

Manual del Juego

Generado: 11/01/2026 09:14

Índice

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

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

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

1. Selección del tipo de terreno

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

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

2. Elementos de escenografía

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

Elementos de escenografía

Llanura

Elemento de escenografía	Sector de Campo	Sector de Campo	Sector de Pueblo	Sector de Río
Bosque	0-0	0-0	0-0	0-1
Carretera	0-1	0-1	1-2	1-2
Ciudad (12-15 casas)	0-0	0-0	0-0	0-0
Elevaciones nivel 0	0-1	0-1	0-0	0-0
Elevaciones nivel 1	0-0	0-0	0-0	0-0
Elevaciones nivel 2	0-0	0-0	0-0	0-0
Línea de arbustos (5)	1-2	1-2	1-2	1-3
Muro	0-2	0-2	2-4	0-0
Poblado (2-4 casas)	0-0	0-0	0-1	0-0
Río	0-0	0-0	0-0	0-1
Sembrado	1-2	1-2	1-2	0-0
Zona de arbustos (5)	0-2	0-2	0-2	1-3

Colina

Elemento de escenografía	Terreno Abrupto	Terreno Abrupto	Sector de Pueblo	Sector de Bosque
Bosque	0-0	0-0	0-2	1-2
Carretera	0-1	0-1	1-2	0-1
Ciudad (12-15 casas)	0-0	0-0	0-0	0-0

Elevaciones nivel 0	1-2	1-2	0-1	0-2
Elevaciones nivel 1	0-1	0-1	0-0	1-1
Elevaciones nivel 2	0-0	0-0	0-0	0-1
Línea de arbustos (5)	0-2	1-3	0-2	0-2
Muro	0-0	0-0	0-3	0-2
Poblado (2-4 casas)	0-0	0-0	0-1	0-0
Río	0-0	0-0	0-0	0-0
Sembrado	0-0	0-0	0-2	0-0
Zona de arbustos (5)	1-2	1-3	0-0	0-3

Bosque

Elemento de escenografía	Sector de Bosque	Sector de Bosque	Sector de Bosque	Sector de Pueblo
Bosque	1-2	1-2	1-2	1-2
Carretera	0-1	0-1	0-1	1-2
Ciudad (12-15 casas)	0-0	0-0	0-0	0-0
Elevaciones nivel 0	0-0	0-0	0-0	0-2
Elevaciones nivel 1	0-0	0-0	0-0	0-0
Elevaciones nivel 2	0-0	0-0	0-0	0-0
Línea de arbustos (5)	0-2	0-2	0-2	1-2
Muro	0-0	0-0	0-0	0-2
Poblado (2-4 casas)	0-0	0-0	0-0	0-1
Río	0-0	0-0	0-0	0-0
Sembrado	0-0	0-0	0-0	0-2
Zona de arbustos (5)	1-2	1-2	1-2	2-3

3. Distribución de elementos según el tipo de terreno

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

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

4. Procedimiento de colocación de elementos

La creación del escenario se desarrolla en los siguientes pasos:

1. **Determinación del terreno:** se selecciona el tipo de terreno (llanura, colinas, costa, ciudad o bosque), lo que fija la lista y cantidad de elementos disponibles.

2. **Elección y colocación de elementos:**

- El campo de batalla se divide en 4 sectores, cada uno con su propia lista de elementos disponibles.
- El jugador atacante rellenará los sectores 1 y 3, el jugador defensor los sectores 2 y 4.
- Cada terreno tiene 4 tipos de escenografías, cada uno solo se puede colocar una única vez.
- Para llenar un sector el jugador que va a colocar el sector lanza 1d6 por cada tipo de escenografía. El tipo de escenografía con el número más bajo se coloca primero en el sector 1, en segundo más bajo en el 2 y así sucesivamente. En caso de empate el jugador que va a colocar escoge entre los tipos de escenografía con el mismo número.
- El jugador que coloca el sector elige la cantidad de elementos de escenografía que se van a colocar, de entre los rangos indicados en la tabla de terrenos para ese tipo de escenografía y coloca todos excepto el último que será colocado por el jugador rival.
- Una vez colocado todo el campo de batalla el jugador defensor coloca los tres objetivos en los sectores 2, 3 y 4 donde considere oportuno.

3. Cuando se hayan colocado todos los elementos posibles, concluye la creación del escenario.

5. Restricciones

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

6. Impacto de la escenografía en la partida

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

Efectos de escenografía

Terreno	Descripción
Río	Sólo lo cruza la infantería con una acción completa y terminando adyacente a la otra orilla; los vehículos sólo pueden cruzarlo por puente.
Poblado	Proporciona cobertura y ocultación contra armas ligeras; no protege de artillería salvo que tenga sótano.
Ciudad	Proporciona cobertura y ocultación contra armas ligeras; no protege de artillería salvo que tenga sótano.

Carretera	Aumenta el movimiento de los vehículos de motor en +10 cm; los vehículos con Movimiento en Carretera obtienen +15 cm en total.
Bosque	Concede ocultación; limita la línea de visión a 10 cm si la unidad está completamente dentro; los vehículos pueden atascarse.
Sembrado	Concede ocultación a la infantería.
Elevación nivel 0	Concede ocultación y cobertura frente al fuego directo de enemigos a la misma altura o más bajos; protege frente a fuego indirecto de unidades situadas más bajas.
Elevación nivel 1	Concede ocultación y cobertura frente al fuego directo de enemigos a la misma altura o más bajos; protege frente a fuego indirecto de unidades situadas más bajas.
Elevación nivel 2	Concede ocultación y cobertura frente al fuego directo de enemigos a la misma altura o más bajos; protege frente a fuego indirecto de unidades situadas más bajas.
Línea de arbustos	Se comporta como el borde de un bosque; concede ocultación y limita la línea de visión a 10 cm.
Zona de arbustos	Se comporta como el borde de un bosque; concede ocultación y limita la línea de visión a 10 cm.
Muro	Concede ocultación y cobertura contra armas ligeras a las unidades apostadas en él.

SECCIÓN II: Costes, listas y estadísticas

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

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

Puntos base por tamaño de partida

Tamano Atacante Defensor

Pequeña	1200	800
Mediana	2250	1500
Grande	4500	3000

Efectos de la calidad

Calidad Acciones Prolongadas Moral Tirada de Desempeño

Verdes	+1 Turno	8	Ventaja -1
Regulares	-	10	Sin ventaja
Veteranos	-1 Turno	12	Ventaja +1
Élite	-1 Turno	12	Ventaja +2

Modificador de coste por calidad

Calidad Modificador coste porcentual

Verdes	-20
Veteranos	30
Élite	45

Mejoras Nacionales

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

Infantería Nacional

Nombre	Coste	Reglas	Tipo	FA FA FA P P P D B B B I	Movimiento
			C M L C M L F L T		

Sección Milicia de la Falange	70	Combate Callejero, Indisciplinados, Fanático, Granadas de Mano	inf	4	3	2	1	1	1	0	-	-	5	15
Sección Milicias Requetés	80	Asalto(1), Fanático, Moral Férrea, LMG(1)	inf	5	4	2	2	2	1	0	-	-	5	15
Sección Cazadores de Montaña	100	Tirador Selecto, LMG(2)	inf	6	4	2	2	2	1	0	-	-	6	15
Sección de Zapadores	110	Palas reglamentarias, Herramientas de Excavación, Explosivos, Cavar(2)	inf	4	3	2	1	1	1	0	-	-	4	15
Sección de Zapadores (bien equipada)	125	Palas reglamentarias, Herramientas de Excavación, Explosivos, LMG(1), Lanzallamas, Granadas de Mano, Casco, Cavar(2)	inf	7	4	2	6	2	1	0	-	-	4	15
Sección Infantería de Línea	75	LMG(1), Granadas de Mano	inf	5	4	2	2	2	1	0	-	-	5	15
Sección Infantería de Línea (bien equipada)	90	LMG(1), Casco, Granadas de Mano, Palas reglamentarias, Cavar(2)	inf	5	4	2	2	2	1	0	-	-	5	15
Sección de Reconocimiento	80	Reconocimiento, Granadas de Mano	inf	4	3	2	1	1	1	0	-	-	6	15
Sección de Regulares	100	Asalto(2), Terror, Granadas de Mano, LMG(1)	inf	5	4	2	2	2	1	0	-	-	5	15
Sección de la Legión	105	Fanático, Asalto(1), Granadas de Mano, LMG(1)	inf	5	4	2	2	2	1	0	-	-	5	15
Sección Guardia Civil	110	LMG(1), Subfusiles(1), Tirador Selecto, Granadas de Mano	inf	6	4	2	2	2	1	0	-	-	6	15
Escuadrón de Caballería	85	Reconocimiento, Caballería, LMG(1), Carga	inf	5	4	2	2	2	1	0	-	-	6	15
Sección de Camisas Negras	80	Indisciplinados, Fanático, LMG(1)	inf	5	4	2	2	2	1	0	-	-	4	15
Sección regulares Italianos	90	LMG(2), Casco	inf	6	4	2	2	2	1	0	-	-	4	15
Oficial	60	Líder(2)	Ind	1	-	-	0	0	0	-1	-	-	3	15
Ametralladora Media	45	Facilmente Transportable, Impreciso	Ind	4	4	3	3	3	2	-1	-	-	3	10
Observador Artillería	35	Observar(2)	Ind	1	-	-	0	0	0	-1	-	-	3	15
Francotirador	30	Tirador Selecto, Ocultación	Ind	0	1	1	0	0	0	-1	-	-	6	15

Armas anticarro Nacionales

Nombre	Tipo	PC	D	I
Granadas de mano	Anti-Tanque	6	1	3
Bomba de gasolina	Anti-Tanque	12	4	2
Explosivos	Anti-Tanque	18	3	1

