

# Tactical Combat Series:

## v4.01 Series Rules

©2013. Multi-Man Publishing, Inc. All Rights Reserved.

*Diseño de la Serie:* Dean N. Essig

*Diseño Version 4.02:* Lee Forrester

*Maquetación:* Dean N Essig, Lee Forrester

*Traducción:* warrafael, cheminsky

*Contribuciones, ediciones, playtesting,*

*gráficos y otros:* Perry Andrus, Larry Brien, Art Brochet, Peter Corrigan, Larry Davidson, Dean Essig, Mike

Galandiuk, Paul Glowacki, Carl Gruber,

Matthias Hardele, Jeff Hoppes, Edmund

Hudson, Jean Jodoin, Scott Johnstone,

John Kisner, Hans Korting, Mike Kroona,

Jim Lauffenburger, Ethan McKinney, Rick

McKown, Ralf Menzel, Dave Prasse,

Mike Riley, Henk Roelant, Tom Russ,

François Vander Meulen, el resto de la

banda de CSW y un montón más...

### Tabla de Contenidos

1.0 Conceptos generales del juego.....	1
2.0 Secuencia de juego.....	2
3.0 Las unidades.....	2
4.0 Modos.....	4
5.0 Apilamiento.....	4
6.0 Mando y control.....	4
7.0 Visibilidad y detección.....	11
8.0 Línea de visión (LOS).....	11
9.0 Combate de Fuego Directo.....	14
10.0 Bajas.....	15
11.0 Fuego de Área.....	16
12.0 Fuego Preciso.....	17
13.0 Acciones de Fuego Supresor.....	18
14.0 Acciones de Fuego Preciso.....	19
15.0 Fuego de Cobertura.....	19
16.0 Tiradas de dados AT.....	21
17.0 Moral.....	21
18.0 Artillería.....	24
19.0 Humo.....	27
20.0 Movimiento.....	27
21.0 Campos minados.....	28
22.0 Asaltos.....	29
23.0 Arrollamientos.....	30
24.0 Unidades Especiales.....	30
25.0 Aviación.....	32
26.0 La Noche.....	32
27.0 Despliegue de Escenarios.....	33

### Introducción

La Serie de Combate Táctico (TCS) contiene juegos realistas pero jugables de acciones tácticas específicas durante y

después de la Segunda Guerra Mundial. El énfasis del sistema es en el mando y control y en los efectos de las armas combinadas. La versión 4.01 introduce una serie de cambios menores respecto a la v4.0 para aclarar algunos puntos detalles y hacer más agradable la experiencia de juego de la v4.0. No se ha modificado nada sustancial.

La versión TCS 4.02 presentada aquí es compatible hacia atrás y puede usarse con todos los juegos TCS anteriores. Visita el sitio web de MMP para estar al tanto de actualizaciones a las reglas así como nuevas tablas de moral a usar con la v4.02.

## 1.0 Conceptos generales del juego

### 1.1 El mapa

El mapa incluido en el juego representa el área donde se libró la batalla.

#### 1.1.a Nomenclatura de hexágonos.

Cada hex del mapa se identifica por un número (ej. 29.17) Los dígitos antes del punto decimal indican la columna vertical, leyendo del mapa de derecha a izquierda. Los dígitos posteriores al punto (xx.17) identifican el hex preciso de la columna, leyendo de arriba a abajo. Para no sobrecargar el mapa, sólo se imprimen las coordenadas cada 5 filas (xx.05, xx.10, xx.15). Por ejemplo, para encontrar el hex 29.17, sigue la fila xx.15 hasta encontrar la columna 29.xx. Después se cuenta dos hexes hasta llegar a 29.17. Si el juego utiliza más de un mapa, cada referencia a las coordenadas vendrá prefijada por la letra del mapa (ej. B29.17).

**1.1.b Hexágonos del borde.** Sólo los hexes con al menos la mitad de su área representada son jugables.

**1.1.c Movimiento y fuego desde fuera de tablero.** A menos que se especifique otra cosa en el juego, las unidades no pueden efectuar ninguna clase de movimiento fuera del mapa. Destruir las unidades forzadas a salir del mapa. Los marcadores de fuego de barrera artillero y humo que se dispersen hacia fuera del tablero no tienen efecto.

## 1.2 Las Reglas

Cada juego TCS contiene unas reglas generales y unas reglas específicas. Las reglas generales contienen reglas que se aplican generalmente a todos los juegos de la serie. Las reglas específicas dan el detalle necesario para el juego en cuestión, incluyendo reglas específicas, escenarios e información de despliegue.

**1.2.a Organización.** Las reglas se estructuran en secciones y casos. Cada apartado importante de las reglas es una sección: un párrafo dentro de la sección es un caso. Por ejemplo, el número 4.2 se referiría al caso 2 de la sección 4. Un caso específico contiene un conjunto de declaraciones relacionadas. Las declaraciones de un caso se numeran tal que así: 4.2.a, 4.2.b, etc.

**1.2.b Repetición.** Una vez enunciada, una regla solo se repite en caso de aclaración.

### 1.3 Escala

Cada turno representa 20 minutos (1 hora por la noche) y cada hex 125 yardas con una separación entre cotas de 20m. a menos que se especifique otra cosa en las reglas específicas. Algunos juegos tienen un intervalo entre cotas de 10m; otros utilizan una escala de 125m / hex. Las unidades de infantería son generalmente secciones (*platoons*). Las unidades de armas pesadas (cañones de infantería o anticarro) representan normalmente una pieza. Las unidades de morteros y ametralladoras (MGs) representan generalmente 2-3 piezas en una sección. Las fichas de artillería pueden representar o bien un sólo cañón o una batería de 2-6 piezas, y las unidades de vehículos pueden representar tanto 1 vehículo como secciones de 2-6 vehículos; el número de vehículos se indica en la ficha. Las fichas de transportes (camiones, semi-orugas) representan el número suficiente de vehículos, 2-3 normalmente, como para transportar a una sección de infantería completa o remolcar dos cañones de gran calibre. Muchos transportes no se representan como fichas separadas, sino

que están integrados en las fichas de armas pesadas a las que transportan.

### 1.4 Regla de redondeo estándar

Redondear hacia abajo de .00 a .49, redondear .50 a .99 hacia arriba.

Cuando se redondea, hacerlo sólo después de todas las modificaciones (antes de su aplicación final). En ningún caso se debe redondear un número antes de otra manipulación.

### 1.5 Niebla de guerra

Para incrementar el realismo, un jugador no puede ver las hojas de operaciones del adversario, así como tampoco los valores de moral de batallón, organización de fuerzas, disponibilidad y munición de artillería, puntos de reunión ni ningún plan futuro que pudiera convertirse en una hoja de operaciones. Se permite examinar los apilamientos del adversario.

### 1.6 Tiradas de dados

La mayoría de las tiradas de dados en TCS son secuenciales (en el formato 11..66). Tirar dos dados, rojo y blanco. Leer el dado rojo como decenas y el blanco como unidades. Por ejemplo, una tirada de dados de '3' en el rojo y '4' en el blanco se leería como '34'.

## 2.0 Secuencia de juego

La secuencia de juego de un turno completo de juego se presenta más abajo. También está disponible en las Ayudas de Juego. Para determinar la iniciativa en las Fase de aviación y artillería y la Fase de acción, cada jugador tira un dado. El jugador que saque la tirada más alta tiene a iniciativa y elige si va primero o segundo para la fase en cuestión. Volver a tirar para desempatar.

## Secuencia de juego

### Fase de mando

Ambos jugadores:

- 1) Revisar terminación de las hojas de operaciones implementadas [6.11].
- 2) Acumular turnos ponderados [6.9.d]
- 3) Hacer chequeo de implementación [6.9.f].
- 4) Hacer tiradas de dado para reservas o alternativas [6.14.d].
- 5) Añadir unidades a hojas de operación existentes [6.13].
- 6) Crear nuevas hojas de operación [6.8].

En los turnos de horas enteras (acabadas en -00), añadir lo siguiente:

- 7) Tirar dado para reducir moral de vehículos y de batallón, si aplica [17.1.d, 17.8.d, 26.1.d].
- 8) Tirar para el tiempo atmosférico si aplica [7.0.a].

### Fase de aviación y artillería

Tirar para determinar la iniciativa [2.0]. El jugador que la gana elige ser el primero o segundo durante la duración de esta fase.

Los dos jugadores realiza las siguientes seis sub-fases de manera independiente, cada una de ellas en el orden de iniciativa:

- 1) Determinar y ejecutar los ataques aéreos, tirando en la tabla específica del juego si es necesario [25.0]; ejecutar los fuegos de cobertura generados por el fuego AA o las retiradas [18.10].
- 2) Ejecutar el fuego de barrera pre-annotado existente como reglas especiales en ciertos juegos TCS.
- 3) Quitar los marcadores propios de misión de fuego continuado y colocar nuevos marcadores de misión de artillería [18]. La iluminación se aplica instantáneamente y puede utilizarse para observar otras misiones durante el paso de corrección de la misión [sub-fase 4].
- 4) Corrección de la misión, tirando en la tabla *Artillery Adjustment Table* [18.7].
- 5) Ejecutar todas las nuevas misiones; el jugador pasivo ejecuta cualquier fuego de cobertura generado por misiones de artillería de tablero o retiradas [18.10]
- 6) Quitar de tablero todos los marcadores que no sean de misión de fuego continuo.

### Fases de acción

Tirar un dado para ver quien lleva la iniciativa [2.0]. Cada jugador tiene su propia Fase de acción. Ejecutarlas de manera independiente, una detrás de la otra, siguiendo la secuencia descrita a continuación:

- 1) Quitar todos los marcadores *Fired* de las unidades del jugador activo.
- 2) Quitar todos los marcadores *Smoke* e *Illum* de los morteros y cañones de infantería colocados por el jugador en el turno anterior.
- 3) Colocar los refuerzos en el borde de tablero correspondiente [27.2]
- 4) El jugador activo puede realizar cambios de modo [4.1], movimiento [20.0], acciones de fuego supresor [13.0], acciones de fuego preciso [14.0], asaltos [22], arrollamientos [23.0], impulsos de vehícu-

los [20.2], limpieza de campos minados [21.3] y cruce de campos minados [21.2]. En cada Fase de acción, ambos jugadores pueden efectuar fuego de cobertura [15.0].

5) El jugador activo puede quitar marcadores *Suppressed* y reducir marcadores *Paralyzed* si lo desea. El jugador pasivo puede realizar fuego de cobertura contra apilamientos de fichas recuperándose de la supresión o parálisis. [17.7]. Resolver sobreapilamientos [5.0].

### Fase de Limpieza [26.2.c, 19.2]

Ambos jugadores cooperan para hacer estas tareas (**el orden es importante**):

- 1) Quitar marcadores *Illum* de artillería.
- 2) Quitar todos los marcadores *Smoke* de Nivel 1.
- 3) Voltrear los marcadores *Smoke* de Nivel 2 a Nivel 1.

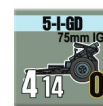
## 3.0 Las unidades

Las fichas del juego representan unidades de combate, vehículos y marcadores de información. La palabra "unidad" denota cualquier ficha que represente tropas o vehículos – en contraposición a los marcadores de información. Cada unidad pertenece a una de estas categorías: Infantería, Armas Pesadas, Vehículos o Transportes.

### 3.1 Tipos de unidades

**3.1.a Unidades de infantería.** La categoría de infantería incluye no sólo a las secciones de infantería sino también a los ingenieros, policía militar u otras unidades de tropa. Las unidades de infantería son blancos de área (*A-targets*) y tiradores de área de trayectoria tensa (*A-firers*). Añaden sus pasos a distancia 0 (mismo hex) y la mitad de los mismos a distancia 1. Tienen moral y realizan chequeo de moral. Son las únicas unidades que pueden limpiar campos de minas y realizar tiradas de dados AT. Todas las unidades de infantería son secciones de 5 pasos a menos que se indique en reglas específicas del juego.

**3.1.b Unidades de armas pesadas.** Estas unidades representan armamento más pesado que requieren una dotación de 3 hombres o más. Las unidades de morteros y ametralladoras (MG) tienen dos pasos y los cañones antitanque (AT), antiaéreo (AA) y de infantería (IG) tienen un sólo paso. La artillería de tablero tiene de 1-6 pasos. Las armas pesadas tienen moral y realizan chequeo de moral. Las armas pesadas no pueden limpiar campos minados o hacer tiradas de dados AT.



**3.1.c Unidades de vehículos.** Una unidad de vehículos o paso representa un vehículo de combate individual, como un tanque, cañón de asalto, caza-carros, vehículo blindado de reconocimiento o artillería autopropulsada, no estando diseñados específicamente para llevar pasajeros. Pueden transportar otras unidades mediante reglas especiales. Las unidades de vehículos son generalmente blancos puntuales (*P-targets*) dotados de armamento de apuntado preciso (*P-fire*) y les afecta la moral de vehículos. Las unidades de vehículos son capaces de arrollamiento y pueden utilizar impulsos.

**3.1.d Unidades de transporte.** Las unidades de transporte representan camiones, semi-orugas y otros vehículos cuyo propósito es el transporte de personal y equipo. Funcionan como los vehículos excepto que usan las reglas de transporte para transportar otras unidades y remolcar armas pesadas. No pueden utilizar impulsos. Como los vehículos, los transportes son

capaces de efectuar arrollamientos. Los transportes tienen dos pasos, no tienen una calificación de moral en su ficha y no están sujetos a moral de vehículos o moral del batallón, aunque los transportes perdidos en combate sí que cuentan para la moral del batallón.

**3.1.e Codificación.** Las fichas están codificadas por su clase de fuego y tipo. Consultar la Tabla de Unidades y Marcadores. Para juegos TCS < v4.0, un recuadro alrededor del alcance indica un *A-firer*, un círculo indica *A-firer* capaz de fuego indirecto (mortero); una cifra de alcance en *font blanco* sobre fondo negro o rojo indica un *P-firer* con su alcance nominal. Por supuesto, se puede consultar el libretto de reglas que venía con el juego.

**3.2 Tipos de objetivo y tiradores**

Hay dos clasificaciones para característica de tirador y tipo de blanco de cada unidad.

**3.2.a** Los dos tipos de tiradores disponibles son: tiradores de área (*A-firer*) y tiradores precisos (*P-firers*). Los tipos de blancos son: blancos de área (*A-target*), blancos puntuales (*P-target*) y una combinación mixta de ambos llamada *B-target*.

**3.2.b** Las armas de disparo de área rocían todo un área con un fuego dirigido pero no necesariamente preciso. Los *A-firers* pueden atacar a los *A-targets* o *B-targets* pero no pueden atacar a los *P-targets*. Además, las unidades de infantería no pueden atacar a los *B-1 targets* (esto es, *B-targets* con fuerza de 1 que representan vehículos armados y ligeramente blindados) con fuego de área. Los *A-firers* se dividen en dos categorías: de tiro tenso (*Low-Trajectory*) y de tiro parabólico (*High-Trajectory*) [11.2].

**3.2.c** Los tiradores precisos disparan munición penetrante a un blanco específico (un vehículo o un arma pesada) y requiere un impacto directo para dañar al blanco. Los *P-firers* pueden realizar disparos de área utilizando su factor de ataque impreso (los cañones AT utilizan sólo 1/2 de su factor) Los *P-firers* pueden atacar a *B-targets* con fuego de área o preciso a elección del jugador (esto es, pueden elegir entre fuego graneado de sus MG y/o munición de alto explosivo HE ó bien munición perforante). Notar que en este caso, el jugador debe seleccionar el método (A o P) antes de resolver el ataque.

**3.2.d** Los blancos de área (*A-target*) son formaciones de hombres desperdigados por el hexágono. Son más difíciles de localizar que los vehículos y pueden sufrir modificadores negativos por un despliegue muy concentrado en el hexágono.

**3.2.e** Los blancos puntuales (*P-target*) son vehículos blindados cuyo factor de defensa se corresponde con su blindaje (cuanto más alto, más blindado).

**Nota de diseño:** Un blanco P-1 es un carro ligero que no puede ser dañado por fuego de ametralladoras pesadas. Un blanco P-6 es un carro pesado del final de la 2GM, como el Tiger II.

**3.2.f** Los blancos mixtos (*B-targets*) pueden atacarse tanto por fuego de área como fuego preciso. A los blancos B-1 no les afecta el fuego de área de las unidades de infantería.

**Nota de diseño:** Los blancos mixtos B-0 son vehículos no blindados (jeeps, camiones, carretas, etc.) o cañones (AT, IG, artillería pesada en el tablero). Los blancos mixtos B-1 son vehículos ligeramente armados como semi-orugas

Unidades y Marcadores TCS			
<p><b>Pelotón de Infantería</b> (Modo de Disparo)</p> <p>Factor de Ataque Blanco = Área</p> <p>Alcance Negro = Tiro Tenso</p>	<p><b>Pelotón de Infantería</b> (Modo de Movimiento)</p> <p>Factor de Movimiento Blanco = A Pie</p>	<p><b>Salida (A)</b></p> <p>Ataque Área</p> <p><b>Disparado</b></p>	<p><b>Salida (P)</b></p> <p>Número de eliminación contra blanco puntual</p> <p><b>Pasos Perdidos</b></p>
<p><b>Ametralladora</b> (Modo de Disparo)</p> <p>Tipo</p>	<p><b>Mortero</b> (Modo de Disparo)</p> <p>Alcance Blanco = Tiro parabólico</p>	<p><b>Suprimido</b></p>	<p><b>Paralizado</b></p>
<p><b>Cañón de Infantería</b> (Modo de Disparo)</p> <p>Factor de Ataque Blanco = Área</p> <p>Alcance Blanco = Tiro Parabólico</p>	<p><b>Cañón de Infantería</b> (Modo de Movimiento)</p> <p>Factor de Movimiento Blanco = A Pie</p> <p>Factor de Defensa 0 - Negro = B-0 target</p> <p>Transporte Integrado Negro = Ruedas</p>	<p><b>Humo Mortero</b></p>	<p><b>Humo Artillería</b></p>
<p><b>Artillería de Tablero</b> (Modo de Disparo)</p> <p>Pasos</p>	<p><b>Cañón AT</b> (Modo de Movimiento)</p> <p>Factor de Movimiento Blanco = Orugas</p>	<p><b>Humo Mortero</b></p>	<p><b>Humo Artillería</b></p>
<p><b>Marcador Fuego de Barrera</b></p> <p>Tipo de Disparo (Battery Good)</p> <p>Factor de Ataque de Área</p>	<p><b>Transporte</b> (Modo de Disparo)</p> <p>Banda Blanca de Transporte</p> <p>Factor de Ataque Blanco = Área</p> <p>Factor de Defensa 1 - Negro = B-1 target</p>	<p><b>Atrincherado</b></p>	<p><b>No Atrincherado</b></p>
<p><b>Vehículo</b> (Modo de Disparo)</p> <p>Factor de Ataque Amarillo = Preciso</p> <p>Alcance Nominal</p> <p>Pasos</p>	<p><b>Vehículo</b> (Modo de Movimiento)</p> <p>ID de Unidad</p> <p>Factor de Movimiento Amarillo = Orugas</p>	<p><b>Impulso</b></p>	<p><b>Campo Minado</b></p>

y autos blindados que pueden perforarse con ametralladoras pesadas, morteros u otras armas de apoyo, pero que son seguros frente a las armas ligeras.

**3.2.g** Para los juegos TCS < v4.0, las abreviaturas en el reverso de la ficha son: “A” para *Área*, “P” para *Preciso* y “B” para *Mixto (Both)*. Un guión '-' en el lugar de la característica de tirador indica una unidad si un arma o con una clasificación especial.

### 3.3 Fichas de múltiples pasos

Algunos juegos TCS usan una sola ficha para representar múltiples tubos o cañones o vehículos. Indicar la pérdida de vehículos o cañones con marcadores de pasos perdidos.

### 3.4 Fichas

**Factor de ataque:** Blanco = Tirador de área, Amarillo = Tirador preciso.

**Alcance:** Negro = Tiro tenso, Blanco = Tiro parabólico.

**Factor de defensa:** Blanco = Blanco de área (valor de moral), Amarillo = blanco puntual, Negro = blanco mixto *B-target*

**Movimiento:** Blanco = A pie, Negro = Sobre ruedas, Amarillo = Sobre orugas.

**Banda indicadora:** El color muestra el batallón, Gris = no asignada a batallón alguno.

### 4.0 Modos

Todas las unidades de juego pueden estar en uno de los dos modos siguientes: Modo disparo y Modo movimiento. El modo determina las capacidades de la unidad. La cara vista de la ficha muestra el modo de la unidad.

#### 4.1 Cambio de modo

Un jugador puede cambiar el modo de una unidad durante su Fase de acción. A una unidad se le puede permitir u obligar a cambiarse de modo, sin coste de puntos de movimiento (*MP*) cuando realiza una retirada, sufre un resultado de moral *Suppressed* o *Paralyzed*, o durante el combate de asalto.

**4.1.a** Las unidades de infantería y armas pesadas (incluyendo unidades con transporte integrado [24.2]) que usen movimiento a pie pueden cambiar de modo movimiento a modo disparo sin coste de puntos de movimiento. Deben gastar la mitad de su factor de movimiento (*MA*) [redondear normal e inmediatamente, ver 1.4] para cambiar de modo disparo a modo movimiento. Las unidades que sólo pueden remolcarse tienen un factor movimiento de 2 a este efecto sólo. Las unidades

con transportes integrados [24.2] deben gastar la mitad de su factor de movimiento para cambiar de modo (en ambos sentidos).

**4.1.b** Los vehículos y transportes deben gastar 1/3 de su *MA* [o un Impulso completo de vehículo, ver 20.2] para cambiar de modo movimiento a modo disparo. Cambiar de modo disparo a modo movimiento no cuesta ningún *MP*.

**4.1.c** Las unidades marcadas con *Suppressed*, *Paralyzed* o marcadas con *Fired* sólo pueden cambiar de modo para realizar una retirada [17.4].

#### 4.2 Efectos del modo

Las unidades en modo disparo pueden efectuar acciones de fuego supresor (*SFAs*), acciones de fuego preciso (*PFAs*) o fuego de cobertura (*OW*) y limpiar campos minados. Las unidades en modo movimiento pueden mover, iniciar un combate de asalto o de arrollamiento, montar o desmontar a/de transportes y limpiar campos de minas. En los combates de asalto y arrollamiento, el modo no tiene efecto sobre la habilidad de la unidad para disparar. EXCEPCIÓN: Las armas pesadas en modo movimiento no pueden disparar en los combates de asalto y arrollamiento.

