se revele.
- Si la ficha resulta ser un **Vehículo**, aplica la Cobertura física que legalmente le proporcionase la posición atacada, si la hubiera, y esa Cobertura modifica I y D por igual. El ataque utiliza **D reducido**↓ y **RT**, igual que cualquier otro Tiro indirecto de Área contra Vehículos.
- No se reconstruye ningún otro modificador.

De este modo, para registrar un Ataque Pendiente basta con identificar el arma o batería, la ronda y la banda o Zona utilizada, además de la casilla atacada cuando sea necesaria para reconstruir la Cobertura del blanco.

### 7. Fichas y objetivos

Una ficha oculta no puede controlar un objetivo ni realizar ninguna acción asociada a un objetivo de escenario.

Si una unidad quiere controlar, capturar, activar o interactuar de cualquier forma con un objetivo, debe **revelarse primero**. Al revelarse se resuelven todos sus Ataques Pendientes antes de comprobar si la unidad sigue existiendo y puede controlar o interactuar con ese objetivo.

### 8. Línea de visión

Para una unidad de peana pequeña o un vehículo, existe Línea de Visión válida cuando pueden trazarse líneas rectas sin obstáculos desde **ambas esquinas frontales** de su base o vehículo hasta el objetivo.

En una **Sección**, el jugador puede elegir cualquiera de sus peanas para comprobar la Línea de Visión a efectos generales. Para **Disparar**, sin embargo, la peana pequeña de mando nunca participa: al menos una de las peanas grandes de combate debe tener Línea de Visión para que el ataque pueda declararse. Sólo participan las peanas grandes que tengan Línea de Visión sobre ese objetivo; cada una de las restantes aplica la penalización de Disparo limitado.

La existencia de Línea de Visión no elimina la Cobertura. Un objetivo puede ser visible y seguir protegido por el terreno.

Si un obstáculo bloquea completamente la Línea de Visión, el objetivo no puede ser atacado.

Las diferencias excepcionales de tamaño o silueta se representan mediante el **P específico** del perfil, no mediante una regla general de Blanco pequeño.

No existe actualmente una mecánica general de humo.

---

## SECCIÓN XV: Clima

El clima puede afectar a la visibilidad y a los costes de **Terreno Difícil**. Los efectos relativos a Aviación quedan pendientes junto con el subsistema aéreo.

### 1. Determinación

Después de crear el escenario y antes de iniciar la partida, tira 2d6 y consulta la tabla de estación.

### Determinación del clima

| 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 |

### 2. Efectos terrestres vigentes

Mientras no exista un subsistema de Aviación ni una mecánica general de humo, sólo se aplican los efectos terrestres pertinentes:

- **Vendaval:** sin efecto terrestre adicional salvo reglas del escenario.
- **Viento:** sin efecto terrestre adicional salvo reglas del escenario.
- **Nevada:** para los Vehículos, cualquier terreno excepto Carretera se considera como mínimo **Terreno Difícil (1)**.
- **Ventisca:** aplica el efecto de Terreno Difícil de Nevada y limita la visibilidad a distancia Corta.
- **Tempestad:** visibilidad limitada a Media; para los Vehículos, cualquier terreno, incluida Carretera, se considera como mínimo **Terreno Difícil (1)**.
- **Lluvia:** sin efecto terrestre adicional salvo reglas del escenario.
- **Noche:** visibilidad limitada a Corta.
- **Soleado:** sin modificación.
- **Nublado:** sin modificación terrestre adicional.

### 3. Cambio de clima

Cada **10 turnos de jugador (5 rondas)** se realiza una tirada de cambio de clima. Con 10 o más en 2d6, vuelve a determinarse el clima.

## SECCIÓN XVI: Resumen de tablas

### 1. Disparo directo

**I efectivo**

I efectivo = I base + M

**Éxito automático**

I efectivo − 2 ≥ P

**Ataque imposible**

I efectivo + 2 < P

**Tirada**

I efectivo + tirada de Calidad ≥ P

**Daño**

D final = min(D base, max(0, D base + M))

D base es D normal salvo Fuego de Área contra una unidad A Cubierto o contra un Vehículo, que usa D reducido↓.

| Modificador general | M |
|---|---|
| Blanco recorrió 0–10 cm | 0 |
| Blanco recorrió más de 10 y hasta 20 cm | −1 |
| Blanco recorrió más de 20 y menos de 30 cm | −2 |
| Blanco recorrió 30 cm o más | −3 |
| Peana de Sección que no participa | −1 por peana |
| Observar | +1 M al siguiente disparo propio normal contra el blanco observado durante la ronda siguiente |
| Disparo Apuntado | Dispara Preciso con +1 M; Tirador Selecto +2; −2 INI |
| Fuego Preparado | +1 M al próximo Disparo de Reacción hasta que se use o se pierda |
| Pinned | −1 |
| Cobertura | −C |

### 2. Munición

| Acción | Coste |
|---|---|
| Fuego Preciso | 1 |
| Fuego de Área | 2 |
| Asalto | 1 |

Reserva inicial normal 12; mejora Munición 24.

