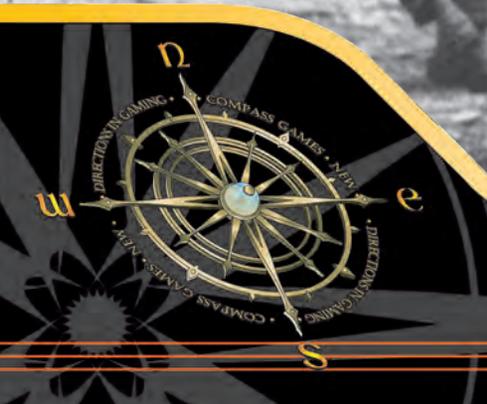


# COMBAT!

Volume 1

RULES OF PLAY



**Compass Games**  
*New Directions in Gaming*

## TABLA DE CONTENIDOS

1.0	Introducción	9.0	Fase de Orden de Enemigo	17.0	Moral
2.0	Definiciones	10.0	Ordenes de Enemigo	18.0	Humo
3.0	Componentes de Juego	11.0	Terreno	19.0	Chequeos de Moral
4.0	Secuencia de juego	12.0	Línea de visión y observador		Chequeo de Reagruparse,
5.0	Fase de Carta de Aliado	13.0	Disparar		Chequeos de Calidad de Tropa y
6.0	Marcadores - General	14.0	Armas		Chequeo de Moral de Heridas
7.0	Fase de Orden de Aliados	15.0	Melee	20.0	Artillería fuera de Tablero
8.0	Personajes	16.0	Heridas	21.0	Noche e Iluminación
				22.0	Escenarios y Puntos de Victoria



## 1.0 INTRODUCCION

Combat! es un juego en solitario de combate hombre a hombre del siglo XX. El jugador controla las fuerzas amigas (americanos) e intenta completar un escenario contra las fuerzas enemigas (alemanes) que están controladas por el sistema de juego. Al comienzo de cada turno el jugador juega 1 carta de su mano al registro de Iniciativa. Esta carta determina los valores de iniciativa para cada uno de los equipos Aliados (americanos) del jugador y puede tener otros efectos dependiendo de la carta. Después de esto, el jugador asigna órdenes a cada personaje de su bando. Esto determina las acciones que el personaje puede realizar en este turno. Una vez que los personajes amigos tienen órdenes asignadas, el jugador roba una Carta Al Enemigo para cada Personaje Enemigo Alertado. Estas cartas determinan el valor de Iniciativa para cada Equipo Enemigo y la Orden que reciben. La Orden determina las acciones que un Personaje Enemigo tomará ese turno.

El turno de juego se juega entonces en 4 Impulsos. Desde el valor de iniciativa más bajo hasta el más alto, cada Equipo se activa por turno y cada Personaje (Amigo y Enemigo) realiza la acción especificada en su ficha de Orden. Todos los Equipos actuarán en el Impulso 1 antes de pasar al Impulso 2, luego al Impulso 3 y finalmente al Impulso 4. Al final del turno se eliminan todas las Órdenes y las cartas jugadas se devuelven a sus mazos respectivos.

## 2.0 DEFINICIONES

Activar	Durante la Fase de Acción cada Equipo 'Activará' y entonces cada Personaje a su vez será 'Activado' y realizará cualquier acción requerida por su orden dada, hará chequeos de detección si es necesario y se podrá PONER A CUBIERTO al final de su activación.
Tabla	La superficie de juego. Esto se compone de uno o de más mapas.
Personaje	La unidad básica del juego que representa a un solo hombre.
D6	Un dado de 6 estandar.
D10	Un dado de 10 numerado de 0-9.
Enemigo	Fuerzas y unidades pertenecientes y controladas por el sistema de juego.
Aliados	Fuerzas y unidades pertenecientes y controladas por el jugador.
Impulso	Cada turno del juego se divide en 4 impulsos. Todos los personajes actuarán en Impulso 1 antes de pasar a Impulso 2, etc.
Valor Iniciativa	El valor numérico de una Carta amiga o enemiga que determina el orden en el que se activarán los equipos [ver Regla 5.0].
LDR Rango	La calificación de liderazgo del personaje. Esta es la distancia en hexágonos de un Líder que puede influir.
LOS	Línea de visión de LOS. Una línea recta libre de obstáculos, dibujada desde el centro de hexágono a centro de hexágono, de tal manera que un personaje puede ver a otro.
Mapa	Un sector cartográfico individual. Uno o más mapas forman el tablero de juego.
Chequeo Moral (MC)	Un Chequeo que debe ser ejecutado bajo ciertas circunstancias - usualmente cuando se dispara. El fracaso de esta Comprobación puede causar la caída de moral del personaje [ver Regla 19.0].

# COMBAT!

Estado de Moral	Un indicador del estado psicológico de un personaje. Hay siete estados de ánimo diferentes en los que puede estar un personaje. Estos son, positivos o negativos: Loco, Agresivo, Audaz, Normal, Cauteloso, Sacudido y Derrotado.
Jugador	Tú – la persona que juega el juego.
Chequeo Reagrupar (RC)	Un intento de Reorganización, es decir, mejorar el Estado de Moral de un personaje [ver Regla 19.0]
Escuadra ( Pelotón)	Todos los personajes Aliados se organizarán en un escuadrón. El Escuadrón está formado por 3 equipos
Equipo	Los personajes de cada bando se dividen en equipos que se utilizan para organizar el orden de los movimientos. Los equipos aliados son Able, Baker y Charlie. Los Equipos Enemigos son Rojo, Amarillo, Blanco y Azul.
Chequeo Calidad Tropa (TQC)	Similar a un Chequeo de Moral pero usado cuando un Personaje está realizando ciertas acciones [ver Regla 19.0].
Calida Tropa (TQ)	Un número que representa la efectividad de combate de un Personaje individual.
Turno	Una ejecución completa de la Secuencia de Juego, desde el Paso 1 al Paso 5[ver Regla 12.0].
Habilidad de arma (WS)	Un número que representa la habilidad de un personaje con un arma en particular. Este número puede ser modificado por la Orden del Objetivo, el terreno del Objetivo y el arma que se está usando. Una tirada menor que la habilidad del arma modificada suele ser un acierto [ver Regla 13.0].
Herida	Un posible efecto en un acierto con éxito
Chequeo de moral de herida (WMC)	Un tipo de Chequeo que se realiza cada vez que un Personaje es Herido. Similar a un Chequeo de Moral, pero la penalización de Moral es mayor [ver Regla 19.0].
Soldado	Soldado Alemán
Lt.	Alemán Leutnant (Teniente)
Obfr	Alemán Obergefreiter (Cabo)
Hptm	Alemán Hauptmann (Capitán)

## Regla del 0 (ZERO)

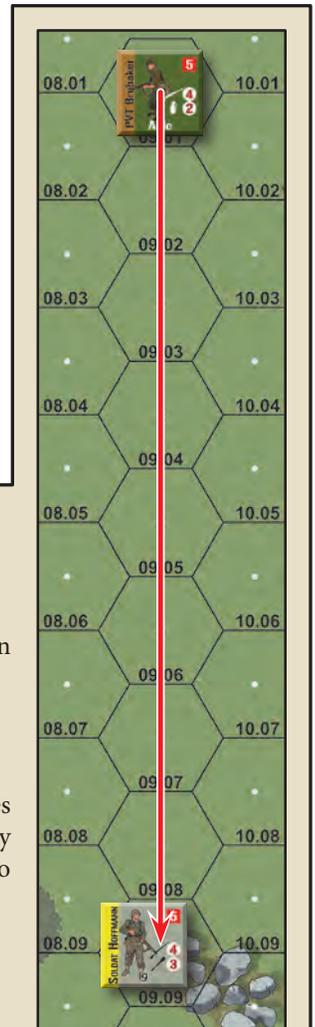
Cada vez que la probabilidad de éxito de un personaje (contra TQ o WS) es menor que cero, todavía existe una posibilidad de éxito.

La tirada inicial debe ser un cero.

Para confirmar el éxito, haga un TQC. El TQ para esta comprobación, se modifica por el valor inferior a cero que tenía la posibilidad inicial de éxito (ver ejemplo abajo).

Para ganar un aumento en el Estado de Moral (por el 0 (Cero) lanzado) el tiro debe golpear realmente, - no un MC.

Si la probabilidad de éxito es tan baja que el TQ modificado se convierte en menos de 0, entonces es un fracaso automático.



### Regla de 0 Ejemplo:

Un Personaje Amigo dispara su Garand M1 a un Personaje Enemigo con Órdenes de Esconderse en algunas rocas a 8 hexagonos de distancia.

El Carácter Amistoso tiene una WS de 4 y una TQ de 5.

No hay modificador WS para este rango con un Garand M1 pero un Orden de Esconder en las Rocas es -5. El Personaje Amigo por lo tanto tiene un WS modificado de -1. Para golpear debe tirar un cero y luego confirmar el golpe con un TQC modificado por la probabilidad de impacto inicial (-1). Por lo tanto, el jugador debe tirar un 4 (5 - 1) o menos para pasar el TQC y confirmar el impacto.

## 3.0 COMPONENTES DEL JUEGO

Cada juego de Combat! contiene:

- 1 Libro de Reglas
- 1 Libro de Escenarios
- 4 Mapas de 25 x 38 pulgadas cada:
  - The Farmhouse ( La Granja)
  - The Village ( El Pueblo)
  - The Hill (La Colina)
  - The Hedgerows ( Los Setos)
- 6 Hojas de Contadores - 2 de 1 pulgada y 4 de 5/8 pulgadas
- 4 tarjetas de ayuda para jugadores:
  - Track de impulso/giro - 8.5 x 11
  - Tapete de visualización - 8,5 x 11
  - Tabla de armas - 11 x 17
  - Gráfico de manchado - 11 x 17
- 2 barajas de cartas:
- 2 dados de diez y 1 lado
- 1 juego de cajas y tapas

## 4.0 SECUENCIA DE JUEGO

### PASO 1 – Fase de Carta Aliada [Rule 5.0]

- a) Si el Jugador no tiene actualmente ninguna carta en su mano, puede coger una carta del mazo de Ordenes Aliadas [ver Regla 5.1].
- b) El Jugador añade cualquier carta, a su mano, colocada aun lado en el turno anterior después de una Orden de Plan exitosa realizada por un personaje Aliado [véase la Regla 7.12].
- c) Las cartas que excedan de 5 se descartan -A elección del jugador.
- d) El jugador ahora debe jugar una carta de su mano al track de iniciativa [véase la Regla 5.1].
- e) Si la carta de orden Aliada jugada tiene la palabra "Evento" en ella, entonces el jugador tira inmediatamente 1D10 y consulta la lista de eventos de escenario [véase la regla 22.0].

### PASO 2 – Fase de Orden Aliada

- a) El Jugador ahora asigna órdenes a cada uno de sus personajes [Ver regla 7.0].

### PASO 3 – Fase de Orden de Carta de Enemigo

- a) Si juegas una batalla grande [véase la Regla 9.2], coge una carta para cada equipo enemigo y aplica a todos los personajes enemigos de ese equipo. Coloque cada marcador tal como se pone en el cuadro apropiado del track de iniciativa [véase la regla 9.1].

**SI NO**



- b) Coje una Carta de Orden Enemiga para cada Personaje Enemigo y, si es la primera carta cogida para un Equipo en particular, colóquela en el cuadro apropiado en el track de Iniciativa [véase la Regla 9.0]. Asigna la Orden apropiada al Personaje a medida que se coge cada carta.
- c) Completar el track de orden de la iniciativa de acuerdo con los valores de la iniciativa [véase la Regla 9.0].

### PASO 4 – Fase de Acciones

- a) En Iniciativa el orden resuelve las Órdenes de cada Personaje en el primer Equipo en el track de Orden de Iniciativa para el Impulso 1 [véase la Regla 9.1].

Cada personaje a su vez realiza la fase i), ii) y iii) a continuación hasta que todos los personajes del equipo hayan sido activados.

- i) Realice la acción según sea necesario en el Marcador de orden del personaje [véase la regla 5.1.1]. Si el Personaje activado es un Personaje Alertado enemigo sin una Orden, en lugar de realizar una acción, coge una carta y recibe una Orden. Actuará sobre esto en el siguiente Impulso.
  - ii) Realizar chequeos de detección según sea necesario [véase la Regla 12.0]. Estos se realizan para el personaje Aliado o enemigo activo, independientemente de si está alertado o no.
  - iii) El personaje alistado recién activado puede elegir "a cubierto" [ver Regla 7.19].
- b) Moverse de izquierda a derecha, activar cada equipo en el track de orden de impulso como se ha mencionado anteriormente.
  - c) Repetir los Impulsos 2- 4.

### PASO 5 – Fase Final

- a) Todas las granadas explotan – realizar tiradas de daño [ver Regla 14.2].
- b) Hacer un TQC para cada personaje con la habilidad de MEDICO actualmente en un hexágono con un personaje herido [ver Regla 7.14].
- c) Hacer un TQC para cada personaje Aliado que tiene una orden de plan y si tiene éxito colocar cualquier carta generada a un lado (todavía no están en su mano) [ver Regla 5.1].
- d) Añadir o quitar contadores de humo según sea necesario [véase la regla 18.0].
- e) Ahora se alerta a cualquier personaje en espera dentro de LdV a 3 hexágonos de un personaje enemigo de alerta. Coloque un marcador de alerta en ellos.
- f) Eliminar todas las Ordenes. Restablezca el track de iniciativa.
- g) Colocar cartas enemigas que están en el track de iniciativa en la pila de descarte enemiga.
- h) Coloque la carta Aliada que está en el track de iniciativa en la pila de descarte Aliadas.
- i) Restablecer el marcador de impulso a impulso 1.
- j) Si este es el último turno, compruebe las condiciones de victoria – FIN DEL JUEGO.
- k) Ajuste el marcador de turno en el siguiente turno.
- l) Vuelve al Paso 1.

## 5.0 FASE DE CARTA ALIADA

Combat! usa 2 barajas de Cartas - Cartas Amigas y Cartas Enemigas. Las Cartas Amistosas son mantenidas en mano por el Jugador y se juegan en el Registro de Iniciativa o se usan por su habilidad de "Descarte". Las Cartas Enemigas se usan para asignar órdenes a los Personajes Enemigos.

**Paso 1 a)** Si no tienes ninguna carta en tu mano, puedes robar una sola carta. Esta es la única manera de adquirir nuevas cartas que no sea usando la Orden de Plan[ver Regla 7.12].

**Paso 1 b)** Durante este Paso añade cualquier carta(s), adquirida desde la planificación y colocada a un lado en el último Turno, a tu mano.

**Paso 1 c)** El tamaño máximo de las manos es de 5 cartas. Coloca las cartas que excedan de 5 (a tu elección) en la Pila de Descarte.

**Paso 1 d)** Ahora debe jugar una carta en el Panel de Iniciativa.

**Paso 1 e)** Si juega una carta con la palabra "Evento" en ella, resuelva el evento[ver Regla 22.0].

### 5.1 Cartas Amistosas

Hay tres tipos de Tarjetas Amistosas: Cartas de Descarte, Cartas de Orden y Cartas de Evento. A continuación se muestran ejemplos de Cartas de Descarte y de Pedido.

Lo principal que hay que tener en cuenta son los valores de la Iniciativa y el texto de la carta.

Valores de iniciativa: Hay tres de estos y se aplican a los 3 Equipos que componen tu Escuadrón.

La iniciativa se determina en orden de baja a alta. En otras palabras, el Equipo (Amigo o Enemigo) con la Iniciativa más baja llegará a actuar primero durante cada Impulso.

**Texto de la tarjeta:** Esto determina los efectos adicionales que ocurren durante el turno.

Las Cartas de Descarte no tienen ningún efecto (aparte de los Valores de Iniciativa) cuando se juegan en el Registro de Iniciativa. Pueden, en cambio, ser descartados durante un turno para usar el efecto descrito en el texto.

Las Cartas de Pedido siempre aplican el texto cuando se juega en el Registro de Iniciativa y tienen un efecto inmediato.

Cada turno el Jugador Amigo (Usted) **DEBE** jugar una sola carta de su mano al Registro de Iniciativa. Esto ayuda a determinar el orden en que los equipos realizan sus acciones. Los valores de iniciativa de una sola carta se usarán para los 4 Impulsos de un turno.

Sólo hay dos maneras de recibir tarjetas nuevas:

Si al comienzo de un turno no tienes cartas en la mano, puedes robar una carta.

Un Personaje Amistoso que ejecuta con éxito una orden PLAN[ver Regla 7.12] añadirá cartas iguales a la LDR del Personaje.

Las cartas generadas por las órdenes del PLAN se mantienen a un lado y sólo se añaden a tu mano después de que el Paso 1 a) se resuelva al comienzo del siguiente turno.

*Ejemplo: Al comienzo del Turno 5 juegas tu última carta al mazo de Iniciativa - ahora no tienes cartas en tu mano. Durante el turno 5 realizas una Orden de Plan con uno de tus personajes con un Valor LDR de 1. Al final del turno 5[Paso 5 c)] haces un TQC para el personaje Amigo con una Orden de Plan y un pase. Robas una carta y la pones a un lado.*

*Al comienzo del turno 6 puedes añadir una nueva carta del mazo a tu mano ya que actualmente no tienes ninguna carta en tu mano. Una vez hecho esto, añade a tu mano la carta que se colocó a un lado al final del turno anterior, dándote 2 cartas en total. Debes jugar uno de estos al Registro de Iniciativa en el turno 6.*

**DISCARD**  
**Lucky Bounce**  
Transmission  
Re-roll a single Grenade Attack Roll.

**4** **Close Call** MC

**'Amistoso'** - muestra que esta es una carta perteneciente al mazo de cartas Amistoso.

**'Iniciativa'** - Debajo de esto están las palabras 'Able', 'Baker' y 'Charlie' y 3 números. Estos se refieren al nivel de Iniciativa para cada Equipo que el Jugador esté controlando.