Una unidad debe estar en modo disparo para ser observadora en misiones de artillería. Una unidad puede observar para morteros en cualquier modo (disparo o movimiento).

### 5.0 Apilamiento

El apilamiento es la colocación de más de una unidad en un sólo hex. Aplicar los límites de apilamiento al final de cada Fase de acción, al final de cada Impulso de vehículo y durante la ejecución de los combates de asalto y arrollamiento (donde ambos bandos cuentan el apilamiento por separado). El propietario de las unidades destruye los pasos sobrantes en los hexes con sobre-apilamiento.

#### 5.1 Límites de apilamiento

El límite de apilamiento para cada hexágono es de 30 pasos de infantería o armas pesadas más 6 vehículos o transportes. Las unidades montadas en transportes o remolcadas no cuentan contra el límite.

#### 5.2 Reglas de gestión

**5.2.a** Incrementar o disminuir el apilamiento no cuesta puntos de movimiento. Las pilas de unidades se declaran cuando las unidades empiezan a mover juntas.

**5.2.b** Las unidades amigas y enemigas pueden ocupar el mismo hex juntas sólo durante el combate de asalto ó arrollamiento.

Las unidades nunca pueden acabar una fase apiladas junto a una unidad enemiga. Destruir las unidades forzadas a entrar en un hex ocupado por el enemigo por cualquier razón que no sea el asalto o el arrollamiento.

**5.2.c** Ambos bandos pueden examinar el contenido de cualquier pila enemiga en cualquier momento.

### 6.0 Mando y control

Las reglas de mando imponen límites realistas a la capacidad del jugador de cambiar de misiones. Se crean hojas de operaciones para definir los objetivos. Las unidades en una hoja de operaciones deben ejecutar la misión especificada en esa hoja hasta que la cumplan con éxito, sean reasignadas o bien el propio jugador cancele la hoja de operaciones.

#### 6.1 Jugar sin mando y control

Se puede jugar fácilmente sin el sistema formal de mando. Saltar todas las reglas de la sección 6.0. Los jugadores pueden elegir entre realismo y simplicidad a su gusto. El diseño del juego funciona con o sin las reglas de mando, aunque las reglas de mando es uno de los elementos distintivos de los juegos TCS.

#### 6.2 Acciones de unidades no regidas por el MyC

Las hojas de operaciones muestran las funciones de formaciones de más alto nivel tales como batallones, brigadas y regimientos. Aunque sean parte de un plan de más alto nivel, mucho de lo que las fichas hacen no necesita estar regulado por las hojas de operaciones. Estas acciones incluyen – pero no están limitadas a – combates, movimiento exacto de las unidades, asaltos y arrollamientos, operaciones con minas y fuego de artillería. El juego discurre entre el marco general de las hojas de operaciones, pero éstas no controlan las acciones exactas de las unidades, a diferencia de otros juegos que utilizan movimientos pre-annotados.

### Op Sheet

**Time:** 1020

**Type:** Ataque

**Size:** 1  
(Un Bat de Inf más parte de un Bat blindado menos mod. de estado mayor)

**Task**

**Organization:**

**Support:**  
Co A, Co B,  
Bat weapons

**Assault:**  
Seccion carros 1,2  
Co C

**Security:**  
3 secciones de carros

**Failure Instructions:**  
Volver a LD y esperar nuevas órdenes.  
Punto de reunión: 14.05

**Written Notes:**

Mover en 3 ejes:  
Grupo security: mover de Carp a Shark.  
Aislar OBJ Tuna  
Support: mover por eje Trout a posición de apoyo.  
Assault: mover por eje Bass para tomar OBJ Tuna.

**Una hoja de ataque compleja con fuego y movimiento y motivos marinos.**

### 6.3 Unidades no asignadas

Las unidades no listadas en la sección *Task Organization* de una hoja de operaciones implementada no tienen ordenes y se consideran "sin asignar". Sólo cuando quede implementada una nueva hoja de operaciones que incluya a dichas unidades se considerará a dichas unidades como asignadas. Las unidades que ejecuten instrucciones preliminares [6.14.a] se consideran sin asignar y sujetas a 6.3.a y 6.3.b, pero están exentas de algunas de las restricciones de 6.3.c. Las unidades que estén ejecutando hojas de operaciones de movimiento [6.6.d] y defensivas [6.6.e] se consideran asignadas pero se tratan como 'sin asignar que ejecutan instrucciones preliminares'.

**6.3.a** Las unidades no asignadas nunca se atrincheran (a menos que lo permitan las reglas específicas), no pueden iniciar asaltos ni arrollamientos y no pueden disparar como parte de PFAs y SFAs. Sí pueden disparar fuego de cobertura con normalidad. Las unidades de artillería de tablero no asignadas a hojas pueden emplearse tanto en SFAs como en misiones de artillería con normalidad.

**6.3.b** Las unidades de infantería y armas pesadas sufren un modificador de moral de +2 cuando no están asignadas. Las forma-

ciones de vehículos no sufren penalizaciones adicionales cuando no están asignadas.

**6.3.c** Las unidades sin asignar que comiencen su Fase de acción a más de cinco hexes de su Punto de reunión no puede terminar voluntariamente ningún movimiento o retirada más cerca de unidades enemigas a las que pudieran detectar en cualquier punto de su movimiento o retirada o retirada, ni tampoco podrán terminar el movimiento más lejos de su Punto de reunión. Las unidades sin asignar que comiencen su Fase de acción dentro de los cinco hexes de su Punto de Reunión pueden moverse/retirarse más cerca de un enemigo localizado y alejarse de su punto de reunión mientras que permanezcan dentro del límite de cinco hexes. [*Excepción:* Las unidades que ejecuten Instrucciones Preliminares [6.14.a], o en hojas de operaciones de Movimiento [6.6.d] ya implementadas y unidades que se muevan en hojas de operaciones defensivas [6.6.e] implementadas están sujetas a las restricciones de movimiento / retirada más cerca de una unidad enemiga detectada pero se les permite terminar el movimiento alejándose de su Punto de reunión.]

### 6.4 Propósito del Alto Mando

El propósito del Alto Mando es una visión de la batalla que tus superiores quieren que tú des vida y se especifica en las reglas del juego. Se pueden usar las unidades a discreción para hacer realidad dicho propósito. El éxito en el tablero se juzgará por el éxito en conseguir dicho propósito y así se reflejará en las condiciones de victoria.

### 6.5 Hojas de operaciones

Cada hoja de operaciones contiene todas las instrucciones necesarias para la organización del trabajo (*Task Organization*). Una hoja de operaciones puede estar implementada o no implementada. Una hoja de operaciones implementada ha pasado su fase de preparación (*Command Prep*)[6.9] y sus unidades deben ahora seguir sus instrucciones. Las hojas de operaciones no implementadas están en su fase de preparación y no pueden controlar a sus unidades.

**6.5.a El gráfico.** El gráfico es una versión reducida del mapa en la que los jugadores dibujan sus operaciones. Aparte del uso de rutas alternativas, reservas y adición de nuevas unidades a la *Task Organization* no se pueden hacer cambios al gráfico después de crearlo. Recomendamos el

uso de símbolos OTAN. Una lista de símbolos útiles se encuentran en la página 4 de las tablas del TCS. Los jugadores pueden utilizar símbolos a medida siempre que se pongan de acuerdo en su significado. El gráfico en sí debería proporcionar la mayoría de la información necesaria para que otra persona entienda la hoja de operaciones.

**6.5.b Notas escritas.** Las notas escritas dan la información necesaria para unir la lógica expresada en el gráfico y el orden de ejecución. Las notas deberían ser lo más breves posible. Deberían explicar los detalles de ejecución del gráfico de manera que otra persona pudiera comprender completamente la hoja de operaciones.

**6.5.c Instrucciones de fallo.** Cada hoja de operaciones debe dar instrucciones sobre lo que hacer en caso de fallo. La determinación del fallo de la misión es cosa del jugador (o como resultado de fallar la moral de vehículos, ver 17.8), Estas instrucciones deben especificar puntos de reunión [6.12] a los que las unidades deben replegarse para esperar más instrucciones. Las instrucciones de fallo sólo pueden implicar un rápido movimiento hacia el punto de reunión, evitando el contacto con el enemigo. Cualquier parte de una *Task Organization* que ejecute las instrucciones de fallo queda sin asignar. Las instrucciones de fallo quedan activadas una vez que la hoja de operaciones queda implementada o bien las unidades de la hoja de operaciones comienzan a ejecutar las instrucciones preliminares.

## 6.6 Tipos de hojas de operaciones

Cada hoja de operaciones puede implicar un cierto número de acciones tales como movimientos y ataques. Una hoja puede contener cualquier número de tipos de sub-misiones, mientras que un conjunto dado de unidades de una hoja de operaciones sólo puede tener una misión. En otras palabras, en una hoja de operaciones dada nunca se podría ordenar a una compañía que ataque una colina y luego que la defiendan. Eso requeriría dos hojas de operaciones. Por ejemplo, un jugador tiene una hoja de operaciones de ataque implementada y simultáneamente dibuja una hoja de operaciones de defensa preparada. La defensa va acumulando tiempo mientras el ataque está en curso, pero el jugador no tira dados para implementarla hasta que no se ha asegurado el objetivo.

Las múltiples sub-misiones se refiere aquí al tener una hoja de operaciones dada que se ocupa de un gran número de unidades, digamos un regimiento, en el cual un

batallón está haciendo un trabajo y otro está haciendo alguna otra cosa – ningún grupo de unidades (como un batallón) está tratando de llevar a cabo dos tareas consecutivas en la misma hoja de operaciones.

Es válido asignar a un grupo la tarea de atacar a lo largo de una ruta a y a través de una colina y después hacia otra – eso sería considerado como un sólo ataque. También es válido generar una defensa en zonas (elástica) que permite a las unidades del jugador defender una línea de fase tras otra según se va desarrollando la situación. Es importante evitar ser demasiado rígido en los límites de una hoja de operaciones – en tanto que no se de una orden de ataque a un objetivo y después se ordene defenderlo con el mismo grupo de unidades, se está en los límites de lo aceptable. Es posible tener un grupo de unidades de una hoja de operaciones para atacar un objetivo y tener otro grupo en la misma hoja con ordenes de “defensa apresurada”, listo para defender el objetivo cuando se tome. Naturalmente, las unidades designadas para la defensa no pueden participar en el ataque.

Categorizar cada hoja de operaciones de acuerdo con la misión más prioritaria detallada según el siguiente orden de prioridad:

- 1) Defensa preparada (*Prepared Defense*)
- 2) Ataque (*Attack*)
- 3) Defensa apresurada (*Hasty Defense*)
- 4) Movimiento (*Move*)

**6.6.a Defensa preparada.** Defensa de un área que permite a las tropas atrincherarse y puede incluir el extender campos de minas.

**6.6.b Ataque.** Operaciones ofensivas hacia un objetivo que no está actualmente controlado – incluso para ocupar terreno que no tenga guarniciones enemigas.

**6.6.c Defensa apresurada.** Defensa rápida sin tiempo suficiente para atrincherarse ni extender campos de minas.

**6.6.d Movimiento.** Cuando se dibuje, una hoja de operaciones de movimiento no puede incluir movimiento a través de áreas que tengan unidades enemigas. Las unidades que participen en hojas de movimiento implementadas se tratan como unidades no asignadas que ejecutan instrucciones preliminares [6.3].

**6.6.e** Cuando se dibujen hojas de operaciones defensivas, solo se pueden especificar localizaciones que (1) estén actualmente controladas o “detrás de la línea propia” ó (2) dentro de los objetivos designados de una hoja de operaciones de ata-

que. Los jugadores necesitarán emplear aquí el sentido común. Se permite el movimiento desde los puntos de reunión a estos lugares. A las unidades que se muevan en hojas de operaciones defensivas se las tratará como unidades “sin asignar” que ejecutan instrucciones preliminares [ver 6.3].

**Nota de diseño:** El concepto de atacar un objetivo mientras que la orden de defensa acumula tiempo en la carpeta puede hacer arquear las cejas a alguien. Lo importante aquí es que sólo una pequeña cantidad del tiempo gastado en una defensa preparada se gasta realmente en cavar. La mayoría del tiempo se va en coordinación con otras unidades del área, asegurar los suministros, establecer campos de tiro, etc. como preparación a la defensa. El cavar trincheras no lleva tanto tiempo y no necesita estar acabado para que la unidad esté lista para defenderse. De hecho, la doctrina de la mayoría de los países es que la mejora de las posiciones es un proceso continuo que nunca se termina realmente. El tiempo acumulado representa al personal preparándose para la misión por venir – no cavando furiosamente un agujero para el ataque.

**Nota de juego:** Prestar atención a dónde se encuentran las unidades cuando se comience a tirar dados para implementar una defensa preparada – una tirada de dados afortunada ¡puede causar que las unidades se atrincheren en una posición no deseada! Las unidades quedan atrincheradas en el momento en el que la tirada tiene éxito.

## 6.7 Organización de tareas

Listar las unidades que componen una hoja de operaciones en su sección *Task Organization*. Dicha sección debe proporcionar un listado completo de unidades para esa hoja de operaciones. Las unidades que no estén listadas ahí no pueden operar como parte de dicha hoja de operaciones. El jugador puede asignar sus unidades, incluso aquellas fuera del tablero, a cualquier hoja de operaciones que diseñe.

**6.7.a** Listar todas las unidades que van a tomar parte la operación de la hoja en la sección *Task Organization*. Los jugadores pueden dividir sus unidades como crean necesario. Si una *Task Organization* contiene “304 PG Rgt”, entonces esa hoja de operaciones contiene a todos los elementos del regimiento 304° de Granaderos Panzer – incluyendo aquellos que estén fuera del tablero. Nunca dejar en duda sobre si una unidad está o no en la sección *Task Organization*.

**Op Sheet**

**Time:** 1020

**Type:** *Ataque*

**Size:** 1  
*(Un Bat de Inf más parte de un Bat acorazado menos mod. estado mayor)*

**Task Organization:**  
1-123 Bat infantería  
A-58 bat acorazado

**Written Notes:**

*Avanzar por el eje ELM para tomar el OBJ Oak. Emplear ruta alternativa Maple para proporcionar apoyo con B-1-123 si es necesario.*

**Failure Instructions:**

*Volver a LD y esperar nuevas órdenes.  
Punto de reunión: 12.04*

**Una hoja de ataque más sencilla con motivos vegetales.**

**6.7.b** La artillería fuera de tablero no está asignada a las hojas de operaciones, a menos que las reglas específicas del juego así lo especifiquen.

**6.7.c** Limitaciones de asignación en las hojas de operaciones. Nunca se puede listar una unidad en más de dos hojas de operaciones – una implementada y otra sin implementar o bien dos no implementadas. Además, una unidad no puede estar en dos hojas de operaciones no implementadas del mismo tipo (Defensa apresurada y Defensa preparada no son el mismo tipo). El estar listada en una hoja de operaciones que se ha declarado como éxito [6.11.a] o fallo [6.11.b] no cuenta contra este límite.

## 6.8 Creación de hojas de operaciones

Los jugadores pueden crear hojas de operaciones tanto antes de la partida como durante la Fase de mando. Cuando se dibujan, las hojas pasan a estado no implementado [excepto aquellas dibujadas antes de la partida, ver 27.1.f]. Cuando un jugador hace una tirada de dados con éxito en la tabla *Command Prep Table*, la hoja de operaciones queda implementada. Un jugador puede dibujar cualquier número de hojas de operaciones en un turno. Completar todas las secciones de una hoja de operaciones cuando se diseñe al principio. Un

jugador puede asignar cualquiera de sus unidades a cualquiera de sus hojas [sujeto a 6.7]. Las fuerzas listadas en una nueva hoja de operaciones que ya estén en otra hoja antigua e implementada permanecen bajo el control de la antigua hasta que se implemente la nueva.

## 6.9 Fase de preparación

Cada hoja comienza su fase de preparación cuando el jugador la crea. La fase de preparación termina cuando el jugador la implementa usando la tabla *Command Prep Table*.

**6.9.a** Las reglas específicas del juego otorgan a cada bando una calificación de preparación del mando. Esta calificación refleja la habilidad del sistema de mando de cada bando para efectuar operaciones – o mejor dicho – de cambiar los planes con más o menos rapidez.

**6.9.b** **Tamaño.** El tamaño de la hoja de operaciones modifica la calificación de preparación. El tamaño es igual al número de elementos listados en la *Task Organization*. Un elemento es cualquier número de unidades de cualquier tipo de una única formación que esté sujeta a la moral de batallón o de vehículos. Las unidades que no son parte de una formación que esté sujeta a moral de batallón o de vehículos, como cañones AT regimentales, compañías de armas pesadas, batallones de armas pesadas,

o secciones de reconocimiento no cuentan. Tres compañías, cada una de una formación distinta, tendrían un tamaño de 3, mientras que tres compañías del mismo batallón tendrían un tamaño de 1, que se modifica a 0 por el modificador de Estado Mayor [6.9.c]. Un batallón de infantería, dos secciones de carros de una misma compañía y un cañón de una escuadra de armas pesadas regimentales sumarían un tamaño de 2. Después de aplicar 6.9.c tendrían un tamaño de 1.

**6.9.c** **Modificador de Estado Mayor.** Cualquier hoja de operaciones que incluya al menos un batallón al completo (no incluyendo las partes ya eliminadas) resta 1 al tamaño de la hoja de operaciones.

Por ejemplo, un batallón de infantería al completo normalmente tendría un tamaño de 1, pero al tener un Estado Mayor adjunto su tamaño queda a 0.

**6.9.d** **Turnos ponderados.** Cada turno, una hoja de operaciones acumula turnos ponderados que representan la cantidad de tiempo gastada en prepararse. Antes de comprobar si una hoja se implementa o no en la Fase de mando, añadir un número de marcas a la cuenta de cada hoja. El número de marcas hecho cada turno depende de la condición de las unidades en la sección *Task Organization* de cada hoja. Utilizar el peor caso aplicable:

- Todas las unidades sin asignar: 3 marcas.
- Alguna unidad asignada o ejecutando instrucciones preliminares o bien es un turno nocturno [26.0]: 2 marcas.
- Alguna unidad ha disparado o le han disparado de algún modo en el turno anterior: 1 marca.

El disparo incluye cualquier fuego de área, fuego preciso o tirada AT. Observar para la artillería o morteros no cuenta como disparo.

**6.9.e Hojas de vehículos.** Una hoja de ataque, defensa apresurada o movimiento que tenga sólo vehículos (¡no transportes!) acumula turnos ponderados al triple de velocidad. Por ejemplo, una hoja de operaciones con un batallón de carros sin asignar y no involucrados en combate acumula 9 turnos ponderados por turno.

**Nota de diseño:** Las hojas de operaciones de vehículos se implementan mucho más rápidamente debido al tempo operacional más rápido de las unidades blindadas. Las comunicaciones vía radio u otras señales era mucho más rápido y las unidades blindadas estaban acostumbradas a operar a un ritmo mucho mayor que el de la infantería. Los jugadores se verán tentados a maniobrar sus blindados de manera independiente a sus lentos camaradas de infantería – y las narrativas del combate de la 2GM ¡están repletas de tales historias! Sin embargo, atrincherar vehículos todavía lleva mucho tiempo.

**6.9.f Tabla Command Prep Table.** Durante la Fase de mando, el jugador puede intentar implementar cualquiera de sus hojas de operaciones no implementadas. Un jugador nunca está obligado a implementar una hoja de operaciones.

Utilizar la tabla *Command Prep Table* para implementar las hojas de operaciones. Contar el total de turnos ponderados acumulados hasta ahora y seguir la fila del tipo de hoja de operaciones hasta la columna más a la derecha que no exceda dicho número. Añadir la calificación de preparación del mando al tamaño de la hoja y cotejar con la columna encontrada anteriormente para encontrar el valor de umbral en la tabla. Tirar dos dados (11..66). Si la tirada de dados es mayor o igual a dicho valor umbral, la hoja queda implementada. De lo contrario, el intento fracasa y se puede intentar de nuevo el turno siguiente. Tirar dados en cada hoja por separado.

**Ejemplo:** Un jugador tiene una hoja de operaciones de ataque no implementada

*con un regimiento entero aguardando su implementación. Hasta ahora, ha acumulado 27 turnos ponderados. Tiene un tamaño de 2 (tres batallones menos el modificador de Estado Mayor de batallón). El jugador tiene una calificación de preparación de mando de 3. Cotejando el Command Prep + OpSheet Size combinado de 5 con los 27 turnos a lo largo de a fila Attack, usando la columna 22 de límite ya que  $27 < 28$ ) da un valor de umbral requerido de 52. El jugador tira los dados y saca un 43. La orden no se implementa, el jugador maldice su mala suerte y amenaza con cesar al coronel del regimiento.*

*Al siguiente turno lo intenta de nuevo. Esta vez ha acumulado 30 turnos ponderados (3 más que el turno anterior), lo que cambia el valor umbral a 45. El jugador rechina los dientes y tira los dados, sacando un 61 y quedando la hoja de operaciones implementada. Exaltado por el devenir de los acontecimientos, ríe con satisfacción alertando al astuto rostro del otro lado de la mesa. Nuestro héroe se percató de ello y se reprende a sí mismo por su falta de cara de póquer, prometiéndose hacerlo mejor la próxima vez.*

## 6.10 Implementación

Tras una tirada de dado con éxito en la tabla *Command Prep Table*, la hoja de operaciones queda implementada. El jugador debe seguir cada hoja de operaciones implementada hasta que esa hoja caduque de alguna forma ya sea por misión cumplida, misión fallida o por re-asignación de unidades.

**6.10.a** Las unidades listadas en una hoja de operaciones recién implementada se quitan de cualquier hoja de operaciones previamente implementada en la que pudieran estar.

**6.10.b** Los jugadores son libres de usar sus unidades como les convenga al seguir las instrucciones de la siguiente hoja de operaciones, pero deben seguir esas instrucciones. Son libres de variar el tempo operacional por cualquier motivo, siempre que no viole las instrucciones de la hoja de operaciones.