Vehículos ligeros Nacionales

Nombre	Tipo	FA C	FA M	FA L	P C	P M	P L	D F	B F	B L	B T	Estructura I	Coste	Reglas	Movimiento
Bilbao M-32	Blindado ligero civil	3	3	3	3	3	2	-1	5	4	3	3	4 70	Transporte Pequeño, Troneras, Reconocimiento, Impreciso	25/40
Hispano Suiza 45mm	Blindado ligero civil	2	2	1	9/3	8/3	7/3	2/1	4	4	3	3	3 125	Lento, Transporte, HE, AP	20/35
Tiznao	Blindado ligero civil	-	-	-	-	-	-	-	5	4	3	3	3 20	Lento, Transporte, Troneras	20/35
Tractor Blindado LMG	Tractor	3	3	3	3	3	2	-1	5	4	3	3	2 55	Impreciso	15/30

Antiaéreos Nacionales

Nombre	Tipo	FAC	FAM	FAL	PC	PM	PL	D	BF	BL	BT	I	Coste	Reglas	Movimiento
2 cm Flak 30	Cañón antiaéreo	4	3	2	5/1	4/1	3/1	0/0	-	-	-	4 70	AP, Transportable, HE	5	
20/65 Breda Mod. 35	Cañón antiaéreo	4	3	2	7/1	5/1	4/1	0/0	-	-	-	3 80	AP, HE, Transportable, Despliegue(2)	5	
7,5 cm Flak L/60	Cañón antiaéreo	2	1	1	7	7	7	1	-	-	-	3 130	Pesada, HE, Despliegue(3)	0	
8,8 cm Flak 18	Cañón antiaéreo	2	1	1	9	9	9	1	-	-	-	2 160	Pesada, HE, Despliegue(3)	0	

Cañones antitanque Nacionales

Nombre	Tipo	FAC	FAM	FAL	PC	PM	PL	D	BF	BL	BT	I	Coste	Reglas	Movimiento
37mm TRP (Puteaux)	Cañon Ligero	3	1	-1	6/2	4/2	3/2	1/1	-	-	-	3 50	Facilmente Transportable,AP,HE	5	
3,7 cm Pak 35/36	Cañon Ligero	2	2	1	9/2	8/2	7/2	1/1	-	-	-	4 70	Transportable,AP,HE	5	
Cannone da 65/17mm	Cañon Ligero	2	1	0	9/4	7/4	5/4	2/3	-	-	-	3 65	Dispersión Variable,Parcialmente Transportable,AP,HE	5	

Carros de combate Nacionales

Nombre	Tipo	FA C	FA M	FA L	P C	P M	P L	D	B F	B L	B T	Estructura I	Coste	Reglas	Movimiento
CV-33/35 "L3"	Tanqueta	3	3	3	3	3	2	-1	5	5	4	3	4 60	Maniobrable, Movimiento Rápido, Bajo Perfil, Impreciso	25/35
CV-33/35 "Lf"	Tanqueta	5	3	3	3/7	3	2	-1/1	5	5	4	3	4 85	Maniobrable, Movimiento Rápido, Bajo Perfil, Impreciso, AP, Lanzallamas	25/35
Panzer I Ausf A/B	Tanqueta	3	3	3	3	3	3	-1	6	6	5	4	2 75	Maniobrable	20/30
Panzer I Breda	Tanque Ligero	3	3	2	8/1	7/1	6/1	0/0	6	6	5	4	1 120	AP, Lento, HE	15/25
Renault FT-17 (37mm)	Tanque Ligero	1	0	-1	6/2	4/2	3/2	1/1	8	6	6	4	1 105	AP, Muy Lento, HE	10/20
T-26 B (capturado)	Tanque Ligero	2	2	1	9/3	8/3	7/3	1/2	8	7	6	4	2 155	AP, HE	20/30

Artillería Nacional

Nombre	Tipo	FAC	FAM	FAL	PC	PM	PL	D	BF	BL	BT	I	Coste	Reglas	Movimiento
Mortero Valero M-32 50mm	Mortero Ligero	-	-	-	2	2	2	1	-	-	-	0 50	Dispersión Variable Limitada,Tiro Parabólico,Fácilmente Transportable,HE,Bombardeo(3),Munición(3)	15	
Mortero Valero M-33 81mm	Mortero Medio	-	-	-	3	3	3	3	-	-	-	0 85	Dispersión Variable,Tiro Parabólico, Fácilmente Transportable,HE,Bombardeo(4),Munición(2)	5	
Schneider 70/16 modelo 1908 de montaña	Artillería Ligera	2	1	0	4	4	4	1	-	-	-	0 75	Dispersión Variable,HE,Bombardeo(2), Parcialmente Transportable,Munición(2)	5	
Schneider 75mm 1900	Artillería Ligera	2	1	1	5	5	5	3	-	-	-	0 85	Dispersión Constante,HE,Bombardeo(4), Parcialmente Transportable,Munición(2)	5	
Krupp FK 96 n.A. 77mm	Artillería Ligera	2	1	0	5	5	5	3	-	-	-	1 75	Dispersión Constante,Parcialmente Transportable,HE,Bombardeo(3),Munición(2)	5	
Schneider 105/11 105mm	Artillería Media	2	1	0	6	6	6	3	-	-	-	0 105	Dispersión Variable,Tiro de Alto Ángulo,HE,Bombardeo(3),Munición(2)	0	
Vickers 105/22 105mm	Artillería Media	2	1	0	6	6	6	5	-	-	-	0 110	Dispersión Constante,HE,Bombardeo(3),Munición(2)	0	
Schneider 155/17 155mm	Artillería Pesada	1	0	-1	7	7	7	8	-	-	-	0 140	Dispersión Reducida,HE,Bombardeo(3),Munición(2)	0	
Škoda 149/12 149mm	Artillería Pesada	1	0	-1	7	7	7	7	-	-	-	0 135	Dispersión Constante,Tiro de Alto Ángulo,HE,Bombardeo(3),Munición(2)	0	

Aviones Nacionales

Nombre	Tipo	FA C	FA M	FA L	P C	P M	P L	D	B F	B L	B T	I	Coste	Reglas
Fiat CR.32	Caza	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	3 25	Superioridad Aérea(2), Defensa Aérea(1)	
Heinkel He 51	Caza	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2 30	Superioridad Aérea(2), Defensa Aérea(2)	
Me-109	Caza	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	3 40	Superioridad Aérea(4), Defensa Aérea(4)	
Junkers Ju 52/3m (bomber)	Bombardero pesado	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1 60		
Heinkel He 111E	Bombardero pesado	5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1 70	Defensa Aérea(1)	

Savoia-Marchetti SM.79 Bombardero medio 4 — — — — — 2 65 Defensa Aérea(1)

Transportes Nacionales

Nombre	Tipo	FA C	FA M	FA L	P C	P M	P L	D	B F	B L	B T	Estructura I	Coste	Reglas	Movimiento
Camión	Automovil	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	0 10	Transporte	30/50
Camión Grande	Automovil	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	0 15	Transporte Ampliado	30/50
Carro	Transporte Hipomovil	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0 5	Transporte	15/15
Tractor	Tractor	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	0 10	Transporte	15/15

Mejoras Republicanas

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

Infantería Republicana

Nombre	Coste	Reglas	Tipo	FA C	FA M	FA L	P C	P M	P L	D	B F	B L	B T	I	Movimiento
				inf	4	3	2	1	1	1	0	-	-	3	15
Sección Milicia CNT	70	Fanático, Indisciplinados, Bombas de Gasolina, Combate Callejero	inf	4	3	2	1	1	1	0	-	-	-	3	15
Sección Milicia POUM	60	Fanático, Moral Férrea	inf	4	3	2	1	1	1	0	-	-	-	3	15
Sección Milicia PCE/PSUC	80	LMG(1), Comisario, Granadas de Mano	inf	5	4	2	2	2	1	0	-	-	-	3	15
Sección del Quinto Regimiento	85	LMG(1), Comisario, Granadas de Mano	inf	5	4	2	2	2	1	0	-	-	-	4	15
Sección del Quinto Regimiento (bien equipada)	100	LMG(1), Subfusiles(1), Moral Férrea, Comisario, Granadas de Mano, Casco, Palas improvisadas, Cavar(3)	inf	6	4	2	2	2	1	0	-	-	-	4	15
Sección Milicia UGT/PSOE	60	Granadas de Mano	inf	4	3	2	1	1	1	0	-	-	-	3	15
Sección de Brigadas Internacionales	100	LMG(2), Subfusiles(1), Comisario, Casco	inf	7	4	2	2	2	1	0	-	-	-	4	15
Sección de Guardias de Asalto	110	LMG(2), Subfusiles(2), Granadas de Mano	inf	8	4	1	2	2	1	0	-	-	-	5	15
Sección de Carabineros	90	LMG(1), Tirador Selecto, Casco, Granadas de Mano	inf	5	4	2	2	2	1	0	-	-	-	5	15
Sección de Gudaris	65	Indisciplinados, Fanático, Explosivos, Granadas de Mano	inf	4	3	2	1	1	1	0	-	-	-	3	15
Sección de Zapadores	115	Palas reglamentarias, Herramientas de Excavación, Explosivos, Cavar(2)	inf	4	3	2	1	1	1	0	-	-	-	3	15
Sección de Reconocimiento	85	Reconocimiento, Granadas de Mano, Palas improvisadas, Cavar(3)	inf	4	3	2	1	1	1	0	-	-	-	5	15
Escuadrón de Caballería	85	Caballería, Reconocimiento	inf	4	3	2	1	1	1	0	-	-	-	5	15
Sección Infantería de Línea	75	LMG(1)	inf	5	4	2	2	2	1	0	-	-	-	4	15
Sección Infantería de Línea (bien equipada)	85	LMG(1), Casco, Palas reglamentarias, Cavar(2)	inf	5	4	2	2	2	1	0	-	-	-	4	15
Oficial	40	Líder(3)	Ind	1	-	-	1	1	1	-1	-	-	-	3	15
Observador Artillería	35	Observar(2)	Ind	1	-	-	1	1	1	-1	-	-	-	3	15
Ametralladora Media	45	Transportable, Impreciso	Ind	4	4	3	3	3	2	-1	-	-	-	3	10
Ametralladora Media (AP)	55	Facilmente Transportable, Impreciso	Ind	4	4	3	4	4	3	-1	-	-	-	3	10
Comisario	25	Disciplina	Ind	1	-	-	1	1	1	-1	-	-	-	3	15