**'Descartar'** u **'Ordenar'** - Qué tipo de Carta Amiga es.

**'Lucky Bounce'** - Esto muestra el efecto de Desechar la Carta[ver Regla 5.1].

**'Close Call - MC'** - El efecto de la herida. Este muestra un casi fallo que requiere un Chequeo de Moral.

**'4' & '46'** - El número de la tarjeta.

**'Mala herida'** - este texto se usa sólo cuando se dibuja para Heridas[ver Regla 16.0].

**ORDER**  
**They're Up to Something**  
Transmission  
Enemy Event.

**46** **Bad Wound** Evac

**'Amistoso'** - muestra que esta es una carta perteneciente al mazo de cartas Amistoso.

**'Iniciativa'** - Debajo de esto están las palabras 'Able', 'Baker' y 'Charlie' y 3 números. Estos se refieren al nivel de Iniciativa para cada Equipo que el Jugador esté controlando.

**'Descartar'** u **'Ordenar'** - Qué tipo de Carta Amiga es.

**'Lucky Bounce'** - Esto muestra el efecto de Desechar la Carta[ver Regla 5.1].

**'Close Call - MC'** - El efecto de la herida. Este muestra un casi fallo que requiere un Chequeo de Moral.

**'4' & '46'** - El número de la tarjeta.

**'Mala herida'** - este texto se usa sólo cuando se dibuja para Heridas[ver Regla 16.0].

## 5.1.1 Cartas de Orden

Las cartas de orden que se juegan en el Registro de Iniciativa generalmente tienen un efecto para todo el turno. Si la Tarjeta de Orden indica un efecto sobre un personaje aleatorio en un Equipo, el jugador asigna valores iguales a los miembros del equipo y tira 1D6 para determinar el Carácter específico.

*Ejemplo: El jugador juega la carta 25 - una Carta de Orden que contiene el texto, "Viaje - 1 Personaje Amigoso Aleatorio de un Equipo Capaz sólo puede recibir una Orden de Esconder este turno". El jugador asigna inmediatamente los valores de la siguiente manera:*

1-2 = Sgt Taylor  
 3-4 = Pvt Crowe  
 5-6 = Pvt Cragg

*Luego tira un D6 y tira un 4. Esto significa que al soldado Crowe sólo se le puede dar una orden de esconder este turno.*

Algunas Cartas de Orden especifican un Evento Aliado o Enemigo. Se tira inmediatamente en la tabla apropiada en el escenario y después de resolver el Evento se pone la Carta de Orden en el Registro de Iniciativa.

## 5.1.2 Cartas de Descarte

Además de jugarlas como una carta normal en el Registro de Iniciativa, las Cartas de Descarte también se pueden jugar para un efecto único. Si se juega en el Registro de Iniciativa, el jugador no podrá usarlos por su efecto único.

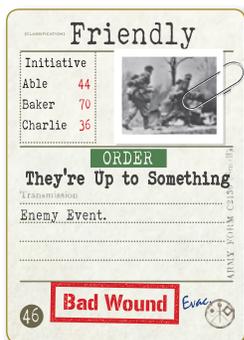
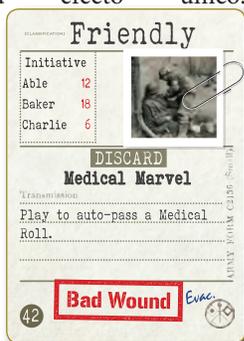
Si no se juegan para la Iniciativa, se pueden jugar en CUALQUIER momento, aunque muchos de ellos sólo tendrán un efecto cuando sea apropiado.

*Por ejemplo: La carta 42 especifica "Maravilla Médica - Jugar para pasar automáticamente un Rollo Médico". Esta tarjeta no tendría ningún efecto a menos que usted estuviera a punto de hacer una Lista Médica.*

## 5.1.3 Cartas de Evento

Hay dos tipos de Carta de Evento: las que tienen valores de Iniciativa y las que no. También vienen en las variedades Friendly y Enemy.

Las cartas que especifican Valores de Iniciativa son Cartas de Orden normales (ver Carta Amistosa 46 aquí). Cuando se juega en el Registro de Iniciativa, se tira inmediatamente en la tabla apropiada ubicada en el escenario (Evento Amigo o Evento Enemigo según corresponda).



Las otras Cartas de Evento (una Amistosa y una Enemiga) se comportan ligeramente diferente. Cada vez que una de estas cartas es robada por cualquier razón (comienzo del turno, Planificación exitosa, carta de herida) se detiene el juego y se tira en la mesa apropiada. Luego coloca la carta en la pila de Descarte y baraja la pila de Descarte y la de Robo para formar una nueva Pila de Descarte. Luego coge una carta de reemplazo.

Si una de estas cartas es robada como parte de la mano inicial de un jugador, deséchela y robe otra carta. Una vez que haya recogido su mano de apertura, vuelva a barajar los montones de Mazo Aliado y Descarte juntos antes del comienzo del juego. No tirar para un evento en esta situación.



## 6.0 MARCADORES - GENERAL

Los marcadores de orden tienen cuatro números en la parte inferior. Estos representan lo que el personaje puede hacer en cada uno de los cuatro impulsos.



- Un '0' (en cualquier color) significa que el personaje no puede mover o disparar este Impulso. Todavía puede mancharse y agacharse como de costumbre..
- Un '1' (negro #1) significa que el personaje DEBE mover 1 hex durante su activación.
- Un '1' (azul #1) significa que el personaje PUEDE mover 1 hex durante su activación.
- Un '1' (rojo #1) significa que el personaje PUEDE disparar si tiene un arma cargada y un objetivo conocido en LOS.
- Un '2' (negro #2) significa que el personaje DEBE mover 2 hexes durante su activación. No puede entrar en el mismo hex dos veces durante una sola activación.
- Una 'M' significa que el personaje resuelve un ataque cuerpo a cuerpo [ver Regla 15.0]



# COMBAT!

Los números y/o letras a la derecha de algunos marcadores son modificadores que se aplican al personaje con el marcador.



**-A** '-A' significa Todos.

**-1** El número blanco en una caja negra es el modificador del Valor de Liderazgo del personaje. Un valor de '-A' significa que el personaje no tiene un Rating de Liderazgo.

**+2** El número blanco en la casilla roja es el modificador de la Calidad de Tropa del personaje.

**3** El número rojo en un círculo blanco es el modificador de las habilidades de armas del personaje. Un valor de '-A' significa que el personaje no puede disparar ninguna arma.

Los números negros (4/3, 6/5, 1, 2/3, 5) en los marcadores mostrados abajo son el orden de dirección para los soldados enemigos - se discuten en la regla 9.0 y luego bajo cada orden de movimiento apropiado 10.04, 10.05 etc.



## 7.0 FASE DE ORDEN ALIADA

Después de seleccionar y jugar una Carta Aliada en el Registro de Iniciativa, el Jugador ahora asigna Órdenes a todos los Personajes Amistosos. Cada personaje debe recibir una Orden. Si olvidas un personaje y te das cuenta en una fase posterior, el personaje recibe automáticamente una orden de ocultamiento. Si una Orden específica que un Personaje se mueve, entonces DEBE moverse en ese Impulso. Si un personaje desea dejar de moverse, debe retroceder[ver Regla 7.19].

Cada Orden se describe a continuación.

### 7.01 FUEGO DIRIGIDO



La más precisa de las Órdenes de Fuego, esta Orden se dará en muchas ocasiones. El Carácter al que se le da no necesita tener un objetivo cuando se da la orden. En este caso se trata como una forma de fuego de oportunidad, ya que el personaje cubre el suelo frente a él.

La Orden tiene los números **0-1-0-1**.

Esto significa que en el Impulso 1 el personaje no hace nada en la **Fase de Acción** paso a (i). Por ejemplo, no puede moverse ni disparar en la primera fase. Todavía puede Spot en el paso a (ii). En el paso a (iii) puede quitar esta orden y cambiarla a Duck Back[ver Regla 7.19].

En el Impulso 2 el personaje **PUED**E disparar a un único objetivo visible y conocido. El objetivo debe ser visible y conocido desde el comienzo del Impulso. Si el personaje no tiene tal objetivo, no hará nada. De nuevo puede Spot o retroceder.

El Impulso 3 se trata de la misma manera que el Impulso 1: sin movimiento ni disparos.

En el Impulso 4 el personaje **PUED**E disparar a un único objetivo visible y conocido. Si no tiene tal objetivo, no hará nada. De nuevo puede Spot o Duck Back.

Para resolver cualquier Disparo ver Regla 13.0.



### 7.02 FUEGO RÁPIDO

Una versión menos precisa de Aimed Fire - el disparador se está concentrando más en poner un número máximo de rondas en el rango y menos en la precisión.

Esta orden no está disponible para todas las Armas[ver Regla 14.0] - como los Rifles de Acción de perno.

El Disparo Rápido tiene **1-1-1-1** en el marcador, lo que significa que un personaje con este orden disparará cada Impulso si tiene un objetivo visible y conocido. Al igual que con el Disparo Dirigido, esta orden se puede dar sin un objetivo visible y conocido y se activará si uno está disponible más tarde en el turno.

El manchado y la espalda de pato pueden ocurrir en cada impulso de forma normal.

El **-2** a la derecha del contador muestra que el personaje que dispara está a -2 WS al disparar.

## 7.03 FUEGO DE SUPRESIÓN

También conocido como Disparo de Cobertura, su objetivo es suprimir al objetivo en lugar de darle.

La ficha tiene dos caras, ya que algunas armas sólo pueden usar Disparo Lento Supresor (principalmente rifles de acción de cerrojo).

El Fuego de supresión tiene **1-1-1-1** en el marcador, lo que significa que un personaje con este orden disparará cada ronda si tiene un objetivo visible y conocido.

-El Disparo Lento de Supresión tiene **0-1-0-1** en el marcador, lo que significa que un personaje con este orden disparará a los Impulsos 2 y 4 si tiene un objetivo visible y conocido.

-Estas órdenes pueden ser dadas sin un objetivo visible y conocido y serán activadas si una está disponible durante el turno.

-El manchado y la espalda de pato pueden ocurrir en cada impulso de forma normal.

-La ventaja de este tipo de fuego es que no se aplican efectos de Orden/Terreno a cada tiro. Los efectos de Rango y Herida aún se aplican normalmente. La desventaja es que un golpe exitoso resultará automáticamente en un Chequeo de Moral para el objetivo.

## 7.04 AVANZA & DISPARA

Una combinación de movimiento y fuego. Run & Gun tiene **1-1-1-1** en el marcador. No necesariamente disparando desde la cadera, sino más bien un pequeño golpe seguido de un disparo apresurado.

En el Impulso 1 el personaje con este orden **DEBE** mover 1 hex en cualquier dirección. **Podría** detectar y esconderse como de costumbre.

En el Impulso 2 el personaje **DEBE** disparar si tiene un objetivo visible y conocido. Si no tiene un objetivo visible y conocido, **DEBE** moverse en su lugar. **Podría** detectar y esconderse como de costumbre.

En el Impulso 3 el personaje con este orden **DEBE** mover 1 hex en cualquier dirección. **Podría** detectar y esconderse como de costumbre.

En el Impulso 4 el personaje **DEBE** disparar si tiene un objetivo visible y conocido. Si no tiene un objetivo visible y conocido, **DEBE** moverse en su lugar. **Podría** detectar y esconderse como de costumbre.

El **-2** a la derecha del contador muestra que el personaje dispara está a -2 WS al disparar.

## 7.05 SNEAK

La más cautelosa de las órdenes de movimiento. Este marcador tiene **0-1-0-1** Esto significa que el personaje con este orden **PUEDE** mover un hex en el Impulso 2, **DEBE** mover un hex en el Impulso 4 pero no puede hacer nada en el 1 y 3. En los 4 impulsos el personaje puede volver a esquivar como siempre.

La **-A** a la derecha de la ficha muestra que un personaje con esta orden no puede disparar mientras dure la Orden.



## 7.06 EVADE

Una orden de movimiento que maximiza la defensa de un personaje pero evita cualquier disparo. Este marcador tiene **1-1-1-1**. Cada Impulso un Personaje con este orden debe mover 1 hex en cualquier dirección. Puede Spot (detectar) y Duck Back (agacharse) como de costumbre.

La **-A** a la derecha de la ficha muestra que un personaje con esta orden no puede disparar mientras dure la Orden.



## 7.07 SPRINT

Una orden de movimiento que maximiza la velocidad a costa de la defensa y el disparo. Este marcador tiene **1-2-2-2**. Un personaje con este orden **DEBE** mover 1 hex en Impulso 1 y 2 hexes en Impulsos 2, 3 y 4. Un personaje con este orden puede entrar en Tipos de Terreno Difícil pero el personaje **DEBE** retroceder al final del Impulso..

Los personajes con esta Orden pueden avistar y volver a esquivar como siempre.

En los Impulsos 2, 3 y 4 el personaje puede mover 1 hex y luego elegir Atrás. En otras palabras, no está obligado a mover ambos hexes si se retira después del primer hex.

La **-A** a la derecha de la ficha muestra que un personaje con esta orden no puede disparar mientras dure la Orden.



## 7.08 CARGA

Una orden de movimiento dada con la intención de atacar a un Personaje Enemigo en combate cuerpo a cuerpo. Este marcador tiene **1-1-2-M**.

Esta Orden sólo se puede dar a un Personaje si tiene un objetivo visible y conocido dentro de 4 hexes. En otras palabras, para dar esta orden debe haber un Carácter Enemigo Conocido que el Carácter Amigoso sea capaz de alcanzar con esta orden. Nótese que un personaje puede entrar en un hex ocupado por el enemigo con cualquier orden de movimiento pero recibe una bonificación TQ si carga[ver Regla 15.0].

En el Impulso 1 el Personaje Amigo **DEBE** mover 1 hex. Si entra en un hex con un personaje enemigo, descarta esta orden y la reemplaza con una orden de combate cuerpo a cuerpo[ver Regla 15.0].

En el Impulso 2 el Personaje Amigo vuelve a mover un único hex. Si entra en un hex ocupado por el enemigo, mantiene la Orden de Carga.

En el impulso 3, si no está ya en un hex ocupado por el enemigo, el personaje amigo mueve dos hexes. Si entra en un hex ocupado por el enemigo después de mover un único hex, deja de mover. Si entra en un hex ocupado por el enemigo, mantiene la Orden de Carga.

Si, debido al movimiento del enemigo, el personaje amigo es incapaz de entrar en un hex ocupado por el enemigo al final del Impulso 3, entonces el personaje amigo **DEBE** cambiar automáticamente su orden a "Duck Back".

Durante el Impulso 4 el Personaje Amigo debe enfrentarse a cualquier Personaje enemigo en su hex. Recibe una bonificación de +1 a su TQ por este ataque[ver Regla 15.0].

La **-A** a la derecha de la ficha muestra que un personaje con esta orden no puede disparar durante la duración de la Orden.



## 7.09 GRANADA

Esta orden permite a un Personaje Amigo lanzar una Granada a un Personaje Enemigo conocido. Este marcador tiene **0-1-1-1** Esta orden sólo se puede dar si hay un Personaje Enemigo conocido dentro de 4 hexes del Personaje Amigo. El Personaje Enemigo no tiene que estar en LOS. Cuando se pone esta Orden también se pone un Marcador de Objetivo de Granada en el hex objetivo.

En el Impulso 1 se pone un Marcador de Granada sobre el Personaje Amigo. A partir de este punto, la Granada es 'viva'.

En el Impulso 2 el Personaje Amigo tiene la opción de mover un único hex O tomar y pasar un TQC para mover el Marcador de Objetivo de Granada 1 hex. El Marcador de Objetivo de Granada no puede moverse a más de 3 hexes del Personaje Amigo que lanza la Granada. El personaje no puede hacer nada más (aparte de detectar) este Impulso.

En el Impulso 3 el Personaje Amigo lanzará una Granada hasta un alcance máximo de 3 hexes. Se pone el marcador de Granada en el hex objetivo y se quita el Marcador de Objetivo de Granada.

Rueda 1D10. Suma 3 al resultado si el hex objetivo no está en la LdV del personaje que lanza. Si el resultado final es 9 o más, la Granada esparcirá 1 hex en una dirección aleatoria. Se tira 1D6 para la dirección y se pone el Marcador de Explosión de Granada en el hex resultante. Luego haz una tirada contra la Granada WS del lanzador para cada Personaje en el hexágono con la granada. Los modificadores de Orden Normal/Terreno se aplican a esta tirada. Una tirada exitosa pone un marcador de Granada Cercana sobre el personaje. Una tirada fallida pone un Marcador de Granadas Lejanas.

Durante el Impulso 4 el Personaje Amigo **PUEDE** mover un hex adicional - esto es opcional.

La Granada explotará al final del turno[ver Regla 14.2].

## 7.10 GRANADA DE HUMO

Este marcador tiene **0-1-1-1** Una granada de humo funciona de manera similar a una granada con las siguientes diferencias:

No se requiere ningún Personaje Enemigo conocido dentro de 4 hexes para lanzar una Granada de Humo.

Antes de hacer este pedido, el personaje amigo debe pasar un TQC. Si la tirada falla, el personaje debe seleccionar un orden diferente. No puede volver a tirar la tirada para comprobar la disponibilidad de la Granada de Humo hasta el siguiente turno.

No se pone ningún Marcador de Objetivo de Granada; el Jugador puede poner la Granada de Humo en cualquier hex dentro de los tres hexes del Carácter lanzador en el Impulso 3.

Una vez que se ha determinado el hex objetivo final no se tira contra la Granada WS del lanzador (no hay tiradas de Granadas Cerca/Lejos y no hay tiradas de Daño).

Ver las reglas sobre el humo para el efecto de una Granada de Humo[Regla 18.0].



## 7.11 RIFLE GRANADA

Este marcador tiene **0-0-1-0** Al igual que con una granada de humo, un personaje debe pasar un TQC para recibir esta orden. Una Orden de Granadas de Rifle también requiere un Personaje Enemigo conocido dentro de la LdV y el alcance[ver Regla 14.0]. Cuando se pone esta Orden también se pone un Marcador de Objetivo de Granadas de Rifle en el hex objetivo.

El Personaje Amigo no puede mover en los primeros 2 impulsos o en el Impulso 4 pero todavía puede Spot o Duck Back.

En los Impulsos 1 y 2 el jugador puede mover el Marcador de Objetivo de Granada de Rifle 1 hex en cualquier dirección pasando un TQC (siempre que el nuevo hex esté todavía dentro del alcance). El fallo significa que no pueden mover el Marcador de Objetivo de Granada de Rifle.