## 6.11 Finalización de la misión

En algún momento, el jugador encontrará que la hoja de operaciones ha cumplido su propósito: o bien ha tenido éxito o bien ha fallado.

**6.11.a Misión cumplida.** Durante la Fase de mando, un jugador puede declarar que

una hoja de operaciones ha tenido éxito. Una vez que la misión ha tenido éxito, indicarlo en la hoja en cuestión. Todas las unidades de la hoja quedan sin asignar [6.3]. Sin embargo, todavía retienen sus instrucciones de fallo y punto de reunión hasta que estén incluidas en una nueva hoja de operaciones implementada o empiecen a ejecutar instrucciones preliminares. Tachar dichas unidades de la hoja de operaciones ya completada y descartar dicha hoja cuando las unidades que estaban incluidas allí empiecen ahora a ejecutar instrucciones preliminares o se encuentren listadas en otra hoja de operaciones implementada.

**6.11.b Fallo de la misión.** Cada hoja de operaciones requiere instrucciones sobre cómo proceder si falla. La decisión de suspender la misión reside únicamente en el jugador, con la excepción del fallo de moral de vehículos [17.8]. El jugador puede declarar el fallo de la misión en cualquier Fase de acción propia. Las unidades en una hoja que ha fallado quedan ahora sin asignar y deben ejecutar ahora sus instrucciones de fallo y moverse hacia su punto de reunión [6.12].

**6.11.c** Las unidades que ejecutan instrucciones de fallo deben ahora moverse hacia su punto de reunión y evitar el contacto con el enemigo [6.3]. Es posible que no puedan mover en absoluto debido a la presencia de unidades enemigas, y que se encuentren inmovilizadas en medio de territorio enemigo como unidades sin asignar – eso es muy malo.

**6.11.d** Es posible que falle sólo una parte de la organización listada en la *Task Organization*. Un ejemplo sería una defensa de todo el batallón donde sólo una compañía queda machacada, mientras las otras están bien. Tachar las unidades que han fallado de la hoja de operaciones y permitir que sigan las instrucciones de fallo de manera independiente al resto.



<p><b>Op Sheet</b></p> <p><b>Time:</b> 1020</p> <p><b>Type:</b> Defensa apresurada</p> <p><b>Size:</b> 0 (Un Btn menos mod. de estado mayor)</p> <p><b>Task Organization:</b> 1 - 123 de Infantería</p>	
<p><b>Written Notes:</b> Defender en la primera línea. A la orden, replegarse a la segunda línea. Co A: BP 1 ... BP 6   Co B: BP 2 ... BP 4 Co C: BP 3 ... BP 5</p> <p>Retardar en la segunda posición hasta que se ordene retirada.</p>	<p><b>Failure Instructions:</b> Replegarse fuera del mapa como se muestra. Punto de reunión: 11.05</p>

**Una hoja con defensa elástica.**

### 6.12 Puntos de reunión

Los puntos de reunión son sitios donde las unidades sin asignar se reúnen para reorganizarse. No hay marcadores para los puntos de reunión – su ubicación y composición se anotan en la hoja de operaciones.

**6.12.a** Cuando se pintan las hojas de operaciones, todas las unidades de la hoja deben tener asignado un punto de reunión como parte de las instrucciones de fallo. Este punto de reunión queda vigente una vez que se inician las instrucciones preliminares o bien cuando la hoja queda implementada. Puede haber múltiples puntos de reunión en una hoja, pero un solo punto de reunión por batallón.

**6.12.b** Las unidades de una hoja de operaciones que se ha completado con éxito [6.11.a] conservan su punto de reunión hasta que se las haya asignado un nuevo punto de reunión vía una nueva hoja de operaciones implementada o bien cuando empiecen a ejecutar instrucciones preliminares de una hoja todavía no implementada.

**6.12.c** Los puntos de reunión se han de designar como ubicaciones seguras fuera de las unidades enemigas. Los puntos de reunión no se deberían designar con el propósito de hacer que las unidades avan-

cen hacia el enemigo cuando todavía están sin asignar. Recordar que las instrucciones de fallo deberían ser muy simples, así que no se debe ser demasiado astutos con asignaciones enrevesadas de puntos de reunión.

### 6.13 Consideraciones de gestión

**6.13.a** Si una nueva hoja de operaciones queda implementada o se empiezan a ejecutar sus instrucciones preliminares y esta nueva hoja incluye unidades listadas actualmente en otra hoja ya implementada, borrar las unidades reasignadas de la hoja de operaciones más antigua. Además, un jugador puede declarar voluntariamente que una o varias unidades de una hoja ya implementada han tenido éxito o han fallado. Dichas unidades quedan sin asignar y si fallaron, deben ejecutar sus instrucciones de fallo.

**6.13.b** Un jugador puede tachar las unidades de una hoja no implementada durante cualquier Fase de mando. No ajustar el modificador de tamaño de la hoja.

**6.13.c** Para añadir unidades a una hoja ya implementada, dibujar su parte en el gráfico y añadir las notas escritas. Añadir las a la lista de *Task Organization*. Dichas unidades deben (sólo) someterse al proceso de implementación utilizando el modifica-

dor de Estado Mayor (si procede) y tipo de misión de la hoja que las acoge y tomar como tamaño el de la fuerza que se le añade. Tirar en la columna del tipo de misión más difícil si hay hojas con muchas misiones en la misma hoja. Estas unidades no pueden funcionar con la hoja a la que están siendo añadidas hasta que pasen su tirada de implementación o comiencen las instrucciones preliminares.

Nota: Los vehículos sólo se pueden añadir a una de operación existente de vehículos [6.9.e].

**6.13.d** Añadir nuevas unidades a una hoja de operaciones aun no implementada causa una reducción de los turnos ponderados acumulados en proporción al tamaño de las unidades que se añaden. Añadir dichas unidades a la hoja, dibujando su parte en el gráfico y añadiendo las notas escritas. Calcular el tamaño de la nueva hoja de operaciones y multiplicar el número de turnos acumulados por el tamaño antiguo y dividiendo por tamaño nuevo – sin contar el modificador de Estado Mayor (redondear normalmente). Por ejemplo, una hoja no implementada tiene el tamaño de 1 (dos batallones menos el modificador por Estado Mayor) y tiene 27 turnos ponderados acumulados. El jugador decide añadir otro batallón (tamaño 1). La nueva hoja tiene tamaño 2. El ratio del tamaño antiguo por el nuevo es de 2/3 (dos batallones divididos entre tres batallones). Así, el nuevo número de turnos ponderados se multiplica por 2/3, resultando en 18. El nuevo tamaño de la hoja de operaciones es de 2 (tres batallones menos la modificación de Estado Mayor).

**6.13.e Refuerzos.** Manejarlos de acuerdo con 6.13.c, 6.13.d o escribir una nueva hoja de operaciones para ellos. También es perfectamente aceptable escribir hojas de operaciones para los refuerzos antes de su llegada. Las hojas de operaciones para los refuerzos escritas antes de que comience la partida quedan automáticamente implementadas. Los refuerzos no pueden entrar en el mapa hasta que estén en una hoja implementada o estén ejecutando instrucciones preliminares.

## 6.14 Instrucciones especiales

Lo siguiente es distinto en algún aspecto a lo mencionado anteriormente y reemplaza a reglas anteriores en caso de conflicto.

**6.14.a Instrucciones preliminares.** Los jugadores pueden utilizar instrucciones preliminares para reunir a las unidades en un área de concentración antes de que la hoja de operaciones se implemente de he-

cho. Cuando se diseñe una nueva hoja de operaciones, el jugador puede citar tantas instrucciones preliminares como desee. Las unidades que ejecutan instrucciones preliminares están sin asignar pero pueden alejarse de su punto de reunión y usan las instrucciones de fallo de la nueva hoja.

Cuando un jugador hace las tiradas de dado de implementación en la tabla *Command Prep Table*, declara si A) está intentando implementar toda la hoja ó B) sólo las instrucciones preliminares. Las unidades de la hoja de operaciones pueden ejecutar las instrucciones preliminares en cualquier caso si la tirada de dado tiene éxito cuando se compruebe frente a la fila *Move*.

**Ejemplo:** El jugador A (calificación de preparación de mando 3) tiene un batallón de Shermans con ganas de atacar. Están descolocados, así que el jugador anota un área de concentración para el ataque así como instrucciones preliminares para llegar allí. Al siguiente turno, la formación (tamaño 0 = 1 batallón – mod. de Estado Mayor) acumula 9 turnos ponderados (luz de día, sin contacto con enemigo, formación de vehículos). El jugador intenta implementar la hoja de operaciones y saca un 46. Esto no es suficiente para implementar la hoja de ataque (prep 3 + tamaño 0 = fila 3, con 9 turnos ponderados se necesita un 55 para implementar). Sin embargo, para implementar las instrucciones preliminares se necesita un 44 (cotejarlo en la columna de 8 en la fila *Move*). Por tanto, las instrucciones preliminares quedan implementadas y los Shermans pueden rodar a su área de concentración incluso aunque la hoja de operaciones no haya sido implementada todavía.

**6.14.b Reservas.** Las reservas dan a las hojas de operaciones algo de flexibilidad. Las reservas se designan cuando se diseña la hoja de operaciones. Hasta la mitad de todas las unidades de la hoja de operaciones puede designarse como en reserva cuando se escribe la hoja. Considerar que las reservas tienen una orden de *Attack* a propósitos de tirada de dado de comprobación. Se considera que las reservas no enviadas están ejecutando instrucciones preliminares.

Para enviar una reserva, el jugador debe primero identificar las unidades a enviar como un grupo y dibujar su uso previsto en el gráfico de la hoja. Esto luego no se puede cambiar. Se puede enviar cualquier número de unidades, incluso una simple sección. Entonces, se tiran dados para pasar el chequeo de implementación

[6.14.d]. El nuevo grupo debe continuar tirando dados de comprobación cada turno hasta que tenga éxito. Se tratan como unidades sin asignar hasta que la tirada tenga éxito. Las unidades en reserva no se pueden atrincherar a menos que lo permitan las reglas específicas del juego. A las unidades en reserva se les puede asignar órdenes de ataque, defensa apresurada o movimiento que deben estar de acuerdo con el marco general de su hoja de operaciones. Así, un jugador podría asignarles un orden de defensa de un objetivo tomado en un ataque reciente, proteger un flanco o iniciar un ataque de flanco. A cada grupo enviado se le debe asignar un sólo tipo de operación. Así, para contraatacar y después defender el terreno conquistado se requieren dos grupos distintos de reserva.

Las reservas son siempre relativas a una hoja de operaciones (esto es, misión) y no están sentadas sin hacer nada, esperando a que suceda algo. Si durante la Fase de mando, más de la mitad de las unidades están en reserva y sin enviar, el jugador debe enviar el número suficiente de unidades para que el ratio vuelva al 50% o menos. Una vez enviadas, las unidades ya no cuentan como reservas, incluso si aun no han tenido éxito en pasar su tirada de dado de comprobación.

**6.14.c Alternativas.** Un jugador puede listar rutas y/o objetivos alternativos en una hoja de operaciones. El jugador puede elegir entre alternativas de la misma manera que al enviar reservas. El jugador pinta las alternativas al crear la hoja por primera vez. Una vez que las unidades de una hoja eligen una alternativa, no se pueden echar atrás. Cada unidad puede tener una ruta u objetivo alternativo.

**6.14.d Tirada de comprobación.** Para enviar reservas o seleccionar una alternativa, efectuar una tirada de dado de comprobación durante cada Fase de mando hasta que se tenga éxito. Tirar un dado: si la tirada sale mayor o igual que su calificación de preparación de mando, la comprobación tiene éxito. De lo contrario, la tirada no tiene éxito y se debe realizar otra tirada en la próxima Fase de mando. Un jugador con una calificación de preparación de mando de 7 ó más no puede pasar una tirada de dado de comprobación y por ello no puede usar alternativas o reservas.

## 6.15 Formato de Instrucción textual (opcional)

La entrada de órdenes textual es una versión abreviada del sistema de órdenes. Su uso requiere una buena cantidad de honestidad, ya que no hay un gráfico que seguir.

**6.15.a** Para cada hoja de operaciones en este sistema, reservar una línea en una hoja de papel. Introducir a la izqda. las unidades involucradas seguido por el tamaño y tipo de la hoja. Anotar la misión de las unidades (ej. atacar para capturar el pueblo A).

**6.15.b** Cada Fase de operación, anotar los turnos ponderados y efectuar las tiradas de dados de implementación normalmente. Hacer una marca a la derecha de cualquier línea que se implemente.

**6.15.c** Se debe venir ya con una idea de cómo se quiere ejecutar la misión cuando se escribe por primera vez y se debe seguir el plan cuando se implemente – independientemente de las circunstancias cambiantes.



## 6.16 Atrincherarse

Las unidades listadas en una misión de tipo defensa preparada recién implementada quedan atrincheradas. Ninguna otra unidad queda atrincherada, a menos que lo permita las reglas específicas del juego.

**6.16.a** Para quedar atrincheradas, las unidades deben de estar en modo disparo en el momento en el que se implementa su hoja de operaciones de tipo defensa preparada. Las unidades que estén en modo movimiento cuando su hoja se implementa pierden la oportunidad de quedar atrincheradas.

**6.16.b** Los jugadores deben marcar cuales unidades están atrincheradas y cuales no utilizando los marcadores *DUG-IN*.

**6.16.c** Una unidad pierde el estado atrincherado en el momento que cambie a modo movimiento.

**6.16.d** Una unidad que quede sin asignar o esté asignada a otra misión que no sea defensa preparada o bien empiece a ejecutar instrucciones preliminares pierde su estado de atrincherado.

**6.16.e** No es necesario utilizar los marcadores *DUG IN* para marcar todas las unidades atrincheradas del mapa – se proporcionan como ayuda en las áreas donde los jugadores pudieran tener confusión.

## 7.0 Visibilidad y detección

La visibilidad es la distancia máxima a la que puede llegar una LOS, la visibilidad se da como un número en cada turno del casillero de turnos; la visibilidad de un turno es la distancia máxima en hexes a la que una unidad puede trazar una LOS durante ese turno. Una LOS mayor que la visibilidad de ese turno queda automáticamente bloqueada. Si no hay impreso un número en la casilla, la visibilidad es ilimitada para dicho turno.

**7.0.a** El tiempo meteorológico puede reducir adicionalmente la visibilidad, de acuerdo con las reglas específicas del juego. Cuando se use, determinar el tiempo durante la Fase de mando de cada turno de hora completa tirando en la tabla *Weather Table*. Los efectos del tiempo duran una hora completa a partir de la tirada.

**7.0.b** Los turnos de noche, crepúsculo, amanecer y atardecer también reducen la visibilidad [26.0].

## 7.1 Distancia de detección

La distancia de detección determina las distancias a las que determinados tipos de fuego pueden ocurrir.

**7.1.a** La tabla *Spotting Range Table* da las distancias de detección basados en la disposición y tipo del objetivo, la disposición del tirador y el terreno del hex objetivo. La distancia que exceda de la tabla por la izquierda se toma como 0; las que exceden por la derecha se toma como ilimitada.

**7.1.b** No se permiten las PFAs [12.0] y el Fuego de Cobertura [15.0] más allá de la distancia de detección. Sí se permiten las SFAs contra blancos no detectados.

**7.1.c** Para la tabla *Spotting Range Table*, los morteros toman como distancia la del observador, no la del mortero en sí.

**7.1.d** Una SFA [11.0] se considera no detectada si el hex objetivo no contiene al menos una unidad detectada. Las SFAs no detectadas que incluyan un tirador de trayectoria tensa utilizan los modificadores impresos en negrita de *Target Terrain/Posture* y, si aplica, los modificadores por apilamiento que tienen un asterisco.

**7.1.e** Para encontrar la distancia de detección, buscar la columna del tipo de objetivo. Desplazarse en columnas como se indica en la tabla *Spotting Range Table* (desplazamientos positivos a la izda., negativos a la dcha.), de acuerdo con el terreno del hex objetivo (protector, etc.), la disposición del objetivo (modo movimiento, atrincherado), disposición del tirador (atrincherado también) y otros factores

(humo, etc.). Para determinar la distancia de detección, utilizar la unidad del hex objetivo que produzca la distancia de detección MAS LARGA incluso si esa unidad no es el objetivo pretendido o la que ha causado el evento de cobertura.

**Ejemplo:** La Compañía A, que consta de tres secciones (platoons) está dispuesta a cruzar por terreno abierto, cubierto por una solitaria sección MG enemiga, que está atrincherada en un hex de bosque. Todas las unidades son A-targets y la distancia de detección base es de 3 hexes. Las unidades de la Compañía A cambian a modo movimiento (+1 en la *Spotting Range Table*) y son visibles a una mayor distancia para la sección de MG atrincherada debido a los campos de tiro preparados (+1 por MG atrincherada). Por tanto, las unidades que avanzan están detectadas para la MG a una distancia de 6 hexes (3 +2 columnas a la izqda. de la tabla *Spotting Range Table*).

Las unidades de infantería lo tendrán mucho más difícil el localizar a la sección MG, ya que tiene un modificador de -1 por estar en terreno parcialmente protegido y otro -1 por estar atrincherada. Esto da una distancia de detección de 1 hex hasta que la sección de MG abra fuego (dando un modificador de +4 a la tabla). Tratar de pasar a través de esta pequeña sección MG por terreno abierto puede ser una tarea más difícil de lo que inicialmente se pueda suponer. Por ello, puede que sea hora de tratar de suprimir a esta sección MG en primer lugar o bien bloquear la LOS con humo [8.1.b] para reducir el potencial fuego de cobertura.

**Nota de diseño:** Probablemente la característica más importante del campo de batalla moderno es el hecho de que para cualquier observador situado en él, hay poco o nada que ver. Esto se ha denominado como el “campo de batalla vacío”. Incluso el terreno “abierto” está lleno de obstáculos menores para la observación (árboles, arbustos, hierba alta, vallas, pequeños edificios, depresiones, pequeños barrancos, zanjas de drenado, etc.) haciendo lo que parece una tarea fácil para el jugador (ver lo que se le viene encima) en algo imposible. En lugar de tratar de controlar lo que un jugador conoce, estas reglas impiden al jugador utilizar este conocimiento. Cuando veas a aquella infantería avanzar hacia ti trepando por esa loma árida, recuerda que hay un montón de fuego a tu alrededor que está

*fuera de tu control y con poco efecto por el que preocuparse – los tiros al azar de cada fusilero que se entretiene en disparar a fugaces blancos de oportunidad.*

## 8.0 Línea de visión (LOS)

La Línea de visión (LOS) determina la capacidad de las unidades de verse unas a otras.

### 8.1 Reglas generales

**8.1.a** La LOS se traza desde el centro de un hex al centro de otro hex. Una LOS puede estar bloqueada o despejada. Una LOS puede quedar bloqueada por las características del terreno, como bosques y edificios, o por terreno más alto tal y como determine su altura. Una unidad no bloquea una LOS.

**8.1.b** La LOS puede pasar libremente a/desde un hex de humo, pero nunca a través. Los marcadores *Barrage* no bloquean la LOS [Excepción: el fuego de barrera continuo 18.6.b].

**8.1.c** Las unidades pueden disparar desde o hacia hexes que contengan características de terreno bloqueantes, pero no a través.

**8.1.d** La LOS nunca queda bloqueada hacia un hex adyacente, incluyendo el caso de fuego de cobertura.

**8.1.e** El mapa tiene impresas unas curvas de nivel y un código de colores de bandas para ayudar a la determinación de la altura de cualquier hex. La altura de una curva de nivel en particular se imprime sobre la misma línea y se da en metros. La separación entre curvas de nivel es de 20m. si no se especifica otra cosa. Notar que una curva de nivel no es de por sí una característica de terreno bloqueante como un símbolo de bosque o edificio. Así si la LOS cruza una curva de nivel de más altura, en principio, no queda bloqueada, aunque las curvas de nivel por su efecto en la altura de los hexes [por el procedimiento 8.2] si que influyen indirectamente en la LOS.

**8.1.f** Una línea costera (la línea donde la tierra toca el mar) es una curva de nivel con una altura de 0m. Los hexes de mar están a 0m.

**8.1.g** Cualquier hex situado a lo largo de la LOS (excluyendo el hex del tirador/observador y el hex objetivo) que pueda potencialmente bloquear la LOS se le denomina un Punto de Disputa (PoC); la altura base de un hex (incluyendo sus lados) se

determina mediante el procedimiento 8.2 descrito más abajo.

**8.1.h** Las características del terreno pueden añadir su altura a la altura base del de un hex PoC. Se pueden consultar las alturas de las distintas características de terreno en la *Terrain Effects Chart* (TEC) de cada juego. Para características naturales (como bosques) y edificios individuales, los símbolos concretos impresos bloquean la LOS sólo si ésta cruza o toca dicho símbolo. Para los hexes de pueblo o ciudad, es todo el hex, lados incluidos, el que bloquea la LOS, aunque haya huecos en los símbolos impresos de los edificios.

Si no se dice lo contrario en las reglas específicas, los árboles (en bosques, setos, huertos y otros símbolos) y los edificios (suelos o en pueblos/ciudades) añaden 20 m. a la altura del PoC.

**8.1.i** Ignorar las cotas de elevación y de referencia cuando se calculen alturas, sólo están por referencia geográfica.

### 8.2 Determinación estándar de elevación

En cuanto a la altura, un punto cae en una de estas tres categorías:

**8.2.a Cimas.** Una cima de colina es un área rodeada por la curva de nivel más alta (posiblemente incluyendo el borde del mapa) y no contiene dentro otras curvas de nivel más altas. La altura de la cima de una colina es igual a la curva de nivel que la rodea. Las cimas de colina son, a efectos del juego, planas.

**8.2.b Puntos situados en/entre curvas de nivel.** Tirar una línea que pase por el centro del hex bajo inspección, y que comience en la curva de nivel baja más próxima y termine en la curva de nivel alta más próxima. La longitud de esta línea debe ser lo más corta posible entre las dos curvas de nivel. Dividir esta línea en cuatro cuartos, comenzando por la curva de nivel más baja. Determinar a qué cuarto ( $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{2}{4}$ ,  $\frac{3}{4}$ ,  $\frac{4}{4}$ ) está más cercano el centro del hex.. Añadir esta proporción de separación entre curvas de nivel a la curva más baja. Para separaciones de 20m, se añadirían, 5m, 10m, 15m y 20m respectivamente. Por ejemplo, un centro de hex que caiga más cerca de la línea de  $\frac{1}{4}$  de la curva de nivel de 30m, tendría una altura de 35m. No se requiere precisión más allá de 5m, así que en juegos con curvas de nivel de 10m, redondear a  $\frac{1}{2}$  (5m). El caso cuando una curva de nivel toca al centro del hex es el más fácil – leer la cota de la curva de nivel y esa es la altura.