Armas anticarro Republicanas

Nombre	Tipo	PC	D	I
Granadas de mano	Anti-Tanque	6	1	3
Bomba de gasolina	Anti-Tanque	12	4	2
Explosivos	Anti-Tanque	18	3	1

Vehículos ligeros Republicanos

Nombre	Tipo	FA	FA	FA	P	P	P	D	B	B	B	Estructura I	Coste	Reglas	Movimiento
		C	M	L	C	M	L	F	L	T					
BA-6	Blindado ligero	2	2	1	7/3	6/3	5/3	2/1	5	5	4	3	3 165	AP,HE	25/40
FAI	Blindado ligero	3	3	3	3	3	2	-1	4	4	3	3	4 75	Movimiento Rápido, Reconocimiento, Impreciso	30/45
UNL-35	Blindado ligero civil	3	3	3	4	4	3	-1	6	5	4	3	3 70	Reconocimiento, Impreciso	25/40
Chevrolet AAC-37	Blindado ligero civil	1	0	-1	6/1	4/1	3/1	1/1	5	4	3	3	4 90	AP, HE	20/35
Bilbao M-32	Blindado ligero civil	3	3	3	3	3	2	-1	4	3	3	3	4 70	Transporte Pequeño, Reconocimiento, Impreciso	20/35
Tiznao LMG	Blindado ligero civil	3	3	3	3	3	2	-1	4	4	3	3	3 60	Lento, Transporte, Troneras, Impreciso	20/35
Tiznao 37mm	Blindado ligero civil	1	0	-1	7/2	5/2	3/2	1/1	4	4	3	3	3 80	Transporte Pequeño, Movimiento Rápido	30/45
Hispano Suiza 45mm	Blindado ligero civil	2	2	1	9/3	8/3	7/3	2/1	4	4	3	3	3 155	Transporte Pequeño, Lento, HE, AP	20/35
Hispano Suiza LMG	Blindado ligero civil	3	3	3	3	3	2	-1	4	4	3	3	3 55	Transporte Ampliado, Lento, Impreciso	20/35
Tiznao Pesado	Blindado ligero civil	-	-	-	-	-	-	-	11	6	5	3	3 80	Muy Lento, Transporte, Troneras, Poco Fiable	15/30
Tiznao	Blindado ligero civil	-	-	-	-	-	-	-	4	3	2	3	3 20	Lento, Transporte, Troneras	20/35
Naval-Somua	Blindado ligero civil	3	3	3	3	3	2	-1	4	3	3	3	3 65	Lento, Transporte Ampliado, Troneras, Impreciso	20/35

Antiaéreos Republicanos

Nombre	Tipo	FAC	FAM	FAL	PC	PM	PL	D	BF	BL	BT	I	Coste	Reglas	Movimiento
2 cm Oerlikon	Cañón antiaereo	4	3	2	3	2	1	0	-	-	-	3 60	HE, Transportable, Despliegue(2)	5	
4 cm Bofors L/60	Cañón antiaereo	3	2	1	7/1	6/1	5/1	1/1	-	-	-	2 120	AP, HE, Despliegue(2)	0	
76,2mm 3-K	Cañón antiaereo	2	1	0	8	8	8	1				2 140	AP, HE, Despliegue(3)	0	

Cañones antitanque Republicanos

Nombre	Tipo	FAC	FAM	FAL	PC	PM	PL	D	BF	BL	BT	I	Coste	Reglas	Movimiento
37mm TRP (Puteaux)	Cañón Ligero	3	1	-1	6/2	4/2	3/2	1/1	-	-	-	3 50	Facilmente Transportable, AP, HE	5	
45mm M-32 (19-K)	Cañón Ligero	2	2	1	9/3	8/3	7/3	2/2	-	-	-	3 75	Parcialmente Transportable, AP, HE	5	

Carros de combate Republicanos

Nombre	Tipo	FA	FA	FA	P	P	P	D	B	B	B	Estructura I	Coste	Reglas	Movimiento
		C	M	L	C	M	L	F	L	T					
T-26 B	Tanque Ligero	2	2	1	9/3	8/3	7/3	1/2	8	7	6	4	1 155	AP,HE	20/30
BT-5	Tanque Ligero	2	2	1	7/3	6/3	5/3	1/2	8	7	6	4	2 160	AP, Maniobrable, Movimiento Rápido, HE	25/35
Renault FT-17 (37mm)	Tanque Ligero	1	0	-1	7/2	5/2	3/2	1/1	9	6	6	4	1 105	AP, Muy Lento, HE	10/20
Renault FT-17 LMG	Tanque Ligero	3	3	3	3	3	2	-1	9	6	6	4	1 70	AP, Muy Lento, HE	10/20
Trubia Naval	Tanqueta	3	3	3	3	3	2	-1	10	4	4	4	1 70	Impreciso, Poco Fiable	20/30
Trubia Naval	Tanqueta	2	2	1	9/2	8/2	7/2	1/2	9	4	4	4	1 125	AP, HE, Poco Fiable	20/20

Unidad Táctica Tanque 4 4 1 9/10 0/3 7/10 1/2 9 4 4 4 100 Artillería, Fuerza Táctica 20/50

45mm Ligero

Artillería Republicana

Nombre	Tipo	FAC	FAM	FAL	PC	PM	PL	D	BF	BL	BT	I	Coste	Reglas	Movimiento
Mortero Valero M-32 50mm	Mortero Ligero	-	-	-	2	2	2	1	-	-	-	0	50	Fácilmente Transportable, Dispensión Variable Limitada, Tiro Parabólico, HE, Bombardeo(3), Munición(3)	15
Mortero Valero M-33 81mm	Mortero Medio	-	-	-	3	3	3	3	-	-	-	0	85	Fácilmente Transportable, Dispensión Variable, Tiro Parabólico, HE, Bombardeo(4), Munición(2)	5
Schneider 70/16 modelo 1908 de montaña	Artillería Ligera	2	1	0	4	4	4	1	-	-	-	0	75	Dispensión Variable, HE, Bombardeo(2), Parcialmente Transportable, Munición(2)	5
Schneider 75mm 1900	Artillería Ligera	2	1	1	5	5	5	3	-	-	-	0	85	Dispensión Constante, HE, Bombardeo(4), Parcialmente Transportable, Munición(2)	5
Putilov M-1902/30 76mm	Artillería Ligera	2	1	0	5	5	5	3	-	-	-	0	85	Dispensión Constante, Parcialmente Transportable, Tiro de Alto Ángulo, Bombardeo(3), Munición(2)	5
Schneider 105/11 105mm	Artillería Media	2	1	0	6	6	6	3	-	-	-	0	100	Dispensión Variable, Tiro de Alto Ángulo, HE, Bombardeo(3), Munición(2)	0
Vickers 105/22 105mm	Artillería Media	2	1	0	6	6	6	5	-	-	-	0	110	Dispensión Constante, HE, Bombardeo(3), Munición(2)	0
107 mm M1910/30	Artillería Media	2	1	1	7	7	7	5	-	-	-	0	115	Dispensión Variable, HE, Bombardeo(3), Munición(2)	0
114 mm QF 4.5"	Artillería Media	2	1	0	6	6	6	5	-	-	-	0	115	Dispensión Variable, Tiro de Alto Ángulo, HE, Bombardeo(3), Munición(2)	0
Schneider 155/17 155mm	Artillería Pesada	1	0	-1	7	7	7	7	-	-	-	0	140	Dispensión Reducida, HE, Bombardeo(3), Munición(2)	0

Aviones Republicanos

Nombre	Tipo	FA C	FA M	FA L	P C	P M	P L	D	B F	B L	B T	I	Coste	Reglas
Ni-52	Caza	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	25	Superioridad Aérea(1), Defensa Aérea(2)
Polikarpov I-15 "Chato"	Caza	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	30	Superioridad Aérea(2), Defensa Aérea(2)
Polikarpov I-16 "Mosca"	Caza	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	40	Superioridad Aérea(3), Defensa Aérea(3)
Tupolev SB-2	Bombardero medio	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	50	
Polikarpov R-Z "Natacha"	Bombardero ligero	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	45	Defensa Aérea(1)

Transportes Republicanos

Nombre	Tipo	FA C	FA M	FA L	P C	P M	P L	D	B F	B L	B T	Estructura	I Coste	Reglas	Movimiento
Camión	Automovil	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	0	10	Transporte
Camión Grande	Automovil	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	0	15	Transporte Ampliado
Carro	Transporte Hipomovil	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	5	Transporte
Tractor	Tractor	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	0	10	Transporte

SECCIÓN III: Reglas especiales

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

Reglas especiales

Nombre	Descripción	Type	Level	MaxLevel	QualityModifiers
Movimiento Rápido	Esta unidad suma 5cm a su movimiento base.				