Nótese que las Granadas de Rifle no 'Arman' (el acto de dispararlas arma la Granada). Si el personaje es forzado a retirarse antes de disparar al Impulso 3, el orden

simplemente se quita. Las Granadas de Rifle también tienen un Modificador de Alcance[Regla 14.0] y disparan como otras Armas.

En el Impulso 3 el Personaje Amigo disparará la Granada hasta su alcance máximo. Se pone el Marcador de Granada en el hex objetivo y se quita el Marcador de Objetivo de Granada de Rifle.

Rueda 1D10. Suma 3 al resultado si el hex objetivo no está en la LdV del personaje que dispara. Si el resultado final es 9 o más, la Granada esparcirá 1 hex en una dirección aleatoria. Se tira 1D6 para la dirección y se pone el Marcador de Granada en el hex resultante.

Luego se hace una tirada contra la Granada de Rifle WS del tirador para cada Personaje en el hexágono con la granada. Los modificadores de Orden Normal/Terreno se aplican a esta tirada. Una tirada exitosa pone un marcador de Granada Cercana sobre el personaje. Una tirada fallida pone un Marcador de Granadas Lejanas. La granada de rifle aterrizará y explotará inmediatamente (tenga en cuenta que esto es diferente de una granada normal).



## 7.12 PLAN

Este marcador tiene **0-0-0-0** Normalmente un jugador sólo puede recibir nuevas Cartas de Orden si no tiene cartas en su mano al comienzo de un Turno.

El orden del Plan permite al jugador la posibilidad de robar Cartas adicionales. Ciertos Personajes tienen un Valor de Liderazgo (LDR). Estos Personajes pueden realizar una Orden de Plan. Un Personaje con este orden no puede moverse durante ningún Impulso pero puede observar o agacharse como de costumbre.

Al final del turno durante el Paso 5 c) el Jugador hace un TQC para cada Personaje con una orden de Plan. Por cada personaje que pasa el TQC, el jugador coge un número de cartas igual al LDR de ese personaje. Estas cartas se colocan a un lado. Se añadirán a la mano del jugador en el Paso 1 b) del siguiente turno.

*Ejemplo: El Sargento Taylor tiene un LDR de 3 como se muestra por el número blanco en la caja negra. Si Taylor toma una Orden de Plan y pasa un TQC durante el Paso 5 c) tirando un 6 o menos, entonces el Jugador recibirá 3 cartas. Estas cartas se ponen a un lado hasta el Paso 1 b) del siguiente turno.*



## 7.13 RECARGAR

Este marcador tiene **0-0-0-0** Durante el curso del juego un personaje puede encontrarse con un marcador de baja munición o de no munición[ver Regla 13.0 - Paso 8]. El orden de recarga permite al personaje eliminar cualquiera de estos marcadores. Un personaje no puede disparar si posee un Marcador de No Munición.



Al final del turno cualquier Personaje Amigo que todavía tenga esta Orden puede quitar cualquier marcador de Bajo Consumo de Munición o Sin Consumo de Munición que tenga.

La **-A** a la derecha de la ficha muestra que un personaje con esta orden no puede disparar mientras dure la Orden.

## 7.14 ASISTENCIA MÉDICA

Este marcador tiene **0-0-0-0** Esta Orden sólo puede ser dada a un Personaje con Habilidad Médica que esté en el mismo hex que un Personaje Herido (Amigo o Enemigo) al comienzo del Turno.



A un Carácter que recibe Ayuda Médica sólo se le pueden dar las siguientes Órdenes: Ocultar, Reorganizar o Planificar.

Al final del turno actual, haz un TQC para el personaje con habilidad médica. Si tiene éxito, se da la vuelta al Marcador de Herida por su cara vendada. Un Personaje sólo puede prestar Ayuda Médica en una sola herida por turno.

La **-A** a la derecha de la ficha muestra que un personaje con esta orden no puede disparar mientras dure la Orden.

## 7.15 BUSCAR

Este marcador tiene **0-0-0-0** Esta Orden puede ser dada para Buscar Oficiales Enemigos Capturados o las reglas especiales del escenario pueden especificar otros usos.



Si se busca a un Oficial Enemigo Capturado entonces, al comienzo del turno, debe haber un Personaje Enemigo en el mismo hex que el Personaje Amigo que realiza la búsqueda. Al final del Turno se hace un TQC para el Personaje Amistoso. Si tiene éxito, se pone un Marcador de Papeles en el Personaje Amigo.

Estos suelen valer Puntos de Victoria al final del Juego[ver Regla 22.0].

La **-A** a la derecha de la ficha muestra que un personaje con esta orden no puede disparar mientras dure la Orden.



## 7.16 OCULTAR

Este marcador tiene **0-0-0-0**. Esta orden permite que el personaje obtenga el mejor beneficio defensivo del terreno que ocupa. No se permiten movimientos ni disparos.



Un Personaje Amigo detectado puede volverse Oculto si cumple todas las condiciones siguientes[ver Regla 18.0]:

- Tiene una Orden de Ocultarse;
- Esta en cobertura;
- No está en la LOS de un Personaje Enemigo Conocido
- Pasa un TQC al final del turno.

La **-A** a la derecha de la ficha muestra que un personaje con esta orden no puede disparar mientras dure la Orden.

## 7.17 RECUPERACION

Este marcador tiene **0-0-0-0** Esta Orden se usa para aumentar el estado de Moral de un Personaje. Sólo se puede dar a Personajes con un Estado de Moral de Cautivo o inferior[ver Regla 17.0].



Al final del Turno se hace un RC para un Personaje con esta Orden; este chequeo es modificado por Heridas pero no por el Estado de Moral. El personaje también recibe un bono de +1 (máximo +1) a su TQ por esta tirada si está dentro del rango de Liderazgo de un Líder Amigo. Ajusta el estado de Moral del personaje de acuerdo con la tirada.

- Natural 0 = Aumenta el Estado de Moral en 2 (no a Berserk)
- <= TQ = Aumentar el Estado de Moral en 1 (no a Berserk)
- > TQ = Ningún efecto
- Natural 9 = Disminuir el Estado de Moral en 1

Nota: Si un Personaje Amigo tiene un Estado de Huída de Moral, sólo se le puede dar una orden de Reorganización si está en cobertura, fuera de la LdV de todos los Personajes Enemigos Conocidos y pasa un TQC (no modificado). Si falla, se le debe dar una orden de movimiento y moverse en dirección 5 y/o 6[ver Regla 9.3]. Si entra en un hex de cobertura fuera de la LdV de todos los Personajes Enemigos, puede tomar un TQC; si el Personaje pasa este TQC, puede cambiar a retroceder.

La **-A** a la derecha de la ficha muestra que un personaje con esta orden no puede disparar mientras dure la Orden.

## 7.18 LLEVAR/ARRASTRAR

Este marcador tiene **0-1-0-1** Esta Orden se usa para llevar otro Personaje Amistoso. Para recibir este orden, un personaje debe comenzar el Turno en un hex con otro personaje amigo. El Personaje que está siendo llevado pierde cualquier Orden que tuviera y ambos Personajes ahora se consideran que tienen Órdenes de Porte/Remolcador. Ambos Personajes se mueven por la Iniciativa del Personaje portador.



The **-A** a la derecha de la ficha muestra que un personaje con esta orden no puede disparar mientras dure la Orden.

## 7.19 RETROCEDER

Esta Orden es especial en el sentido de que no puede ser seleccionada durante la Fase de Órdenes Amigas. Hay 3 maneras de realizar este pedido:



1. Cualquier Personaje Amigo puede quitar su Orden y reemplazarla con una Orden de Retroceder al final de cualquier Impulso en el que estuviera activo - Paso 4. a) iii).
2. Si un Personaje Amigo falla un MC, su Orden se reemplaza inmediatamente con retroceder.
3. Si un Personaje Amigo es golpeado por Fuego Enemigo, entonces su Orden es inmediatamente reemplazada por retroceder (nota que esto no ocurre en Cuerpo a Cuerpo).

La próxima vez que se active un personaje con un Orden de Retroceso de Pato, DEBE voltear el Orden de Retroceder hacia el lado de Ocultar.

*Nota: si el Duck Back (retroceder) se coloca en el Impulso 4, simplemente se retirará durante la Fase Final[Paso 5d]) y no se dará la vuelta*



## 8.0 PERSONAJES

Hay dos tipos de personajes: Aliados y Enemigos.

Los Soldados **ALIADOS** son controlados por el jugador y los Soldados **ENEMIGOS** son controlados por el sistema de juego.

### 8.1 Personajes Aliados

**3** 3 – Algunos Personajes tienen un Liderazgo Valor (LDR). En este ejemplo, el sargento Taylor tiene un liderazgo de 3. Esto se utiliza al realizar una orden de planificación [véase la regla 7.12] o otro personaje está realizando la Orden de Rally [véase la Regla 7.17].

**6** 6 – La calidad de la tropa del personaje.

**Habilidad de armas** - Estas son las habilidades de armas del personaje y se utilizan al resolver un ataque [ver Regla 13.0]. Los personajes tendrán diferentes habilidades dependiendo de las armas con las que estén armados.

**7** M3 – SMG → 7  
**4** Granadas → 4  
**5** .45 Pistola → 5

**T** **TOUGH** – Hay 2 habilidades adicionales que los personajes pueden tener – Duro y Medico. Tough permite a un personaje coger una carta adicional cuando está herido [ver Regla 16.0]. Medico permite a un Personaje realizar la Orden de Ayuda Médica [ver Regla 7.14]. Algunos Personajes no tendrán ninguna de estas habilidades.



**IMAGEN**

Un dibujo de un personaje

SGT Taylor

**SGT Taylor**

El nombre del personaje



**Able**

**Able** – Este es el equipo al que pertenece el personaje. El sargento Taylor es parte del equipo 'Able'. Los equipos son Able, Baker y Charlie.



Cada personaje Aliado es de doble cara y muestra el personaje como oculto o conocido. Cada escenario especificará si los personajes están ocultos o conocidos al principio de un escenario. Los personajes aliados ocultos pueden ser detectados por un personaje enemigo por una variedad de razones [ver Regla 12.0]. Los Personajes detectados pueden quedar ocultos si tienen una Orden de Ocultar, están a cubierto y pasan un TQC al final del turno.

**Frontal = Detectado**



**Trasera = Oculto**

### 8.2 Personaje Enemigo



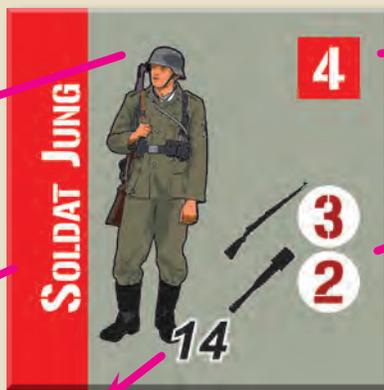
**IMAGEN**

Imagen del personaje

SOLDAT JUNG

**Soldato Jung**

Nombre del soldado



**4** 4 – Calidad de tropa del personaje

**Habilidad de Armas** - Estas son las habilidades de armas del personaje y se utilizan al resolver un ataque [ver Regla 13.0]. Los personajes tendrán diferentes habilidades dependiendo de las armas con las que estén armados.

**3** Kar 98k → 3  
**2** Granadas → 2

**Equipo** – En este ejemplo, el Rifleman forma parte del Equipo Rojo. Los equipos son rojo, azul, blanco y amarillo.

**14** 14 – Numero ID del personaje



**Frontal = Conocido**



**Trasera = Desconocido**

# COMBAT!

## Ejemplo de seguimiento de Iniciativa [9.1]

**Friendly** (Classification) Bleed: 3mm

Initiative

Able	4
Baker	24
Charlie	60

**ORDER**  
**Bad Shooting**

Transmission  
-1 to all WS this turn.

**Close Call** MC

6

El jugador juega la Carta 06, en el Registro de Iniciativa en la Fase de Cartas Aliadas. Todos los Soldados que disparen en este turno (Aliado o Enemigo) sufrirán un -1 al valor de WS del tirador.

Cuando se cogen Cartas para las fuerzas Enemigas durante la Fase de Cartas Enemigas, se cogerán las Cartas de la derecha.

Los valores de Iniciativa de los Equipos Aliados, usarán los números de la esquina superior izquierda de la Carta de Orden Aliada. (4, 24, 60).

Los Equipos Enemigos usarán el número de la esquina inferior derecha de sus Cartas. (3, 7, 23, 63).

Si se usa la Regla "Grandes Batallas", éstas serán las únicas Cartas Enemigas robadas. Si no se juega con la regla "Grandes Batallas", éstas serán las primeras Cartas que se roben para cada uno de los 4 Equipos Enemigos.

Los Marcadores de Iniciativa de los Equipos se colocan en el Registro de Iniciativa como se muestra a continuación. En cada Impulso el Equipo Azul actuará primero, seguido por el Equipo, Able, luego el Equipo Blanco, el Equipo Amarillo, el Equipo Baker, el Equipo Charlie y finalmente el Equipo Rojo. Esta Orden se restablecerá en cada turno cuando se asignen nuevas Ordenes.

**NOTA:** Los espacios 8, 9 y 10 permiten una posible expansión futura.

### Equipo Blanco

S E C R E T  
COMBATANT: **German**

**In Cover**

Aggressive	Rapid Fire	
Bold	Rapid Fire	G
Normal	Supp. Fire	
Cautious	Rally	
Shaken	Rally	

**In Open**

Aggressive	Rapid Fire	
Bold	Rapid Fire	
Normal	Rapid Fire	
Cautious	Supp. Fire	
Shaken	Supp. Fire	

Rout 2  
Berserk 6

INITIATIVE 7

25 SERIAL

### Equipo Amarillo

S E C R E T  
COMBATANT: **German**

**In Cover**

Aggressive	Rapid Fire	G
Bold	Supp. Fire	G
Normal	Hide	
Cautious	Hide	
Shaken	Hide	

**In Open**

Aggressive	Rapid Fire	
Bold	Evade	6/5
Normal	Run & Gun	6/5
Cautious	Rapid Fire	
Shaken	Sneak	3/2

Rout 3/2  
Berserk 5/6

INITIATIVE 23

36 SERIAL

### Blue Team

S E C R E T  
COMBATANT: **German**

**In Cover**

Aggressive	Aimed Fire	G
Bold	Aimed Fire	G
Normal	Aimed Fire	G
Cautious	Aimed Fire	
Shaken	Rally	

**In Open**

Aggressive	Evade	6 GC
Bold	Evade	6 GC
Normal	Evade	6 GC
Cautious	Evade	2
Shaken	Evade	2 G

Rout 3  
Berserk 5

INITIATIVE 3

10 SERIAL

### Red Team

S E C R E T  
COMBATANT: **German**

**In Cover**

Aggressive	Rapid Fire	
Bold	Aimed Fire	
Normal	Aimed Fire	
Cautious	Rally	
Shaken	Hide	

**In Open**

Aggressive	Run & Gun	6/5 C
Bold	Aimed Fire	C
Normal	Aimed Fire	
Cautious	Evade	3/2
Shaken	Sneak	3

Rout 3  
Berserk 5

INITIATIVE 63

44 SERIAL

Initiative Track

## 9.0 FASE DE ORDEN DE ENEMIGO

Para cada Soldado Enemigo, coge una Carta de Iniciativa Enemiga, durante esta fase, y colocar el Marcador de Orden apropiado en un Soldado. Si es la primera Carta que se coge para un Equipo, se coloca en la casilla en el Panel de Iniciativa, correspondiente al símbolo y color del Equipo.

### 9.1 Cartas de Iniciativa Enemiga

Para cada Soldado Enemigo en Alerta, leer la línea en la carta correspondiente al estado de Moral [ver Regla 17.0] y a la Portada [ver Regla 11.0] del Soldado. Esto especificará una Orden Enemiga para dar al Soldado. Se coloca el Marcador de Orden Enemigo apropiado en el Soldado.

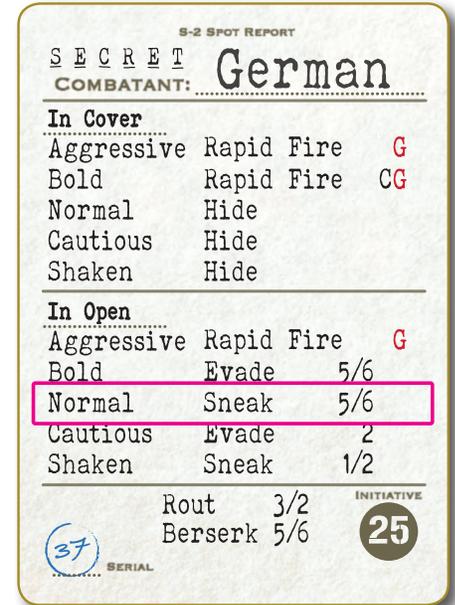
**Ejemplo:** en la Carta 37 mostrada aquí, un Soldado Enemigo con "Moral Normal", en Terreno Abierto, recibirá una Orden de "Reptar 5/6".

El número en el círculo marrón en la parte inferior derecha de la Carta, es el valor de Iniciativa del Equipo que cogió la Carta, (25 en el ejemplo mostrado)

Nótese que la primera Carta robada para un Equipo en particular, será el valor de Iniciativa utilizado por ese Equipo para el turno.

Incluso si un Equipo no tiene Soldados en Alerta, aún así se coge una Carta para ese Equipo y se utiliza ese valor de Iniciativa.

Cuando esto se haya completado, se ajusta la secuencia de los Marcadores de Iniciativa del Equipo en el Registro de Iniciativa, de acuerdo con las Cartas de Iniciativa Aliada y Enemiga, en juego. Se coloca el Marcador de Iniciativa de Equipo con la Iniciativa más baja en el Recuadro 1 (actuarán primero en todos los siguientes Impulsos) Se colocan los Marcadores de Iniciativa restantes en orden numérico con el número más alto en la casilla 7. Este orden de Iniciativa se usará durante todo el turno.



### 9.2 Grandes Batallas

En el escenario se especificará si es una Batalla Grande, no se coge "Carta de Orden" para cada Soldado Enemigo. En su lugar, se coge una "sola Carta para cada Equipo", se asignan Ordenes a cada miembro de ese Equipo de la misma Carta y luego se coloca la Carta en la casilla de Pantalla de Iniciativa correspondiente al símbolo y color del Equipo.