**8.2.c Fondos.** Un fondo es lo inverso de una cima de colina. Es un área rodeada por

una última curva de nivel (posiblemente incluyendo el borde del mapa) que no contiene dentro otras curvas de nivel de cota más baja. La altura de un fondo es igual a la de la curva de nivel que lo rodea. Los fondos son, a efectos del juego, planos.

### 8.3 Determinación de LOS

Utilizar el procedimiento descrito más abajo para decidir si una LOS queda bloqueada por el terreno.

**8.3.a** Cuando un jugador declare un ataque, comprobar cualquier PoC a lo largo de la LOS que pueda bloquear a ésta.

**8.3.b** Para realizar la comprobación, seguir los siguientes pasos:

Paso 1: Trazar una línea recta desde el centro del hex que dispara/observa hasta el centro del hex objetivo.

Paso 2: Determinar la altura del hex que dispara/observa y la del hex objetivo, utilizando sólo la altura base del punto central del hex, descrita en el procedimiento [8.2] más arriba.

Paso 3: Determinar la altura de cada PoC. La altura de un PoC es igual a la altura base del hex más la altura de la característica de terreno más alta – dentro del PoC – que cruce la LOS.

Paso 4: Dibujar la LOS en la gráfica en la contraportada del libretto de reglas. Colocar el hex más bajo a la dcha. y el más alto en la columna correspondiente a su distancia del hex bajo. Trazar una línea recta en la gráfica entre ambos puntos. Si la altura del PoC es mayor que la línea que conecta ambos puntos, la LOS queda bloqueada.

***Nota:** Los jugadores pueden constatar que mientras que un cordel o una goma elástica es una buena herramienta para comprobar la LOS, una regla transparente funciona estupendamente en la gráfica de LOS.*

### 8.4 Determinación simplificada de elevación (opcional)

El método estándar de comprobar la LOS es un procedimiento relativamente realista de estimar la altura y la LOS. Sin embargo, si los jugadores prefieren utilizar un método más simple de topografía “de capas”, reemplazar 8.2 con lo siguiente:

**8.4.a** Si una curva de nivel toca el centro del hex, dicho hex está a la misma cota que la curva de nivel. Si al punto central del hex no le atraviesa ninguna curva de nivel, entonces el hex está a la cota de la siguiente curva de nivel más baja.

**8.4.b Fondos.** Un fondo es el área rodeada por una última curva de nivel (posiblemente incluyendo el borde del mapa) y que no contiene dentro otras curvas de nivel de cota más baja. La altura de un fondo se define como el valor de cota correspondiente a la siguiente cota de la (última) curva de nivel que rodea a dicho fondo.

## 8.5 Determinación topográfica de LOS (opcional)

Los jugadores que estén habituados a leer curvas de nivel directamente sobre los mapas pueden realzar su experiencia de juego TCS usando las siguientes modificaciones a las reglas estándar de LOS. La regla 8.5.a puede usarse sola o en conjunto con las 8.5.b y 8.5.c a conveniencia de los jugadores.

**8.5.a Puntos localizados en o entre Curvas de Nivel.** [modifica 8.2.b]. En lugar de utilizar el punto central del hex como el PoC, elegir un punto específico de la línea de LOS como Punto de Disputa y tirar una línea desde este punto a las cotas (en lugar de usar el centro del hex) para determinar, mediante interpolación, la altura de PoC. La altura del PoC estará determinada por la altura base del punto más elevado de la LOS – dentro del hexágono PoC – más las características del terreno, en lugar de utilizar la altura base del punto central del hex.

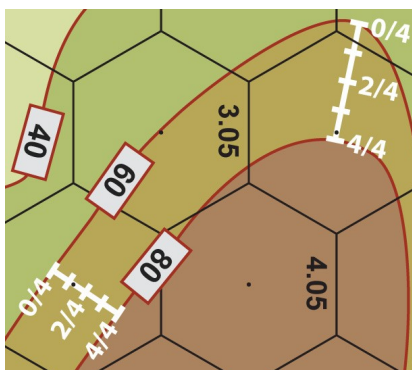
**8.5.b Cimas** [modifica 8.2.a]. Las cimas de las colinas ya no se consideran planas. A menos que haya un símbolo de mapa impreso, la localización real de la cima se define como el centro del área abarcada por la última curva de nivel. Para determinar la altura de la cima, utilizar cualquier punto de referencia o cota de elevación de la cima. Si no existen tales marcas añadir 10 a la última curva de nivel (la mitad de la separación entre cotas, 10m es lo que se enseña habitualmente en el Ejército de EEUU para estimar la altura de las cimas). Para determinar la altura de cualquier punto situado entre la cima y la última cota, utilizar el procedimiento 8.2.b

**8.5.c Fondos** [modifica 8.2.c]. Asignar al punto más bajo del fondo la altura de la cota más baja menos la mitad de la separación entre cotas. Modificar esto según las habilidades de lectura de mapas de los jugadores (por ejemplo, quizás sólo  $\frac{1}{4}$  de intervalo si el fondo no parece muy profundo), utilizando características del terreno tales como arroyos para definir cual es el punto más bajo.

**Nota de diseño:** Determinar la LOS es siempre un elemento engorroso en los

juegos tácticos, y hay siempre un compromiso entre jugabilidad y precisión ¡ Hay tantos métodos de comprobar la LOS como juegos ! Desde luego, debería recordarse que ningún mapa con curvas de nivel puede representar adecuadamente el terreno real y que la detección del enemigo es siempre difícil. Los jugadores deberían acordar de antemano su método para determinar las alturas y adherirse a él., ya sea por interpolación [8.2.b] tal y como se enseña en las academias militares o el método de “capas” [8.4] que es más fácil pero que puede conducir a situaciones de redondeos extraños. Los jugadores interesados en cómo se hace esto en la realidad pueden consultar la referencia US FM21-26 Map Reading and Land Navigation, disponible generalmente por Internet.

### Ejemplo de Determinación de Alturas



#### Método estándar [8.2.b]:

**Hex 4.04:** El punto central está más cerca de la marca de  $\frac{1}{4}$  entre las curvas de nivel de 60m y 80m. Por tanto, se añade  $\frac{1}{4}$  del intervalo entre cotas a la curva de nivel más baja (60m). La altura base del punto central es de 65m.

**Hex 3.05:** El punto central toca a la curva de nivel de 60m. Por tanto, la altura base del punto es de 60m.

**Hex 3.06:** El punto central está más cerca de la marca de  $\frac{4}{4}$  entre las curvas de nivel de 60m y 80m, Por tanto los  $\frac{4}{4}$  (todo) de la curva de nivel más baja (60m). La altura base de punto central es de 80m.

### Ejemplos de Determinación de LOS

#### Método estándar [8.2]:

**A-G:** La Unidad A está entre dos curvas de nivel [8.2.b] y se ha calculado que su altura es de 35m. El punto central para el hex 4.05 está en una Cima [8.2.a] delimitada por la curva de nivel de 80m, por tanto G está a 80m. E PoC 2.04 tiene una al-

tura de 50m y el PoC 3.05 tiene una altura de 60m. Estos puntos se dibujan en la gráfica de LOS y se tira una línea entre A y G. Puede verse que la LOS está despejada ya que no hay ningún PoC por encima de la línea que conecta a A-G. Ver el ejemplo A de la gráfica.

**B-C:** Los puntos centrales de los hex B y C están los dos en un Fondo [8.2.c] que está rodeado de la curva de nivel de 40m; por tanto B y C están a 40m. La LOS toca la esquina del hex 2.09, que es un pueblo. Un hexágono de pueblo tiene una altura de 20m e incluye sus lados, por tanto la altura total de este PoC es de 60m. Por tanto, la LOS queda bloqueada.

**B-H:** B está a 40m, H está a 80m. El PoC 3.11 tiene una altura de 70m. Si se dibujara en la gráfica de LOS, se vería que este PoC bloquea la LOS.

**C-D:** Tanto C como D están a 40 metros. La LOS pasa a través del hex de bosque 2.07. La LOS está despejada ya que no toca el símbolo de bosque.

**D-G:** D está a 40m y G está a 80m. El PoC 4.06 tiene una altura de 60m. El PoC 3.07 tiene una altura base de 40m. La LOS cruza el símbolo de bosque en el hex, así que se añaden los 20m del bosque a la altura base de 40m. Por tanto, la altura total del PoC 3.07 es de 60m. Se pintan estos puntos en la gráfica de LOS y se tira una línea entre D y G. Puede comprobarse ahora que la LOS está despejada. Ver el ejemplo B de gráfica de LOS.

**E-I:** El hex E está a 65m y el I a 65m. Tanto el hex 3.12 como el 3.13 pueden usarse como PoC. El hex 3.12 tiene una altura de 80m. Debido a que un PoC incluye los lados, la LOS queda bloqueada.

**F-G:** El hex F está a 50m y G a 80m. El PoC 4.04 tiene una altura base de 65m. La LOS toca el edificio, así que la altura del edificio se añade a la altura base de este PoC. En este ejemplo, asumimos que las reglas específicas del juego dan a los edificios una altura de 5m. Por tanto, la altura total del PoC es de 70m. Cuando se pintan estos puntos en la gráfica de LOS, podemos ver que la LOS queda bloqueada, ya que el PoC es más alto que la línea que conecta F y G. Si no hubiera edificios la LOS estaría despejada. Ver el ejemplo C de la gráfica de LOS.

**G-H:** Tanto G como H están a 80m, sin ningún PoC entre medias más alto que 80m. La LOS está despejada.

#### Método opcional topográfico [8.5]:

Estos ejemplos son similares a los del método estándar, pero algunos tienen nota-

bles variaciones dependiendo de qué partes de 8.5 quieran usar los jugadores:

Usando 8.5.c, los hexes B, C y D podrían considerarse que están a 35m ya que están cerca del borde de un fondo. Si hubiera una unidad en el hex 1.08, podría considerarse que está a 30m.

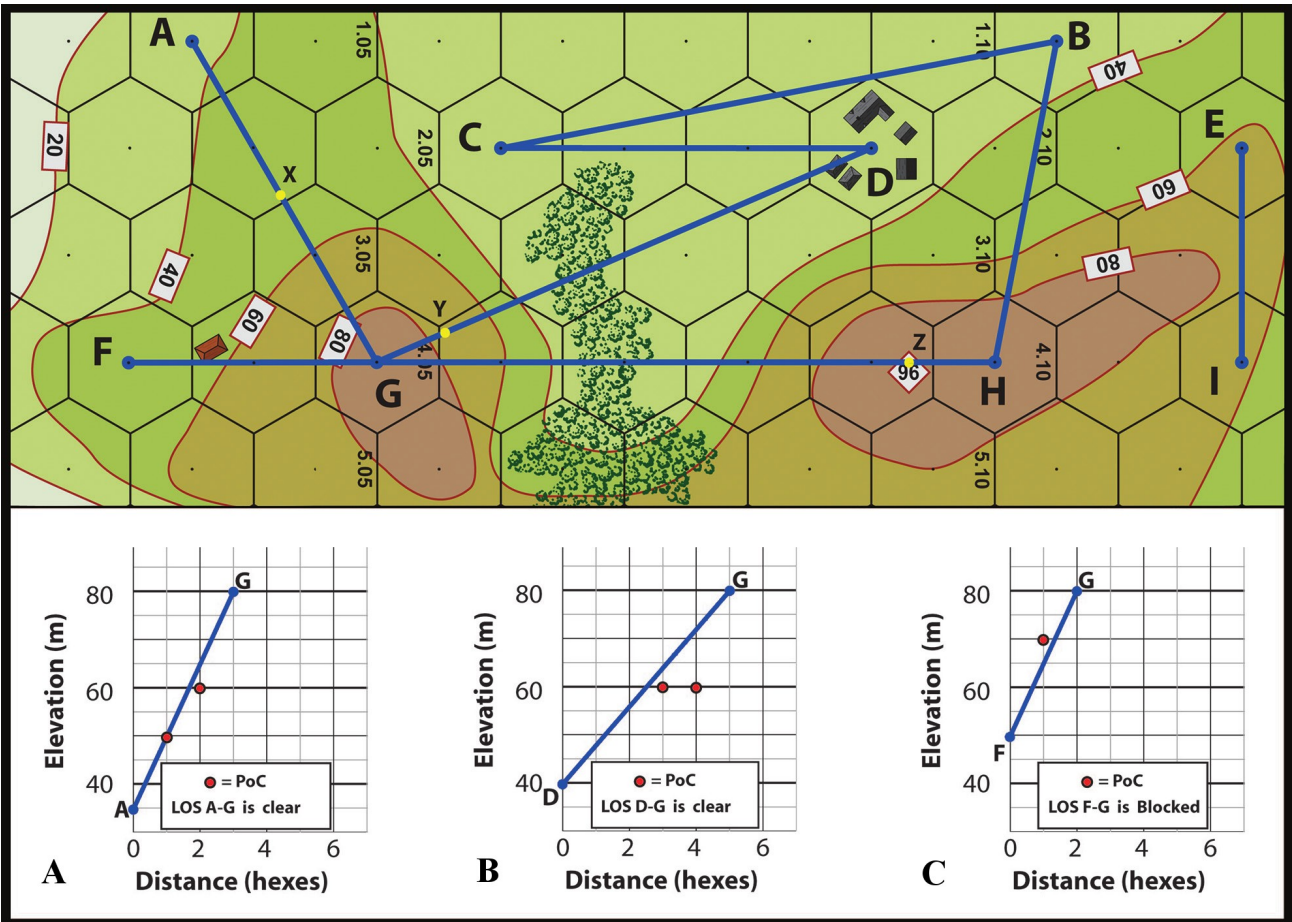
Usando 8.5.b, el hex G estaría a 85m ya que está aproximadamente a medio camino entre la curva de nivel de 80m y la marca de referencia de 96m.

**A-G:** 'A' está a 20m, ya que la próxima curva de nivel más baja es la de cota 20m. G está a 80m, ya que la próxima curva de nivel más baja (sólo hay una) desde el punto central es la de cota 80m. El PoC 2.04 está a 40m y el PoC 3.05 está a 60m. Cuando se pintan en la gráfica LOS, puede verse que la LOS queda despejada ya que no hay un PoC más alto que la línea A-G.

**B-C:** Tanto los puntos centrales de B y C

**D-G:** D está a 20m. y G está a 80m. El PoC 4.06 tiene una altura de 60m. El PoC 3.07 tiene una altura base de 20m. La LOS cruza el símbolo de bosque del hex, así que se añaden los 20m de la altura de los bosques a los 20m de altura base. Por tanto, la altura total del PoC 3.07 está a 40m. Ningún PoC está tan alto como para bloquear la LOS.

**E-I:** Los hexes E e I están ambos a 60m.



Algunas diferencias en cuanto a LOS, dependiendo de las partes de 8.5 a usar se citan a continuación:

**A-G:** Cuando se usa sólo 8.5.a, o usando 8.5.b con 8.5.a, esta LOS queda bloqueada en el PoC X del hex 2.04, que tiene una altura de 55m.

**D-G:** Si sólo se usa 8.5.a, esta LOS está bloqueada por el PoC Y del hex 4.06, que tiene una altura de 75m; sin embargo, si se utiliza 8.5.b y 8.5.c en combinación con 8.5.a, esta LOS queda despejada.

**G-H:** Si sólo se usa 8.5.a, la LOS está despejada; sin embargo, si se usa 8.5.b junto a 8.5.a, esta LOS está bloqueada en el PoC Z del hex 4.09, que tiene una altura de 96m.

**Método opcional simplificado [8.4]:**

están en un fondo que está rodeado por la curva de nivel de 40m, así que B y C están a un intervalo de cota (20m) un nivel inferior que la curva de nivel que les rodea. Por tanto, están a 20m.. La LOS toca la esquina del hex 2.09, que es un pueblo. Los pueblos tienen una altura de 20m incluyendo sus lados, así que la altura total de este PoC es de 40m, Por tanto, la LOS está bloqueada.

**B-H:** B está a 20m. H está a 80m. El PoC 3.11 tiene una altura de 60m. El PoC 2.10 tiene una altura de 40m. Cuando se pintan en la gráfica LOS, puede verse que la LOS queda despejada.

**C-D:** Tanto C como D están a 20m. La LOS pasa por el 2.07 hex que contiene un bosque (2.07). La LOS está despejada porque no toca el símbolo del bosque.

O bien el hex 3.12 o el 3.13 pueden usarse como PoC. El hex 3.12 tiene una altura de 80m. Como un PoC incluye los lados del hex, la LOS queda bloqueada.

**F-G:** El Hex F está a 40m. El G está a 80m. El PoC 4.04 tiene una altura base de 60m. La LOS toca el edificio, así que se añade la altura del edificio a la altura base del PoC. En este ejemplo, asumimos que las reglas específicas del juego otorgan a los edificios una altura de 5m, Por tanto, la altura total del PoC es de 65m. Cuando estos puntos se llevan a una gráfica de LOS, podemos ver que la LOS queda bloqueada. Si el edificio no estuviera presente, la LOS estaría despejada.

**G-H:** Tanto G como H están a 80m sin ningún PoC más alto que 80m. La LOS está despejada.

## 9.0 Combate de fuego directo

El combate de fuego directo ocurre de dos variantes distintas: fuego de área y fuego preciso. Los *A-firers* sólo pueden efectuar fuego de área. Los *P-firers* pueden efectuar tanto fuego de área como fuego preciso. Todo el combate de fuego directo se resuelve en la tabla *Fire Table*, pero cada forma usa un procedimiento ligeramente distinto.

El combate de fuego directo puede ocurrir durante la Fases de acción como acciones de fuego supresor (SFAs), acciones de fuego preciso (PFAs), fuego de cobertura, asaltos y arrollamientos.

### 9.1 Reglas y restricciones

**9.1.a** Una unidad puede disparar un número ilimitado de veces en respuesta a eventos de cobertura. Además, una unidad puede realizar hasta 3 PFAs o un SFA por turno, si es que puede optar a ello. Excepción: Los morteros sólo pueden disparar una vez por Fase de acción.

**9.1.b** Todos el fuego directo requiere una LOS despejada desde el tirador hasta el objetivo. Los morteros requieren de una LOS despejada desde el observador al objetivo.

**9.1.c** Sólo las unidades en modo disparo pueden efectúa SFAs, PFAs y fuego de cobertura.

**9.1.d** Las unidades paralizadas sólo pueden disparar en el asalto.

**9.1.e** Las unidades de infantería montada sólo pueden disparar en asaltos y arrollamientos. Las unidades de armas pesadas remolcadas nunca pueden disparar.

**9.1.f** Un cañón AT puede hacer un fuego de área a ½ de su factor de ataque.

**9.1.g** Ninguna unidad puede dividir su fuego hacia múltiples objetivos.

### 9.2 Restricciones del tipo de blanco

El tipo de blanco de una unidad (puntual, área o *B-target*) determina cómo puede una unidad enemiga trabar combate con aquella.

**9.2.a** Los *A-firers* traban combate con los blancos de área y los *B-targets* usando los modificadores de fuego de área de la tabla *Fire Table*. Las unidades de infantería no puede atacar a los blancos tipo *B-1* con fuego de área.

**9.2.b** Los *P-firers* traban combate con los blancos de área usando los modificadores de fuego de área y a los blancos pun-

tuales con los modificadores de fuego preciso. Pueden elegir cualquier tipo de fuego al disparar contra blancos *B-target*.

### 9.3 Efectos del terreno en el fuego directo

La tabla *Target Terrain/Posture Table* muestra los efectos del terreno para cuatro categorías de terreno: mesa de billar (*Billiard Table*), terreno abierto (*Open*), parcialmente protector (*Partly Protective*) y protector (*Protective*). La Tabla de Terreno específica de cada juego clasifica las características del terreno en estas cuatro categorías.

**9.3.a** Los efectos aplicables del terreno son los del hex del blanco, incluyendo los lados del hex por donde pasa el fuego. Utilizar el terreno más protector del hex o lado de hex objetivo al resolver el combate – por tanto, un hex con terreno abierto y una pequeña cantidad de bosque (parcialmente protector) se considera parcialmente protector.

**9.3.b** El terreno no tiene ningún efecto en los ataques de los campos minados [28.0].

**9.3.c** Para la resolución de SFAs contra blancos no detectados [7.1.d] utilizar la columna en negrita de la tabla de modificadores *Target Terrain/Posture* si hay algún tirador con tiro tenso.



### 10.0 Bajas

Las bajas de las unidades se miden en pasos. Cada tipo distinto de unidad tiene un número distinto de pasos. Marcar las pérdidas de pasos colocando un marcador de pérdidas de pasos bajo la ficha.

**10.0.a** Las secciones de infantería tienen normalmente 5 pasos. Los morteros, secciones de infantería, secciones MG y transportes tienen 2 pasos. Los vehículos y la artillería de tablero tienen de 1 a 6 pasos por ficha. El resto tienen 1 paso, a menos que se especifique lo contrario.

**10.0.b** Las pérdidas de paso no afectan al factor de ataque impreso de la infantería o MG pero si reducen el factor de ataque a distancias cortas [11.3.d] y también afecta a los chequeos de moral [17.2], Los morteros y transportes tienen su factor de ataque reducido a la mitad si han perdido 1 paso.

**Nota de diseño:** La falta de efecto debido a impactos en – digamos – una sección de infantería puede parecer un poco extraño al principio. ¿La razón? Tomemos la sección de infantería como ejemplo. Las armas de mano representan sólo una pequeña parte de la potencia su

fuego; el resto de su factor de ataque viene de las MGs. Al ir acumulando pérdidas, a menos que una de las MGs quede destruida (improbable), la sección irá rotando para asegurarse de que la MG continúa en servicio hasta el final. Así que hasta que ese punto de potencia de fuego siga bajando debido a las pérdidas, el grueso de la potencia de fuego de la sección se mantiene igual hasta que se destruye el último paso (los últimos 6 hombres disponibles para dar de comer al “bicho”) y no queda nadie para hacer funcionar ametralladoras. Puedes no estar de acuerdo, pero creo que tanto la historia como el funcionamiento interno de las unidades de infantería confirman esto. Un método mucho más eficiente de reducir la efectividad del fuego enemigo es la supresión por fuego, tanto en la vida real como aquí.