Lento	Esta unidad resta 5cm a su movimiento base.
Muy Lento	Esta unidad resta 10cm a su movimiento base.
Poco Fiable	Esta unidad se puede atascar en campo abierto, siempre que se mueva fuera de una carretera o una ciudad debe hacer una tirada de atasco.
Maniobrable	Este blindado puede ejecutar giros de 90º como si fuera un vehículo ligero.
Transportable	Este arma puede ser remolcada por su tripulación sin ayuda de un vehículo por cualquier terreno. No obstante está sujeto a las reglas de atasco de los vehículos. La distancia de movimiento será 5cm.
Parcialmente Transportable	Este arma puede ser remolcada por su tripulación, pero solo si se encuentra en terreno despejado. Además está sujeta a las reglas de atasco de los vehículos. La distancia de movimiento será 5cm.
Fácilmente Transportable	Este arma es poco pesada y se puede desmontar y transportar fácilmente por la tripulación. La distancia de movimiento será 15cm. No obstante se necesita un turno completo para volver a montar el arma por lo que no puede disparar inmediatamente después de mover.
Pesada	Este arma es muy pesada y solo se puede transportar por un tractor de artillería.
Despliegue(X)	Este arma es compleja de desplegar y requiere una acción prolongada para completar su despliegue. Hasta que no se complete esta acción prolongada no podrá utilizarse.
Caballería	Estas tropas vienen con caballos incorporados. Pueden luchar montados o desmontar y combatir a pie. Su movilidad a caballo será la de un blindado.
Líder(X)	Este oficial puede eliminar el estado de Panicked de una unidad resolviendo una acción prolongada de reagrupamiento. Además las tropas bajo coherencia de mando stacking de este oficial recuperan un punto de moral al final del turno. Una unidad solo puede
	Ascendent 3 {"Green":1,"Regular":0,"Veteran":-1,"Elite":0}

	recuperar un punto de moral por turno por esta vía.		
Fanático	Las tropas fanáticas recuperan un punto de moral automáticamente al final del turno. Este punto de moral es acumulable con otras formas de recuperación. Además en lugar del penalizado de -2 cuando reciben fuego solo reciben un penalizador de -1.		
Disciplina	Este oficial otorga el rasgo de fanacito a las unidades en su área de mando.		
Moral Férrea	Esta unidad ignora a las unidades aliadas que entren en pánico.		
Terror	Estas tropas inspiran terror en sus enemigos debido a su fama de brutalidad extrema. Todas las tropas que sean atacadas por ellas sufren un penalizador de -1 a la moral durante ese turno. No es acumulable con otras tropas que tengan esta misma habilidad.		
Indisciplinados	Esta unidad pierde 3 puntos de moral en lugar de 1 cuando ve a una unidad aliada entrar en pánico.		
Comisario	Las unidades que tengan la regla Comisario pueden beneficiarse de la regla Disciplina si están en coherencia de mando de un oficial con esta regla.		
Observar(X)	Esta unidad tiene los conocimientos y el equipo para hacer cálculos trigonométricos avanzados. Puede realizar un bombardeo oculto saltándose la salva de aproximación como se indica en la sección X. Si desea hacer una salva de aproximación restará automáticamente 1 al contador de acciones restantes para completar el bombardeo.	stacking	Descendent 3
Fuego de Apoyo	Esta arma puede disparar en apoyo de un pelotón de infantería sumando su FA al de este, siempre que el blanco al que se dispara esté en línea de visión y dentro de su alcance.		{"Green":1,"Regular":0,"Veteran":-1,"Elite":0}
	Esta pieza dispara gran cantidad de cohetes en un breve periodo de tiempo. Cuando		

Disparo Rápido	bombardea realiza dos bombardeos en un solo turno. Luego debe dar por finalizado el bombardeo ya que el proceso de recarga es lento y elaborado.
Tiro Parabólico	Esta pieza dispara con un muy alto ángulo de disparo lo que reduce la efectividad de las posiciones excavadas. La cobertura de las posiciones excavadas, las casas, los muros y las colinas se reduce a 1
Tiro de Alto Ángulo	Esta pieza dispara con un alto ángulo de disparo, lo que reduce la efectividad de las colinas. La cobertura de las colinas se reduce a 1
Dispersión Variable Limitada	Esta pieza utiliza las mismas distancias de alcance de las armas pesadas dispersándose 2d a distancia corta, 3d a distancia media y 4d a distancia larga (todos los morteros ligeros).
Dispersión Variable	Esta pieza se dispersa 2d si está en la misma zona que el blanco y 4d si está a 1 zona de distancia (morteros medios y pesados, cañones cortos). Cuando está en mesa se considera que por debajo de 80cm está a distancia corta y más allá de 80cm a distancia media
Dispersión Constante	Esta pieza se dispersa 3d hasta un máximo de 3 zonas de distancia (artillería ligera y media). Cuando está en mesa se considera que está a distancia corta y a una zona de distancia está a distancia media.
Dispersión Reducida	Esta pieza se dispersa 3d hasta 3 zonas de distancia y 4d a 4 zonas (artillería pesada). Cuando está en mesa se considera que está a distancia corta y a una zona de distancia está a distancia media.
Dispersión Máxima	Esta pieza se dispersa 4d hasta 1 zona y 5d a dos (cohetes).
Dispersión Baja	Esta pieza se dispersa 4d hasta 1 zona y 2d entre 2 y 4 (k-18).
Combate Callejero	Esta unidad tiene +1 a ventaja en asaltos dentro de pueblos, ciudades o edificios.
Troneras	Esta unidad dispone de troneras desde las que las tropas en su interior pueden disparar con un penalizador de -1 al FA.

Asalto(X)	Esta unidad tiene +X a ventaja en asaltos si no recibe fuego defensivo. Esta unidad está equipada con subfusiles. Subfusiles(1) da +1 a FAC y +1 a ventaja en asaltos.
Subfusiles(X)	Subfusiles(2) da +2 a FAC -1 a FAL y +2 a ventaja en asaltos. Subfusiles(3) da +3 a FAC -1 a FAM, -1 a FAL y +3 a ventaja en asaltos
Lanzallamas	El lanzallamas da +2 a FAC y +4 a PC y además produce Terror a las unidades que son atacadas con él. Esta unidad está equipada con ametralladoras ligeras. El número entre paréntesis determina cuántas. Cada ametralladora ligera se representa por una peana ancha con ametralladora ligera.
LMG(X)	stacking Ascendent 3 LMG(1) da +1 al FAC, +1 a FAM , +1 PC y +1 PM, LMG(2) da +2 al FAC , +1 al FAM , +1 PC y +1 PM, LMG(3) da +2 al FAC , +2 al FAM , +1 PC y +1 PM.
Casco	Esta unidad dispone de cascos, aplican un modificador de -1 a los bombardeos cuando tienen cobertura de algún tipo, siempre que el bombardeo no supere la cobertura.
Bombas de Gasolina	Esta unidad está equipada con cócteles molotov. Gana un +1 de ventaja en asaltos.
Explosivos	Esta unidad está equipada con explosivos.
Granadas de Mano	Esta unidad está equipada con granadas de mano. Gana un +2 de ventaja en asaltos.
Anti-Carro(X)	Esta regla determina la penetración contra blindados en un asalto.
Carga	Esta unidad puede cargar cuando están montados. Si no reciben fuego defensivo ganan un +2 a ventaja en el asalto.
Superioridad Aérea(X)	Este avión puede derribar a otros aviones con una ventaja de X.
Defensa Aérea(X)	Cuando este avión es atacado por otro tiene una ventaja de X en el combate. Si este vehículo recibe daño no penetrante en un impacto frontal, la tirada de daño recibe un penalizador de -1, a

Blindaje Inclinado	menos que el disparo venga desde una altura superior. Además la munición APCR solo suma +3 a la penetración.
Blindaje Muy Inclinado	Si este vehículo recibe daño no penetrante en un impacto frontal, la tirada de daño recibe un penalizador de -2. Además la munición APCR solo suma +2 a la penetración.
Acero de Alta Calidad	Cualquier tirada de daño no penetrante contra este vehículo tiene un penalizador de -1.
Fragmentación de Blindaje	Cualquier tirada de daño no penetrante contra este vehículo tiene un bonificador de +2.
Baja Visibilidad	Este vehículo solo puede ver unidades ocultas si están en una casilla adjunta. Además si en un intercambio de disparos con un enemigo que se acaba de desplegar en mesa, este vehículo siempre dispara después.
Bajo Perfil	Si este vehículo tiene conceal gana automáticamente también el status de blanco pequeño aunque sea completamente visible.
Perfil Alto	Este vehículo solo puede ganar el penalizador de conceal frente a unidades que estén a distancia larga.
Reconocimiento	Esta unidad puede ver unidades ocultas a 3 casillas de distancia.
Mando	Además se considera más ligera que la infantería a efectos de iniciativa. Este oficial puede dar órdenes de movimiento a las unidades que estén en su área de mando.
Comunicación	Este oficial dispone de un equipo de comunicación que aumenta su área de influencia en 20cm adicionales.
Disciplina Férrea	Este oficial otorga la regla de Fanático a todas las unidades que estén a distancia corta.
Sin Radio	Este vehículo no tiene radio, cuando se despliega un pelotón de vehículos de este tipo solo el vehículo de mando puede recibir órdenes. El resto pueden ejecutar las

	mismas órdenes del mando si están a distancia corta del mismo. En caso contrario solo pueden ejecutar órdenes de disparo de reacción.	
Conflicto de Mando	Al principio del turno este oficial hace una tirada de desempeño y suma el resultado al número de órdenes disponible.	
Herramientas de Excavación	Esta unidad dispone de equipamiento adecuado para cavar trincheras profundas en lugar de pozos de tirador. Las trincheras profundas otorgan ventaja -1 a cualquier disparo cuando las tropas están en ellas. Además estas tropas ignoran las penalizaciones para construir trincheras en terreno complicado.	
Cavar(X)	Esta unidad dispone de herramientas para cavar pozos de tirador y puede atrincherarse mediante una acción prolongada.	exclusive_best Descendent {"Green":1,"Regular":0,"Veteran":-1,"Elite":0}
Sin Torreta	Este vehículo deberá girar para apuntar. Esto es más lento que girar la torreta, lo que hace que a efectos de iniciativa se considere más pesado que un vehículo de su misma categoría cuando tiene que orientarse para disparar.	
Tirador Selecto	Esta unidad ignora el penalizador por blanco pequeño. Además gana multiplica x2 los bonificadores al apuntar.	
Impreciso	Esta unidad no puede apuntar.	
Ocultación	Siempre que esta unidad tenga conceal y no se mueva ni dispare puede volver a ocultarse aunque ya se haya desplegado en mesa. La peana será reemplazada por el token numérico correspondiente y este será tratado según las reglas de niebla de guerra.	
Veteranía	Esta unidad está compuesta por soldados veteranos y tiene un nivel de calidad superior a la del resto de sus compañeros	
AP	Esta unidad tiene munición anti-blindado. Las estadísticas PC, PM, PL y D de su perfil corresponden a esta munición.	