Cuando esto se haya completado, se ajusta la secuencia de los Marcadores de Iniciativa de Equipo en el Registro de Iniciativa, de acuerdo con las Cartas de Iniciativa Aliada y Enemiga en juego. Se coloca el Marcador de Iniciativa de Equipo con la Iniciativa más baja en el Recuadro 1 (actuarán primero en todos los siguientes Impulsos)

#### Ejemplo de Gran Batalla [9.2]

En este ejemplo el jugador está utilizando la opción "Grandes Batallas". El Estado de Moral predeterminado es Audaz, aunque la moral del Soldado Voigt, ha caído a Normal, y todos los Soldados están Alertados. Coge una sola Carta para todo el Equipo Azul, la Carta 14.

Cada Soldado Enemigo tiene ahora su Orden colocada de acuerdo a sus propias circunstancias.

El Soldado Voigt, tiene Moral Normal y está en Cobertura, por lo que recibe una Orden "Fuego Dirigido".

**Note:** Si hubiera habido un Soldado Aliado Detectado dentro de un rango de 4 hexes, tendría que haber hecho un "Chequeo de Granadas".

El Soldado Wolff y el Soldado Bach, tienen Moral Audaz (por defecto) y están al descubierto. Ambos reciben 6 Ordenes, "Correr"

**Note:** Cuando corren, el primer Hex. en el que entran en el Impulso 1 son los Setos. Las hileras de Setos se consideran Terreno Escarpado y por lo tanto ambos Soldados se pondrán a cubierto después de entrar.

Finalmente, el Enemigo Desconocido que está en el Hex. 14.10, tiene Moral Audaz y está a cubierto. Recibirá 5 Ordenes, "Correr y Disparar".



## 9.3 Brújula direccional



En cada escenario se especifica la ubicación y la orientación del Marcador de Brújula Direccional. Esto mostrará 6 direcciones diferentes y se usa para controlar el movimiento de los Soldados Enemigos. Cuando un Soldado Enemigo es activado para realizar una Orden de Movimiento (Correr, Evade, etc.) se moverá en la dirección especificada en su Marcador de Orden, que corresponde con la misma dirección numerada en la Brújula Direccional. Si la Orden tiene dos direcciones mostradas, por ejemplo 5/6, el Soldado Enemigo se moverá en la primera dirección indicada en los Impulsos 1 y 3 y se moverá en la segunda dirección indicada en los Impulsos 2 y 4.

**Ejemplo:** Un Soldado Enemigo tiene una Orden "Evasión" 3. En cada Impulso ese Soldado se mueve un Hex. en dirección 3; un total de 4 Hex..

**Ejemplo:** Un Soldado Enemigo tiene una Orden "Evasión" 5/6. En el Impulso 1 el Soldado se mueve un Hex. en dirección 5. En el Impulso 2, se moverá un Hex. en dirección 6. En el Impulso 3, el Soldado, de nuevo, se moverá un Hex. en dirección 5. Finalmente, en el Impulso 4 se moverá un Hex. en dirección 6; un total de 4 Hex.

## 9.4 Entrando en el terreno

Si un Soldado Enemigo entra en un Terreno que no está definido como "Despejado" [ver Regla 11.0] y tiene una LdV [ver Regla 12.0] a un Soldado Aliado Detectado, debe hacer un TQC (no Modificado por Heridas y Moral [ver Regla 19.0]).

Si pasa, cambiará su Orden "PONERSE A CUBIERTO" al final de su Activación de este Impulso.

Esta regla no se aplica si la Orden Enemiga es, Disparar y Correr, Granada, Carga, o si el Soldado Enemigo tiene un Estado de Moral de Agresión o Enloquecido.

## 9.5 Lados del tablero

Cada escenario especificará que lado del Mapa es del Aliado y cuál del Enemigo. Los otros dos lados se consideran neutrales.

Una Unidad Enemiga puede Mover libremente fuera del Lado del Mapa Enemigo. Si el Soldado estaba Huyendo cuando salió del Mapa, el jugador Aliado recibe Puntos de Victoria [ver Regla 22.0].

Una Unidad Enemiga puede moverse libremente desde el Lado del Mapa Aliado. El Jugador pierde Puntos de Victoria cuando esto ocurre [ver Regla 22.0].

Si un Soldado Enemigo tiene una Orden, que haría que se moviera fuera de un lado del Mapa Neutral, se necesitará chequear la Orden:

1. Si la Orden significa que el Soldado intenta salir por un Lado Neutro del Mapa por el resto del turno, cambie la Orden a una Orden "Ponerse a Cubierto"
2. Si el Soldado pudiera moverse, durante un Impulso posterior, de tal manera que no saliese del Mapa, el Soldado no realizará ninguna acción en ese Impulso. Se moverá de nuevo cuando pueda moverse y permanecer en el Mapa.

**Ejemplo:** Una Unidad Enemiga tiene la Orden "Evadir" 1. En el Impulso 1 se mueve adyacente a la parte superior del Mapa. En el Impulso 2 necesitaría moverse fuera del Mapa. Como

continuaría intentando salir del Mapa durante los Impulsos 3 y 4, la Orden se anula y se reemplaza con una Orden "Ponerse a Cubierto".

**Ejemplo:** Una Unidad Enemiga tiene la Orden Evasión 5/6. En el Impulso 1 se mueve adyacente a la parte superior del Mapa. En el Impulso 2 sería necesario salir del Mapa (Dirección 6). Debido a que el Soldado todavía sería capaz de seguir moviéndose en un Impulso posterior, no hace nada con este Impulso. En el impulso 3 se moverá en la dirección 5.

## 9.6 Chequeos de Carga y de Granadas

Algunas Órdenes Enemigas tienen las letras C o G junto a ellas. Esto significa "Carga y Granada" respectivamente. Antes de asignar una Orden a un Soldado Enemigo, comprueba si hay un Soldado Aliado Detectado dentro del rango de 4 Hex. (No se requiere ninguna LdV). Si la hay, y la Orden tiene una o ambas letras, debes hacer un TQC para ese Soldado Enemigo.

- Si el Soldado Enemigo pasa y la Orden especifica una C, entonces el Soldado Enemigo recibe una Orden "Carga" en lugar de la Orden que hay en la carta.
- Si el Soldado Enemigo pasa y la Orden especifica una G, entonces el Soldado Enemigo recibe una Orden "Granada" en lugar de la Orden que hay en la carta.
- Si la Orden tiene una C y una G, hacer un TQC para la primera letra.
  - Si el Soldado la pasa, aplicar esa Orden.
  - Si el Soldado falla, hacer un TQC para la segunda letra y si pasa, asignar esa Orden.
  - Si el segundo TQC también falla, el Soldado recibe una Orden normal.

## 9.7 Preparado/No preparado

El escenario especificará si el Enemigo está Activado o no. Los Soldados Enemigos Activados están listos para enfrentarse a los Soldados Aliados y recibir una Orden tan pronto como sean Alertados (ver abajo). Los Soldados Enemigos "no" Activados sólo tienen una Orden al comienzo de su próxima activación.

## 9.8 Alerta/Esperando

Los Soldados Enemigos pueden estar en "Alerta" o en "Espera".

El escenario especificará el estado por defecto para todos los Soldados que comienzan en el Mapa. Un Soldado en estado de "Espera" se considera que no tiene una Orden, si se le dispara [ver Orden/Carta de Terreno].

Si el estado predeterminado es "Alerta", todos los Soldados Enemigos se activarán normalmente. Nunca volverán al estado de "Espera".

Un Soldado Enemigo en "Espera", pasará a estado "Alerta", si se cumple alguna de las 8 condiciones siguientes:

1. Se dispara un Arma a menos de 10 hexes del Soldado Enemigo en estado de "Espera".
2. Cuando es activado, y tiene LdV a un Soldado Aliado Detectado [ver Regla 12.0].
3. Cuando otro Soldado Enemigo dentro de un rango de 3 Hex., es alcanzado por un "Disparo".
4. Cuando otro Soldado Enemigo en Alerta entra en su mismo Hex.
5. Si en un Ataque con Granadas, Granadas de Rifle, o Artillería, éstas explotan en un radio de 5 hexes.

6. I final del Turno, el Soldado está dentro del Alcance LDR de un Oficial Enemigo Detectado, o un Oficial Alertado.
7. Si hay una "Melee" dentro de un rango de 3 Hex.
8. Si al final del turno hay un Soldado Enemigo Alertado dentro de un rango de 3 Hex.

En el momento en el que un Soldado Enemigo se convierte en Alertado, se coloca un Marcador de Alerta a ese Soldado.



**Note:** Un Soldado en estado de "Espera" nunca recibe una Orden.

Cuando un Soldado Enemigo está en Alerta:

**Si el enemigo está en estado PREPARADO:**

- Inmediatamente se coge una Carta de Orden Enemiga y se aplica al nuevo Soldado que ha sido revelado
- No usar el valor de Iniciativa en la Carta (la Iniciativa del Equipo ya ha sido establecida al comienzo del turno)
- Colocar la Carta en la pila de Descarte.

**Si el enemigo NO está en estado PREPARADO:**

- Igual que antes, pero sin coger la Carta de Orden hasta el próximo Impulso, cuando ese Soldado sea activado
- Cuando se coloque la Orden, el Soldado no la realizará hasta el siguiente Impulso.

## 9.9 Marcadores Alerta/Espera

Estos, son Marcadores de doble cara, usados para Registrar el Estado de "Alerta/Espera" en los Soldados Enemigos.



Un jugador puede colocar Marcadores de Espera en todos los Soldados y luego quitarlos cuando se conviertan en Alerta, o dejar los Marcadores fuera del Mapa y volver a ponerlos cuando se conviertan nuevamente en Alerta.

Normalmente, se dejan los Marcadores sin colocar, colocar "Marcadores de Alerta" cuando hay más Soldados en "Alerta" que Soldados en "Espera". Luego, poner "Marcadores de Espera" en esos Soldados que aún están en ese Estado y quitar todos los "Marcadores de Alerta".

## 10.0 ORDENES ENEMIGAS

Cuando se asigna una Orden a un Soldado Enemigo, se coloca el Marcador apropiado sobre el Soldado.

**Note:** Hay diferentes tipos de ciertas Órdenes Enemigas que incluyen Movimiento (Correr, Correr y Disparar, Evadir, y Reptar). Si un Soldado Enemigo recibe una Orden de Movimiento que es incapaz de cumplir debido a que está herido, entonces recibirá una Orden de Movimiento más lenta, para que sea capaz de cumplir una Orden (Correr, Correr y Disparar, Evadir, y Reptar)

Estos tendrán diferentes direcciones de movimiento e indicarán la dirección en la que el Soldado debe Moverse.

Cuando un Equipo Enemigo es Activado, se va Activando a cada Soldado del Equipo por separado, desde la parte superior del mapa hasta la parte inferior. Si dos o más Soldados Enemigos están en la misma fila de Hex., primero se activará el Soldado Enemigo más cercano a un Soldado Aliado. Si están en la misma distancia, se elige aleatoriamente para determinar

qué Soldado Enemigo se Activa primero.

Si un Soldado Enemigo entra en Terreno que no está definido como Abierto [ver Regla 11.0] y tiene LOS [ver Regla 12.0] a un Soldado Aliado Detectado, debe hacerse un TQC (NO Modificado por Heridas [ver Regla 16.0] y Moral [ ver Regla 17.0]). Si pasa, cambiará su Orden a "Ponerse a Cubierto" al final del Impulso. Si falla, no hay efecto.

Cada ORDEN ENEMIGA se describe a continuación.

### 10.01 FUEGO DIRIGIDO

Esta Orden funciona de la misma manera que la ORDEN ALIADA.



Esta Orden se puede dar incluso si el Soldado no tiene Soldados Aliados y detectados en su LDV. Si el Soldado Enemigo tiene un Soldado Aliado Detectado en LOS, durante el Impulso 2 ó 4 de su Activación, debe disparar.

Para resolver cualquier Disparo ver Regla 13.0.

### 10.02 FUEGO RÁPIDO

Esta Orden no está disponible para todas las Armas [ver Regla 14.0], principalmente los Rifles de Acción de Perno. Si esta Orden debe ser dada a un Soldado Enemigo, armado con un Arma Lenta, entonces se reemplázala con una Orden de Fuego Dirigido.



### 10.03 FUEGO SUPRESIÓN

Esta Orden funciona de la misma manera que las equivalentes a los Soldados Aliados. La ficha tiene 2 caras, ya que algunas Armas solo pueden usar el "Disparo Lento Supresor" (principalmente Rifles con cerrojo).



### 10.04 CORRER Y DISPARAR

El Soldado Enemigo se moverá 1 Hex. en la primera dirección indicada. Si tiene un objetivo en el Impulso 2, disparará con un modificador -2.



Si no tiene un objetivo, se moverá 1 Hex. en la segunda dirección indicada. Volverá a moverse en el Impulso 3 en la primera dirección y luego en el Impulso 4 disparará (si tiene un objetivo), o se moverá 1 Hex. más en la segunda dirección. .

*Ejemplo:* Un Soldado Enemigo con la Orden "Correr y Disparar" 1/2, se movería 1 Hex. en dirección 1 en el Impulso 1. Si tuviese un objetivo en el Impulso 2 dispararía, de lo contrario se movería 1 Hex. en dirección 2. En el Impulso 3 se movería en dirección 1 de nuevo y finalmente, en el Impulso 4, dispararía o se movería en dirección 2.

### 10.05 REPTAR

Si hay 2 números de dirección en la Orden, el Soldado Enemigo se moverá 1 hex en la primera dirección indicada en el Impulso 2 y 1 hex en la segunda dirección, indicada en el Impulso 4.



*Ejemplo:* Una Orden "REPTAR" 5/6, haría que el Soldado Enemigo se moviese 1 Hex. en dirección 5 en Impulso 2, y 1 Hex. en dirección 6 en el Impulso 4.

La-A a la derecha de la ficha muestra que un Soldado con esta Orden no puede Disparar mientras dure dicha Orden.

## 10.06 EVADIR

Los Soldados Enemigos con esta Orden se moverán 1 Hex. en la dirección indicada, primero en los Impulsos 1 y 3, y 1 hex en la segunda dirección, en los Impulsos 2 y 4.

*Ejemplo: Una Orden de "Evasión" 3/2, haría que el Soldado Enemigo se moviera: 1 Hex. en dirección 3 en el Impulso 1, 1 Hex. en dirección 2 en el Impulso 2, 1 Hex. en dirección 3 en el Impulso 3, 1 Hex. en dirección 2 en el Impulso 4.*

La -A a la derecha de la ficha muestra que un Soldado con esta Orden no puede Disparar mientras dure dicha Orden



## 10.07 ESPRINTAR

Los Soldados Enemigos con esta Orden, se moverán un Hex. en la dirección indicada, primero en el Impulso 1, dos hex. en la segunda dirección en el Impulso 2, dos Hex. más en la primera dirección en el Impulso 3, y finalmente, dos Hex. en la segunda dirección indicada en el Impulso 4.

*Ejemplo: Una Orden "CORRER" 5/4, haría que el Soldado Enemigo se moviese un Hex. en dirección 5 en el Impulso 1, dos Hex. en dirección 4 en el Impulso 2, dos Hex. en dirección 5 en el Impulso 3 y finalmente dos Hex. en dirección 4 en el Impulso 4.*

A veces esta Orden requerirá que un Soldado Enemigo intente entrar en Terreno Dificil [ver Regla 11.0]. Si esto sucede, tendrá que comprobar la ORDEN:

- Si la Orden significa que el Soldado intenta entrar en Terreno accidentado para el resto del turno, el Soldado entra en Terreno accidentado y luego reemplaza la Orden, por una Orden "Ponerse a Cubierto".
- Si es posible que el Soldado se mueva, durante un Impulso posterior, de tal manera que no entre en Terreno Dificil, entonces el Soldado no realizará ninguna acción en ese Impulso. Se moverá de nuevo cuando pueda moverse y entrar en un Hex. diferente.

*Ejemplo: Un Soldado Enemigo tiene la Orden "Correr" 1. En el Impulso 1 se mueve adyacente a un Hex. con Rocas. En el Impulso 2 sería necesario entrar en el Hex. con Rocas. Como continuaría intentando entrar en este terreno durante los Impulsos 3 y 4, en el Impulso 2 el Soldado entra en el Hex. con Rocas, la Orden se anula y se reemplaza con una Orden "Ponerse a Cubierto".*

*Ejemplo: Un Soldado Enemigo tiene la Orden "Correr" 5/6. En el Impulso 1 se mueve adyacente a un Hex. de Terreno Rocoso. En el Impulso 2 sería necesario entrar en este Hex. Rocoso (Dirección 6). Debido a que el Soldado todavía sería capaz de seguir moviéndose en un Impulso posterior, no hace nada más en este Impulso. En el Impulso 3 se moverá en Dirección 5.*

La -A a la derecha de la ficha muestra que un Soldado con esta Orden no puede Disparar mientras dure dicha Orden.

## 10.08 CARGAR

Esta Orden puede ser dada a un Soldado Enemigo, sólo si pasa un Chequeo de Carga [ver Regla 19.0]. Usará todo su Movimiento para intentar entrar en el Hex. más cercano en el que haya un Soldado Aliado. Si varios Soldados Aliados están igual de cerca, el objetivo será el Soldado Aliado con el TQ más bajo; en caso de empate, se elige al azar.



**Nota:** Un Soldado Enemigo, puede entrar en un Hex. ocupado por un Soldado Aliado con cualquier Orden de Movimiento, este recibe una bonificación TQ si utiliza la Orden "Carga" [ver Regla 15.0].

En el Impulso 1, un Soldado Enemigo debe moverse 1 Hex. Si entra en un Hex. con un Soldado Aliado, descarta esta Orden y la reemplaza con una Orden "Combate Cuerpo a Cuerpo" [ver Regla 15.0].

En el Impulso 2, el Soldado Enemigo vuelve a Moverse un único Hex. Si entra en un Hex. ocupado por un Soldado Aliado, sigue manteniendo la Orden "Carga".

En el Impulso 3, el Soldado Enemigo se mueve dos Hex. Si entra en un Hex. ocupado por un Soldado Aliado, después de moverse un único Hex., dejará de moverse, pero mantiene la Orden "Carga". Si no, se mueve a un segundo Hex. para intentar entrar en un Hex. ocupado Aliado; si lo hace, mantiene la Orden "Carga".

Si, debido al Movimiento Aliado, el Soldado Enemigo es incapaz de entrar en un Hex. ocupado Aliado al final del impulso 3, entonces el Soldado Enemigo cambia automáticamente su Orden a, "Ponerse a Cubierto".