**10.0.c** Siempre que un resultado de la tabla *Fire Table* requiera una o más pasos de pérdida, ajustar los marcadores debajo de las fichas objetivo y quitar las unidades que hayan alcanzado su límite de pasos perdidos Colocar las unidades destruidas en las casillas de moral de batallón y actualizar el registro de moral de vehículos si aplica.

**10.0.d** Los pasos perdidos pertenecen a la unidad que los sufrió. Nunca se transfieren, absorben o consolidan con otras unidades, a menos que las reglas específicas del juego lo permitan.

**10.0.e** Ignorar las pérdidas de pasos sobrantes en una pila.

**10.0.f** En el fuego de área, las pérdidas de pasos pueden tomarse de cualquier unidad del hex que no esté montada en un transporte – pero el primer paso perdido debe venir de la unidad más grande (en pasos) no transportada del hex. El defensor elige si hay dos o más unidades calificadas como las más grandes En un asalto, se elige la unidad de la pila asaltante más grande. Tras el primer paso, las pérdidas pueden venir de cualquier otra(s) unidad(es) del hex. El defensor elige qué unidades reciben la mitad de los pasos perdidos y el atacante decide sobre el resto de pasos.

**10.0.g** Cuando una unidad (transporte o vehículo) que lleva a otra unidad o unidades sufre una o más pérdidas de pasos, se deben eliminar la misma proporción de pasos transportados, usando la regla 10.0.f para asignar las pérdidas. Por ello, si un camión de 2 pasos que transporta a una sección de infantería de 5 pasos pierde 1

paso, la sección de infantería debe perder 3 pasos (50% redondeando hacia arriba)

**Ejemplo:** El jugador A efectúa un amplio ataque de fuego de área contra una pila del jugador B. Los resultados de la tabla Fire Table son que tiene que perder 8 pasos. Después de que el jugador B ha terminado de gritar al jugador A y de golpear los muebles de la habitación, ambos deben de elegir los 8 pasos. En el hex objetivo hay 2 secciones de infantería a plena potencia y un cañón AT. El jugador B asigna el primer paso a uno de las secciones de infantería. Esto deja 7 pasos a repartir. Dividen 7 entre 2 y redondean normalmente para obtener 4. El jugador B inflige 4 pasos repartidos entre las dos secciones de infantería. Al jugador A le queda entonces asignar los 3 pasos restantes. Se asegura de eliminar el cañón AT y después se asegura de infligir pérdidas a la sección de infantería con peor valor de moral de los dos – preparando así al hex objetivo para el golpe final cuando llegue a hora de hacer el chequeo de moral requerido por el resultado obtenido en la tabla Fire Table. El jugador B gruñe en voz baja y empieza a planear un gran ataque de fuego de barrera para el próximo turno.

**10.0.h** Para asignar pérdidas en el fuego preciso, los jugadores alternan el seleccionar el eliminar un paso por vez de la lista de unidades objetivo elegibles y comenzando con el jugador que disparó.

## 11.0 Fuego de área

Resolver los disparos contra blancos de área utilizando los modificadores de área mostrados para la tabla Fire Table. Manejar los disparos como un sólo ataque contra el hexágono, con todos los A-targets y B-targets vulnerables atacados a la vez.

### Procedimiento:

Identificar el hex objetivo y a los tiradores. Sumar todos los factores de ataque y buscar la columna en cuyo rango está ese total. Aplicar todos los modificadores de fuego de área como desplazamientos de columna y aplicar el desplazamiento neto (desplazamientos positivos a la dcha, negativos a la izqda). Después tirar dos dados (11..66) en la tabla Fire Table y aplicar el resultado. Hacer un chequeo de moral si se consigue otro resultado distinto a 'No Effect'. Cualquier ataque cuyo desplazamiento a la derecha caería más allá de la columna de 101+ se queda en dicha columna. Los ataques corregidos más a la iz-

qda de la columna del cero no tienen efecto.

## 11.1 Reglas y restricciones

**11.1.a** El fuego de área no se puede hacer más allá del alcance máximo del tirador. El fuego de área no afecta a los blancos puntuales.

**11.1.b** Los blancos tipo B-1 acumulan pérdidas debido al fuego de área sólo si ninguno de los tiradores es una unidad de infantería.

**11.1.c** Los resultados del combate de la tabla Fire Table aparecen como pérdidas de pasos. Si las unidades son completamente destruidas como resultado del fuego de área, asegurarse de colocarlas en las casillas de moral del batallón [17.1]

**11.1.d** Los A-firers y P-firers pueden cooperar para efectuar fuego de área.

**11.1.e** Los P-firers pueden efectuar fuego de área hasta una distancia del doble de su alcance nominal (impreso en la ficha).

**11.1.f** Los vehículos multi-paso, cañones y artillería de tablero tienen un factor de ataque igual al número de pasos de la ficha multiplicado por su factor de ataque impreso. Por tanto, una unidad Tiger de 5 pasos tiene un Factor de Ataque de 25.

**Ejemplo:** El jugador A anuncia una SFA contra un hex que contiene una sección de infantería de 5 pasos en modo movimiento, una unidad semi-oruga (B-1) con otra sección de infantería como pasajero y otro semi-oruga al que le queda un sólo paso y que remolca un cañón AT. El hex es de terreno abierto. El factor de ataque del atacante es 11. Las unidades atacantes incluyen 2 secciones de infantería a una distancia de 4 y un mortero.

El factor de ataque 11 usa la columna 11-13, pero tiene un desplazamiento de +2 (dcha) por el modo movimiento en terreno abierto y un -1 (izqda) por la distancia de 4. La sección transportada no cuenta para el apilamiento, ni tampoco los semi-orugas ya que no pueden ser dañados en este ataque [11.1.b], pero el cañón AT sí cuenta porque está remolcado y es vulnerable, así que hay 6 pasos en el hex a contar para el modificador por apilamiento, que da un +0. El desplazamiento total es de +1 (dcha) y pro ello el ataque se resuelve en la columna 14-16.

El atacante tira dos dados y saca un 65 (jouch!) que resulta en una pérdida de 3 pasos. Debido a que la infantería estuvo involucrada en el ataque, los blancos B-1

(y sus pasajeros) son inmunes a las pérdidas. El cañón AT remolcado, en cambio, si lo es. El defensor asigna un paso a la sección desmontada ya que es la unidad más grande. Los siguientes 2 pasos se reparten entre el atacante y defensor. El defensor aplica el suyo otra vez a la sección de infantería mientras que el atacante decide destruir el cañón AT. El defensor realiza su tirada de chequeo de moral, utilizando la moral de la sección debilitada ya que es la unidad con peor valor de moral en el hex (y ahora peor todavía con 2 pasos más perdidos).

## 11.2 Tiro tenso y parabólico

Algunos modificadores al fuego de área se basan en si la trayectoria del mismo es parabólica o tensa. Los blancos de área se pueden esconder del fuego de baja altura pero son más vulnerables al fuego HE de trayectoria parabólica.

**11.2.a** Los tiradores de tiro parabólico son los morteros, cañones de infantería, artillería de tablero y vehículos así calificados en las reglas como de tiro parabólico (también la artillería de fuera de tablero y las salidas de aviación). Los tiradores de tiro parabólico no ayudan a crear fuego cruzado.

**11.2.b** Los tiradores de tiro tenso son el resto de tiradores, incluyendo la infantería, ametralladoras, cañones antiaéreos y P-firers. Los tiradores de tiro tenso pueden crear fuego cruzado [11.4].

**Nota de diseño:** Aunque uno pueda discutir sobre si un Sherman que lleve un cañón 105mm es de tiro tenso o parabólico, la distinción demuestra que los blancos de área cuerpo a tierra son más difíciles de matar con trayectorias balísticas tensas. Algunos cañones de infantería tienen el tiro tenso, pero su munición HE se aproxima a un resultado de tiro parabólico a efectos del juego.

## 11.3 Modificadores al fuego de área

Los modificadores que se usan para resolver el fuego de área se encuentran junto a la tabla Fire Table.

**11.3.a Terreno:** Buscar la fila con el terreno en el hex del defensor y cotejarlo con la disposición de las unidades defensoras.

Si en un hex o lado aplicable del hex contiene más de un tipo de terreno, aplicar el que más favorezca al defensor. [Excepción: para algunos eventos de cobertura



causados por movimiento, se puede usar el terreno del hex cruzado; ver 15.2.c].

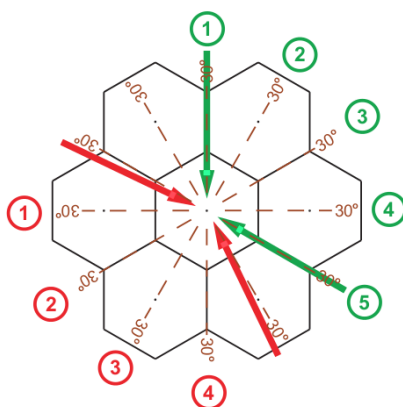
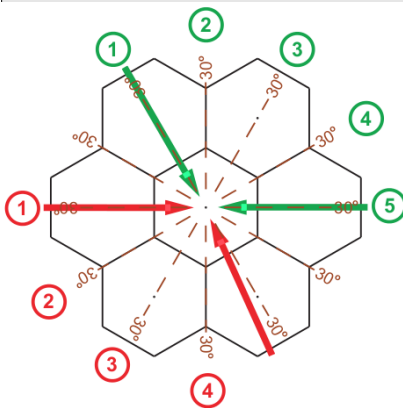
Si el objetivo de la SFA no está detectado y hay alguna unidad disparando con tiro tenso, utilizar la columna en negrita de la derecha de la tabla de modificadores *Target Terrain/Posture*.

**11.3.b Disposición del objetivo:** Si hay unidades en el hex objetivo en distinta disposición, aplicar la que menos favorezca al defensor. Ignorar todos los blancos puntuales, las unidades montadas y todos los blancos B-1 si el fuego de área no puede afectarlos [11.1.b]. Los modificadores de *Billiard Table* se aplican de manera diferente a vehículos/ transportes.

**11.3.c Distancia:** Buscar el modificador por distancia de cada unidad que dispara en la tabla *Area Fire Range Modifier Table* y aplicar aquel que favorezca más al defensor.

La fila de *Low-Trajectory* aplica a todo el fuego de los tiradores de tiro tenso excepto la infantería.

**Nota de diseño:** Utilizar el peor modificador de distancia impide enormes fuegos coordinados (raros en la vida real, pero demasiado común en los wargames). El TCS refleja y recompensa el tipo de combates esporádicos y cuerpo



a cuerpo que ocurrieron de verdad – no el “todos los que estén a dos pasos que

*disparen a esa sección que está en el hex 12.34” tan típico de los wargames.*

**11.3.d Infantería.** Las unidades de infantería reciben un *bonus* a su factor de ataque (¡no son desplazamientos en las columnas!) si están cerca de su objetivo. Esto representa las armas de mano y granadas. A distancia cero (mismo hex), se añade al factor de ataque el número de pasos que queden de infantería. A distancia de 1, añadir la mitad de dichos pasos, redondeando normalmente.

**11.3.e Apilamiento.** Para encontrar el modificador por apilamiento, contar los pasos del hex, excluyendo todos los blancos puntuales, unidades transportadas por transportes verdaderos (no vehículos) y los blancos B-1 a los que no les afecte el ataque. Incluir las unidades remolcadas, unidades transportadas por vehículos y blancos B-1 a los que sí afecte el ataque.

**11.3.f Otros modificadores.** Aplicar modificadores adicionales de la tabla *Other Modifiers* cuando sea apropiado. La noche, el crepúsculo, el humo, la iluminación y las zonas de ataque de la artillería no afectan a la resolución del ataque de la artillería en la tabla *Fire Table*. Los objetivos suprimidos o paralizados no reciben un desplazamiento favorable a distancia cero. Un hex objetivo que contenga un paso de vehículo con un factor de defensa tipo P de 2 o más recibe un desplazamiento de -2 si hay algún tirador de tiro tenso. El modificador de +2 por movimiento en carretera se usa para el evento de cobertura de movimiento si la pila que lo causa usa desplazamiento por carretera. También se aplica a pilas de unidades que se muevan a un hex dentro o adyacente a una zona de ataque de artillería [18.8.c]

**11.4 Modificador por fuego cruzado**

Los tiradores de tiro tenso (tanto *A-firers* como *P-firers*) pueden crear una situación de fuego cruzado si pueden dirigir su fuego a un mismo hex objetivo desde direcciones casi diametralmente opuestas. El fuego cruzado tiene modificadores positivos tanto en la tabla *Fire Table* como en la *Morale Table*.

**Procedimiento:**

Desde el punto central del hex ocupado por el objetivo irradian 12 líneas (con separación de 30°), alternando unas a través del centro del lado del hex y otras a lo largo del borde del lado del hex.

Seleccionar dos unidades que disparen con tiro tenso. Contar el número de dichas líneas de 30° entre esas dos unidades, y que-

dándose con el menor de los dos ángulos posibles. Si el total de líneas es de 5 o más (esto es, formando un ángulo de 120° o más), entonces se aplica el modificador por fuego cruzado.

**Ilustración:** En cada imagen anterior, el hex del centro es el hex objetivo. Las cuatro flechas representan dos ataques distintos. Los ataques con separación de 5 líneas son los que cuentan para el modificador de fuego cruzado. Los ataques separados sólo 4 líneas no obtienen dicho modificador. Los números dentro de los círculos cuentan el número de incrementos de 30° entre los dos tiradores en cada ataque. Para que un ataque se pueda beneficiar del modificador de fuego cruzado, debe haber al menos 5 incrementos de 30° entre los dos tiradores usando el ángulo menor de entre los dos posibles.

**Nota de diseño:** La regla del fuego cruzado refleja la dificultad de encontrar un terreno defensivo que funcione bien desde todas direcciones. También se ha diseñado para resaltar la importancia de flanquear al enemigo.

**12.0 Fuego Preciso**

El fuego preciso representa el disparo de las armas de precisión contra blancos individuales relativamente grandes como vehículos o cañones AT donde una baja ocurre por un impacto directo.

Resolver todos el fuego preciso en la tabla *Fire Table* utilizando los modificadores de fuego preciso (*Point Fire modifiers*).

**Procedimiento:**

- a) Seleccionar las unidades que disparan.
- b) Seleccionar los blancos. El jugador que dispara determina a qué blancos puntuales o *B-targets* se dirige en el hex objetivo, sujeto a las reglas normales de las acciones PFA y fuego de cobertura.
- c) Contar el número de pasos que disparan (no su factor de ataque) y buscar la columna apropiada de la tabla *Fire Table*.
- d) Aplicar los desplazamientos de columna de la tabla *Fire Table* para los disparos precisos.
- e) Tirar los dados y consultar el resultado de la tabla *Fire Table*.

**12.1 Modificadores al Fuego Preciso**

**12.1.a Tabla Terrain/Target Posture Chart.** Buscar la fila con el tipo de terreno en el hex del defensor y cotejarlo con la disposición de las unidades defensoras. Si un hex o lado de hex contiene más de un

tipo de terreno, aplicar el que más favorezca al defensor [excepción: 15.2]. Si hay unidades en más de un tipo de disposición diferente, aplicar la que menos favorezca al defensor. Solo cuentan para el modificador las unidades que están siendo disparadas.

**Ejemplo:** Un hex contiene un cañón AT atrincherado y un tanque en Modo Movimiento. El tirador selecciona sólo el cañón AT, luego la disposición del blanco es Dug In (atrincherado).

**12.1.b Distancia.** Buscar el modificador para cada unidad que dispara en la tabla Point Fire Range Modifier Table y aplicar el que más favorezca al defensor. El alcance impreso en el anverso de la ficha es el alcance "nominal". Las categorías de distancia de las armas de fuego preciso son "cercano" (menor o igual que la mitad del alcance impreso, redondeando hacia arriba), "nominal" (entre "cercano" y hasta el alcance impreso en la ficha) y "lejano" (entre "nominal" hasta el doble del alcance impreso). Así que, para una unidad con un alcance impreso de 7, "cercano" es de 0 a 4, "nominal" es de 5 a 7 y "lejano" es de 8 a 14.

**12.1.c Diferencial.** Buscar la unidad atacante con el Factor de Ataque tipo P más bajo y restarle el factor de defensa tipo P más alto de entre las unidades defensoras.

**12.1.d Otros modificadores.** Aplicar los modificadores de la tabla Other Modifiers Table apropiados al fuego preciso. Esto incluye el modificador por fuego cruzado.

## 12.2 Reglas y restricciones

**12.2.a** Al contrario que el fuego de área, se pueden seleccionar unidades específicas en el hex objetivo. Esto es importante ya que sólo los blancos seleccionados son los que cuentan para la disposición y factor de defensa. Así, un jugador atacante podría decidir disparar a tres autos blindados, ignorando al tanque Panther que se encuentra en el mismo hex.

**12.2.b** Un blanco determinado puede seleccionarse por tantos tiradores como el jugador quiera, en el ámbito de las reglas de PFA y fuego de cobertura.

**12.2.c** El jugador que dispara puede seleccionar como blancos de disparo preciso a unidades remolcadas; estos disparos nunca afectan a la unidad remolcadora a pesar del resultado.

**12.2.d** Los B-targets con un valor de moral en la ficha tienen un factor de defensa de 0.

**12.2.e** Cuando se tira en la tabla Fire Table, el número sacado como resultado indica el número de blancos destruidos. Aplicar las pérdidas como indica 10.0.h.

**12.2.f** Los disparos precisos nunca causan chequeo de moral.

**12.2.g** Los desplazamientos de las columnas de fuego preciso usan todas las columnas de la tabla Fire Table, no sólo aquellos que tienen un valor por el número de tiradores P-firer.

**Ejemplo:** Un Panther (P-5) dispara sobre dos Shermans (defensa P-3) en modo disparo, terreno abierto (+0) a distancia 8. Esto es alcance lejano (+0) para el Panther (cuyo alcance nominal es de 7). se aplican lo siguientes modificadores:

Terreno:	+0
Distancia:	+0
Diferencial:	+2

El fuego comienza en la columna de 4 (1 P-firer) y se desplaza a la dcha 2 columnas por el diferencial, yendo a la columna del 6. El jugador alemán saca un 65, dando como resultado la pérdida de 1 paso. Si hubiera sacado un 66, ambos Shermans habrían quedado eliminados. El jugador americano murmura sobre su mala suerte, quita un Sherman y coloca un marcador en la Casilla de Moral de Vehículos para la formación de los Shermans. [17.8].

El Sherman restante usa el fuego del Panther como evento de cobertura. El Panther está en modo disparo en terreno abierto. El factor de ataque del Sherman es 3 y el de defensa del Panther es 4. El alcance es también lejano.

Los modificadores por Target Terrain/Posture y Distancia son ambos +0. El diferencial es de -1 (que da un modificador -2). El fuego empieza otra vez en la columna del 4 pero se desplaza a la izqda 2 columnas por el diferencial -1. El jugador saca un 62 que falla en matar al Panther (necesitaba un 63). En retrospectiva, el jugador que controla al Sherman cree que debería haber retirado el Sherman [15.2.h] en lugar de disparar, ya que al Panther aun le quedan dos PFAs más [14.0].

## 13.0 Acciones de fuego supresor

Las acciones de fuego supresor (SFAs) permiten a las unidades de uno o más hexes atacar un hex objetivo con un único fuego de área. Realizar una SFA es la única

manera de emplear unidades de varios hexes en un ataque común y un único combate. Para realizar una SFA, hay que cumplir los requisitos enunciados más abajo y anunciar los tiradores y el hex objetivo. Marcar las unidades que realicen una SFA con un marcador Fired.

**Nota de diseño:** Las SFA representan un turno entero de fuego tratando de suprimir y mantener inmobilizadas a las unidades del hex. Los jugadores deberían entender las implicaciones de realizar SFAs. Aunque el fuego entre las diferentes unidades sea coordinado, esto es a costa de que todas las unidades queden marcadas como Fired. Esto restringe en gran medida su capacidad de realizar fuego de cobertura hasta la próxima Fase de acción. Si escoges realizar muchos SFAs y no dejas alguna unidad para cubrir a aquellas que hacen SFA, no me vengas a llorar luego diciendo que no has dejado a nadie para hacer fuego de cobertura cuando el enemigo se cierna sobre tus unidades a campo abierto para asaltarlas.

## 13.1 Reglas y restricciones

**13.1.a** Las unidades pueden realizar SFAs sólo en la Fase de acción propia.

**13.1.b** Para realizar una SFA, las unidades deben de haber estado en modo disparo desde el principio de la Fase de acción actual y no pueden estar marcadas con un marcador Fired o hecho un ataque PFA o una tirada de dados AT [16.0].

**13.1.c** Las unidades no asignadas no pueden realizar SFAs [6.3.c].

**13.1.d** Cada SFA genera un evento de cobertura que el jugador pasivo puede usar para disparar a un hex que contenga unidades que hayan participado en la SFA.

**13.1.e** Las unidades en pilas diferentes pueden combinar su fuego para hacer una única SFA.

**13.1.f** Las unidades paralizadas no pueden participar en una SFA [17.5].

**13.1.g** Las SFAs no requieren un evento de cobertura.

**13.1.h** Un hex sólo puede ser objeto de una sola SFA por Fase de acción. Las SFAs que consistan solamente en tiradas de dados AT no están limitadas por esto.

**13.1.i** Después de que se ha ejecutado cada SFA - incluir las retiradas causadas por dicha SFA - marcar todas las unidades que dispararon con marcadores Fired.

**Ejemplo:** El jugador A desea efectuar

una SFA contra un hex ocupado por una sección de infantería (5 pasos), una escuadra MG (2 pasos), y un cañón AT, todos en modo disparo y en terreno parcialmente protegido y marcados con un marcador Fired. El jugador A puede reunir dos secciones de infantería, con un factor de ataque de 4 cada uno (uno a distancia 3 y el otro a distancia 4); dos secciones de MG con un Factor de Ataque de 2 y a distancia de 4 cada una; dos cañones AT con un factor de ataque de 2 y a distancia de 3 cada uno; y un mortero con un factor de ataque de 4 y a distancia 16 (está a su alcance).