HE	Esta unidad tiene munición de alto explosivo.
Transporte	Esta unidad puede transportar 2 peanas grandes o hasta 4 pequeñas. También puede arrastrar una pieza de artillería, y hasta 4 puntos de munición.
Transporte Pequeño	Esta unidad puede transportar 1 peana grande o hasta 2 pequeñas. También puede arrastrar una pieza de artillería, y hasta 2 puntos de munición.
Transporte Ampliado	Esta unidad puede transportar 3 peanas grandes y una pequeña o hasta 5 pequeñas. También puede arrastrar una pieza de artillería, y hasta 6 puntos de munición.
Palas improvisadas	Esta unidad dispone de palas improvisadas para cavar pozos de tirador. Otorga la regla Cavar(3).
Palas reglamentarias	Esta unidad dispone de palas reglamentarias para cavar pozos de tirador. Otorga la regla Cavar(2).
Bombardeo(X)	Esta unidad puede realizar bombardeos aplicando X como FA.
Munición(X)	Esta unidad puede realizar tantos bombardeos como el valor de esta regla

SECCIÓN IV: Movimiento

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

1. Peanas individuales de infantería

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

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

2. Secciones de infantería

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

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

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

3. Vehículos ligeros, morteros medios y cañones ligeros

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

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

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

4. Vehículos pesados y cañones medios o pesados

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

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

5. Distancias de movimiento

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

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

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

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

6. Consideraciones adicionales

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

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

7. Terreno complicado y atascos

Cuando un vehículo tiene riesgo de atasco debe realizar una tirada de desempeño para evitar el atasco. Si el resultado de la tirada es -2, el vehículo se atasca y queda inmovilizado.

Un vehículo inmovilizado puede ser rescatado por un tractor si este está en contacto con él. Desatascar un vehículo requiere una tirada de desempeño con un resultado +1 o superior.

El riesgo de atasco depende del tipo de vehículo y del clima. Por defecto los blindados tienen riesgo de atasco en bosques. Pero algunas reglas especiales pueden hacer que tengan riesgo de atasco en otros terrenos. Además el clima puede hacer que

los vehículos también se atasquen en otros terrenos.

SECCIÓN V: Turnos, órdenes y acciones

En esta sección se describe cómo se desarrolla el turno de juego, qué pueden hacer las unidades en cada momento y cómo se resuelven las reacciones. Las reglas que siguen sustituyen al sistema original de asignación de múltiples órdenes por turno; ahora cada unidad sólo puede ejecutar **una acción** o **una reacción** por turno.

1. Estructura del turno

Cada turno se divide en **dos fases** claramente diferenciadas:

- 1. Fase de ataque.** En esta fase actúan las unidades del jugador atacante y reaccionan las del jugador defensor. Todas las órdenes que ejecutan las unidades se consideran acciones; todas las respuestas a las acciones del rival se consideran reacciones.
- 2. Fase de defensa.** Tras concluir la fase de ataque, se pasa a la fase de defensa. En esta fase actúan las unidades del jugador defensor y reaccionan las del jugador atacante, con las mismas reglas. Las unidades que ya hayan actuado o reaccionado durante la fase de ataque están marcadas y no pueden volver a hacerlo en esta fase.

Al finalizar ambas fases, se actualizan los contadores de humo, los efectos de ataques aéreos y cualquier otro marcador temporal, y el turno termina.

2. Coherencia de mando y activaciones

Para que una unidad pueda **actuar** (es decir, ejecutar una acción durante su fase), debe encontrarse en **coherencia de mando** con un oficial que tenga la regla especial *Mando*. Se considera que una unidad está en coherencia de mando cuando cumple una de estas condiciones:

- Se encuentra a 20 cm o menos de un oficial con la regla *Mando*.
- O, si no está a 20 cm del oficial, pero está enlazada a él por una cadena de unidades de infantería separadas a menos de 20 cm entre sí y que ninguna de ellas esté suprimida o huyendo.

Si una unidad no está en coherencia de mando, **no puede actuar**; sin embargo, **puede reaccionar** si cumple los requisitos para ello (ver más abajo).

3. Acciones de las unidades

Cada unidad sólo puede ejecutar una **acción** por turno y sólo durante su fase de activación. Las acciones posibles son:

- 1. Moverse.** La unidad se desplaza siguiendo las reglas de la Sección IV (Movimiento). La orden de movimiento incluye cualquier giro que deba realizar la unidad antes de desplazarse.
- 2. Disparar.** La unidad realiza un ataque contra un blanco elegible siguiendo las reglas de disparo (Sección VI)
- 3. Acción prolongada.** La unidad dedica toda la fase a realizar una acción que requiere más tiempo, como **cavar una trinchera**, **observar** (obtener ventaja en futuras tiradas de disparo) o **reagruparse** para recuperar puntos de moral o supresión. Las acciones prolongadas se detallan al final de esta sección.

En cualquier caso, una vez completada la acción, la unidad se marca con un marcador de “accionada” que impide que actúe o reaccione de nuevo ese turno.

4. Reacciones

Las **reacciones** son respuestas inmediatas a las acciones del enemigo. A diferencia de las acciones, **todas las unidades pueden reaccionar**, estén o no en coherencia de mando. Las reacciones posibles son:

- 1. Disparo de reacción.** Una unidad que tiene línea de visión sobre un enemigo que está moviéndose o disparando puede realizar un ataque inmediato contra él. Este disparo se resuelve siguiendo las reglas habituales de disparo. El disparo de reacción siempre se resuelve antes de que el enemigo complete su acción; por tanto, sus efectos (bajas o supresión) pueden afectar al resultado final del movimiento o del disparo del oponente.
- 2. Cuerpo a tierra.** Una unidad que observa a un enemigo realizar un movimiento o un disparo puede echarse al suelo para mejorar su cobertura. La unidad gana inmediatamente un bonificador de ocultación y cobertura contra el ataque que provocó la reacción. Este estado dura hasta el final de la fase en curso, momento en que la unidad se incorpora de nuevo.

Las reacciones se declaran y resuelven en el momento en que se desencadena la acción a la que responden. **No hay límite** al número de unidades que pueden reaccionar a una misma acción, siempre que tengan línea de visión y no estén ya marcadas. Tras reaccionar, la unidad se marca con un marcador de “reaccionada”. Las unidades que hayan reaccionado no podrán actuar en la fase posterior del mismo turno.

5. Acciones prolongadas

Las acciones que requieren más tiempo se resuelven como **acciones prolongadas**. Al realizar una acción prolongada, la unidad no puede realizar ninguna otra acción o reacción en ese turno. Las acciones prolongadas disponibles son:

Las acciones que requieren más tiempo se resuelven como **acciones prolongadas. Al realizar una acción prolongada, la unidad no puede realizar ninguna otra acción o reacción en ese turno. Las acciones prolongadas disponibles son**

Acción prolongada	Efecto
Atrincherarse	La unidad cava una trinchera o mejora su posición defensiva. Al final del turno, gana un bonificador permanente de cobertura rígida mientras permanezca en ese lugar.
Observación	La unidad dedica tiempo a observar los movimientos enemigos. En su siguiente disparo, obtiene un +1 a la ventaja y puede ignorar los modificadores por blanco oculto.
Reorganización	La unidad recupera la disciplina: elimina todos sus marcadores de supresión, recupera 2 puntos de moral perdidos y vuelve a estar en buen orden.

6. Fin del turno

Tras completar las fases de ataque y defensa, se realiza el mantenimiento de final de turno:

- **Retirar marcadores temporales:** humo que se disipa, incendios que se apagan según las reglas de clima y humo, y efectos de artillería o aviación que hayan expirado.
- **Quitar marcadores de accionado/reaccionado:** todas las unidades quedan preparadas para el siguiente turno.
- **Ajustar moral:** se comprueba si alguna unidad ha alcanzado o superado su nivel de retirada debido a bajas acumuladas o a la presión del enemigo y se procede según las reglas de moral (Sección XI).

Con esto concluye el turno y se inicia uno nuevo repitiendo la secuencia de fases.

SECCIÓN VI: Iniciativa y disparos

1. Iniciativa

Objetivo. Determinar qué jugador actúa primero en la Fase de Disparos de la ronda actual.

Procedimiento

1. **Compara la Iniciativa (I)** total de ambos bandos para esta fase (bonos, estados, reglas especiales).
2. **Desempates:** si hay empate, aplica el método definido por el escenario (o tira 1d10 por bando; el resultado más alto tiene la iniciativa).

La iniciativa solo afecta al **orden de resolución**. No otorga modificadores a la **Tirada de Desempeño** (salvo regla especial).

2. Disparos contra infantería

Esta subsección detalla el flujo para resolver disparos contra unidades de **infantería**. La **Tirada de Desempeño** es **siempre el primer paso** y su resultado modifica todos los cálculos posteriores del disparo.

2.1 Línea de visión y alcance

1. **Declarar fuego y comprobar Línea de Visión** (completa o parcial) y **arco**.
2. **Medir distancia** y fijar el **rango** del arma (Corto/Medio/Largo) para seleccionar el **FA base** correspondiente (FAC/FAM/FAL) del arma.