Durante el Impulso 4, el Soldado Enemigo debe enfrentarse a cualquier Soldado Aliado que esté en su Hex. Entonces recibe una bonificación de +1 a su TQ por este ataque si todavía mantiene la Orden "Carga" [ver Regla 15.0].

La -A a la derecha de la ficha muestra que un Soldado con esta Orden no puede Disparar mientras dure dicha Orden.

## 10.09 GRANADA

Esta Orden puede darse a un Soldado Enemigo sólo si pasa un Chequeo de Granada durante la colocación de una Orden Enemiga [ver Regla 19.0].

En el Impulso 1, el Soldado Enemigo arma la Granada. No hará otra cosa que no sea Detectar y/o Ponerse a Cubierto. Se coloca un Marcador "Granada" sobre el Soldado Enemigo y un Marcador "Objetivo de Granada" sobre el Soldado Aliado más cercano dentro de un rango de 3 hexes (elegido al azar si hay más de uno).

En el Impulso 2, el Soldado Enemigo se moverá un único Hex. pero sólo si el Soldado Aliado más cercano está a cuatro hex. de distancia o el movimiento de un Hex. colocaría al Soldado Enemigo adyacente a un Soldado Aliado en un Hex. de Edificio. Si ninguno de los dos es posible, el Soldado Enemigo no se moverá. Si el Soldado Enemigo no se mueve, y no hay ningún Soldado Aliado en el Hex. con el Marcador "Objetivo de Granada", se colocará el Marcador "Objetivo de Granada" en el Hex. El nuevo Hex. en el que se coloca, debe estar lo más próximo a un Soldado Aliado.

En el Impulso 3, el Soldado Enemigo lanzará la Granada hasta un alcance máximo de 3 hexes. Se coloca el Marcador "Granada" en el Hex. objetivo y se quita el Marcador "Objetivo de Granada".

Luego se lanza 1D10. Se suma 3 al resultado si el Hex. objetivo no está en la LdV del Soldado que la lanza. Si el resultado final es 9 o más, la Granada impactará en el Hex. en una dirección aleatoria. Se lanza 1D6 para la dirección y se coloca el Marcador "Granada" en el Hex. resultante. Luego se hace una tirada contra la Granada WS del lanzador, para cada Soldado que hay en el Hex. con Granada. El único modificador de esto es -3 a la WS del lanzador si el Hex. objetivo está fuera de visión. Con una tirada exitosa, se coloca un Marcador "Granada Cercana" sobre el Soldado. Con una tirada fallida coloca un



Marcador "Granada Lejana".

Durante el Impulso 4, el Soldado Enemigo se moverá 1 Hex. si está actualmente en un Hex. Despejado. Se moverá en Dirección 2, o en Dirección 3, moviéndose para poder cubrirse si es posible. Si ambos Hex. en las Direcciones 2 y 3 son iguales (ambos Despejados o ambos Cubiertos), se elegirá aleatoriamente.

La Granada explotará al final del turno [ver Regla 14.2].

**Nota:** Si el Soldado Enemigo se ve obligado a "Ponerse a Cubierto" antes de lanzar la Granada en el Impulso 3 y la Granada está activa, se coloca un Marcador "Granada Cercana" en el Soldado y un Marcador de "Granada Lejana" en todos los demás Soldados en el Hex. (ha dejado caer la Granada a sus pies).

## 10.10 RECARGAR



Si un Soldado Enemigo tiene un Marcador "Sin Munición" [ver Regla 13.0 - Paso 8] cuando es activado, y la carta de Orden especifica una Orden "Disparo" (Disparo Dirigido, Disparo Rápido,

Disparo Supresor, o Correr y Disparar), el Soldado Enemigo recibirá automáticamente una Orden "Recarga" en su lugar.

Al final del turno, cualquier Soldado Enemigo que todavía tenga esta Orden puede quitar cualquier marcador de "Sin Munición" que tenga.

La -A a la derecha de la ficha, muestra que un Soldado con esta Orden no puede Disparar mientras dure dicha Orden.

## 10.11 OCULTARSE



El Soldado Enemigo con esta Orden se está Escondiendo y no puede hacer nada más en este Turno.

La -A a la derecha de la ficha muestra que un Soldado con esta Orden no puede Disparar mientras dure dicha Orden.

## 10.12 RECUPERACION



Un Soldado Enemigo puede recibir esta Orden de 2 maneras:

1. Puede ser dada por las Cartas de Orden.
2. Puede recibir esta Orden si tiene, un Estado de Moral "Huida", está en cobertura, fuera de la LdV de todos los Soldados Aliado Detectados y pasa un TQC (no modificado). Si falla, se le debe dar una Orden de movimiento y Moverse en la dirección especificada en la Sección de Huida de la Carta de Orden [ver Regla 9.1].

Al final del Turno se hace un RC para el Soldado con esta Orden (modificado por las Heridas, pero no por el Estado de Moral). Ajustar su estado de Moral de acuerdo con la tirada.

- Natural 0 = Aumenta el Estado de Moral en 2 (no en Estado "Enloquecido")
- <= TQ = Aumenta el Estado de Moral en 1 (no en Estado "Enloquecido")
- > TQ = Ningún efecto
- Natural 9 = Disminuye el Estado de Moral en 1

La -A a la derecha de la ficha muestra que un Soldado con esta Orden no puede Disparar durante la duración de dicha Orden.

## 10.13 PONERSE A CUBIERTO



Esta Orden es especial en el sentido de que "NO" puede ser seleccionada durante la Fase de Órdenes Enemigas". Hay 4 maneras de realizar esta Orden:

1. Cualquier Soldado Enemigo quitará su Orden y la reemplazará con una Orden "Ponerse a Cubierto" al final de cualquier Impulso en el que entre en Hex. de Cobertura, tenga una LdV a un Soldado Aliado Detectado, y pase un TQC no modificado [ver Regla 19.0].
2. Si un Soldado Enemigo falla un MC, la Orden se reemplaza inmediatamente a "Ponerse a Cubierto".
3. Si un Soldado Enemigo es alcanzado por un Disparo Aliado, su Orden se reemplaza inmediatamente a "Ponerse a Cubierto" (esto no ocurre en un Combate Cuerpo a Cuerpo).
4. El Soldado entra en Terreno "Escabroso".

La próxima vez que se active a un Soldado con una Orden "Ponerse a Cubierto", se da la vuelta a la ficha por el lado "Ocultarse". Si la Orden "Ponerse a Cubierto" se coloca en el Impulso 4, simplemente se quitará durante la Fase Final [Paso 5f] y no se dará la vuelta.

# 11.0 TERRENO

El Terreno se divide en 2 tipos principales, "Despejado" y "Cubierto". Esto es importante para el movimiento de los Soldados Enemigos y algunas otras reglas.

La "Cobertura" se define como cualquier tipo de Terreno enumerado a continuación. (**Excepción:** Campo). Terreno "Despejado", es cualquier otro tipo de Terreno.

La Cobertura también puede ser clasificada como "Terreno Abrupto". Las unidades que entran en este tipo de terreno con una Orden "Correr", DEBEN cambiar a una Orden "Ponerse a Cubierto" al final del Impulso.

Un Hex. con cualquier tipo de Marcador de Humo, siempre se considera Terreno Cubierto.

Cobertura: La LdV trazada desde el centro del Hex. entre 2 Hex., que contienen Terreno de Bloqueo de LdV, se considera bloqueada.

Si sólo uno de los Hex. contiene Terreno que Bloquea la LdV, entonces la LdV "NO" está bloqueada.

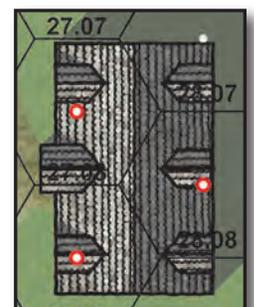
### 11.01 Rocas

Los Hex. de Rocas son "Terreno Abrupto". Las Rocas son un obstáculo de tamaño ½ y bloquean la LdV. Si un Soldado en un Hex. "Rocas" tiene ciertas Ordenes (Escondarse, Recuperarse o Recargar) el resultado por Fuego Directo, máximo que se puede obtener contra él es un Chequeo de Moral. Excepción: Esto no se aplica a la OBA (Off Board Artillery/Artillería fuera del Mapa) ni tampoco a las Granadas.



### 11.02 Edificios

Los Hex. de Edificio se identifican, por tener un círculo central blanco con un borde rojo. Los Edificios son terrenos Accidentados. Son un obstáculo de tamaño 1 y bloquean la LOS. Si un Soldado en un Hex. de Edificio tiene ciertas Ordenes (Ocultarse, Recuperarse o Recargar) entonces el resultado máximo que se puede obtener contra él es un Chequeo de Moral. Excepción: Esto no se aplica a las Granadas lanzadas al Hex. de Edificio desde un rango de 1 Hex.



## 11.03 Árboles

Cualquier Hex. que contenga 1 o más Árboles, se considera un Hex. de Árboles. Los árboles no son Terreno Abrupto. Los árboles son un obstáculo de tamaño 1 y bloquean la LdV.



## 11.04 Pantano

El Pantano es Terreno Abrupto. Es un obstáculo de tamaño ½ y bloquea la LdV.



## 11.05 Setos

Las hileras de Setos es Terreno accidentado. Los setos son un obstáculo de tamaño ½ y bloquean la LDV.



## 11.06 Muros

Los Muros es Terreno accidentado. Son un obstáculo de tamaño ½ y bloquean la LDV.



## 11.07 Hierba Alta

La Hierba Alta es un obstáculo de tamaño ½ y bloquea la LDV en determinadas circunstancias. La Hierba Alta bloquea la LDV, si cualquiera de los Soldados que la tienen, se les Ordena Reptar, Escondarse, Recuperarse o Recargar y la LdV pasa a través de un Hex. de Hierba Alta.



## 11.08 Depresión

Un Hex. con Terreno de Depresión, es un obstáculo de tamaño ½ y no bloquea la LdV. Sin embargo, no hay LdV dentro o fuera de un Hex. de Depresión, si el Soldado que se encuentra en el Hex. de Depresión tiene Órdenes de Reptar, Escondarse, Recuperarse o Recargar. **Excepción:** Si una LdV siempre existe a Hex. adyacentes, o si la LdV puede ser trazada a través de una serie de Hex. conectados tipo Rio/Depresión.



## 11.09 Rio/Arroyo

Los Rios/Arroyos son terreno Abrupto. Son un obstáculo de tamaño ½ y no bloquean la LdV. Sin embargo, no hay LdV dentro o fuera de un Hex. de "Rio/Arroyo, si el Soldado que se encuentra en el Hex. tiene Órdenes de Reptar, Escondarse, Recuperarse o Recargar. Excepción: La LdV siempre existe en Hex. adyacentes, o si la LdV puede ser trazada a través de una serie de Hex. conectados por un Rio/Depresión.



## 11.10 Huerto

Los Huertos son un obstáculo de tamaño 1 y bloquean la LDV.



## 11.11 Maderas ( Obstaculos)

Los Obstáculos son de tamaño ½ y bloquean la LDV en determinadas circunstancias. Bloquean la LOS si cualquiera de los dos Soldados que la tienen, se les Ordena Reptar, Escondarse, Recuperarse o Recargar y la LOS pasa a través del propio dibujo del Obstáculo.



## 11.12 Campo

Un Hex. de Campo es Terreno Despejado, pero tiene su propia característica en la Tabla Orden/Terreno [ver Regla 13.0 - Paso 2]. Es un obstáculo de tamaño 0 y no bloquean la LDV.



## 11.13 Trincheras

Los Trincheras, se colocan normalmente mediante una Regla Especial de escenario. Son un obstáculo de tamaño 0 y no bloquean la LdV.



## 11.14 Ruinas/Escombros

Los Marcadores de Ruinas, se colocan normalmente cuando un impacto de Artillería cae sobre un Hex. de edificio [ver regla 20.0]. Las Ruinas son Terreno Accidentado. Son un obstáculo de tamaño ½ y bloquean la LDV.



## 11.15 Cráter

Un Marcador de Cráter es Terreno Abrupto. Son un obstáculo de tamaño 0 y no bloquean la LdV.



## 12.0 LINEA DE VISION (LdV) Y OBSERVACION

La LdV es una línea recta trazada desde el centro del Hex. del Observador hasta el centro del Hex. del Objetivo, que no cruza ningún Terreno de Bloqueo. El Terreno en el Hex. del Observador y del Objetivo es ignorado.

Si un Soldado Aliado es Detectado, se da la vuelta a su ficha por el lado, Detectado.

Si un Soldado Enemigo es Detectado, se da la vuelta a su ficha por el lado, Detectado.

Si un Soldado Enemigo "Desconocido" ve a un Soldado Aliado, la ficha de Soldado Enemigo es volteada para confirmar que no es un "Señuelo" (que sería eliminado) y luego vuelve a su cara Desconocida. Esto no afecta su Estado de Alerta.

### Para hacer un Chequeo de Detectado:

1. Contar los Hex. desde el Observador hasta el Objetivo. Cuenta el Hex. del Objetivo pero no el del Observador.

# COMBAT!



## Línea de Vision (LdV/LOS) Ejemplo [12.0, 12.1]

Soldado Berger está en el hex 27.08 que es un hex de Nivel 3.

Tiene una LdV al hex A. El hex B tiene una altura total de 1 (Nivel 0 hex + tamaño 1 árbol) y creará 1 hex ciego ya que está a 3 hexes de Soldado Berger. Esto se reduce a cero debido a la diferencia de 2 niveles en las alturas. El hexágono 23.06 también se puede ver debido a esto.

**NO** tiene una LdV al hex B. El hex 25.07 crea un único hex ciego.

Tiene una LdV al hex C. El hex 22.07/22.08 no crea un hex ciego ya que sólo se crean para hexes de nivel inferior.

Tiene una LdV al hex D, ya que la LdV desciende por una pendiente Continua.

Tiene una LdV al hex E. El único hex ciego se reduce a cero debido a la ventaja de 2 de altura sobre el hex 24.09.

Tiene una LdV para el hex F. No hay hexes ciegos creados por los hexes 22.11 y 23.11 porque tienen la misma altura que el hex 21.12.

**NO** tiene una LdV al hex G. La LdV pasa a través del hex 26.09 que crea un hex ciego. Esto no se reduce ya que la diferencia de altura es sólo de 1.

Tiene una LdV al hex H. La LdV no cruza ningún obstáculo.

**NO** tiene una LdV al hex I. El hex 28.09 crea un hex ciego.

2. Cruzar la referencia de Orden del Objetivo con el Terreno que ocupa en la Tabla de Localización. Esto dará un modificador a la TQ del Observador.
3. Aplicar cualquier modificador necesario para el rango calculado anteriormente [ver tabla de localización].
4. Aplicar los modificadores necesarios para las Heridas pero no para la Moral.
5. Hacer un TQC usando el TQ modificado del Observador.
6. Si tiene éxito, el objetivo es localizado..

Cuando un Soldado Aliado es Activado, puede hacer un Chequeo de Observación para cada Soldado Enemigo Desconocido al que tenga una LdV. Una vez que un Soldado Enemigo ha sido Detectado, permanece así durante el resto de la partida.

Cuando un Soldado Enemigo es Activado, puede hacer un Chequeo de Localización para cada Soldado Aliado Oculto al que tenga una LdV y hará este chequeo sin importar si está Alertado, Esperando, Conocido o Desconocido. Si actualmente es Desconocido y puede ver a un Soldado Aliado, se le da la vuelta momentáneamente para confirmar que es un Soldado "Real" y no un "Señuelo". Si se revela como un Soldado "Señuelo", se elimina. Si no, es devuelto a su lado Desconocido y se coloca un Marcador de Alerta sobre él, si no está ya en Alerta.

## 12.1 Nivel, Tamaño, Altura y Terreno

El Nivel se define como un número entero, entre 0 y 5. El Nivel base del Mapa se considera 0, a menos que se especifique lo contrario en el escenario.

El Tamaño se define como un número entre ½ y 2, puede ser un número entero o una fracción. Se aplica al Terreno. Por ejemplo, se considera que los árboles tienen un tamaño de 1.

La Altura se define como un número entre ½ y 7, es la suma del Nivel de un Hex. y el Tamaño del obstáculo. Por ejemplo, un árbol de tamaño 1 en una colina de nivel 1 tendría una altura de 2.

El Terreno en un Hex. es ignorado para propósitos de LOS, si se Observa o Dispara, hacia, o fuera del Hex. Excepción: Depresiones y Arroyos.

El Terreno representado bloquea la LDV como se describe en las reglas de la LDV.

Algunos Terrenos sólo bloquean la LdV si el Tirador/Observador, tienen ciertas Ordenes: Reptar, Esconderse, Recargar o Recuperarse.

Un Hex. detrás de un Obstáculo (desde la perspectiva del Soldado) se considera un Hex. "Ciego" y no se puede ver si está a una altura menor que el Obstáculo.

Para ver sobre un Obstáculo, el Tirador/Observador, debe tener una ventaja de altura sobre el obstáculo.

El número de Hex. ciegos creados aumentará con el alcance:

Rango al obstáculo	Hexes ciegos
1-5	1
6-10	2
11-15	3
16-20	4
21-25	5
26-30	6
Etc.	Etc.

El número de Hex. ciegos se reduce en 1 por cada valor de diferencia de Altura mayor que 1. Por ejemplo, un Soldado en una colina de Nivel 3, que mire sobre un obstáculo de Altura 1, no tendrá Hex. ciegos en un rango 5, 1 de 6-10 Hex., etc. Una diferencia de Altura de ½ no reduce los Hex. ciegos.

Un Soldado en un Hex. de Depresión o de Arroyo, con Órdenes de Reptar, Recuperarse, Recargar u Ocultar, se considera que está fuera de la LdV de todos los demás Soldados, excepto de aquellos que están adyacentes (a 2 Hex. si el Observador está en el Nivel 2, a 3 Hex. si está en el Nivel 3, etc.) o que pueden trazar una LdV hasta el Soldado, a través de otros Hex. de Depresión o Arroyo solamente.

Un Soldado en una Colina, puede ver sobre otro Hex. de Colina adyacente, que sea de un nivel inferior sin crear Hex. ciegos (Una Pendiente Continua).