Las infanterías no están a distancia 0 ó 1 así que sólo usan su factor de ataque y no añaden nada más por sus pasos. El factor de ataque de los cañones AT queda reducido a la mitad por hacer fuego de área. Por tanto, el factor de ataque total es de 18.

Los blancos de área en modo disparo reciben un desplazamiento de -2 por estar en terreno parcialmente protegido. El peor modificador de distancia es por la sección de infantería a distancia 4, así que el ataque sufre otro desplazamiento de -1. Debido al marcador Fired, el hex objetivo es detectado a una distancia de 8 (base 3, -1 por parcialmente protegido +4 por el marcador Fired), así que no hay modificadores por objetivo no detectado. La pila de 8 pasos del hex objetivo da un modificador de +1. El desplazamiento neto es de -2, así que la columna fina del ataque es la del 11-13.

Después de se ha ejecutado la SFA, todas las unidades que dispararon se marcan con un marcador Fired. El jugador pasivo puede ahora utilizar un evento de cobertura contra cualquier hex que contenga unidades que participaron en la SFA si y sólo si las unidades que realizan el fuego de cobertura pueden detectarlas.



## 14.0 Acciones de fuego preciso

Los tiradores precisos no emplean todo el turno tratando de mantener un hex inmovilizado. Mas bien, intentan eliminar a su objetivo (al que pueden ver perfectamente) tan rápido como sea posible.

### 14.1 Reglas y restricciones

**14.1.a** Las acciones de fuego preciso sólo pueden realizarse contra *B-targets* o *P-targets* detectados.

**14.1.b** Una PFA involucra a una o varias unidades de uno o más hexes realizando

un fuego preciso contra al menos un *B-target* o *P-target* en un único hex objetivo.

**14.1.c** Una unidad puede participar en hasta 3 PFAs por Fase de acción. Las unidades que realizan una o más PFAs en una Fase de acción no pueden moverse [Excepción: ver 20.2 Impulsos de vehículos] o disparar en una SFA; sin embargo pueden realizar Fuego de Cobertura [15.0].

**14.1.d** A diferencia de una SFA, las unidades que participan en una PFA no reciben un marcador *Fired*.

**14.1.e** Una vez que se ha completado una PFA, el jugador pasivo tiene un evento de cobertura sobre uno de los hexes que han disparado.

**14.1.f** Los vehículos pueden realizar una PFA durante cada uno de sus tres impulsos [20.2].

**14.1.g** Para realizar una PFA, los *P-firers* deben comenzar la Fase de acción (o Impulso) en modo disparo. Así pues, las unidades no pueden cambiar a modo disparo (que implica movimiento) y realizar una PFA en a misma Fase de acción o impulso.

**14.1.h** No hay límite a número de PFAs que pueden realizarse contra un hex.

**14.1.i** Las unidades que se encuentren sin asignar [6.3.a], paralizadas [17.5] o marcadas como *Fired* no pueden realizar PFAs.

## 15.0 Fuego de cobertura

La cobertura (*Overwatch*, OW) es el equivalente TCS de lo que se conoce generalmente en otros juegos como “fuego de oportunidad”. El fuego de cobertura es una acción deliberada efectuada por unidades con una LOS despejada en respuesta a un evento de cobertura. Un evento de cobertura es un evento que atrae el fuego enemigo – como moverse a otro hex o disparar. Una unidad puede disparar un número ilimitado de veces como fuego de cobertura siempre que cumpla con las condiciones para hacerlo.

El fuego de cobertura es voluntario y no necesita planificarse.

**Importante:** Únicamente una sola pila de unidades puede responder a un evento de cobertura. Una vez que el evento queda detectado, realizar el fuego de cobertura como cualquier otro fuego del juego y resolverlo en su totalidad antes de continuar con el juego. El jugador que dispara elige si responder al evento y qué pila dispara.

## 15.1 Ciclos de cobertura

Hay cuatro ciclos principales de cobertura. En los casos que siguen, estamos en la Fase de acción de jugador A.

**15.1.a Ciclo de cobertura provocado por movimiento.** Este ciclo ocurre dentro de la Fase de acción en el instante en que una unidad mueve a un hex (nota: también puede ocurrir en la Fase de Aviación y Artillería o en cualquier Fase de acción en respuesta a una retirada [17.4.f y 18.10]).

- Evento de cobertura casado por movimiento (jugador A).
- Fuego de cobertura (jugador B).
- Fuego de respuesta al fuego de cobertura (jugador A).

**15.1.b Ciclo de cobertura provocado por fuego.** Este ciclo ocurre dentro de una Fase de acción cuando un jugador ha ejecutado una PFA o SFA (nota: también puede ocurrir en la Fase de aviación y artillería en respuesta al fuego AA o Misión de artillería de tablero [18.10]).

- Se ejecuta una PFA, SFA, fuego AA o misión de artillería de tablero (jugador A).
- Fuego de cobertura contra el hex que ha disparado (jugador B).

**15.1.c Ciclo de cobertura provocado por Recuperación.** Este ciclo ocurre cuando un jugador ha declarado que una unidad de una pila se va a recuperar del estado suprimido o paralizado.

- Se efectúa la recuperación (Jugador A).
- Fuego de cobertura (jugador B).

**15.1.d Ciclo de cobertura final.** Este ciclo ocurre cuando se declara un asalto o arrollamiento contra un hex.

- Se anuncia el ataque (Jugador A)
- Fuego de cobertura (Jugador B). Solo pueden disparar las unidades del hex objetivo.

## 15.2 Eventos de cobertura

El fuego de cobertura ocurre en respuesta a eventos de cobertura. Si no hay evento o el evento no puede detectarse, entonces no hay fuego de cobertura.

**15.2.a Sucesos que generan eventos de cobertura.** Cuatro sucesos pueden causar fuego de cobertura: (1) el movimiento (incluyendo retiradas), (2) el fuego, (3) el recuperarse del estado suprimido o paralizado y (4) los asaltos y arrollamientos. Los eventos ocurren cuando una unidad o pila enemiga A) entran a un hex; B) ejecutan una SFA, PFA, fuego AA, una misión de artillería de tablero y un fuego de cobertura previo de movimiento; C) declaran un intento de recuperación; o D) declaran un

asalto o arrollamiento. Las tiradas de dado AT no generan eventos de cobertura.

**15.2.b LOS y eventos.** La unidad que realiza el fuego de cobertura o el observador (en el caso de morteros) debe tener una LOS despejada al hex donde se produce el evento y debe estar dentro de la distancia de detección. Un evento producido por movimiento se detecta en el centro del hex al que se acaba de entrar. Todos los otros eventos se producen en el centro del hex donde se encuentra la unidad o pila que lo produce.

**15.2.c Eventos producidos por movimiento.** Un evento producido por movimiento ocurre en el instante en el que una unidad enemiga entra en un hex, tanto si es debido a movimiento ordinario o por retirada. El ataque a tales unidades con fuego de barrera o minas se produce sólo después del fuego de cobertura. Las unidades no pueden cambiar a modo disparo hasta que no se ha resuelto el fuego de cobertura (y los ataques por fuego de barrera y campos minados). Una vez que se han resuelto todos los ataques, las unidades que se estaban moviendo pueden pasar a modo disparo o seguir moviendo. Una unidad que se mueve y genera eventos de fuego de cobertura no puede usar ese fuego de cobertura como causa de su propio evento de cobertura.

Una pila de unidades puede responder a un evento de cobertura causado por movimiento no adyacente y en un terreno protector o parcialmente protector sólo si puede trazar una LOS despejada al hex que la unidad está abandonando en adición al hex al que la unidad está entrando. El hex que la unidad deja no tiene por qué estar dentro de la distancia de detección de la pila que quiere responder con fuego, sólo se requiere una LOS válida.

Si una pila responde a un evento de cobertura producido por movimiento y puede trazar una LOS a ambos hexes, el que se deja y al que se entra, el jugador que dispara puede, a su elección, utilizar el terreno del lado del hexágono cruzado en lugar del terreno del hex recién entrado para obtener los modificadores a las tablas *Spotting Range* y *Fire Table* y a los modificadores de chequeo de moral resultantes.

El cambio de modo de la unidad, el montar y desmontar y el entrar al hex objetivo en un asalto no genera eventos de cobertura.

**15.2.d Eventos producidos por fuego.** Un evento producido por fuego ocurre cuando se realiza una SFA o PFA, o bien se realiza una misión de artillería de tableo o fuego AA durante la Fase de Aviación y Artillería, o bien otra pila realiza un fue-

go de cobertura causado por movimiento. El fuego que ocurre dentro de los combates de asalto y arrollamiento no generan eventos de cobertura.

**15.2.e Eventos producido por recuperación.** Un evento producido por recuperación ocurre inmediatamente después de que una unidad o pila se recupera del estado suprimido o paralizado. Las unidades que no sean morteros y que estén marcadas como *Fired* también pueden disparar con fuego de cobertura a este evento.

**15.2.f Eventos de cobertura de tipo final.** Estos eventos ocurren inmediatamente después de que el jugador activo anuncia un asalto o arrollamiento. Solo determinadas unidades del hex objeto del asalto o arrollamiento pueden responder con fuego de cobertura. La posición del evento es el centro del hex ocupado por las unidades que van a hacer el asalto o arrollamiento, aunque el jugador pasivo puede, a su elección, elegir el terreno del lado del hexágono que se está cruzando en lugar del terreno del hex asaltante o desde el que arroja en lugar del terreno del centro del hex donde se produjo el evento para así elegir los modificadores de terreno de la tabla *Fire Table* y de chequeo de moral. La distancia del Fuego de Cobertura Final es de 1 hex.

**15.2.g Blancos y eventos de cobertura.** Cada unidad del hex que responde a un evento de cobertura puede usar o bien fuego de área o fuego preciso. Todos los *A-firers* se combinan en un sólo fuego de área y todos los *P-firers* se combinan en un sólo fuego preciso. El fuego preciso se puede hacer contra cualquiera de las unidades detectadas del hex, incluso si estas unidades no provocaron el evento.

**15.2.h Retirada de vehículos.** Los vehículos que respondan a un evento de cobertura producido por una PFA pueden efectuar una retirada en lugar de disparar al lugar del evento. Las unidades montadas en vehículos que se retiran se quedan en ellos. Los vehículos que se retiran no afectan a la posibilidad de que otras unidades del mismo hex hagan fuego de cobertura. Los vehículos en modo movimiento pueden efectuar retiradas de vehículo incluso si normalmente sólo las unidades que estén en modo disparo pueden responder a tales eventos de cobertura.

## 15.3 Reglas y restricciones

**15.3.a** Las unidades marcadas con *Suppressed* o *Paralyzed* no pueden efectuar ningún tipo de fuego de cobertura incluyendo el fuego de cobertura de tipo final.

**15.3.b** Las unidades marcadas como *Fired* tiene prohibido disparar en respuesta a eventos de cobertura causados por fuego o movimiento a cualquier distancia mayor que 1 hex. Sí que pueden ignorar el marcador y disparar en los eventos de cobertura causados por la recuperación o el de tipo final.

**15.3.c** Las MGs no están restringidas por la regla 15.3.b y pueden responder a cualquier evento de cobertura si son capaces de hacerlo, incluso estando con el marcador *Fired*.

**Nota de diseño:** La capacidad de las unidades de MGs de disparar en cobertura incluso después de haber efectuado una SFA representan las mejores capacidades y suministro de las mismas versus las ametralladoras ligeras que ya están incorporadas en el factor de ataque de las secciones de infantería.

**15.3.d** Las unidades en modo movimiento pueden observar para el fuego de cobertura disparado por los morteros.

**15.3.e** El fuego de área en el disparo de cobertura afecta a TODAS las unidades aplicables del hex, no sólo a las que causaron el evento. Recordar que el fuego preciso sólo puede afectar a los *P-targets* o *B-targets* detectados que el jugador que dispare señale como blancos.

**15.3.f** Las unidades pueden hacer tiradas de dados AT como respuesta a eventos de cobertura, en adición a cualquier otro disparo.

**15.3.g** Un jugador no puede efectuar una misión de artillería en respuesta a un evento de cobertura.

**15.3.h** Una unidad puede hacer fuego de cobertura incluso aunque dicho fuego no pueda afectar a la unidad que causó el evento. Así, si unos vehículos se mueven por un hex que contienen unidades amigas *A-target*, el contrincante puede efectuar un fuego de cobertura de área en respuesta a ese evento esperando afectar a los *A-targets* incluso sabiendo que los vehículos que causaron el evento saldrán indemnes.

**15.3.i Eventos en impulsos de vehículos.** Los vehículos que estén realizando un impulso [20.2] generan eventos de cobertura normalmente. Sin embargo, dada una pila del jugador pasivo sólo puede disparar a una pila de vehículos una vez por impulso. Distintas pilas pueden responder a cada evento durante el impulso, pero las unidades de la pila sólo pueden sólo le pueden disparar una vez por impulso.

**15.3.j Retiradas.** Las unidades que realicen una retirada generan eventos de cobertura de movimiento como si se hubieran movido normalmente. Para los vehículos que se retiren, una retirada se trata como un único impulso de vehículo.

**15.3.k** Al contrario que en las SFAs, las unidades que realicen fuego de cobertura NO se marcan con marcadores *Fired*.

## 16.0 Tiradas de dados AT

Las tiradas de dados AT representan asaltos por pequeños grupos de infantería contra *P-targets* y *B-targets*. Naturalmente, este método de combate depende de la cobertura y camuflaje que pueda ofrecer el terreno.

Las unidades pueden utilizar las tiradas AT para destruir *P-targets* y *B-targets* a una distancia de 1 hex o menos.

**Importante:** Cada paso de la unidad que dispara puede hacer sólo una tirada AT contra un paso de vehículo, transporte o *B-target*. Un paso objetivo antes mencionado sólo puede ser objeto de una tirada AT. Las unidades pueden efectuar fuego de área además de hacer tiradas AT contra el mismo hex y en el orden se que prefiera.

**Importante:** Cada paso de la unidad que dispara puede hacer sólo una tirada AT contra un paso de vehículo, transporte o *B-target*. Un paso objetivo antes mencionado sólo puede ser objeto de una sola tirada AT. Por tanto, el número máximo de tiradas AT será siempre el mínimo entre (a) el número de pasos de infantería atacante y (b) el número de pasos del vehículo, transporte o *B-target* objeto del ataque. (Ejemplo una sección de infantería de 5 pasos hace un ataque AT a una pila que incluye una sección de tanques de 3 pasos y un cañón AT de 1 paso. La sección de infantería sólo puede hacer un máximo de 4 tiradas). Las unidades pueden efectuar – en cualquier orden - Fuego de Área contra el mismo hex objetivo además de efectuar las tiradas de dado AT.

**Procedimiento:** Cotejar el terreno del hex objetivo con la distancia de ataque (0=*In-hex*, 1=*One-hex Range*) en la tabla *AT Roll Table* para determinar el valor de la tirada de dados necesario para obtener una baja. Tirar 2D6 para cada blanco del hex objetivo – hasta el máximo número de ataques permitidos (descrito arriba). Modificar la tirada de dados de acuerdo con los modificadores de la tabla.

### 16.1 Reglas y restricciones

**16.1.a** Solo pueden hacer tiradas AT las unidades de infantería en modo disparo. [Excepciones: ver 22.0 Asaltos y 23.0 Arrollamientos]. Las unidades suprimidas

sí pueden realizar tiradas AT. Las unidades montadas no pueden hacer tiradas AT. Las unidades paralizadas sólo pueden hacer tiradas AT en los asaltos. Las tiradas AT no son obligatorias para ninguna unidad.

**16.1.b** Una tirada AT puede ser parte de una SFA, fuego de cobertura, asalto o arrollamiento. Independientemente de ello, la unidad que efectúa una tirada AT puede disparar normalmente al mismo tiempo.

**16.1.c** Cuando una unidad efectúa una tirada AT contra un hex, tirar por separado contra cada paso de *P-target* o *B-target* atacado. Una unidad de infantería dada sólo puede atacar a un hex con disparos de AT por vez, sin importar el número de pasos involucrados

**16.1.d** Las tiradas de AT tienen un alcance máximo de 1 hex.

**16.1.e** Una tirada de dado con un resultado sin modificar de 3 ó menos destruye al paso atacante. Estas pérdidas a las unidades atacantes no causan chequeo de moral. Solo queda afectado el paso de la unidad que efectuó el ataque.

**16.1.f** Las tiradas AT pueden resolverse antes o después del fuego de área o fuego preciso a gusto del jugador que dispara. Así, en un asalto, el jugador que dispara podría efectuar el fuego de área en primer lugar, esperando eliminar a la infantería defensora y después ejecutar la tirada AT.

**16.1.g** Si una SFA sólo consta de tiradas AT, las unidades que disparan no se marcan con el marcador *Fired*, pero si se les trata como si hubieran efectuado una SFA (por ejemplo, no pueden mover o ejecutar otra SFA en el resto de la Fase de acción), aunque sí pueden efectuar fuego de cobertura con normalidad.

**16.1.h** Las tiradas AT por si mismas no constituyen eventos de cobertura.

**Ejemplo:** El jugador A decide realizar una SFA compuesta solamente de tiradas AT con una sección de 2 pasos contra una pila adyacente de 5 tanques. El objetivo está cubierto con humo de un disparo anterior de mortero. El efecto del terreno para este ataque es el del hex objetivo (*protector*). El valor base de la tirada de dados a distancia de 1 hex en terreno protector es de 8. De todos los modificadores de la tirada AT, sólo se aplica el +1 por humo en el hex objetivo, así que el ataque tendrá éxito si el jugador saca 7 o más. Tira una vez por cada uno de los 2 tanques que puede atacar (porque sólo está atacando 2 pasos), sacando un 9 y un 4. El resultado final es que uno de los tanques queda

destruido, y posiblemente el jugador pasivo tenga que efectuar un chequeo de moral de vehículos [17.8]. Debido a que la SFA sólo consistía en tiradas AT, la pila atacante no se marca con *Fired*. No puede realizar más SFAs ni mover durante el resto de la Fase de acción, pero puede realizar fuego de cobertura con normalidad.

## 17.0 Moral

Los efectos de la moral representan las acciones y decisiones que toman las unidades bien por acción u omisión para rehusar participar en operaciones peligrosas.

**17.0.a** Todas las unidades de infantería o de armas pesadas están sujetas a chequeo de moral y a sus resultados. Los vehículos y transportes no realizan nunca chequeo de moral por si mismos, aunque pueden verse afectados por el chequeo de moral de las unidades de infantería y armas pesadas con las que están apilados. Las formaciones de vehículos pueden verse forzadas a realizar chequeo de moral de vehículos [17.8]. Cuando se realiza un chequeo de moral, la pila en su conjunto realiza el chequeo de moral y el resultado afecta a todo el conjunto. Los vehículos y transportes ignoran los resultados *Suppressed* y *Paralyzed*, pero no ignoran los resultados de *Surrender* y *SYR*.

**17.0.b** Las unidades de infantería y armas pesadas chequean la moral cuando su hex está bajo fuego de área que se resuelve con un resultado de *Morale Check* o *Step Loss*.

**17.0.c** Marcar la condición de la moral de una unidad con los marcadores *Suppressed* o *Paralyzed*. Las unidades de una pila pueden estar en diferentes grados de moral. Todas las unidades que se encuentran bajo un marcador de moral están en la misma condición de moral.

### 17.1 Moral de batallón

La moral de batallón mide el castigo acumulado infligido a un batallón. A menos que se especifique otra cosa, los valores de moral de los batallones empiezan en cero; la moral de batallón puede crecer sin limite, pero nunca puede ser menor que cero.

**17.1.a** Colocar las unidades destruidas en su casilla de batallón en la cartulina de *Battalion Morale Display*. Cada sección de infantería y cada tres unidades de otro tipo (MGs, morteros, cañones AT, transportes, etc.) añaden 1 a la moral del batallón. Las unidades que no son infantería sólo tienen efecto cada vez que hay una tercera baja. Ignorar las pérdidas de unidades que no sean de combate (ej. lanza-

mientos paracaidistas, desembarcos anfibios, etc.) en la moral de batallón.

**17.1.b** La moral de batallón afecta a todas las unidades del mismo cada vez que hacen un chequeo de moral. El valor de moral de cada batallón sólo afecta a las unidades de su batallón.

**17.1.c** Algunas formaciones, como batallones de armas pesadas, no tienen una casilla de moral de batallón y por tanto, no están sujetas a moral de batallón. Sin embargo, cuando una unidad de infantería, armas pesadas o transporte que no este asociada con una formación sujeta a moral de batallón, sea eliminada, se coloca dicha unidad en la casilla del batallón perteneciente a la unidad más cercana que sí esté sujeta a moral de batallón. Si más de un batallón tiene unidades equidistantes, el oponente decide a que batallón asignar esta eliminación. Esto significa que cada unidad que no sea un vehículo contará contra la moral de algún batallón amigo cercano.

**17.1.d Reducción de la moral de batallón.** Durante la Fase de mando de cada hora completa (ej. 0800, 1100, 2200, etc.) ambos jugadores recuperan simultáneamente la moral de los batallones. Tirar un dado de manera independiente por cada batallón. Si la tirada de dado es igual o menor que el valor actual de la moral del batallón, entonces reducir en uno su valor (quitar simplemente una sección o tres unidades que no sean de infantería de la cartulina *Battalion Morale Display*). Cualquier otro resultado del dado no tiene efecto. Consultar 26.1.e para los efectos de la noche.

**17.1.e** Si alguna unidad de un batallón o formación similar está en una hoja de operaciones implementada de tipo ataque y además con una misión de ataque (esto es, no en reserva o defendiendo como parte de la hoja de ops de ataque), entonces ese batallón no puede realizar la tirada de dado y reducir la moral.

**17.1.f** Antigua moral de Compañía y batallón. Para los juegos TCS anteriores a la v4.0, ignorar los valores de comienzo de moral de batallón y compañía dados en los escenarios.

## 17.2 Realizar Chequeo de moral

El valor total de moral de una unidad es igual al valor de moral impreso + los pasos perdidos + moral de batallón + modificadores de la tabla *Morale Table*. Buscar la columna en dicha tabla que contenga el valor total de moral. Tirar dos dados

(11..66). Leer la fila que contenga la tirada de dados y consultar el resultado de la columna *Result* de la derecha. Aplicar el resultado.