2.2 Cobertura y fortificaciones

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

Coberturas y fortificaciones

Tipo	Capacidad	Blindaje	Cobertura	Estructura	Coste	Herramientas
Escombros	1 sección y 1 peana de individual o 3 peanas individuales	6	1	-	-	-
Casa	1 sección y 1 peana de individual o 3 peanas individuales	3	3	4	-	-
Casa de Piedra	1 sección y 1 peana de individual o 3 peanas individuales	5	3	5	-	-
Muro	1 sección y 1 peana de individual o 3 peanas individuales	4	2	4	-	-
Bosque	1 sección y 1 peana de individual o 3 peanas individuales	3	2	-	-	-
Pozo de tirador	1 sección y 1 peana de individual o 3 peanas individuales	7	2	4	2	No
Trinchera	1 sección y 1 peana de individual o 3 peanas individuales	8	2	6	4	No
Trinchera reforzada	1 sección y 1 peana de individual o 3 peanas individuales	9	2	7	6	Sí
Nido	1 peana individual	9	3	6	3	Sí
Blocao	1 sección y 1 peana de individual o 3 peanas individuales	9	3	7	8	Sí
Casamata	1 peana individual	15	3	8	8	Sí

Búnker	1 sección y 1 peana de individual o 3 peanas individuales	15	3	8	12	Sí
Colina nivel 0-1	1 sección y 1 peana de individual o 3 peanas individuales	30	2	-	-	-
Colina nivel 2	2 secciones y 2 peana de individual o 6 peanas individuales	30	2	-	-	-
Alambrada	-	3	1	1	1	No

2.3 Secuencia de resolución

- Tirada de Desempeño.** Realiza la tirada del arma y conserva el resultado.
- Penetración de cobertura (si la hay).** Suma PC/PM/PL (según rango) + el resultado de la Tirada de Desempeño y compáralo con el blindaje de la cobertura:
 - Si el total \geq blindaje, la cobertura queda penetrada y no aplicará modificador en el paso 3.
 - Si el total $<$ blindaje, la cobertura no se penetra y aplicará su modificador en el paso 3.
- Aplicar modificadores.** Aplica todos los modificadores situacionales. Si en el paso 2 no se penetró la cobertura, aplica además el modificador de cobertura aquí.

Modificadores para disparos contra infantería

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

- Cálculo de supresión y bajas.** El FA después de modificadores determina la supresión. Por cada punto de supresión el blanco pierde 1 punto de moral. Además el FA después de modificadores dividido entre 2 (redondeando hacia abajo) será el numero de bajas

Nota: Los disparos contra infantería no pueden causar más bajas que el numero de peanas que efectuan el disparo.

3. Disparos contra vehículos

Esta subsección cubre **vehículos** (tanquetas, blindados ligeros y carros). Sólo se emplean las **estadísticas estándar** del sistema: **FAC/FAM/FAL**, **PC/PM/PL**, **D**, **I** y los atributos del vehículo (**blindaje** por lado y **Puntos de Estructura**). **No** se introducen iniciales nuevas. La **Tirada de Desempeño** es siempre el primer paso y su resultado se reutiliza en las comprobaciones posteriores.

3.1 Secuencia de resolución

- Tirada de Desempeño.** Realiza la tirada del arma y conserva el resultado.
- Aplicar modificadores.** Aplica los modificadores generales (movimiento propio, blanco en movimiento, flanco/retaguardia, condiciones, etc.).

Modificadores para disparos contra vehículos

Condicion	FA P
Blanco pequeño	-1
Cobertura (Hull Down)	-1
Oculto (Conceal)	-1
Cobertura (cualquier tipo)	-1
Blanco en movimiento \leq 20 cm	-1
Blanco en movimiento \leq 25 cm	-2
Blanco en movimiento \geq 30 cm	-3
Apuntar	+1 +2

- Determinar si hubo impacto.** Calcula:

Impacto = FA del rango (FAC/FAM/FAL) + resultado de la Tirada de Desempeño + modificadores.

Si el resultado es ≥ 1 , el disparo **impacta**; si es < 1 , **falla**.

- Penetración.** Usando el **mismo** resultado de la **Tirada de Desempeño**:

Chequeo de penetración = PC/PM/PL (según rango) + resultado de la Tirada de Desempeño.

Si el total es \geq blindaje del lado impactado, **penetra**; en caso contrario, **no penetra**.

- Daño y resolución.** Calcula el **daño final** del impacto:

Daño final = D + Tirada de Desempeño.

Si hubo **penetración**, supresión 1, **multiplica por 2** el daño final y el blanco pierde 1 punto de estructura.

Compara con los **Puntos de Estructura** del vehículo:

- Si **daño final < Puntos de Estructura** → **Sin efecto**.
- Si **Puntos de Estructura ≤ daño final < 2 × Puntos de Estructura** → **Daños severos** (realiza la **Tirada de daños severos**).
- Si **daño final ≥ 2 × Puntos de Estructura** → **Destrucción inmediata** (explosión/incendio incontrolable).

3.2 Tirada de daños severos

Realiza **1d6** y **suma el daño** del disparo. Consulta la siguiente tabla para determinar el efecto:

Resultados de la tirada de daños severos

Resultado	Efecto	Efecto adicional
1-2	Daños menores	Supresión 1.
3	Blidaje degradado.	-1 Blindaje en la zona impactada. Supresión 2.
4	Torreta inmovilizada	Supresión 3. Puntos de Estructura -1
5	Armamento principal inutilizado	Supresión 4. Puntos de Estructura -1
6	Inmovilizado	Supresión 4. Puntos de Estructura -1
7	Incendio controlable (3+)	Supresión 4. Puntos de Estructura -1
8	Tripulación incapacitada (abandono del vehículo)	Vehículo fuera de combate.
9 o más	Incendio incontrolable	Destrucción.

Notas de uso: El **lado impactado** determina el valor de **blindaje** a comparar en la penetración. Las reglas de **orientación** y **giro** de vehículos se aplican tal como se describe en la sección de movimiento del reglamento.

3.2 Inmovilizar Vehículos

Si se dispone de munición HE es posible intentar inmovilizar el vehículo, en lugar de destruirlo, apuntando a las orugas/ruedas. En este caso el FA aplica un modificador de -1 y el D un modificador de +1. En caso de que el daño supere la estructura se aplica automáticamente el resultado inmovilizado de la tabla de daños severos.

SECCIÓN VII: Fuego indirecto

El fuego indirecto representa los bombardeos realizados por morteros y piezas de artillería que disparan en arco alto sin línea de visión directa sobre el objetivo. Los morteros siempre emplean fuego indirecto. Las piezas con la regla **Tiro Parabólico** también disparan en parábola incluso estando en mesa. Las piezas situadas fuera de mesa podrán hacer fuego indirecto, pero esas reglas se detallan en la Sección XII sobre artillería de campaña.

1. Observación y punto de mira

Para realizar un bombardeo es imprescindible que el **mando** de la unidad artillera tenga línea de visión sobre el punto elegido. El jugador coloca un marcador de punto de mira en cualquier punto del tablero que cumpla esta condición; a continuación determina el **desvío**.

2. Desvío

Cada arma dispone de una regla de desvío: **Dispersión Variable**, **Dispersión Constante** o **Dispersión Reducida**. Esta regla indica cuántos dados de desvío (d6) se lanzan. Se lanzan todos los dados de desvío y se suman; el resultado indica los centímetros que se desvía el disparo respecto al punto de mira. Al mismo tiempo se lanza un **dado de dirección** con flechas que señala hacia dónde se produce el desvío. El punto de mira se desplaza esa distancia en la dirección indicada. Si una pieza carece de regla de dispersión, se considera que tiene **Dispersión Variable**.

3. Plantilla de efecto

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

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

Plantilla Límite de Bajas Daño Total

pequeña 1	1
pequeña 2	4
mediana 1	6
mediana 2	8
pequeña 3	10
grande 1	12
pequeña 4	14
mediana 3	16
grande 2	18
mediana 4	22
grande 3	26

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

4. Modificadores

Aplica los siguientes modificadores al resultado.

Modificadores de fuego indirecto

Situación	FA
Cuerpo a tierra	-1
Blanco pequeño	-1
Vehículo o peana individual	-1

A continuación realiza una tirada de desempeño.

5. Resolución del bombardeo

Todas las unidades parcial o totalmente cubiertas por la plantilla sufren el bombardeo. Cada impacto se resuelve como un disparo contra infantería utilizando el FA de una de las piezas y los modificadores aplicables. Aplica la tirada de desempeño, la comprobación de penetración de la cobertura y los ajustes descritos en la Sección VI para obtener el **FA efectivo** o supresión. Al igual que un disparo convencional, se debe aplicar el modificador de blanco pequeño cuando la unidad bombardeada sea una peana pequeña o cuando menos de la mitad de las peanas esté bajo bombardeo en el caso de una sección. La supresión será igual al FA efectivo +1. El número de bajas se calcula como la mitad del FA efectivo, redondeando hacia abajo. Las bajas totales que sufre una unidad bajo bombardeo está limitado por el máximo de bajas de la plantilla elegida.

6. Daños a fortificaciones y alambradas

Si el bombardeo impacta en una fortificación, podrá dañarla si la regla de cobertura del arma lo permite (véase la Sección VIII). Si infinge al menos 1 baja a una **alambrada**, ésta se destruye por completo. La artillería fuera de mesa seguirá reglas especiales descritas en la Sección XIII.

SECCIÓN VIII: Coberturas y fortificaciones

Esta sección define cómo se representan y cómo interactúan las coberturas y fortificaciones con los disparos. Establece de forma inequívoca la distinción entre **Blindaje**, **Cobertura** y **Estructura**, y su uso en la **Tirada de Desempeño** y en la resolución de daño.