## 13.0 DISPARAR

**Para Disparar, un Soldado Aliado debe tener:**

- a) Una Orden de Disparo (Dirigida, Rápida, Supresora o Correr y Disparar)
- b) Una LdV a un Soldado Enemigo Detectado.
- c) Suficiente alcance con el Arma que se está usando [ver Regla 14.0].

**Los Soldados Enemigos con una Orden de Disparo elegirán su objetivo como sigue:**

1. El objetivo más fácil de alcanzar.
2. El Soldado Aliado más cercano; los empates se resuelven por selección aleatoria

**Durante un Impulso, donde se requiere que un Soldado Dispare, sigue este procedimiento:**

1. Cuenta el rango desde el Tirador hasta el Objetivo. Cuenta el Hex. del Objetivo pero no el del Tirador.
2. Cruza la referencia de Orden del Objetivo con el Terreno que ocupa en la Tabla de Orden/Terreno. Esto dará un modificador al WS del Tirador. Excepción: No para el Fuego de Supresión.
3. Aplicar cualquier modificador requerido para el alcance basado en el Arma usada [ver Regla 14.0]. Esto también modifica el WS del Tirador.
4. Aplicar cualquier modificador al WS de fuego debido a las Heridas y la Moral.
5. Lanza 1D10.
6. Si la tirada es igual o menor que la WS modificada, entonces el Tiro ha dado en el blanco; de lo contrario, el Tiro falla.
7. Si la tirada fue un 0, aumenta el Estado de Moral del tirador en 1 (no para Enloquecido). State by 1 (Not to Berserk).
8. Si la tirada es un 9, entonces el Tiro falla automáticamente. Además, se pone un Marcador "Munición Baja" en el Soldado que dispara, a menos que ya tenga un Marcador de Munición Baja, en cuyo caso se da la vuelta por la cara "Sin Munición". Los Soldados que disparan con "Pistolas" son inmunes a esta regla; las "Pistolas" nunca se quedan sin munición (en términos de juego).
9. Algunas combinaciones de Orden/Terreno limitarán el efecto de un golpe a un MC. Si este no es el caso, se coge una Carta de Jugador Aliado y se consulta el resultado en la zona roja de herida en la carta (parte inferior de la Carta) [ver Regla 5.1].

## 13.1 Tasa de Disparo (ROF)

Algunas Armas tienen una ROF mayor que 1. Por cada ROF especificado en la Tabla de Armas, el jugador lanza 1D10 para golpear como se indica arriba. Estos deben ser lanzados uno a la vez, ya que el Arma puede quedarse sin munición en medio de una ráfaga.

*Ejemplo: El Sargento Taylor abre fuego con su "M3 Grease Gun", contra un Soldado Enemigo que carga hacia él. La "M3", tiene una ROF de 3, por lo que el jugador lanzará 3 veces.*

*La primera tirada es un 9, es fallo automático, se coloca un Marcador "Baja Munición" sobre el Sargento. La segunda tirada es también un 9, así que además de fallar, el Marcador de Baja Munición es dado la vuelta a su lado, "Sin Munición". El tercer dado no se tira ya que el Arma se queda sin munición.*

Algunas Armas permiten al jugador seleccionar el número de disparos realizados. Esto debe hacerse antes de tirar los dados.

Si un Soldado Enemigo dispara un arma con múltiples configuraciones ROF, siempre usará el número más alto.



## 14.0 ARMAS

Nombre Arma	M3 Grease Gun
Tipo Arma	Submachine Gun, Cal. .45, M3
Maximo rango del Arma	Max. Range: 12
Distancia del objetivo al disparar	0-1 (+2) 2-3 (+1) 4-6 (0) 7-10 (-2) 11-12 (-4)
Modificador WS de disparo basado en la distancia desde el objetivo	
Ratio de disparo	Rate of Fire: 3

*Ejemplo: Arriba se muestra el Arma, "M3 Grease Gun". Tipo de Arma, "Subfusil", con un Alcance Máximo de 12 hexes, y una Velocidad de Disparo de 3. Si estuviera siendo disparada a un objetivo que estuviera a 9 hexes de distancia, habría un modificador de -2 en la WS del Tirador.*

## 14.1 Slow Weapons and Heavy Weapons

Algunas Armas son "lentas", como el KAR 98K que se muestra aquí

Los Soldados no pueden usar una Orden "Disparo Rápido" con un Arma Lenta.

Si se asigna una Orden "Disparo Rápido" a un Soldado Enemigo con un Arma Lenta, ésta será reemplazada inmediatamente por una Orden "Disparo Dirigido". Nótese que un Soldado Enemigo Desconocido, pero en Alerta con un Arma Lenta, se le puede asignar una Orden "Disparo Rápido", pero esta Orden será reemplazada tan pronto como se sepa que el Soldado Enemigo tiene un Arma Lenta.

KAR 98K Karabiner 98 kurz	
Max. Range:	55
0-1	(+2)
2-3	(+1)
4-12	(0)
13-30	(-2)
31-55	(-4)
Rate of Fire:	1 Slow

Cualquier Soldado que use "Fuego Supresor" usará el lado de "Fuego Supresor Lento" del Marcador.

Hay otras Armas que son Pesadas, o incluso Muy Pesadas.

Un Soldado que use un Arma Pesada, tendrá una penalización adicional de -2 WS, si está ejecutando una Orden "Correr y Disparar" y no puede recibir una Orden "Carrera Rápida".

Un Soldado que usa un Arma muy Pesada, no se le puede dar una Orden "Correr y Disparar!", o una Orden "Carrera Rápida". Un Soldado que lleva un Arma muy Pesada, sin un Asistente, puede Moverse sólo con una Orden, "Reptar". [ver Regla 14.3].

## 14.2 Granadas

Maximo Rango	U.S. Hand Grenades Max. Range: 3
Nombre Arma	Mk II Frag.      M18 Smoke
Daño Dados - 3 Cerca/1 Lejos	 
Frag Numero Dado Objetivo 4 Cerca/2 Lejos	3/1    Damage    - 4/2    Frag.        -
Marcadores de Humo que se colocarán	1    Smoke    3

*Ejemplo: Se muestra arriba la granada de fragmentación US Mk II (lado izquierdo de la pantalla). Tiene un alcance máximo de 3 hexágonos. Para Daño, 3 dados se tiran para Cerca y 1 troquel se tira para Lejos. El número de objetivo de Frag para cada rollo es 4 cerca y 2 de lejos. Se coloca un marcador de humo para esta granada.*

**Max. Rango:** Todas las Granadas tienen un alcance de 3 Hex.

**Nombre del Arma:** El nombre del Arma que se está usando.

**Daño:** The number of rolls to make for a Character under a Grenade Near Marker (3), or Grenade Far Marker (1).

**Frag:** El número objetivo para cada lanzamiento hecho. Si la tirada es igual o menor que el número de Frag, entonces se anota 1 impacto en el objetivo. El número de la izquierda es para Granada Cercana (4) y el de la derecha para Granada Lejana (2). Este número es modificado por el Orden/Terreno del Soldado Defensor.

**Humo:** El número de Contadores de Humo que se colocarán [ver Humo - Regla 18.0].

Las Granadas explotan al final de un turno [Paso 5a] y todas las tiradas de daño se hacen en ese punto (Excepción: las Granadas de Rifle explotan en el Impulso 3 cuando se disparan e impactan).

**IMPORTANTE:** Cualquier Soldado, "con o adyacente", a una Granada cuando explota, debe hacer un MC, estén o no heridos. Si fallan, se volverán a Esconder.

# COMBAT!

## 14.3 Armas de Cinta de Balas

Las Armas con "Cinta de Munición", están representadas por su propia ficha y deben ser asignadas a un Soldado para poder Moverla y/o Dispararla..



Las Armas "Enemigas" de Cinta, están "integradas" en la propia ficha de Soldado.

Estas Armas, para ser usadas de forma efectiva, tienen que haber dos Soldados en el mismo Hex. y la propia Arma. El Soldado con el TQ más alto se llama "Operador". El otro Soldado se llama "Asistente".

Cuando se dispara el Arma, el TQ del Operador se usa como el WS. Si no hay un Asistente presente, se usa el TQ del Operador, menos tres (3).

El Marcador "Munición Baja" sólo se coloca si dos 9 son sacados en un sólo ataque (por lo tanto son necesarios cuatro 9, para terminar la munición). Si no hay Asistente, con un sólo 9 se disparará con poca, o ninguna munición.

Sin un Asistente, el Arma, "Belt-Fed", sólo puede ser movida por el Operador usando una Orden "Reptar".

Se supone que el Asistente tiene la misma Orden que el Operador. Se puede dar una Orden diferente para Mover al Asistente, etc., pero no se reciben beneficios para el Asistente en este turno.

Los beneficios de Asistente no se obtienen si el Asistente es eliminado o recibe una "Mala Herida".

Si el enemigo obtiene un Arma Belt-Fed, recibirá automáticamente un Asistente que será colocado en el mismo Hex. con el Operador.

Si un Operador Enemigo es eliminado, o recibe una "Mala Herida", y hay un Asistente presente, al final del turno el Asistente, se convierte en el Operador, y/o viceversa. En otras palabras, el Asistente es ahora el encargado de disparar el Arma. La herida será transferida al Asistente.

*Example: En el Turno 2, el Operador Enemigo recibe un disparo de un Soldado Aliado y recibe una "Mala Herida". Al final del turno, el Asistente se encargará de disparar la MG. Simplemente, se quita el Marcador de "Herida Mala" del Operador, y se coloca sobre el Asistente. En efecto, los dos personajes han cambiado de Rol.*

*Example: En el Turno 5, el Operador es alcanzado y muere. Al final del turno, se quita el Personaje de Asistente y se reemplaza por el Personaje de Operador. En efecto, el Asistente se ha convertido en, Operador*

## Ejemplo Granada [14.2]

En este ejemplo, a los Soldados Enemigos (Wolf y Winter) se les ha dado las Órdenes "Granadas".

En el **Impulso 1** ningún Soldado Enemigo se moverá, pero ambos tendrán Marcadores de Granada colocados sobre ellos.



Si reciben un disparo antes de poder lanzar las Grandas en el Impulso 3, la Granada caerá al suelo y explotará al final del turno.

En el **Impulso 2**, el Soldado Wolf se moverá 1 Hex. hacia el Pvt Brubaker, porque comienza a una distancia de 4 Hex. y una Granada sólo puede ser lanzada 3 Hex. Ambos Hex. 14.06 y 14.07 están más cerca. Si uno de los dos Hex. fuese un Hex. de "Cobertura" y el otro fuese un Hex. "Despejado", Wolf movería al Hex. de Cobertura. Como ambos Hex. están Despejados, el jugador tira 1D6, con un 1-3 siendo el Hex. 14.06, y un 4-6 el Hex. 14.07. El Soldado Winter, no se mueve porque ya está a 3 Hex. de distancia.

En el Impulso 3, lanzan sus Granadas, el Jugador tira 1D10 para cada uno de ellos. Cualquier resultado de

menos de 9 en una tirada, la Granada caerá en el Hex. objetivo. Si el jugador saca un 9, lanzará 1D6, la Granada alcanzará el Hex. adyacente, en la dirección en la que ha tirado.

Assumiendo que la Granada caiga en el Hex. objetivo ocupado por un Soldado, el jugador tira un WS contra la Granada enemiga. En ambos casos por encima de este es un 2 o menos. Si tiene éxito, se coloca un Marcador "Granada Cercana" sobre el objetivo, si no, un Marcador "Granada Lejana". Si hay varios Soldados en el Hex. objetivo, el Jugador lanzará por cada uno, y más de un Soldado puede acabar con un Marcador "Granada Cercana" o "Granada Lejana".

Al final del Turno las Granadas explotarán. Por cada Soldado con un Marcador "Granada Cercana", el Jugador lanzará 1D10, 3 veces. Una tirada de 3 o menos (modificado por la Tabla Orden/Terreno de los objetivos) causará impacto.

Por cada Soldado con un Marcador de Granada Lejana, el Jugador lanzará 1D10 una vez. Una tirada de 2 o menos (modificado por la Tabla Orden/Terreno de los objetivos) causará impacto.

Después de tirar para los impactos, se colocará un Marcador de Humo en cada Hex



**Stielhandgranate**  
Stielhandgranate 24

Max. Range: 3

Damage: 3/1

Frag: 3/2

Smoke: 1

## 15.0 MELEE ( CUERPO A CUERPO )

Si dos o más Soldados de bandos diferentes están en el mismo Hex. en cualquier momento, se eliminan inmediatamente sus Ordenes actuales y se coloca un Marcador "Melee" en el Hex.



**Excepción:** Si un Soldado tiene una Orden "Carga" en los Impulsos 2, 3 ó 4, el Soldado mantiene la Orden "Carga".

**Excepción:** Si uno o más Soldados tienen un Estado de Moral, "Huída", entonces sigue este procedimiento:

- Si un bando con Soldados, que tienen un Estado de Moral, "Huída", y también tienen Soldados que NO tienen un Estado de Moral, "Huída", los Soldados en Estado "Huída" reemplazan su Estado de Moral por, "Asustado" y participan en la Melee como de costumbre. Esto puede aplicarse a ambas partes al mismo tiempo.
- Si "sólo" uno de los bandos tiene Soldados "Huyendo" y no hay Soldados en "Huída", entonces se "Rinden" [ver Regla 17.4].
- Si "ambos" bandos tienen Soldados "Huyendo" y ningún Soldado en "Huída", se ignoran entre sí y continúan con sus Ordenes.

Los Soldados con Orden, "Melee", atacarán en los Impulsos 2 y 4.

Para hacer una "MELEE" (Ataque Cuerpo a Cuerpo), un Soldado hace un TQC (modificado por el Estado; Heridas y Moral):

- Si tiene éxito, se anota 1 punto (se coge una Carta de Herida) [ver Regla 5.1]. Los Soldados alcanzados en un Combate "Cuerpo a Cuerpo" (MELEE), no pueden recibir un Marcador "Ponerse a Cubierto", harán MCs y WMCs como de costumbre.
- Si falla, no hay efecto.

Un Soldado en un Hex. con un Marcador de "Melee" no puede "Detectar" fuera de ese Hex.

Un Hex. con un Marcador "Melee", no puede ser un objetivo de "Disparo" por ningún bando Enemigo o Aliado.

Si un Soldado ha sido vencedor en un "Combate Cuerpo a Cuerpo" y ya no hay Soldados Enemigos derrotados en el Hex., recibe automáticamente una Orden "Ponerse a cubierto" cuando se vuelva a Activar.

Los Soldados en "Combate Cuerpo a Cuerpo", no pueden abandonar el Hex. hasta que todos los Soldados del bando contrario, estén Muertos o se hayan Rendido.

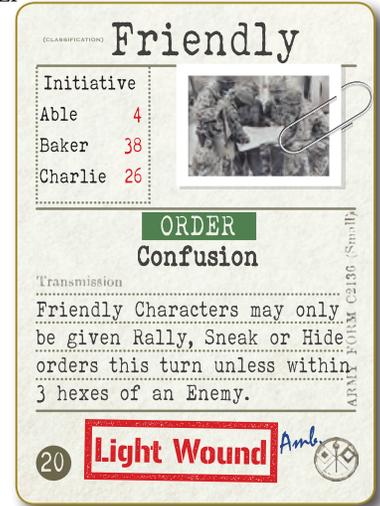
Un Soldado "No Detectado", Aliado, o Soldado Enemigo "Desconocido", que hace un "Ataque Cuerpo a Cuerpo" (Melee) recibe una bonificación de +2 a su TQ por el primer ataque. Después del "Ataque Cuerpo a Cuerpo", pierde su Estado, No Detectado/Desconocido.

## 16.0 HERIDAS

Cada vez que un Soldado recibe un impacto ya sea a través de un Disparo, Explosión, o Combate Cuerpo a Cuerpo, el jugador coge una Carta de Jugador Aliado para ver el efecto del impacto recibido. **Excepción:** El Fuego Supresor causa un MC automático.



Comprobar el texto en la "Zona Roja" (parte inferior de la Carta). Después de resolver el tipo de Herida, colocar la Carta en la Pila de Descarte.



Hay 4 resultados posibles:

### 1. Close Call – MC (Escapar por un pelo)

- El objetivo debe recibir un MC

### 2. Light Wound ( Herida Leve)

- Se coloca un Marcador de Herida Leve sobre el objetivo.
- Quitar la Orden del Objetivo y reemplazarlo por, "Ponerse a Cubierto".
- El objetivo debe hacer un WMC.

### 3. Bad Wound ( Mala Herida )

- Se coloca un Marcador de Herida Mala sobre el objetivo.
- Quitar la Orden del Objetivo y reemplazarlo por, "Ponerse a Cubierto".
- El objetivo debe hacer un WMC.

### 4. KIA

- Se reemplaza el objetivo con un Marcador de "Cadáver".

## 16.1 Vendas

Si una Herida es curada con éxito por un Soldado con, "Habilidad Médica", se da la vuelta el Marcador de Herida a su lado, Vendado



## 16.2 Muerte

Si el modificador TQ total de las Heridas de un Soldado Aliado, es igual al TQ del Soldado (los modificadores totales de las heridas llevan el TQ del Soldado a cero), a ese Soldado sólo se le puede dar una Orden "Ocultamiento" (o una Orden de "Llevar/Arrastrar", si es Arrastrado por otro Soldado).

Este Soldado sólo puede ser "Llevado/Arrastrado", o ser atendido por otro Soldado con una Orden "Ayuda Médica".

Si el modificador TQ total de las heridas de un Soldado Aliado excede el TQ del Soldado (el modificador total de las heridas llevaría el TQ de un Soldado a un TQ inferior a cero) el Soldado está Muerto (quitar el Soldado y cualquier Marcador que tenga y colocar un Marcador "Cadáver Aliado" en el Hex).

Los Soldados Enemigos mueren, si el modificador TQ total de sus heridas ES IGUAL o SUPERIOR a su TQ. Se reemplazan ellos y sus Marcadores con un Marcador "Cadáver Enemigo".



## 17.0 MORAL

Cada Soldado, puede estar en uno de los siete "Estados de Moral". Estos son (de mayor a menor):

1. Berserk (Enloquecido)
2. Aggressive (Agresivo)
3. Bold (Audaz)
4. Normal (Normal)
5. Cautious (Cauteloso)
6. Shaken (Asustado)
7. Rout (Huída/Derrotado)



Cada escenario especificará un "Estado de Moral" por defecto para todos los Personajes, Aliados o Enemigos. No se colocan Marcadores de Moral en los Soldados que están en un "Estado de Moral" por defecto.