**Ejemplo:** Después de marcar un paso perdido debido a un fuego de área, un jugador debe realizar un chequeo de moral en su apilamiento. La unidad que incurrió en el paso perdido es una sección de infantería con un valor de moral de 4 y ha perdido hasta ahora 3 pasos. Tiene una moral de batallón de 1. El único modificador que le aplica es +1 por ser noche. Esto da un total de 9 (4 de moral + 3 pasos perdidos + 1 de moral de batallón + 1 por noche).

Buscar la columna del 9 en la tabla *Morale Table* y tirar 2 dados (11—66). El jugador saca un 46, lo que da un resultado SYR (retirada). El defensor debe ahora ejecutar una retirada con todo el apilamiento, esperando sobrevivir a cualquier fuego de cobertura que pueda recibir en el proceso.

**17.2.a Determinando la unidad para el chequeo de moral de la pila.** La elección de qué unidad realiza el chequeo de moral de todo el apilamiento es importante. La unidad elegida debe tener el “peor valor” de moral del hex. Para determinar la unidad con el “peor valor” seleccionar la unidad que totalice el factor de moral impreso + pasos perdidos + moral de batallón más alto. Se pueden seleccionar unidades ya eliminadas, en cuyo caso el valor de pérdidas de pasos es igual a número de pasos total de la ficha.



## 17.3 Supresión

La supresión es el más común de los resultados del combate para una unidad. La supresión quita a una unidad la habilidad de disparar y mover.

**17.3.a** Las unidades suprimidas no pueden:

- cambiar de modo voluntariamente.
- Limpiar campos minados.
- Montar o desmontar voluntariamente.
- Hacer fuego de cobertura de ninguna clase.
- Hacer una retirada voluntaria.
- Hacer de observadores para morteros, artillería o salidas de aviación.

**17.3.b** Las unidades suprimidas sí que pueden:

- Efectuar SFAs y PFAs.

- Disparar en asaltos o arrollamientos.
- Realizar tiradas AT.

**17.3.c** Las unidades en modo movimiento que se queden suprimidas pasan a modo disparo automáticamente a menos que estén montadas en un transporte. Las unidades que estén montadas en vehículos desmontan, cambian a modo disparo y quedan suprimidas.

**17.3.d** Resultados adicionales *Suppressed* no tienen más efecto [Excepción: 20.0.c]

## 17.4 Retirada (SYR)

Una retirada es el resultado de la decisión de las tropas de que es mejor estar en otro sitio. Una retirada puede ser voluntaria u obligatoria; todas las reglas que gobiernan las retiradas se aplican tanto a las voluntarias como a las obligatorias a menos que se especifique otra cosa.

Una retirada voluntaria puede empezar en una de estas tres situaciones: (1) en lugar de realizar un movimiento ordinario durante la Fase de acción propia (todas las unidades); (2) en lugar de un fuego de cobertura de tipo final antes del asalto (todas las unidades [22.0]); o (3) una retirada de vehículos como respuesta a un evento de cobertura causado por fuego preciso (sólo vehículos [15.2.h]).

Cuando un jugador elige efectuar una retirada en lugar de mover normalmente, cada unidad del hex que no esté suprimida o paralizada debe participar en la retirada y está sujeta al procedimiento de retirada descrito más abajo; las unidades suprimidas y paralizadas se quedan atrás y no están afectadas por dicho procedimiento.

Cuando un jugador elige efectuar una retirada de vehículos en lugar de un fuego de cobertura como respuesta a un evento de cobertura de fuego preciso, puede seleccionar cualquier vehículo(s) no marcado(s) con un marcador *Fired* para efectuar la retirada; todas las unidades no seleccionadas se quedan atrás y no participan del procedimiento de retirada descrito más abajo.

Una retirada obligatoria sólo ocurre como resultado de un chequeo de moral y siempre afecta a todo el apilamiento del hex.

Utilizar el siguiente procedimiento para efectuar una retirada. Los pasos 1-3, tal y como se citan, se aplican sólo a determinados tipos de retirada; los pasos 4-6 se aplican a todos los tipos de retirada.

1) Quitar la mitad de los pasos restantes (redondear hacia arriba) de cada unidad paralizada que tenga que hacer una retirada en un asalto (sólo aplica a las retiradas obligatorias durante un asalto).

2) Quitar los marcadores *Paralyzed* y *Suppressed* (sólo aplica a retiradas obligatorias).

3) Eliminar las unidades no suprimidas o no paralizadas de tipo cañón AT, cañón IG, cañón AA, morteros y artillería de tablero que no estén en modo movimiento con transportes integrados o bien que no estén siendo remolcadas (no aplica a la retirada de vehículos).

4) Disponer a todas las unidades afectadas en modo movimiento.

5) El jugador propietario de las unidades efectúa la retirada de acuerdo con las reglas de abajo (aplicable a todas las retiradas).

6) Al detenerse, los vehículos y transportes (incluyendo unidades con transportes integrados), así como las unidades montadas en ellos permanecen en modo movimiento. Todas las otras unidades pasan a modo disparo y quedan automáticamente suprimidas (aplica a todas las retiradas).

**17.4.a** Todas las unidades del hex que realicen una retirada, deben mover todas juntas en una pila.

**17.4.b** El propietario retira la pila al hex enfrente del que provocó la acción (si la hay). Si ese primer hex está bloqueado por terreno o unidades enemigas, se puede sustituir por otro lo más cercano posible. Si la unidad es incapaz de retirarse, queda eliminada.

**17.4.c** Las unidades que efectúan una retirada realizan su movimiento en termino de hexes, no de puntos de movimiento. Una pila que conste sólo de vehículos y/o transportes (incluyendo unidades montadas/remolcadas) y que ejecuten una retirada, se retirarán 6 hexes. Las pilas de otras clases deben retirarse 3 hexes. Las retiradas pueden moverse sólo a través de hexes que sean atravesables en movimiento ordinario y no estén ocupados por unidades enemigas. Si una unidad no se puede retirar como se requiere, queda destruida.

**17.4.d** Las unidades deben hacer todas las retiradas hacia su retaguardia local y hacia terreno protector o parcialmente protector. No se permite volver sobre sus pasos y la retirada debe realizarse haciendo una línea recta razonable. Si la retirada lleva a las unidades a un hex protector o parcialmente protector, incluso si es el primer hex al que se entra, el propietario puede, a su elección, terminar la retirada en ese punto.

**17.4.e** Las unidades que se retiran no deben acabar su retirada más cerca de las unidades enemigas detectadas de lo que

estaban antes de retirarse. Así, si la unidad enemiga detectada más próxima está a dos hexes al comienzo de la retirada, la unidad o unidades que se retiran no pueden acabar adyacente a ninguna unidad enemiga detectada.

**17.4.f** Las unidades que realizan retiradas generan eventos de cobertura de tipo movimiento.

**17.4.g** Los marcadores de fuego de barreira artillero atacan a las unidades que realizan retiradas si entran dentro de o mueven adyacentes a sus zonas de ataque.

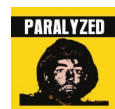
**17.4.h** Las unidades que crucen un campo minado mientras se retiran sufren siempre su ataque, incluso si hay una brecha en el campo minado.

**17.4.i** Las unidades que efectúan una retirada ignoran cualquier otro resultado de moral obtenido durante la misma excepto la rendición. Otras unidades que por casualidad estén apiladas con dichas unidades durante la retirada SI quedan afectadas por los resultados de moral.

**17.4.j** Retiradas múltiples. El fuego de cobertura normal puede generar otro fuego de cobertura de respuesta el cual puede generar a su vez pilas de unidades que deban retirarse. En tal caso, interrumpir la retirada en curso y ejecutar la nueva. Los jugadores pueden querer marcar la retirada pendiente con un marcador de *Step Loss* para recordar cuantos hexes le quedan para retirarse. En teoría, no hay límite para esta "reacción en cadena" de retiradas anidadas.

**17.4.k** Las unidades eliminadas debido a las pérdidas de pasos incurridas con resultado de quedar paralizadas y efectuar una retirada (ver paso 1 de arriba) cuentan para la moral del batallón.

**17.4.l** Si, durante la Fase de Aviación Artillería, una pila recibe un resultado de moral SYR como consecuencia de una misión de artillería, el jugador propietario puede a su elección, convertir el resultado de retirada SYR a *Paralyzed*.



## 17.5 Parálisis de combate

La parálisis es un efecto de moral más severo que la mera supresión.

**17.5.a** Las unidades paralizadas sufren todas las restricciones de las unidades suprimidas [17.3.a] y en adición:

- No pueden disparar como parte de una SFA o PFA.
- No pueden disparar ni hacer tiradas AT en arrollamientos.

**17.5.b** Las unidades paralizadas:

- Pueden disparar y realizar tiradas AT en los asaltos.

**17.5.c** Las unidades en modo movimiento que queden paralizadas se cambian automáticamente a modo disparo a menos que estén montadas sobre un transporte. Las unidades montadas en vehículos se desmontan y quedan paralizadas.

**17.5.d** Excepto en los asaltos, los resultados adicionales de *Paralyzed* o *Suppressed* en una pila ya paralizada no tienen efecto. Las unidades paralizadas que reciben un resultado SYR en el chequeo de moral mientras no estén montadas en un transporte, pierden su marcador *Paralyzed* y efectúan una retirada. Para los efectos de la moral en los asaltos, consultar 22.0.c.

**17.5.e** Las unidades paralizadas pueden efectuar una recuperación para cambiar a estado suprimido en lugar de quedar paralizadas [17.7].

**17.5.f** Como se ha especificado anteriormente, las unidades paralizadas no pueden efectuar retiradas voluntarias o elegir retirarse antes del combate de asalto. Solo pueden efectuar una retirada obligatoria como resultado de un chequeo de moral o cuando están montadas en transportes que efectúan una retirada.

## 17.6 Rendición

El resultado *Surrender* en la tabla *Morale Table* representa el cese completo de toda resistencia. Quitar del juego cualquier pila que se rinda. Quitar todas las unidades de dicho hex, incluso si estas unidades no están normalmente sujetas a los resultados de moral. En otras palabras, los tanques en un hex que se rinde ¡ quedan también eliminados ! Las unidades perdidas por rendición también cuentan para la moral del batallón y moral de vehículos.

## 17.7 Recuperación

Al final de cada Fase de acción propia, un jugador puede – a su libre elección – recuperar unidades suprimidas o paralizadas. Las unidades paralizadas quedan suprimidas u las suprimidas pierden su marcador *Suppressed*. Esto ofrece al oponente un evento de cobertura [15.1.c].

**17.7.a** Aplicar el siguiente procedimiento pila por pila:

- El jugador activo quita marcadores *Suppressed* y cambia los marcadores *Paralyzed* a *Suppressed*. Usar este nuevo estado para los combates siguientes.
- El jugador pasivo puede ahora responder a cada evento de cobertura de tipo recuperación. Las

unidades recuperadas deben estar detectadas [7.1]. Recordar que las unidades marcadas con *Fired* SI pueden disparar en estos eventos (Excepción: los morteros). Esto puede derivar en que las unidades que se recuperan vuelvan otra vez a estado paralizado o suprimido. Así es la vida.

**17.7.b** Las unidades dentro de una zona de ataque de artillería no pueden efectuar a recuperación.

**17.7.c** A ninguna unidad se le fuerza a recuperarse de estar suprimida o paralizada. Pueden permanecer en ese estado indefinidamente, si así se desea.

**17.7.d** Una pila sólo puede efectuar una recuperación por Fase de acción

**Nota de diseño:** La regla de recuperación representa a las unidades que están siendo inmovilizadas bajo el fuego (por eso las unidades marcadas con *Fired* pueden responder a estos eventos). Los jugadores se lo tendrán que pensar dos veces antes de recuperar a sus tropas cuando estén cerca de posiciones enemigas.

## 17.8 Moral de los vehículos

Las unidades de vehículos no tienen un valor de moral, pero las formaciones de vehículos (como los batallones de carros) tienen valores de moral de vehículos y pueden sufrir resultados de moral adversos cuando sus tanques empiezan a reventar. El valor de moral de vehículos para una formación dada empieza en cero; la moral de los vehículos puede incrementarse sin límite pero nunca puede caer por debajo de cero.

**17.8.a** Cada vez que una formación de vehículos sufra una pérdida de un paso, colocar un marcador en la primera casilla cuadrada o circular del casillero de moral de vehículos. Cada vez que se coloque un marcador en una casilla cuadrada, añadir el número impreso en la casilla (normalmente 1, algunas veces 2 ó 3 para formaciones pequeñas) a la moral de la formación. Cuando se han rellenado todas las casillas del casillero, el jugador anota el valor actual de moral de la formación y quitar los marcadores de las casillas. Comprobar las hojas de errata en la web de MMP para las nuevas plantillas de moral de juegos pre-4.0

**17.8.b** Por cada punto de moral de vehículos que una formación acumule, chequear la moral de la formación tirando un 1D6. Si la tirada es menor o igual a la

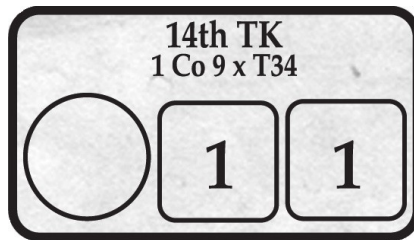
moral actual del vehículo, la formación falla su chequeo de moral.

**17.8.c** Todas las unidades de la formación que haya fallado el chequeo de moral de vehículos abandonan cualquier hoja de operaciones implementada, fallan en su misión actual, se quedan sin asignar y deben ejecutar las instrucciones de fallo [6.11].

**17.8.d** Las formaciones de vehículos recuperan la moral de un modo análogo a los batallones de infantería [17.1.d] Tirar 1D6 cada hora completa: si la tirada es menor o igual que el valor actual de la moral de vehículos, reducir dicho valor en 1. Las unidades que se encuentren atacando bajo una hoja de operaciones de ataque no pueden reducir su valor de moral.

**17.8.e** Cuando se rellena una casilla cuadrada, duplicar el valor a añadir de moral si la formación ya ha perdido al menos la mitad de sus pasos cuando se aplica esta nueva pérdida.

**17.8.f** Se ignoran las pérdidas de vehículos no asignados a un casillero de moral de vehículos (como por ejemplo tanques de HQ o de reconocimiento).



**Ejemplo:** Una formación soviética de nueve tanques T34 fresca tiene un casillero de moral de vehículos como se muestra arriba. Una pila de esta formación recibe fuego y pierde 3 pasos. El propietario coloca los marcadores en las casillas primera y segunda. El añadir un marcador en la segunda casilla añade 1 a la moral de su formación de vehículos, así que debe realizar el chequeo de moral. Saca un 3 y lo pasa. Entonces coloca el segundo marcador en la tercera casilla, otro cuadrado, que añade otro punto a la moral de su formación (ahora 2). Después de apuntar el valor actual de la formación, el jugador quita todos los marcadores (ya que está llena) y comprueba a moral de la formación de nuevo. Esta vez ha sacado un 2: la formación falla y se marca como tal en su hoja de operaciones. Todas las unidades quedan ahora sin asignación y deben ejecutar las instrucciones de fallo.

**Nota de diseño:** Debido a que las formaciones de vehículos son de tamaños muy diferentes (de 3 a 30 vehículos) los casilleros de moral de vehículos prorratean las pérdidas de acuerdo con su tamaño.



## 18.0 Artillería

Las misiones de artillería se resuelven durante la Fase de Aviación y Artillería. Durante la sub-fase apropiada, los jugadores colocan sus misiones de artillería y entonces tiran en la Tabla *Artillery Adjustment Table*. Después de que se han efectuado las correcciones a todas las misiones de artillería, los jugadores ejecutan todos los ataques, resolviendo un hex completamente antes de pasar al siguiente. Cada hex es atacado con un factor de ataque de área combinado y cada marcador de fuego de barrera ataca a cada blanco puntual en la Tabla *Artillery Point Fire Table*.

Las misiones de artillería nunca necesitan anotarse de antemano, a menos que lo requieran las reglas específicas del juego. Ignorar el retardo de llamada a la artillería de juegos TCS más antiguos.

### 18.1 Reglas generales de artillería

**18.1.a** A menos que se especifique lo contrario, la artillería puede atacar a blancos en cualquier zona del mapa.

**18.1.b** Una batería puede ejecutar sólo una misión HE o de fuego continuo o de fuego rápido o de humo por turno además de una misión de iluminación. El número de cañones de una batería no tiene efecto en las capacidades de la misma o en el consumo de la munición [Excepción: Ver 24.6 Artillería de tablero].

**18.1.c** Los disparos de la artillería no se pueden cancelar una vez que se han anunciado y colocado.

### 18.2 Munición

Cada escenario da la munición disponible en forma de "salvas de batería" que se define como la cantidad de munición necesaria para efectuar una misión de batería. Los disparos pueden ser de tipo HE (alto explosivo), Smoke (humo) o Illum (iluminación).

Los juegos TCS anteriores (del 2-01 hasta el 2-05) repartían la munición de manera diferente: dividir los repartos anteriores de munición entre 4, dejando intacto el reparto de munición de iluminación.

**18.2.a** Los jugadores deben mantener un registro de la munición restante por tipo y calibre. Tachar la munición usada en el



momento en el que se dispara. Un jugador no puede utilizar un número mayor de salvas de batería que los que tenga disponibles – bien por número de baterías disponibles o bien por munición restante.

**18.2.b** Cada misión sólo puede gastar un tipo de munición determinado.

**18.2.c** Un marcador de fuego de barrera de batería cuesta una salva de batería de munición, ya sea disparando una misión HE normal o de fuego continuo. Un marcador de fuego de barrera de batallón cuesta tres salvas de batería de munición. Las misiones de fuego rápido cuestan el triple de cantidad de munición del tipo de misión que se desee utilizar.

## 18.3 Ejecución de la misión

### 1. Colocar la nueva misión

Cada jugador (en el orden de iniciativa) primero quita sus marcadores de misión de fuego continuo del turno anterior y después coloca los marcadores de fuego de barrera o iluminación de todas las misiones de artillería en los hexes objetivo de su elección, no más de un marcador de fuego de barrera por hex. En este momento, el jugador debe declarar el tipo de cada misión. Las misiones de iluminación no pasan por el proceso de corrección – tienen automáticamente éxito y los marcadores recién colocados son ahora efectivos y pueden usarse para corregir otras misiones.

### 2. Corrección

En el orden de iniciativa, cada jugador tira dados por sus misiones en la tabla *Artillery Adjustment Table* en el orden que prefiera. Los marcadores de fuego de barrera sin una LOS desde un observador válido son declarados automáticamente como *No Shoot* (fallo).

### 3. Resolución de efectos

Reemplazar las misiones de humo con éxito con sus marcadores *Smoke 2*. Después, realizar todos los ataques contra los hexes ocupados. Atacar cada hexágono bajo o adyacente a una zona de ataque que contenga blancos de área y *B-targets* con la combinación de todos los marcadores de fuego de barrera (de ambos jugadores) que afecten al hex, utilizando la tabla *Fire Table*. Cualquier blanco puntual en la zona de ataque de un marcador de fuego de barrera es atacado en la tabla *Artillery Point Fire Table*. En orden de iniciativa, efectuar los chequeos de moral normales o de vehículos después de que se hayan ejecutado todos los ataques pero antes de que se hayan quitado los marcadores de fuego de barrera. Cada jugador efectúa los ataques contra las pilas del bando contrario, sin te-

ner en cuenta de quién es la artillería que les está afectado.

### 4. Quitar marcadores de barrera

Quitar del mapa los marcadores de fuego de barrera que no sean misiones de fuego continuo.

## 18.4 Observadores

Todas las misiones excepto las misiones de iluminación requieren un observador con una LOS no bloqueada al hex objetivo. Identificar al observador cuando se anuncie la misión

**18.4.a** A menos que las reglas específicas lo restrinjan, cualquier unidad de cualquier organización puede ser observador de una misión de artillería.

**18.4.b** El observador debe estar en modo disparo y tener una LOS no bloqueada al hex objetivo. El observador no puede estar suprimido ni paralizado. Puede designarse como objetivo cualquier hex dentro de la distancia de visibilidad y LOS del observador sin importar la presencia o ausencia de unidades enemigas en (o adyacentes al) el mismo.

**18.4.c** Las misiones de iluminación no necesitan observadores y pueden dirigirse contra cualquier hex del mapa.

## 18.5 Tipos de misión

**18.5.a Misiones HE.** Este es el tipo más común de misión de artillería, disparando varias salvas en rápida sucesión sobre el hex objetivo. Una misión HA dobla el factor de ataque impreso en el marcador de fuego de barrera. La zona de ataque de una misión HE de batería es el hex donde se coloca el marcador. Los hexes adyacentes a la zona de ataque se atacan con la mitad de fuerza que en la zona de ataque.

**18.5.b Fuego de batallón.** Una misión de fuego de batallón es una Misión HE donde todas las baterías del mismo batallón de artillería disparan (y gastan munición) juntas. El ser parte de una misión de fuego de batallón consume la misión de una batería durante ese turno. La zona de ataque de una misión de fuego de batallón consta del hex objetivo y de sus seis hexes adyacentes. En juegos antiguos TCS con marcadores de fuego de barrera genéricos, cuando se determine el factor de ataque de un batallón, si hay una mezcla de tubos de distinto calibre, utilizar el calibre más pequeño encontrado.

**18.5.c Misiones de humo.** Una batería (no un batallón) puede utilizar munición de humo para efectuar una misión de humo; no hay requisitos especiales, simplemente utilizara munición de humo en

lugar de la de HE. Tirar en la tabla *Artillery Adjustment Table*; una misión de humo tiene éxito con cualquier resultado que no sea *No Shoot*. Una misión de humo puede sufrir *Scatter* (Dispersión) si el resultado de dicha tabla así lo dice. Para las características del humo, ver 19.0.

**18.5.d Misiones de iluminación.** Una batería puede efectuar misiones de iluminación para iluminar el campo de batalla por la noche. Una misión de iluminación no cuenta como una misión para la batería durante este turno. Para efectuar una misión de iluminación, simplemente colóquese el marcador *Illum* directamente al hex deseado durante la sub-fase 1) Colocar la nueva misión.

## 18.6 Modificadores a la misión

Las misiones HE, tanto de batería como de batallón pueden modificarse como sigue.