1. Propiedades de un elemento de cobertura/fortificación

Cada elemento (pared, casa, bosque, parapeto, trinchera, búnker, etc.) se describe con **tres valores**:

- Blindaje (del elemento)**: mide lo difícil que es **atravesarlo** con proyectiles. **Solo** interviene en el **chequeo de perforación de cobertura** previo al impacto.
- Cobertura**: **penalizador a la probabilidad de impacto** para unidades **protegidas** por el elemento. **Se aplica a la tirada de impacto** únicamente si el disparo **no perfora** el Blindaje del elemento.
- Estructura**: resistencia del **propio elemento** a recibir **daño** (p. ej., por HE o armas capaces de afectar el terreno). Al reducirse, el elemento puede llegar a destruirse o quedar inutilizado.

Claves rápidas:

- **Blindaje** decide **si se aplica o no** la **Cobertura** al impacto.
- **Cobertura** modifica **la dificultad de impactar** (nunca el daño).
- **Estructura** mide **cuánto aguanta** el elemento cuando se le infinge daño directo.

Coberturas y fortificaciones

Tipo	Capacidad	Blindaje	Cobertura	Estructura	Coste	Herramientas
Escombros	1 sección y 1 peana de individual o 3 peanas individuales	6	1	-	-	-
Casa	1 sección y 1 peana de individual o 3 peanas individuales	3	3	4	-	-
Casa de Piedra	1 sección y 1 peana de individual o 3 peanas individuales	5	3	5	-	-
Muro	1 sección y 1 peana de individual o 3 peanas individuales	4	2	4	-	-
Bosque	1 sección y 1 peana de individual o 3 peanas individuales	3	2	-	-	-
Pozo de tirador	1 sección y 1 peana de individual o 3 peanas individuales	7	2	4	2	No
Trinchera	1 sección y 1 peana de individual o 3 peanas individuales	8	2	6	4	No

Trinchera reforzada	1 sección y 1 peana de individual o 3 peanas individuales	9	2	7	6	Sí
Nido	1 peana individual	9	3	6	3	Sí
Blocao	1 sección y 1 peana de individual o 3 peanas individuales	9	3	7	8	Sí
Casamata	1 peana individual	15	3	8	8	Sí
Búnker	1 sección y 1 peana de individual o 3 peanas individuales	15	3	8	12	Sí
Colina nivel 0-1	1 sección y 1 peana de individual o 3 peanas individuales	30	2	-	-	-
Colina nivel 2	2 secciones y 2 peana de individual o 6 peanas individuales	30	2	-	-	-
Alambrada	-	3	1	1	1	No

2. Interacción con disparos directos

2.1 **Identificación:** Si entre el tirador y el objetivo hay un elemento de terreno que pueda otorgar cobertura, determina qué elemento lo es (y si es parcial o total).

2.2 **Chequeo de perforación de cobertura:** compara **Penetración del arma + Tirada de Desempeño** con el **Blindaje** del elemento.

- **Perfora** (\geq Blindaje): para **este disparo**, **no** se aplica el **penalizador de Cobertura** del elemento.
- **No perfora** ($<$ Blindaje): para **este disparo**, **sí** se aplica el **penalizador de Cobertura** al cálculo de **impacto**.

2.3 **Aplicación del penalizador:** la **Cobertura** se suma como **penalizador de dificultad** en el mismo paso en que se aplican el resto de modificadores (postura, movimiento, tamaño, etc.).

2.4 **Resolución posterior:** la tirada de impacto (y sus éxitos en la **Tirada de Desempeño**) se resuelve normalmente. **No** se resta el **Blindaje** del elemento al daño contra **infantería**. Para **vehículos**, el **Blindaje del vehículo** se considera **después** del impacto (ver Sección VI.2.3).

Ejemplos conceptuales:

- **Casa:** Cobertura alta, Blindaje bajo → a menudo **perforas** y **no** se aplica el penalizador, pero si **no** perforas la tirada sufre un fuerte penalizador de Cobertura.
- **Trinchera:** Cobertura moderada, Blindaje muy alto → con armas ligeras **no** sueles perforar y casi siempre se aplica el penalizador de Cobertura; con artillería potente puede perforarse en ocasiones.

3. Daño a la Estructura del elemento

3.1 **La munición HE** puede causar daños a las fortificaciones.

3.2 **Si el daño de un disparo HE** contra una fortificación iguala o supera sus puntos de estructura, esta pierde un punto de estructura.

3.3 **Efectos al llegar a 0 PE** el elemento queda **destruido** y es reemplazado por escombros.

4. Cobertura parcial, acumulada y línea de visión

4.1 **Cobertura parcial:** si el elemento solo oculta una parte significativa del blanco, aplica la **Cobertura parcial** indicada en la tabla (si existe) o el grado inmediatamente **inferior** al listado.

4.2 **Múltiples elementos:** si dos o más elementos podrían conceder cobertura simultáneamente, usa el **más favorable al defensor** para determinar **Cobertura** y **Blindaje**, salvo que el escenario especifique acumulación o reglas especiales.

4.3 **Línea de visión y alturas:** los elementos pueden bloquear o recortar la LoS; resuelve según el sistema de alturas/volumenes que use el escenario. La existencia de LoS no implica automáticamente que **no** haya cobertura: evalúa la fracción del modelo/peana realmente expuesta.

5. Construcción de Fortificaciones

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

5.1 **Las unidades equipadas con palas** Aportan 4 puntos de construcción cada una para construir fortificaciones. Se pueden invertir estos puntos en la construcción de fortificaciones gastando tantos puntos como el coste de la misma.

5.2 **Las unidades con Herramientas de Construcción** Aportan 16 puntos de construcción cada una para construir fortificaciones.

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

5.4 **Solo las fortificaciones con coste se pueden construir.** Además algunas fortificaciones requieren que el defensor tenga alguna unidad con la regla Herramientas de Construcción para construirlas.

Referencia cruzada: La interacción paso a paso con ataques de infantería y vehículos se detalla en la **Sección VI (Iniciativa y disparos)**.

SECCIÓN IX: Asalto - Infantería

El asalto representa el combate cuerpo a cuerpo entre secciones de infantería cuando entran en contacto directo con el enemigo. Se trata de una acción extrema y caótica donde el factor de ataque a distancia deja paso al valor y al número de

efectivos en primera línea.

1. Iniciación del asalto

Se inicia un asalto cuando una o más peanas de infantería **finalizan su movimiento en contacto base con base** con una o más peanas de infantería enemiga. Sólo las peanas en contacto directo intervienen en el combate; las unidades cercanas no proporcionan fuego de apoyo ni modificadores externos.

2. Resolución del asalto

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

1. **Considerar el asalto como un disparo simultáneo a corta distancia.** Ambos bandos actúan a la vez y no existe iniciativa.
2. **Aplicar modificadores específicos de asalto:** cada peana amiga en contacto aporta +1 a la tirada; cada peana enemiga en contacto resta -1. Si la unidad atacante está **Pinned**, se aplica un -2 adicional; si está **Panicked**, se aplica -3. No se aplica cobertura ni otros modificadores.
3. **Tirada de desempeño:** cada bando realiza su propia tirada de desempeño, añade la ventaja que pueda tener por las reglas asociadas y resta la ventaja del enemigo.
4. **Aplicación de efectos:** sólo las peanas en contacto directo pueden ser eliminadas. Si el número de bajas supera el número de peanas en contacto, las bajas adicionales se ignoran.
5. **Bajas y supresión** Las bajas y la supresión en los asaltos se aplican como en los disparos contra infantería. Cada punto de FA después de modificadores supone un punto de supresión y cada 2 puntos de supresión suponen 1 punto de bajas. Solo las peanas que estén en contacto con el enemigo pueden sufrir bajas.

3. Consecuencias y finalización

Al término del asalto, evalúe el estado de ambas unidades:

- **Continuación:** si ninguno de los dos bandos termina el asalto con la moral a 0 (estado *Panicked*), el combate continúa en turnos posteriores. Durante su fase de movimiento, el jugador puede acercar más peanas para reforzar el asalto.
- **Retirada:** si una unidad o ambas caen en estado *Panicked* durante el asalto, deben retirarse inmediatamente. El combate cuerpo a cuerpo concluye y las peanas se separan siguiendo las reglas de retirada (Sección XI). Una unidad *Pinned* puede permanecer en combate, pero no puede abandonar voluntariamente el contacto.

El asalto es arriesgado pero decisivo; las unidades exhaustas o con moral baja pueden verse rápidamente superadas, mientras que una compañía veterana bien apoyada puede romper la línea enemiga y causar estragos en la retaguardia.

SECCIÓN X: Asalto - Vehículos

1. Iniciación del asalto

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

2. Procedimiento

El asalto se resuelve como un disparo a corta distancia contra el vehículo, usando una única Tirada de Desempeño y aplicando la resolución definida en la SECCIÓN VI (vehículos):

- Impacto: FA(corta) + Tirada de Desempeño + modificadores. Si ≥ 1 , impacta.
- Penetración: P(corta) + Tirada de Desempeño \geq Blindaje del lado atacado → impacto perforante; si es menor, no perforante.
- Daño: Daño Final (DF) = D + Tirada de Desempeño. Si es perforante, DF $\times 2$.
- Comparación con PE del vehículo:
 - DF < PE: Sin Efecto.
 - PE \leq DF $< 2 \times$ PE: Daños Severos (tirada de daños severos).
 - DF $\geq 2 \times$ PE: Explosión del vehículo (destrucción inmediata).
- Daños Severos: tira 1d6 y suma D + Tirada de Desempeño. Todos los resultados causan además -1 PE:
 - 1-2: Daños menores (sin efecto adicional)
 - 3: Armamento secundario inutilizado
 - 4: Torreta inmovilizada
 - 5: Armamento principal inutilizado
 - 6: Inmovilizado
 - 7: Incendio controlable
 - 8: Tripulación incapacitada (abandono del vehículo)
 - 9 o más: Incendio incontrolable (destrucción)

3. Continuidad

Si el vehículo no es destruido ni abandonado, el asalto puede continuar en turnos posteriores mientras se mantenga el contacto.