El "Estado de Moral" de un Soldado puede aumentar debido a:

-Sacar un 0 al disparar (posiblemente confirmado con un TQC [ver Regla 19.0])

-Sacando un 0 cuando se hace un MC.

-Con una Orden "Recuperación" exitosa.

El "Estado de Moral" de un Soldado puede disminuir debido a:

-Fallar un MC (posiblemente 2 niveles, sacando un 9

- Sacando un 9 en una Orden "Recuperación"

-Con un WMC (posiblemente de 1, 2, 3 niveles)

### 17.1 Agresivo, Audaz, Normal, Cauteloso, Asustado

Cada uno de estos "Estados de Moral", modifica la TQ de un Soldado Aliado. No tienen ningún otro efecto y un Soldado Aliado, con uno de estos "Estados de Moral" es libre de seleccionar cualquier tipo de "Orden", dentro de las Reglas normales.

Cada uno de estos "Estados de Moral", modifica el TQ de un Soldado Enemigo y también se usa para determinar el tipo de "Orden" que reciben cada Turno.

### 17.2 Berserk (Enloquecido)

"Berserk" (Enloquecido), es un Estado de Moral que sólo se puede adquirir de una manera: Si un Soldado saca un 0 cuando se lanza para un MC y tiene un Estado de Moral, "Agresivo".



Los Soldados Aliados con un Estado de Moral "Enloquecido" sólo pueden recibir las siguientes Ordenes:

- Fuego Rápido (El Fuego Dirigido está permitido, si el Soldado está Armado con un Arma Lenta) si el Soldado Aliado tiene una LdV a un Soldado Enemigo Avistado,

O si no hay LdV a un Soldado Enemigo Avistado:

- Carga
- Correr (sólo en direcciones 2 o 3)
- Evadir (sólo en direcciones 2 o 3)
- Correr y Disparar (sólo en direcciones 2 o 3)
- Melee (Ataque Cuerpo a Cuerpo),
- Granada (Todos los Movimientos Opcionales DEBEN ser tomados y deben estar en las Direcciones 2 ó 3).

Si está herido y es incapaz de "Correr o Evadir", pero está con un Estado de Moral "Enloquecido", un Soldado Aliado **puede** "Reptar" (en Direcciones 2 ó 3 solamente), **sólo** si no tiene una LdV a un Soldado Enemigo Detectado.

Si un Soldado Enemigo "Enloquecido", está a menos de 4 Hex. de un Soldado Aliado Detectado, "Cargará" automáticamente

Asumiendo que no hacen una "Carga", los Soldados Enemigos con un Estado de Moral "Enloquecido", siempre moverán en la dirección especificada en la Carta de Orden se su Equipo. El tipo de movimiento es el siguiente:

- Si el Soldado Enemigo tiene LdV de un Soldado Aliado Detectado y con Heridas, usará una Orden "Correr y Disparar" en la dirección especificada en la Carta de Orden.
- Si el Soldado Enemigo **no** tiene LdV de un Soldado Aliado Detectado, usará la Orden "Movimiento" más rápida que pueda y que las Heridas le permitan, en la dirección especificada en la Carta de Orden.

De más Rápidas a más Lentas, las Órdenes de Movimiento son: Correr, Correr y Disparar, Evadir, Reptar.

### 17.3 Rout (Huída/Derrotado)

La "Huída", es el Estado de Moral más bajo. Se obtiene cuando se reduce la Moral, como resultado del Combate.



**Soldados Aliados**

1. Un Soldado Aliado con un Estado de Moral "Huída", que tiene LOS a un Soldado Detectado, el Soldado Enemigo se moverá en las direcciones 5 y 6 usando la Orden más rápida posible de la siguientes: de más rápido a más lento, Correr, Correr y Disparar, Evadir, Reptar. El Soldado no puede retirarse voluntariamente durante el Turno.
2. Un Soldado Aliado con un Estado de Moral "Huída", que **no** tenga LdV a un Soldado Detectado, el Soldado Enemigo que esté en Cobertura, hará un TQC y si tiene éxito, el Soldado **podrá** seleccionar una Orden "Recuperación". Si

falla el TQC o si el jugador decide no Recuperarse, el Soldado se moverá 1 hacia arriba.

## Soldados Enemigos

1. Un personaje enemigo con un estado de moral de huida que **tenga** un personaje aliado en LdV detectado, el personaje aliado se moverá en la dirección especificada bajo la Línea de huida de la carta de orden del Equipo del Personaje usando la Orden más rápida posible de la siguiente Lista : de más rápido a más lento - Sprint, correr y disparar, Evade, Sneak.
2. Un Soldado Enemigo con un Estado de Moral "Huida", que **no** tenga LdV a un Soldado Enemigo Detectado y esté en Cobertura, hará un TQC y si tiene éxito, el Soldado **seleccionará** una Orden "Recuperación". Si falla el TQC, el Soldado se moverá 1 hacia arriba..

## 17.4 Rendición y Guardias

Si un Soldado con un Estado de Moral "Huida", se encuentra en un Hex. con un Soldado del otro Bando, se Rendirá si no hay Soldados que no estén huyendo de su propio bando.



Se quita el Marcador "Huida" y se reemplaza con un Marcador "Asustado". Quitar también la Orden actual del Soldado del otro bando y reemplázalo con una Orden "Guardia". El Soldado "de Guardia", se considera que no tiene Orden si es disparado en este Turno. Ahora se considera "Guardia" hasta que otro Soldado de su bando comience el Turno en el mismo Hex. y se haga cargo de las tareas de ser "Guardia". Una vez que un Soldado se ha "Rendido", ya no puede ser objetivo de Disparo o Melee (Combate Cuerpo a Cuerpo) por el bando de "Guardias" (todavía puede ser alcanzado por su propio bando si el Hex. es atacado en un intento de quitar al "Guardia").

Un "Guardia" Aliado sólo puede recibir ciertas Ordenes: Evadir, Reptar, Recuperarse, Planificar o Escondarse.

Un "Guardia" Enemigo podrá "Evadirse" si es posible (o Reptar si las heridas le impiden poder "Evadirse") para moverse en la dirección especificada en la "Huida" de su Equipo. Si sale del Mapa, el Soldado Aliado que está de "Guardia", se considera que ha sido capturado.

Se considera que los Soldados "Rendidos" tienen la Orden de su "Guardia" y se mueven junto a él.

Si un Soldado con un Estado de Moral "Huida" está en un Hex. con un Soldado del otro bando, pero también hay Soldados no Huidos de su propio bando en el Hex., entonces se quita su Marcador de "Huida" y se reemplaza con un Marcador "Asustado". Este Soldado formará parte en cualquier "Combate Cuerpo a Cuerpo" que haya en el Hex.

Si un Soldado se ha Rendido alguna vez y se encuentra en un Hex. sin un Guardia, recibirá automáticamente una Orden "Ponerse a Cubierto". Al comienzo del siguiente turno, cogerá (Enemigo) o elegirá (Aliado) una Orden normal.

Si un Soldado Enemigo recibe la Orden "Disparar" a un Hex. con un "Guardia Aliado" y un "Soldado Enemigo", sólo lo hará utilizando, "Disparo Dirigido". Si esto no es posible debido a las limitaciones del Arma, el Hex. no será un objetivo y Disparará a otra zona si es posible.

Un Soldado Aliado puede abandonar el Estado "Guardia", recibiendo una Orden Reptar, Evadir, Correr y Disparar, o Correr.

El Soldado Enemigo no recibirá Ordenes en este Turno.

Continúa normalmente en el siguiente turno.

Un Soldado Aliado, también puede abandonar el Estado "Guardia", recibiendo una Orden de "Fuego Dirigido", o "Fuego Rápido".

Tan pronto como cualquiera de estas Ordenes de Disparo son colocadas, se coge una Carta Enemiga y se Chequea la dirección de "Huida".

Inmediatamente, Mueve al Soldado Enemigo 1 Hex. en esa dirección. Este Soldado Enemigo recibirá Ordenes normalmente, en la próxima Fase de "Ordenes Enemigas".



## 18.0 HUMO

Los Marcadores "Humo", son de doble cara. Tienen los siguientes efectos:



- "Humo o "Humo Despejándose", reduce el valor LDR de un Soldado en el Hex., en 1.
- Cualquier LdV trazada dentro, a través, o fuera de un Hex. de "Humo", estará sujeto a un modificador -4 (WS si dispara, TQ si observa).
- Cualquier LdV trazada dentro, a través, o fuera de un Hex. de "Humo Despejándose", estará sujeto a un modificador -2 (WS si se dispara, TQ si se observa).

Estos modificadores son acumulativos para múltiples Marcadores. El "Humo" se puede colocar por varios motivos: Granadas, Granadas de Humo, Granadas Rifle y Artillería.

Todas estas Armas tienen un valor de "Humo" en su Carta de Armas.

El "Humo" siempre se coloca de la misma manera:

- i) En el momento en que una "Granada Explota" o la "Artillería Explosiona", se coloca un Marcador "Humo" en el Hex. Al final de cada Turno subsiguiente, se añade un Marcador "Humo", a "Sotavento" del anterior Marcador que ha sido colocado.
- ii) Si, al final del Turno, se han colocado Marcadores iguales al Valor de Humo de "Granada o Artillería", se dan la vuelta a **todos** ellos a su cara de "Humo Despejándose". Al final de cada Turno, después de esto, se quita uno de los Marcadores (comenzando con el más alejado a sotavento) hasta que se hayan quitado todos los Marcadores.

**Turn 1**

**Turn 2**

**Turn 3**

**Turn 4**

**Ejemplo de humo [18.0]**

En este ejemplo, una Granada, un Mortero de 81mm y una Granada de Humo, han explotado durante el **Turno 1**. El Mortero de 81mm., explota durante el turno actual y tiene un Marcador de Humo colocado sobre él. Las Granadas explotarán al final del **Turno 1** y se les colocarán "Marcadores de Humo". De esta forma, al final del **Turno 1**, cada Hex. tendrá un "Marcador de Humo".

Al final del **Turno 2**, en cada Marcador de Granada, Granada de Humo, Artillería, se comparará el número de "Marcadores de Humo", con su Valor de Humo.

La Granada Mk 2, tiene un "Valor de Humo 1", ya tiene un "Marcador de Humo", esto hace dar la vuelta por el lado "**Humo Desvaneciéndose**". Los Otros 2 Marcadores tienen "Valores de Humo" más altos que el "Marcador de Humo de 1", en cada uno, así que ambos tendrán un "Marcador de Humo" adicional, colocado en la dirección del viento (Hex. 15.08 y 14.08).

Al final del **Turno 3**, la Granada en el Hex. 16.08, tendrá un Marcador "Humo Desvanecido" y el Marcador "Granada" retirados. El Mortero de 81mm y la Granada de Humo M18, tendrán un Marcador de Humo adicional colocado en los Hex. 15.07 y 14.07 respectivamente.

Al final del **Turno 4**, los "Marcadores de Humo", del "Marcador de Mortero de 81mm" y la "Granada de Humo", estarán hacia el lado "**Humo Desvanecido**".

Comenzando en el **Turno 5**, el Marcador más lejano será retirado.

**81mm Mortar**  
U.S. or German  
Max. Range: NA  
Damage: 4  
Frag: 5  
Crater: 2  
Rubble: 1  
Smoke: 3

**U.S. Hand Grenades**  
Max. Range: 3  
Mk II Frag. M18 Smoke  
3/1 Damage  
4/2 Frag.  
1 Smoke 3

## 19.0 CHEQUEOS DE MORAL, RECUPERACION, CALIDAD DE TROPAS Y MORAL DE HERIDA

En ciertos momentos del juego, los Soldados tienen que hacer varias comprobaciones: Chequeo de Moral (MC), Chequeo de Recuperación (RC), Chequeo de Calidad de Tropa (TQC), Chequeo de Moral de Herida (WMC).

Todos estos Chequeos, se hacen contra el valor TQ de un Soldado. Esto es usualmente modificado por los efectos de las Heridas y el Estado de Moral actual del Soldado. A veces, se debe hacer un TQC sin modificar, o parcialmente modificado. Éstos se mencionan en las secciones pertinentes de las reglas de juego.

MC - Chequeo Moral	
Tira el dado	Efecto
Natural 0	Aumentar la moral 1 Nivel
<= Calidad de la tropa del personaje	Ningun Efecto
> Calidad de la tropa del personaje	Reduce la Moral 1 Nivel
Natural 9	Reduce la Moral 2 Niveles

RC - Chequeo Recuperacion	
Tira el dado	Effect
Natural 0	Aumenta la Moral 2 Niveles (not Berserk)
<= Calidad de la tropa del personaje	Aumenta la Moral 1 Nivel (not Berserk)
> Calidad de la tropa del personaje	Ningun Efecto
Natural 9	Reduce la Moral 1 Nivel

# COMBAT!

TQC - Chequeo de Calidad de Tropa	
También se utiliza para chequeos de carga y granadas	
Tira Dado	Efecto
<= Calidad de la tropa del personaje	Pasa
> Calidad de la tropa del personaje	Falla

WMC - Wound Morale Check	
Tira Dado	Efecto
Natural 0	Ningun Efecto
<= Calidad de la tropa del personaje	Reduce la Moral 1 Nivel
> Calidad de la tropa del personaje	Reduce la Moral 2 Niveles
Natural 9	Reduce la Moral 3 Niveles

## 20.0 ARTILLERIA FUERA DEL MAPA

Los ataques de "Artillería Fuera del Mapa", son generados por Eventos Aleatorios durante el juego y están fuera del control del jugador.

Cuando se genera un ataque de "Artillería Fuera del Mapa", el Evento tendrá los siguientes atributos:

- El tipo de fuego (60mm, 81mm, 105mm, etc.). En este caso, Fuego de Mortero Aliado 81mm.
- El número de ataques para los que se tira. Por cada tirada de ataque, un 1D10 para el número del Hex. inicial y colocar un Marcador "Artillería" del tamaño apropiado en el Hex.
- Por cada ataque, se lanza 1D6 para la dirección y los dados necesarios que especifique el Evento.

La Artillería atacará a todos los Soldados en el Hex.

Nombre Arma	105mm Howitzer
Maximo Rango	U.S. or German
Daño tirada- 5 en hex/2 adyacente	Max. Range: NA
Numero Frag 5 en hex/3 adyacente	Damage: 5/2
Crater tirada 4 en hex/0 adyacente	Frag: 5/3
Rubble tirada 5 en hex/0 adyacente	Crater: 4/-
Marcadores de humo que se colocarán	Rubble: 4/0 Smoke: 4

**Ejemplo:** Arriba se muestra un "Obús de 105 mm.". Su Rango máximo es N/A (no aplicable). Para hacer Daño, recibe 5 tiradas de Ataque dentro del Hex. objetivo y 2 para todos los Hex. adyacentes. El Número "Frag" es 5 en el Hex. objetivo y 3 para los Hex. adyacentes. La clasificación

del Cráter para esta arma es un 4, a menos que explote en un edificio, en cuyo caso se utiliza el valor de "Escombros", que también es un 4. Finalmente, se colocan 4 Marcadores de Humo para esta Arma.

**Nombre Arma:** El nombre del Arma que se está usando.

**Max. Rango:** El alcance máximo en el que se puede usar el Arma. El Alcance no es aplicable a la "Artillería Fuera del Mapa" y está marcado N/A.

**Daño:** Esto especifica el número de Ataques hechos por la Artillería contra cada Soldado dentro del Hex.

**Frag:** Por cada Ataque, con una tirada igual o menor que el número "Frag" es un "acierto". Este número es modificado por la Tabla Orden/Terreno, como en cualquier otro ataque.

**Crater:** Después de completar la tirada de todos los ataques lanza 1D10 - si el resultado es igual o menor que el valor del Cráter, se coloca un Marcador "Cráter" en el Hex. Este Hex., es ahora, "Terreno Cráter". No se hace esta tirada si la Artillería Explosiona en un Hex. de Edificio.

**Escombros:** Si la Artillería Explosiona en un Hex. de Edificio, no tirar para Cráter. En su lugar, se lanza 1D10 y se compara con el "Valor de Escombros". Con una tirada igual o menor, que el "Valor de Escombros" colocar un "Marcador de Escombros" en el Hex. Todos los Soldados del Hex. mueren - reemplázalos por "Marcadores Cadaver".

**Humo:** Este número indica el número de Marcadores de Humo que hay que colocar [ver Regla 18.0].

Algunas Artillerías son lo suficientemente grandes como para afectar a Hex. adyacentes, así como al Hex. objetivo. Hay dos valores para las clasificaciones de: **Daño, Frag, Cráter y Escombros**, separados por una barra:

- El número a la izquierda de la barra especifica los valores que se utilizarán para el Hex. objetivo.
- El número a la derecha de la barra especifica los valores que se utilizarán para cada Hex. adyacente al Hex. objetivo.

**IMPORTANTE:** Cualquier Soldado dentro, o adyacente, a un "OBA" (Off Board Artillery/ Artillería Fuera del Mapa) cuando explosiona, debe hacer un MC, esté herido o no. Si falla, podrá "Ponerse a Cubierto".

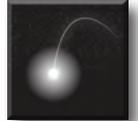
## 21.0 NOCHE E ILUMINACION

Una regla, un evento, en el propio escenario, establece el factor "Noche". La regla o evento, especificará el alcance máximo en el que se puede producir la "Detección y el Disparo" (**Excepción:** véase Iluminación más adelante). También especificará cualquier tipo de Modificador de Detección y Disparo.

**Ejemplo:** Al comienzo del juego lanza 1D6 y añade 2. Este es el Rango Máximo en el que un objetivo puede ser Observado. Hay un -2 adicional, a todas las oportunidades de poder Observar más allá del alcance 2 y todos los Disparos, más allá del alcance 2.

### 21.1 Iluminación

Algunos escenarios permitirán el uso de Bengalas o tendrán fuego "OBA" (Off Board Artillery) como forma de Iluminación.



Los Marcadores de Bengala se especificará como disponible y se asignarán según a la regla del escenario. En otras ocasiones, las Bengalas se disparan con un Evento de azar.