Carro Suministro(12), Camión Suministro(24), Depósito máximo 24.

### 3. Bombardeos

Bolsa de Inteligencia: 12 En blanco, 8 Triangulación, 4 Observación.

| Calidad del Observador principal | Fichas base |
|---|---|
| Verde | 1 |
| Regular | 2 |
| Veterano | 3 |
| Élite | 4 |

Cada Observador adicional que haya ejecutado **Planificar Bombardeo** extrae **1 ficha base**. **Planificar Bombardeo** es una Orden Autónoma para los Observadores de Artillería: requiere gastar al menos 1 Dado de Órdenes, pero no exige coherencia de mando ni Línea de Visión con un Oficial. Cada dado de Operaciones efectivo gastado añade +1 ficha extraída por ese Observador. La acción **Observar** no interviene en los bombardeos.

| Distribución | M | Radio |
|---|---|---|
| Concentrado | +1 | −5 cm |
| Normal | 0 | 0 |
| Disperso | −1 | +5 cm |

### 4. Daño a Vehículos

**Daño a Vehículos**

| Id | Min margen | Max margen | Danado | Supresion | Tirar componente | Destruido | Resultado | Tabla componente id | Fallback componente no aplicable |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| sin_efecto | | -1 | 0 | 0 | false | false | Sin efecto | | |
| danado | 0 | 0 | 1 | 0 | false | false | Dañado | | |
| danado_supresion | 1 | 1 | 1 | 1 | false | false | Dañado + 1 Supresión | | |
| danado_supresion_componente | 2 | 2 | 1 | 1 | true | false | Dañado + 1 Supresión + daño de componente | tabla_danos_componentes | {"danado_adicional":1,"condiciones": ["componente_no_existe","componente_ya_danado"]} |
| destruido | 3 | | 0 | 0 | false | true | Vehículo destruido / fuera de combate | | |

**Daños de componentes**

| Dado min | Dado max | Efecto id | Efecto | Descripcion |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | danos_menores | Daños menores | No hay un efecto adicional. Se mantienen los efectos normales del Resultado 2 de danos_vehiculos.json. |
| 3 | 3 | armamento_secundario_inutilizado | Armamento secundario inutilizado | El vehículo pierde la capacidad de disparar con su armamento secundario. Si no dispone de armamento secundario o éste ya estaba inutilizado, se aplica el fallback general de 1 Dañado adicional. |
| 4 | 4 | motor_danado | Motor dañado | La stat Mov del vehículo se reduce a la mitad. Si el resultado no es aplicable o ya estaba aplicado, se usa el fallback general de 1 Dañado adicional. |
| 5 | 5 | armamento_principal_inutilizado | Armamento principal inutilizado | El vehículo pierde la capacidad de disparar con su armamento principal. Si no dispone de armamento principal o éste ya estaba inutilizado, se aplica el fallback general de 1 Dañado adicional. |
| 6 | 6 | inmovilizado | Inmovilizado | El vehículo no puede volver a moverse durante el resto de la partida. Si el resultado ya estaba aplicado, se usa el fallback general de 1 Dañado adicional. |

### 5. Moral

**Moral por tamaño**

| Key | Value |
|---|---|
| id | moral_tamano |
| formula_margen_base | {"operacion":"restar","minuendo":{"operacion":"multiplicar","factores":["bajas","multiplicador_bajas"]},"sustraendo":"moral"} |
| variacion | {"dados":2,"tipo":"variacion"} |
| tipos | id:seccion nombre:Sección multiplicador_bajas:1 / id:dotacion nombre:Dotación multiplicador_bajas:4 / id:peana_pequena_independiente nombre:Unidad de peana pequeña multiplicador_bajas:6 |