4. Inmovilizar vehículos

Opcionalmente, es posible intentar inmovilizar el vehículo, en lugar de destruirlo, apuntando a las orugas/ruedas. En este

caso el FA aplica un modificador de -1 y el D un modificador de +1. En caso de que el daño supere la estructura se aplica automáticamente el resultado inmovilizado de la tabla de daños severos.

SECCIÓN XI: Bajas, Moral y mando

La moral representa la cohesión, disciplina y voluntad de lucha de una unidad. Se expresa mediante un valor numérico que disminuye con la supresión y las bajas sufridas. El mando, por su parte, refleja la capacidad de los oficiales para mantener el control y recuperar la moral de sus hombres.

1. Puntos de moral y supresión

Cada unidad comienza la partida con una **Moral Base** determinada por su calidad:

Cada unidad comienza la partida con una **Moral Base determinada por su calidad**

Calidad Moral base

Verdes	8
Regulares	10
Veteranos	12
Élite	12

La **Moral Actual** de una unidad desciende de dos maneras:

- **Supresión:** por cada punto de supresión recibido se pierde 1 punto de moral. Esta pérdida es **temporal** y se recupera al final del turno si no se sufren nuevos disparos.
- **Bajas:** por cada punto de baja sufrido se pierde 1 punto de moral adicional.

La moral de una unidad nunca puede ser inferior a 0.

2. Estados de la unidad según la moral

El valor de moral actual determina el estado de la unidad y las acciones que puede realizar. La siguiente tabla resume los rangos y sus efectos:

El valor de moral actual determina el estado de la unidad y las acciones que puede realizar. La siguiente tabla resume los rangos y sus efectos

Key	Value
tabla	[{"rango_moral": "> 4", "estado": "Normal", "efectos": "Ninguno", "acciones_permitidas": "Todas las acciones normales"}, {"rango_moral": "\u2248 4", "estado": "Pinned", "efectos": "Ninguno", "acciones_permitidas": "Solo órdenes de **Cuerpo a tierra** o **Retirada voluntaria**"}, {"rango_moral": "= 0", "estado": "Panicked", "efectos": "Sufre 1 baja adicional inmediata (deserción o rendición)", "acciones_permitidas": "Obligada a usar todas las órdenes en **Retirada forzada**"}]
nota	Una unidad Panicked: cada vez que reciba supresión pierde 1 baja adicional; debe retirarse inmediatamente hasta quedar a cubierto o abandonar el campo.

Una unidad que alcanza el estado *Panicked*. Debe retirarse inmediatamente y sólo podrá dedicarse a ello hasta abandonar el campo de batalla o encontrar cobertura segura (véase punto 3). Además todas las unidades aliadas que tengan linea de visión sobre la unidad pierden un punto de moral.

3. Estado de retirada

La **retirada** puede ser voluntaria (una unidad *Pinned* decide retirarse) o forzada (una unidad entra en estado *Panicked*). Al retirarse, la unidad debe moverse hacia una cobertura fuera de la línea de visión del enemigo y evitar acercarse a cualquier peana enemiga activa. Si no es posible cumplir estas condiciones, la unidad se rinde y se considera destruida.

Los vehículos se retiran utilizando todo su movimiento; si es posible, lo harán marcha atrás a mitad de velocidad para no exponerse. Las unidades en retirada no pueden disparar ni realizar otras acciones que no sean moverse según estas reglas.

4. Recuperación de moral

Al final de cada turno, una unidad bajo la influencia de un oficial con la regla **Líder** recupera 1 punto de moral. Además, un oficial puede realizar una acción de **reagrupar** para eliminar el estado *Panicked* de una unidad dentro de su área de influencia.

5. Moral en vehículos

Los vehículos también tienen moral y pueden entrar en estado *Pinned* o *Panicked* a causa de la supresión generada por impactos. Aplica los puntos de supresión como pérdidas de moral de la tripulación. Si la Moral Actual de un vehículo desciende a **4 o menos**, la tripulación debe intentar retirarse del combate en los turnos siguientes utilizando sus órdenes de movimiento. Si la moral llega a **0**, la tripulación abandona el vehículo de inmediato y éste queda fuera de combate. Las reglas de recuperación del punto 4 pueden aplicarse a vehículos según las condiciones del escenario.

6. Oficiales y área de influencia

Los oficiales desplegados en el campo de batalla ejercen una **área de influencia** de **20 cm** (15 cm si tienen la regla *Bajo Liderazgo*). Dentro de este radio pueden aplicar la regla de **Mando**, recuperar moral y ejecutar acciones de **reagrupamiento**.

para las unidades aliadas. Mantener a las tropas cerca de sus líderes incrementa su resiliencia en combate.

7. Moral de batallón

Si más de la mitad de las unidades de un bando están destruidas o en estado *Panicked*, el resto de las fuerzas deben retirarse inmediatamente y la batalla se da por concluida. Esta regla refleja el colapso de la moral global cuando la mayoría de las unidades han sido neutralizadas.

8. Bajas

Si una unidad de infantería pierde la mitad de sus puntos de baja totales o más, se considera que está diezmada. Una unidad diezmada verá reducida a la mitad (redondeando hacia abajo) sus valores de FA a todas las distancias y verá reducida en -3 su moral máxima de forma permanente.

SECCIÓN XII: Artillería de campaña

Esta sección está prevista para detallar el uso de la artillería de campaña fuera del tablero, los bombardeos preparatorios, el cálculo de impactos indirectos y otros aspectos relacionados con el apoyo de largo alcance. **Por el momento no se incluyen reglas específicas**, ya que se encuentran en desarrollo y serán añadidas en futuras versiones del reglamento.

SECCIÓN XIII: Combate aéreo

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

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

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

1. Despliegue inicial con fichas numéricas

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

2. Movimiento de fichas

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

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

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

3. Entrada de refuerzos

Durante la fase de ataque de cada turno, el atacante puede introducir **3 fichas** nuevas desde su borde posterior del campo de batalla. El defensor puede introducir **1 ficha** desde su borde en la fase de defensa. Si alguna carretera abandona el campo de batalla por un lateral, ambos jugadores pueden enviar sus fichas por ese lateral en **marcha de flanco**: la ficha avanza por el borde hasta la casilla donde la carretera vuelve a entrar en el tablero; en la siguiente fase de órdenes podrá desplegarse en el campo de batalla como un movimiento.

4. Detección y revelado de fichas

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

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

Cuando se revela una ficha, se retira la ficha numérica y el jugador coloca en esa casilla la miniatura correspondiente. Si la ficha era un señuelo, se retira del juego. Un jugador puede **revelar voluntariamente** una de sus propias fichas en cualquier momento de su activación, normalmente antes de moverla o disparar. Para efectuar un disparo, la unidad debe estar revelada.

5. Bombardeos sobre fichas numéricas

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

6. Línea de visión y cobertura

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

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

La cobertura de la unidad objetivo (trincheras, muros, edificios, etc.) puede proporcionar ocultación y modificadores, tal como se describe en la Sección VIII.

7. Humo y su efecto en la visibilidad

El humo puede provenir de varias fuentes y afecta a la LdV de la siguiente manera: una vez que la línea de visión atraviesa una cortina de humo, **no se puede ver más allá de 10 cm**. Con el tiempo el humo se dispersa y se convierte en humo disperso, que concede *Oculto* (Conceal) a las unidades detrás de él; finalmente se disipa y deja de tener efecto. El clima puede acelerar o retrasar estos procesos (ver Sección XVI).

7.1 Humo generado por vehículos destruidos

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

7.2 Humo por bombardeos de artillería convencionales

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

7.3 Humo por bombardeos con bombas de humo

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

Tabla de resumen de humo

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

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

SECCIÓN XV: Clima

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

1. Determinación del clima

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

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

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

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

2. Descripción de los climas

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

3. Tabla resumen de efectos climáticos

3. Tabla resumen de efectos climáticos

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

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

4. Cambio de clima

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

SECCIÓN XVI: Resumen de tablas

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

1. Modificadores para disparos directos

1. Modificadores para disparos infantería

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

1. Modificadores para disparos vehículos

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

2. Modificadores para bombardeos

2. Modificadores para bombardeos

Situacion	FA
Cuerpo a tierra	-1
Blanco pequeño	-1
Vehiculo o peana individual	-1

3. Modificadores para ataques de aviación

3. Modificadores para ataques de aviación

Situacion	FA
Cuerpo a tierra	-1
Blanco pequeño	-1
Oculto (Conceal)	-1

4. Artillería antiaérea

5. Artillería antiaérea (artilleria_antiaerea no encontrado)

5. Daños a vehículos - resumen

6. Daño a Vehículos

Resultado	Nombre	Efecto
Daño Final < Punto de Estructura	Sin efecto	El impacto no produce efectos adicionales ni pérdida de Punto de Estructura.
Punto de Estructura ≤ Daño Final < 2×Punto de Estructura	Daños severos	Se realiza una Tirada de Daños Severos (1d6 + D + Tirada de Desempeño). Además, todos los resultados de esa tirada aplican -1 Punto de Estructura.
Daño Final ≥ 2×Punto de Estructura	Explosión	Destrucción inmediata del vehículo.

6. Daños Severos

Resultado	Efecto	Efecto adicional
1-2	Daños menores	Supresión 1.
3	Blidaje degradado.	-1 Blidaje en la zona impactada. Supresión 2.
4	Torreta inmovilizada	Supresión 3. Puntos de Estructura -1
5	Armamento principal inutilizado	Supresión 4. Puntos de Estructura -1
6	Inmovilizado	Supresión 4. Puntos de Estructura -1
7	Incendio controlable (3+)	Supresión 4. Puntos de Estructura -1
8	Tripulación incapacitada (abandono del vehículo)	Vehículo fuera de combate.
9 o más	Incendio incontrolable	Destrucción.

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