Una Bengala disparada por un Soldado Aliado, es disparada un máximo de 6 hexes. Se requiere una "Orden de Fuego Dirigido". En el Impulso 2, coloca el "Marcador de Bengala" en cualquier Hex., dentro del alcance y lanza dado. El Soldado que disparó la Bengala recibe inmediatamente la Orden "Ponerse a Cubierto".

A menos que en el escenario se especifique lo contrario, las Bengalas Iluminarán los Hex., de un resultado de 1D6 -2.

Girar el "Marcador Bengala" a su cara de "Iluminación" después de haber Iluminado.

Todos los Hex. dentro de un rango de 3 Hex. de un Marcador de Iluminación, cuentan como "Luz Diurna", es decir, no hay ningún modificador de -2, al "Detectar o Disparar", y pueden ser vistos desde cualquier Hex. con LdV desbloqueada.

Al final de cada turno, **DESPUÉS** del turno en el que se Disparó la Bengala, lanzar 1D10. Con una tirada de 8 o 9, se retira el Marcador de Iluminación. Si el Marcador de Iluminación no se retira, se Mueve 1 Hex. en la "Dirección del Marcador de Viento".



### Ejemplo de Artillería Fuera del Mapa [20.0]

Un Ataque del Mortero de 81mm., (mirar en la Tabla de Eventos Aleatorios Aliados, en el Libro de Escenarios).

El jugador lanza 1D6 para ver cuántos "Ataques OBA" se reciben, (por el bien de este ejemplo, se saca un 1).

Se lanza 1D10 y se obtiene un 9. Se Coloca un Marcador "Mortero de 81mm." en el Hex. 12.10.

El Evento especifica 1D6. Por lo tanto, el Jugador lanza 1D6 para la Dirección y 1D6 (distancia específica) para la Distancia.

Supongamos que se saca un "2 para la Dirección y un 3 para la Distancia". Esto significa que el Marcador "Artillería" se colocará en el Hex. 15.09.

El Jugador consulta la "Tabla de Armas" del Mortero de 81mm.

Si el ataque hubiera impactado en un Hex. de Edificio, se lanza 1D10 para comprobar si el Hex. es "Escombros". Sería "Escombros" sacando un 1 o menos.

Si no es un Hex. de Edificio, el Jugador lanza para saber si se forma un Cráter. Necesitará sacar un 2 o menos para que esto ocurra.

Si el Hex. esta ocupado, el Jugador hace 4 tiradas (Valor de Daño), necesitando un 5 o menos, para infligir una Herida. Esta última tirada sería modificada por la Tabla Orden/Terreno del objetivo.

Finalmente se coloca un "Marcador de Humo" en el Hex. 15.09.

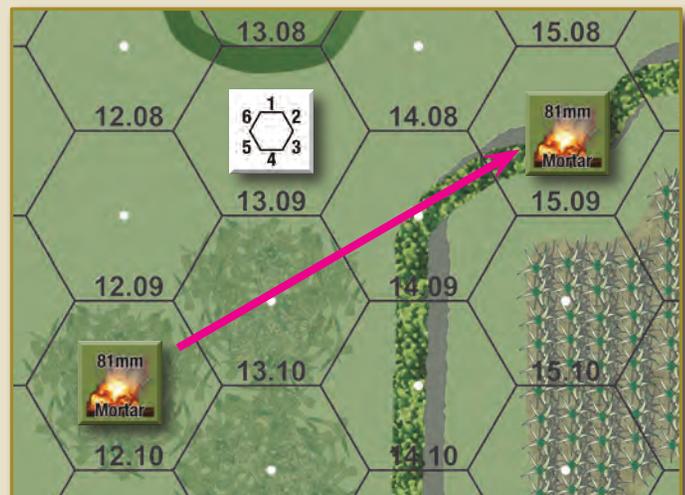


### Aliado 81mm Disparo Mortero

Tirar 1D6 – A continuación, tirar 1D10 tantas veces y colocar un marcador de mortero de 81 mm en cada hexágono en la tirada. Dispersión 1D6.

Roll	Hex #	Roll	Hex #
0	20.07	5	28.07
1	27.11	6	19.14
2	20.14	7	24.13
3	27.16	8	23.06
4	30.12	9	12.10

81mm Mortar U.S. or German	
Max. Range:	NA
Damage:	4
Frag:	5
Crater:	2
Rubble:	1
Smoke:	3



## 22.0 ESCENARIOS Y PUNTOS DE VICTORIA

Todos los escenarios se presentan en un formato similar.

**1. Fecha: Junio de 1944**

Fecha aproximada del escenario

**2. Localización: Francia**

Localización de la Batalla

**3. Mapa: La Granja**

Mapa o Mapas utilizados.

**4. Fuerzas enemigas (Soldados Enemigos que serán colocados en un Recipiente):**

Los Números de cada Soldado Enemigo, de cada uno de los 4 Equipos, que serán colocados en un recipiente al comienzo del juego. Todas las fuerzas enemigas serán sacadas del recipiente.

**5. Configuración (Sacar Soldados Enemigos del Recipiente y colocarlos, boca abajo, en los Hex. siguientes):**

Uno a uno, se van sacando Soldados Enemigos del Recipiente y colocando en los Hex. especificados por el escenario.

**6. Fuerzas Aliadas (Mirar las instrucciones del Setup a continuación):**

Composición de las Fuerzas Aliadas. Para componer los Soldados exactos del Escuadrón, lanzar 1D6 y consultar la Tabla de abajo:

Tirar dado	Squad Members
1	<b>Able:</b> Sgt Taylor, Pvt Cragg, Pvt Brubaker <b>Baker:</b> Pvt Johnson, Pvt Peters, Pvt Miller <b>Charlie:</b> Cpl Thomas, Pvt Butterman, Pvt Walsh, Pvt Stubbs, Pvt Kowalski, Pvt Temple
2	<b>Able:</b> Sgt Mayfield, Pvt O'Connell, Pvt Crowe <b>Baker:</b> Pvt Goldstein, Pvt Donahue, Pvt Woodruff <b>Charlie:</b> Cpl Stinson, Pvt Connor, Pvt Dougless, Pvt Lozano, Pvt Maloney, Pvt Meeks
3	<b>Able:</b> Sgt Taylor, Pvt O'Connell, Pvt Brubaker <b>Baker:</b> Pvt Johnson, Pvt Donahue, Pvt Woodruff <b>Charlie:</b> Cpl Stinson, Pvt Butterman, Pvt Dougless, Pvt Stubbs, Pvt Maloney, Pvt Temple
4	<b>Able:</b> Sgt Mayfield, Pvt O'Connell, Pvt Brubaker <b>Baker:</b> Pvt Goldstein, Pvt Peters, Pvt Miller <b>Charlie:</b> Cpl Thomas, Pvt Connor, Pvt Walsh, Pvt Lozano, Pvt Kowalski, Pvt Meeks
5	<b>Able:</b> Sgt Taylor, Pvt Cragg, Pvt Crowe <b>Baker:</b> Pvt Johnson, Pvt Peters, Pvt Miller <b>Charlie:</b> Cpl Thomas, Pvt Butterman, Pvt Dougless, Pvt Stubbs, Pvt Maloney, Pvt Temple
6	<b>Able:</b> Sgt Mayfield, Pvt Cragg, Pvt Crowe <b>Baker:</b> Pvt Goldstein, Pvt Donahue, Pvt Woodruff <b>Charlie:</b> Cpl Stinson, Pvt Connor, Pvt Walsh, Pvt Lozano, Pvt Kowalski, Pvt Meeks

### Reglas Especiales:

En cada escenario serán especificadas:

1. Tabla de Eventos a usar - las de Ataque Genérico y Defensa, o las específicas para cada escenario.
2. El nivel de alerta predeterminado del Enemigo - En Espera o Alerta.
3. El Nivel de Moral por Defecto del Enemigo - Asustado, Cauteloso, Normal, Audaz o Agresivo.
4. Si el Enemigo está o no, preparado.
5. El Nivel de Moral por Defecto Aliado - Asustado, Cauteloso, Normal, Audaz o Agresivo.
6. El Tamaño de "Mano" Inicial del Jugador.
7. La ubicación de la ficha de la Brújula, y el Hex. hacia el que apunta la flecha "1".
8. Información sobre la configuración de los Soldados.
9. La duración del juego en turnos.

# COMBAT!

## Condiciones de Victoria:

El jugador ganará o perderá puntos de Victoria por ciertas Acciones Especificadas en cada escenario.

Al final del juego, el jugador cuenta sus puntos y los compara con los que especifica el escenario.

### Ejemplo:

15+ *Magnífica Victoria – un elogio por esta acción se ha observado en los 201 archivos del soldado*

12-14 *Buena Victoria*

9-11 *Victoria ajustada*

6-8 *No lo suficientemente bueno*

1-5 *Poco eficiente*

<=0 *Corte Marcial*

## Reglas opcionales:

Muchos escenarios disponen de Reglas Opcionales. Pueden ser elegidas por el Jugador antes de que comience el juego para modificar el escenario. Un jugador puede elegir más de una opción, pero no puede elegir dos opciones que modifiquen las condiciones de victoria.

## INDEX

**Note:** For multiple references, the primary section is in **bold** text. Players are encouraged to use open rows for their unique references.

### A

Action Phase (Sequence of Play, Step 4): **4.0**; 5.1.1; 7.19; 9.1; 12.0

Activate: 2.0

Aggressive—a Morale State: 17.1

Artillery—Off-Board: 20.0

- Smoke: 18.0

### B

Bandages: 16.1

Belt-Fed Weapon Operators: 14.3

Berzerk—a Morale State: 17.2

Blocked LOS: 12.1

Board Edges: 2.0; **9.5**; 22.0

Bold—a Morale State: 17.1

### C

Cautious—a Morale State: 17.1

Character: 2.0

- Friendly: 2.0; **8.1**; 22.0
- Enemy: 2.0; **8.2**

Character Actions during Impulse: **6.0**; 7.04

- **-A** (red 'A'): May not fire
- 0 (any color): May not move
- 1 (black #1): Must move 1 Hex
- 1 (blue #1): May move 1 Hex
- **1** (red #1): May fire weapon
- 2 (black #2): Must move 2 Hexes
- M—Resolve Melee attack: 15.0

Character Status

- Alert/Waiting: 9.1; **9.8**; 9.9
- Enemy Unit becomes Alert: 9.8
- Hidden/Spotted: 8.1; **12.0**
- Known; Unknown: 8.2; **12.0**
- Prepared/Unprepared: 9.7

Charge (C) and Grenade Check (G) by Enemy: 9.6

Cover: 11.0

Crater—Off-Board Artillery: 20.0

- Target Hex/Adjacent Hex: 20.0

### D

D6/D10: 2.0

Damage Roll

- Grenade—Near/Far: 14.2
- Off-Board Artillery—Target Hex/Adjacent Hex: 20.0

Death of Character (KIA): 16.2

Directional Compass: 9.3

Discard Cards: 5.1; **5.1.2**

### E

Enemy Card & Order Phase (Sequence of Play, Step 3): 4.0; **9.0**

End Phase (Sequence of Play, Step 5): **4.0**; 5.1; 7.14;

9.8; 14.2; 18.0

Enemy Movement: 9.0

Event Cards: 5.1.3

### F

Fading Smoke: 18.0

Flow of Cards described: 5.0

Flares: 21.1

Firing Procedures—Friendly and Enemy Characters: 13.0

Frag (Fragmentation)—Grenade: 20.0

Frag—Off-Board Artillery: 20.0

- Target Hex/Adjacent Hex: 20.0

Friendly Discard Cards: 5.1.2

Friendly Card Phase (Sequence of Play, Step 1, a–e): 4.0; **5.0**

Friendly Cards: 5.1

Friendly Card Text: 5.1

Friendly Event Cards: 5.1.3

Friendly Order Cards: 5.1.1

- Orders described: 7.0

- Order Markers described: 6.0

Friendly Order Phase (Sequence of Play, Step 2): 4.0; **7.0**

# COMBAT!

## G

Guards: 17.4

- Smoke Grenades—effect on Guards: 18.0

German Soldat Ranks: 2.0

Grenades: **7.09**; **10.09**; 14.2

- Near/Far Damage Rolls: 7.09; 10.09; **14.2**
- Rifle Grenades: 7.11
- Smoke Grenades: **7.12** 18.0

## H

Height of Terrain: 12.1

## I

Illumination: 21.0

Impulse: 2.0; **4.0**; 5.0

Initiative Cards—Enemy: 9.1

Initiative Value: 2.0; **5.1**

Initiative Track example—Enemy: 9.1

## L

Large Battle: 9.2

Leadership Rating (LDR): 2.0

LDR Range: 2.0

Level of Terrain: 12.1

Line of Sight (LOS): 2.0; **12.0**; 13.0

- Reload: 7.13
- Rifle Grenade: 7.11
- Run & Gun: 7.04
- Search: 7.15
- Smoke Grenade: **7.10**; 18.0
- Sneak: 7.05
- Sprint: 7.07
- Suppressive Fire: 7.03

## M

Medic Character Skill: 7.14; **8.1**

Melee Procedures: 7.08; 7.19; 10.08; 10.13; **15.0**

Morale Check (MC): 2.0; 16.0; 17.0; **19.0**

Morale State: 2.0; **17.0**

Move Orders—Slowest to Fastest: **17.1**; **17.3**

Movement—Enemy

- *see Terrain—Enter non-Open*
- *see Board Edges*
- *see Charge (C) and Grenade (G) Check by Enemy*

## N

Night—Spotting/Firing: 21.0

Normal—a Morale State: 17.1

## O

Order Cards: 5.1.1

Order Markers: 6.0

*see Character Actions during Impulse*

Order Modifiers: 6.0

- A (white 'A') inside black box: All
- n (white number) in black box: Modifies Leadership Rating (LDR)
- A (white 'A') in black box: Character has no LDR
- n (white number) in red box: Modifies Troop Quality (TQ)
- **n** (red number) in white circle: Modifies Weapon Skills
- **A** (red 'A') in white circle: May not fire Weapon
- Black 4/3, 2/3, etc.—Direction for Enemy Movement: 9.0; 10.0

Orders—Differences between Friendly and Enemy: 10.0

Orders—Enemy: 10.0

- Aimed Fire: **10.01**; 13.0
- Charge (C): 9.06; **10.08**; 15.0; 19.0
- Duck Back: **10.13**; 19.0
- Evade: 10.06
- Grenade (G): 10.09
- Hide: 10.16
- Rally: 9.1; **10.17**
- Rapid Fire: **10.02**; 13.0; 14.0
- Reload: **10.13**; 13.5
- Run & Gun: **10.04**; 13.0
- Sneak: 10.05
- Sprint: **10.07**; 11.0
- Suppressive Fire: **10.03**; 13.0

Orders—Friendly: 7.0

- Aimed Fire: **7.01**; 13.0
- Carry/Drag: 7.18
- Charge (C): **7.08**; 15.0
- Covering Fire: 7.03
- Duck Back: 7.19
- Evade: 7.06
- Grenade (G): 7.09
- Hide: **7.16**; 18.0
- Medical Aid: **7.14**; 8.1; 16.1
- Plan: 7.12
- Rally: 9.3; **7.17**; 17.0; 17.3
- Rapid Fire: **7.02**; 13.0; 14.0
- Reload: 7.13
- Rifle Grenade: 7.11
- Run & Gun: 7.04
- Search: 7.15
- Smoke Grenade: **7.10**; 18.0
- Sneak: 7.05
- Sprint: 7.07
- Suppressive Fire: 7.03

## P

Papers Marker: **17.15**; 22.0

Plan Order—Cards generated by a: **5.1**; **7.12**

# COMBAT!

## R

Rally Check (RC): 2.0; **19.0**  
Rate of Fire (ROF): **13.1**; 14.0; 14.1; 14.2  
Rout—a Morale State: **17.3**; 17.4  
• Rout effect on Melee: 17.0  
Rubble Off-Board Artillery: 20.0  
• Target Hex/Adjacent Hex: 20.0  
Rule of 0 (Zero): 2.0

## S

Scenario Layout and Rules: 22.0  
Sequence of Play: **4.0**; 5.0  
Shaken—a Morale State: 17.1  
Size of Terrain: 12.1  
Smoke: 18.0  
Soldat: 2.0  
Spotting Check: 12.0  
Squad: 2.0  
Surrender: 17.4

## T

Team: 2.0  
• U.S.—Able, Baker and Charlie: 8.1  
• German—Red, Blue, White and Yellow: 8.2  
Terrain  
• Building: 11.02  
• Crater (Rough Terrain): 11.15  
• Depression: 11.08  
• Field: 11.12  
• Foxhole: 11.13  
• Hedgerow (Rough Terrain): 11.05  
• Logs: 11.11  
• Long Grass: 11.07

- Marsh (Rough Terrain): 11.04
- Orchard: 11.10
- Rocks (Rough Terrain): 11.01
- Rubble (Rough Terrain): 11.14
- Stream (Rough Terrain): 11.09
- Trees: 11.03
- Wall (Rough Terrain): 11.06

Terrain—Enter non-Open: **9.4**; 11.0, 12.0, 19.0  
Tough Character Skill: **8.1**; 16.0  
Troop Quality Check (TQC): 2.0, **19.0**  
• *see Rule of Zero (0)*  
Troop Quality: 2.0; **17.1**

## V

Victory Conditions: 22.0

## W

Weapons—description and example: 14.0  
• Belt-Fed Weapon: 14.3  
• Grenades: 14.2  
• Range: 13.0; **14.0**  
• Slow and Heavy Weapons: 14.1  
Weapon Skills (WS): 2.0  
• Character Weapon Skills: **8.1**; **8.2**; 13.0  
• *see Rule of Zero (0)*  
Wound: 2.0; **16.0**  
• Close Call—Morale Check: 16.0  
• Light Wound—Wound Morale Check (WMC): 16.0  
• Bad Wound—WMC: 16.0  
• KIA: 16.0; **16.2**  
Wound Morale Check (WMC): 2.0; 16.0; **19.0**

**NOTA: Traducción "casera". Pido perdón por los errores, que seguro los hay (mi nivel de inglés es 0.1).**

**Las Erratas no están corregidas en esta traducción.**

**Esta traducción puede ser modificada por cualquier persona con el propósito de mejorarla.**

**Que disfrutéis el juego.**

**Traducido: Castrol (Usuario LBSK)**

**Maquetado: Winwly (Usuario LBSK)**