**Tabla de Moral**

| Id | Min margen | Max margen | Supresion | Resultado |
|---|---|---|---|---|
| sin_efecto | | -1 | 0 | Sin efecto |
| supresion_1_margen_0 | 0 | 0 | 1 | +1 Supresión |
| supresion_1_margen_1 | 1 | 1 | 1 | +1 Supresión |
| supresion_2 | 2 | 2 | 2 | +2 Supresión |
| supresion_3 | 3 | | 3 | +3 Supresión |

### 6. Fortificaciones

**Coberturas y fortificaciones**

| Id | Nombre | Capacidad | Resistencia | Coste | Requiere herramientas | CF | CL | CT | Permite linea vision a traves | P |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| escombros | Escombros | {"peanas":5,"tipos_admitidos":["Infantería"]} | 6 | | | 2 | 1 | 0 | true | 3 |
| bosque | Bosque | {"peanas":5,"tipos_admitidos":["Infantería"]} | | | | 1 | 1 | 1 | false | |
| muro | Muro | {"peanas":5,"tipos_admitidos":["Infantería"]} | 3 | | | 2 | 0 | 0 | false | 3 |
| casa | Casa | {"peanas":5,"tipos_admitidos":["Infantería","Ametralladoras"]} | 5 | | | 3 | 3 | 3 | false | 2 |
| pozo_tirador | Pozo de tirador | {"peanas":5,"tipos_admitidos":["Infantería"]} | 6 | 2 | false | 2 | 2 | 2 | true | 3 |
| nido | Nido | {"peanas":1,"tipos_admitidos":["Infantería","Ametralladoras","Cañones Ligeros","Cañón AA ligero"]} | 7 | 1 | true | 2 | 2 | 2 | true | 3 |
| posicion_preparada | Posición preparada | {"peanas":1,"tipos_admitidos":["Infantería","Ametralladoras","Cañones Ligeros","Artillería Ligera","Artillería Media","Cañón AA ligero","Cañón AA pesado"]} | 8 | 4 | true | 2 | 2 | 2 | true | 3 |
| blocao | Blocao | {"peanas":5,"tipos_admitidos":["Infantería","Ametralladoras","Cañones Ligeros","Artillería Ligera","Artillería Media","Cañón AA ligero","Cañón AA pesado"]} | 8 | 8 | true | 3 | 3 | 3 | false | 3 |
| elevacion_0 | Elevación nivel 0 | {"peanas":5,"tipos_admitidos":["Infantería","Ametralladoras","Cañones Ligeros","Artillería Ligera","Cañón AA ligero"]} | | | | 2 | 1 | 1 | true | |
| elevacion_1 | Elevación nivel 1 | {"peanas":5,"tipos_admitidos":["Infantería","Ametralladoras","Cañones Ligeros","Artillería Ligera","Cañón AA ligero"]} | | | | 2 | 1 | 1 | false | |
| elevacion_2 | Elevación nivel 2 | {"peanas":10,"tipos_admitidos":["Infantería","Ametralladoras","Cañones Ligeros","Artillería Ligera","Cañón AA ligero"]} | | | | 2 | 1 | 1 | false | |
| trinchera | Trinchera | {"peanas":5,"tipos_admitidos":["Infantería"]} | 9 | 4 | false | 2 | 1 | 2 | true | 3 |
| casamata | Casamata | {"peanas":1,"tipos_admitidos":["Infantería","Ametralladoras","Cañones Ligeros","Cañón AA ligero"]} | 9 | 8 | true | 3 | 3 | 3 | false | 3 |
| bunker | Búnker | {"peanas":5,"tipos_admitidos":["Infantería","Ametralladoras","Cañones Ligeros","Artillería Ligera","Artillería Media","Cañón AA ligero","Cañón AA pesado"]} | 10 | 12 | true | 3 | 3 | 3 | false | 2 |
| alambrada | Alambrada | | 5 | 1 | false | 0 | 0 | 0 | true | 3 |

### 7. Asaltos

El **Chequeo de Asalto** usa contacto automático, D normal a Corta y 1 Munición por ataque. El Asalto no es una Acción y no consume una activación adicional a la acción de Movimiento que lo desencadena.

Contra Vehículos:

- Granadas de Mano D4;
- Bombas de Gasolina D7;
- Explosivos D8.

### 8. Movimiento de transportes

| Transporte | Campo abierto | Carretera |
|---|---|---|
| Carro | 15 | 20 |
| Camión | 20 | 50 |
| Tractor | 20 | 30 |

### 9. Aviación y antiaéreos

**Pendiente de futuras pruebas de campo. No forma parte de las reglas vigentes.**