**18.6.a Misiones de fuego rápido.** Sólo los tubos de calibre 122mm o menos pueden efectuar una misión de fuego rápido. Declarar la misión (cuando se coloca el marcador) como de fuego rápido. Gastar el triple de munición de salvas de batería que se gastaría para el tamaño de la misión deseada. Ejecutar la misión como de HE, excepto que se dobla el factor de ataque del marcador de fuego de barrera y hay un modificador en la tabla *Artillery Point Fire Table*. Efectivamente, esto significa que las misiones de fuego rápido HE cuadruplican la cifra impresa en el marcador de Fuego de Barrera.

**18.6.b Misiones de fuego continuo.** Una misión de fuego continuo reparte el fuego en el tiempo en lugar de tratar de aplastar al objetivo de una sola arremetida. El marcador de fuego de barrera continúa en el mapa durante este turno y se quita en la próxima Fase de Aviación y Artillería. Una misión de fuego continuo consume una salva de batería por cada batería y ataca con el factor de ataque impreso en el marcador. Una misión de fuego continuo puede combinarse con una misión de fuego rápido y una misión de fuego de batallón combinándose las características de cada una; dicha misión consumiría nueve salvas de batería de munición HE y atacaría al doble del factor de ataque impreso en el marcador.

Las zonas de ataque de Fuego Continuo (no los hexes adyacentes) bloquean la LOS como el humo.

**18.6.c Misiones de cohetes.** La artillería de cohetes siempre se dispersa de su hex objetivo y no usa a tabla *Adjustment Table*.

La artillería de cohetes es siempre una Misión HE simple; no se puede combinar con fuego continuo o fuego rápido. La artillería de cohetes sólo afecta a la zona de ataque – los hexes adyacentes a la zona de ataque no quedan afectados.

Para determinar la dispersión, tirar dos dados, el rojo para la dirección y el blanco para la distancia. Desplazar el marcador de fuego de barrera el número de hexes indicado por la distancia en la dirección indicada por el diagrama de dirección de dispersión del mapa. La artillería de cohetes nunca cae directamente en el hex objetivo.

Debido a que la artillería de cohetes sólo pueden utilizarse como Misiones HE simples, el factor de ataque doblado es el que ya se muestra en su marcador de fuego de barrera. A continuación se listan las zonas de ataque y factores de ataque para los primeros juegos de la serie TCS. Para juegos posteriores, las reglas específicas y/o los marcadores indican tanto el factor de ataque como la zona de ataque.

**Bloody 110:** Los disparos de neblwerfer tienen una zona de ataque con un radio de 5 hexes y un factor de ataque de 20 (doblado a 40 para HE)

**Objective Schmidt:** Ninguno

**Omaha:** Los disparos de las LCT(R) tienen una zona de ataque de 8 hexes de radio y un factor de ataque de 30 (doblado a 60 para HE).



## 18.7 Corrección

La corrección determina si una misión se dispersa del hex objetivo y si se usan los factores de ataque “Good Shoot” o “Bad Shoot” del marcador. La corrección se resuelve en la tabla *Artillery Adjustment Table*.

Después de que ambos jugadores han colocado todos sus marcadores de fuego de barrera, cada jugador (en orden de iniciativa) tira en la tabla *Artillery Adjustment Table* y coloca los marcadores que queden en sus lado *Good Shoot* o *Bad Shoot*. La dispersión se efectúa en ese momento también. Los ataques se resuelven después de haber efectuado todas las correcciones.

La artillería de cohetes siempre tiene un resultado *Good Shoot* y siempre se dispersa. Por ello, no utilizar la tabla *Artillery Adjustment Table* para dichos disparos [18.6.c].

**18.7.a *Artillery Adjustment Table*.** Buscar el valor de corrección para la artillería que dispara. Los juegos publicados con las reglas v4.0 generalmente citarán este valor en la información del escenario. De lo contrario, consultar la nacionalidad en la tabla *Artillery Adjustment Table*. Aplicar modificadores de columna. Para la unidad

que dispara, tirar dos dados (11..66) y referenciar el resultado en la fila.

**18.7.b *No Shoot*.** Quitar el marcador del mapa y devolver la munición gastada al jugador; no ha ocurrido nada.

**18.7.c *Scatter*.** Tirar en la tabla *Artillery Scatter Table* para ver dónde aterriza el marcador. Con un 1-3 el ataque se dispersa 1 hex (tirar dado para determinar dirección). Con un 4-5, el ataque se dispersa 2 hexes (tirar dado para determinar dirección). Con un 6, el jugador contrario coloca la misión en cualquier hex deseado dentro de un rango de 3 hexes (no tiene que ser en línea recta). Todas las misiones que se dispersen se ejecutan como *Bad Shoot*.

**18.7.d *Bad Shoot*.** Voltar el marcador de fuego de barrera a su lado *Bad Shoot* y usar su valor cuando se ejecuten los ataques.

**18.7.e *Good Shoot*.** Dejar el marcador con el lado *Good Shoot* hacia arriba y utilizar el valor de *Good Shoot* cuando se ejecuten los ataques.

## 18.8 Marcadores de barrera y resolución del ataque

Después de que se han efectuado todas las correcciones, los jugadores ejecutan sus misiones de humo y los ataques sobre los hexes enemigos en el orden de iniciativa. Algunos juegos TCS antiguos no vienen con marcadores de fuego de barrera personalizados por batería. Para esos juegos, utilizar los marcadores genéricos incluidos, cada bando usa los de un color distinto.

**18.8.a** Inmediatamente después de completar la sub-fase 2) Correcciones y antes de la ejecución de los ataques, los jugadores con *A-targets* o *B-targets* que no sean vehículos y que estén en una zona de ataque o adyacente a ella pueden, en orden de iniciativa, “auto-suprimir” voluntariamente cualquiera de dichas unidades, colocándoles un marcador *Suppressed*.

**18.8.b** Después de que se han resuelto todas las misiones, ambos jugadores quitan todos los marcadores de fuego de barrera que no sean misiones de fuego continuo.

**18.8.c** Mientras que estén en el mapa, los marcadores de fuego de barrera atacan automáticamente a cualquier unidad o apilamiento cada vez que mueven a la zona de ataque o a un hex adyacente. Tales ataques sólo afectan a las unidades que mueven – las unidades que ya están en el hex no cuentan para el fuego de área (esto es, no añaden su valor de apilamiento) y tampoco les afecta dicho fuego de área. Incluir los

modificadores por movimiento de carretera si aplica.

## 18.9 Fuego indirecto contra blancos puntuales

La Artillería usa la tabla *Point Fire Table* para atacar a blancos puntuales.

**18.9.a** Solo los hexes dentro de la zona de ataque usan esta tabla: Los blancos puntuales adyacentes a zonas de ataque no están afectados.

**18.9.b** Tirar dos dados por cada paso de blanco puntual (¡ NO *B-targets* !) de cada hex y por cada marcador de fuego de barrera que los ataque. Si la tirada modificada es mayor o igual al número indicado en la tabla *Artillery Point Fire Table*, destruir el paso. Hacer la misma tirada de ataque (una vez por cada paso y hex) cada vez que un blanco puntual entre en una zona de ataque.

**18.9.c** Una tirada de dado “fallo” en la tabla *Artillery Point Fire Table* no tiene efecto.

**18.9.d** Inmediatamente después de la sub-fase 2) Corrección, los jugadores con vehículos que sean blancos puntuales actualmente dentro de zonas de ataque de un marcador de Fuego de Barrera, pueden, cambiar estos vehículos a modo movimiento. Ejecutar en orden de iniciativa.

## 18.10 Fuego de cobertura en la Fase de aviación y artillería

Los eventos de cobertura también se generan durante la Fase de Aviación y Artillería.

**18.10.a** El evento de cobertura de movimiento puede ocurrir en la Fase de Aviación y Artillería para aquellas unidades que efectúen una retirada. Efectuar este fuego de cobertura normalmente, de acuerdo con 15.1.a incluyendo el fuego de respuesta a la cobertura.

**18.10.b** Cuando una artillería de tablero ejecuta una misión de artillería, este fuego ofrece un evento de cobertura [15.1.b] a un hex que contenga una unidad de artillería de tablero que haya participado en la misión. Ejecutar este fuego de cobertura después de haber ejecutado la misión de artillería. Si una unidad de artillería de tablero está disparando en una misión de fuego de barrera continuo y si a causa de este evento de cobertura, quedan menos de dos pasos no suprimidos y no paralizados, entonces quitar el marcador de fuego de barrera continuo.

**18.10.c** Cuando un cañón AA dispara contra una salida de aviación [25.1.e], este fuego ofrece un único evento de cobertura al hex que contiene el cañón que disparaba. Ejecutar este fuego de cobertura inmediatamente, antes de que se ejecute la salida, aunque el modificador AA se aplica incluso si el cañón AA es eliminado o sufre un resultado de moral [25.2].



## 19.0 Humo

El humo bloquea la LOS y da un modificador en algunas tablas.

### 19.1 Efectos del humo

**19.1.a** Un marcador *Smoke* crea un obstáculo a la LOS de altura infinita que afecta a todo el hexágono y sus bordes. Puede haber cualquier número de marcadores de humo en un hex en cualquier momento, pero los marcadores extra no generan ningún efecto adicional. A las unidades en un hex de humo siempre se las puede ver y a su vez éstas siempre pueden ver. Esto incluye el observar y la detección para eventos de cobertura. Sin embargo, una unidad nunca puede ver a través de un hex de humo,

**19.1.b** Los marcadores *Smoke* nunca pueden colocarse en un hex totalmente cubierto de agua. A los marcadores *Smoke* que se dispersen a uno de dichos hexes se les trata como *No Shoot*.

**19.1.c** El humo añade +1 Punto de Movimiento al coste de entrar al hex.

### 19.2 Reducción de humo

En cada Fase de Limpieza, quitar primero todos los marcadores *Level 1*, después dar la vuelta a todos los marcadores *Smoke Level 2*. Al principio de su Fase de acción, cada jugador quitará los marcadores *Smoke* de morteros y cañones IG que se colocaron en el turno anterior.

### 19.3 Marcadores de humo

Las misiones de artillería colocan los marcadores *Smoke* sólo cuando se disparan misiones de humo.

**19.3.a** Cada misión de humo genera un marcador *Smoke Level 2* en el hex de la zona de ataque.

**19.3.b** Tratar a todos los hexes adyacentes al marcador *Smoke* como si tuvieran un marcador *Smoke*.

**19.3.c** Los marcadores *Smoke* colocados por morteros o cañones de infantería sólo llenan de humo el hex donde se coloca el marcador.

## 20.0 Movimiento

Los jugadores pueden mover todas, alguna o ninguna de sus unidades durante su Fase de acción. Si una unidad que se mueve genera un Evento de Cobertura [15.0], el jugador sigue inmediatamente el ciclo de cobertura [15.1.a] para ese evento; la unidad sólo puede seguir moviendo cuando dicho ciclo termina.

**20.0.a** Solo pueden mover las unidades que estén en modo movimiento. Las unidades que mueven no pueden efectuar una SFA más tarde en la misma fase. Las unidades que hayan ejecutado cualquier tipo de retirada en la Fase de acción actual no podrán hacer ningún movimiento ordinario más tarde en esa misma fase.

**20.0.b** Las unidades pueden mover individualmente o en pilas. A efectos de movimiento, las pilas se forman cuando las unidades empiezan a mover. Una unidad o pila debe completar su movimiento antes de que otra unidad o pila mueva (Excepción: los impulsos de vehículos [20.2]) Las unidades no pueden disgregarse de la pila voluntariamente durante el movimiento, aunque algunas veces una pila se puede disgregar debido a los resultados del combate o chequeos de moral.

**20.0.c** Cada unidad mueve a o largo de una ruta continua de hexes (en cualquier dirección o conjunto de direcciones), usando su factor de movimiento, pagando el coste en puntos de movimiento de cada hexágono y lados de hexágono de acuerdo a la Tabla de Efectos de Terreno específica del juego. Una unidad no puede gastar más puntos de movimiento que su factor de movimiento. EXCEPCION: Si es que se le permite, una unidad puede siempre usar todo su factor de movimiento en mover un hex en su Fase de acción hacia terreno no prohibido para esa unidad, sin importar el coste en puntos de movimiento.

**20.0.d** Las unidades no pueden guardar los puntos de movimiento de un turno a otro o transferirlos a otra unidad. El único momento en el que el movimiento de una unidad amiga ayuda a otra es cuando se usan los transportes o los vehículos actuando como transportes [24.1].

**20.0.e** Los jugadores pueden mover sus unidades como deseen mientras que no violen ni el espíritu ni la letra de las hojas de operaciones o las instrucciones de fallo.

**20.0.f** Las unidades marcadas como TO (*tow-only*) en lugar de un factor de movimiento no pueden mover por sus propios medios y deben ser remolcadas. Si se requiere que se muevan por sus propios medios (ej. una retirada), entonces quedan

destruidas. Estas unidades tienen un Factor de movimiento implícito de 2 para usarse solamente en el cambio de modo y proporcionar movimiento respecto a sus transportes.

**20.0.g** Las unidades no pueden entrar en el mismo hex que las unidades enemigas, a menos que hagan un asalto o arrollamiento, Destruir las unidades que se vean forzadas a violar esta regla.

**20.0.h** Las unidades pueden efectuar un asalto o arrollamiento como pila sólo si la pila existió como tal a principio de la Fase de acción actual (no en los impulsos de vehículos).

### 20.1 Efectos del terreno en el movimiento

El terreno determina el coste en puntos de movimiento de los distintos hexágonos y sus lados, tal y como se muestra en la tabla *Terrain Effects on Movement Chart*. Cada juego tiene su propia tabla *Terrain Effects on Movement Chart*. Usar la tabla *Basic Terrain Effects* cuando se jueguen juegos anteriores TCS sin una tabla específica, El coste en puntos de movimiento de un hex es el coste de entrada al mismo más el coste de atravesar el terreno del lado del hexágono.

**20.1.a** Ciertas características del mapa pueden no aparecer listadas en la tabla *Terrain Effects on Movement Chart*. Estas no tienen efecto sobre el movimiento.

**20.1.b Cambios de altura.** Las unidades que atraviesan una curva de nivel sólida pagan +1 MP por cada línea sólida de contorno atravesada. Esto incluye cualquier curva de nivel que pase por el punto central del hex que esté atravesando la unidad pero excluye cualquier línea que pase por el punto central del hex del que sale la unidad. El movimiento por carretera [20.1.e] anula este coste. Algunos juegos TCS tienen además curvas de nivel discontinuas (normalmente representan intervalos de nivel de 10m en lugar del habitual de 20m). Éstas se usan para propósitos de determinación de altitud en el cálculo de la LOS [8.2], pero no añaden costes de movimiento.

**20.1.c Curvas de nivel múltiples.** Los vehículos, transportes y armas pesadas tipo *B-targets* no pueden entrar en un hex que contenga más de una línea sólida de contorno cuando muevan a un hex adyacente. Cuentan las curvas de nivel sólidas que atraviesan el punto central del hex que está siendo atravesado; pero no cuentan las curvas de nivel sólidas que atraviesen el punto central del hex que se deja atrás.

**20.1.d Cuellos de botella.** Los cuellos de botella son características tales como puentes que canalizan el movimiento dentro de un hex o lado de hex. Los puentes o las brechas abiertas en los campos de minas son SIEMPRE cuellos de botella. Cada juego en concreto puede especificar cuellos de botella particulares a ese juego.

**20.1.e** Las unidades que utilicen carreteras o similares (caminos, etc.) ignoran los puntos de movimiento de las otras características del terreno y curvas de nivel del hex o también de los lados del hex. Esto sólo aplica a las unidades que vayan siguiendo la ruta de la carretera de un hex a otro. El mover por carretera hace a una unidad vulnerable a modificadores negativos en reacción a la detección [7.1] y fuego de cobertura [15.2]. Para evitar estas penalizaciones asociadas al movimiento de carretera, las unidades pueden declarar moverse fuera de la carretera, pagando el coste verdadero de entrada a los hexes y de atravesar sus lados. [Excepción: las unidades desplazándose a ruedas o a orugas no pueden moverse fuera de la carretera si tienen que atravesar más de una línea de contorno sólida o bien terreno prohibido, ver 20.1.c y 20.1.f]

**20.1.f** Ciertos hexágonos o lados de hexágono están prohibidos. Ninguna unidad puede entrar en un hex o atravesar un lado de hex a menos que utilicen una carretera o similar. Destruir cualquier unidad forzada a realizar dicho movimiento.

**20.1.g** Si hay más de un tipo de terreno en un hex (cada uno con un coste distinto), aplicar sólo el más costoso. Añadir el coste del terreno de lado de hex que la unidad deba atravesar para entrar al hex a la característica de terreno más cara citada antes para determinar el coste total en puntos de movimiento para entrar a dicho hex.

**20.1.h Slow Go Terrain and Blocks.** Esto ya no se usa.

**20.1.i Bosques.** Los símbolos de bosque (*woods, forest*) algunas veces ocupan sólo parte de un hex. Un hex sólo es considerado bosque a propósitos de movimiento y combate si cualquier parte del hex está cubierta por dicho símbolo. La posición concreta del propio símbolo es la que cuenta para la LOS [8.1.h].



## 20.2 Impulsos de vehículos

Mientras que, por regla general, cada unidad o pila debe completar su movimiento antes de proceder con la siguiente unidad o pila, los vehículos tienen una flexibilidad añadida

ya que operan a un tempo más rápido que las unidades de a pie.

**20.2.a** Las pilas compuestas sólo de vehículos y unidades montadas en ellos pueden dividir sus acciones en tres impulsos cada turno, que pueden ejecutarse en cualquier orden. Esto es, un jugador puede ejecutar un impulso para una pila, después mover otras unidades y volver más tarde a la pila para ejecutar los dos impulsos restantes en la misma Fase de acción. Sin embargo, los vehículos que sean parte de una SFA no pueden realizar impulsos.

**20.2.b** Un impulso puede consistir en un movimiento, o bien cambiar a modo disparo, o bien ejecutar una PFA. Las unidades que realicen un impulso de movimiento pueden gastar 1/3 de su factor de movimiento. El resto de la fracción se pueden gastar en el último impulso. Un vehículo que use impulsos podría, por ejemplo, mover en su primer impulso, cambiar a modo disparo en su segundo impulso y después efectuar una PFA para completar sus tres impulsos permitidos en la Fase de acción.

**20.2.c** Una pila puede ejecutar dos impulsos de movimiento seguidos de un tirón, utilizando el total de los MP necesarios para ambos impulsos, redondeando normalmente. Una vez que el gasto de puntos de movimiento excede el de un Impulso, se considera que ha empezado un nuevo impulso a propósitos de fuego de cobertura [15.3.i].

**20.2.d** Cambiar a modo movimiento no cuesta puntos de movimiento y puede hacerse en cualquier impulso de movimiento. Cambiar a modo de disparo cuesta todo un impulso.

**20.2.e** Los vehículos que usan un impulso de movimiento no pueden mover en la misma pila con unidades que no utilicen impulsos de movimiento. Excepción: Las unidades transportadas no cuentan para esta restricción. Mover juntos infantería desmontada y vehículos debe hacerse en una pila ya formada al comienzo de la Fase de acción y no se puede usar impulsos.

**20.2.f** Si hay vehículos que usen impulso de movimiento se mueven a otro hex que contenga otros vehículos, estos vehículos pueden formar una nueva pila y mover juntos en otra nuevo impulso. En la pila recién formada, el número de impulsos gastados hasta el momento es el de los vehículos que hayan gastado más impulsos.

## 21.0 Campos minados

Los campos minados pueden utilizarse para impedir el movimiento enemigo a un área o para encauzarlo a un campo de tiro preparado.

**21.0.a** Una vez colocado, un campo minado ataca a ambos bandos de la misma manera. No hay campos minados “amigos”.

**21.0.b** Las unidades que se mueven a pie son atacadas con un ataque de área cuyo factor es de 18, modificado sólo por apilamiento. Tirar dos dados por cada paso que use movimiento de vehículos al entrar en un campo de minas, destruyendo el paso con un resultado de 8+.

**21.0.c** Los campos minados sólo atacan a las unidades cuando entran a él, no cuando salen o cuando simplemente se quedan en el hex.

**21.0.d** No utilizar los marcadores señuelo de campos minados de anteriores juegos TCS.

### 21.1 Proceso de minado

El minado puede realizarse antes de empezar a partida (si se cita en el despliegue inicial) o bien cuando se implementa una hoja de operaciones de defensa preparada. Cuando se mina antes de que empiece la partida, el bando que coloca primero no puede colocarlas en el hex en los que el enemigo pueda desplegar.

Cuando se implementa una hoja de operaciones de defensa preparada, el jugador puede colocar un marcador *Minefield* por cada dos secciones de infantería de la hoja (redondear hacia abajo). Colocar los marcadores en el instante en el que se implementa la hoja de operaciones, en cualquier sitio dentro de un radio de 4 hexes de las dos secciones de infantería que generaron el campo minado. El hex debe estar también alejado al menos a 5 hexes de la unidad enemiga más próxima.

### 21.2 Cruzar campos minados

Las unidades pagan 2 puntos de movimiento extra para entrar al hex de campo minado. Después de que sufran un fuego de cobertura causado por su movimiento, el campo minado ataca a las unidades tal y como se describe anteriormente [21.0.b], después de lo cual ya pueden abandonar el hex.

### 21.3 Limpiar campos minados

Las brechas en los campos minados permiten a las unidades entrar en los mismos sin ser atacadas. Sólo las unidades de

infantería desmontadas pueden intentar abrir brecha en un campo minado si empezaron su Fase de acción sobre o adyacente al hex minado y dicho hex no está ocupado con unidades enemigas. Las unidades que intentan abrir brecha en un campo minado no pueden mover, cambiar de modo o participar en una SFA o tirada de dados AT.

**21.3.a** Sólo una unidad desmontada de infantería que no esté paralizada o suprimida puede abrir brecha en campos minados. Dicha unidad debe empezar la Fase encima o adyacente al hex de campo minado. Puede estar tanto en modo disparo como en modo movimiento. Si está en modo disparo, no puede efectuar una SFA o mover durante su Fase de acción.

**21.3.b** Para abrir brecha en un campo minado, el jugador activo debe declarar el intento y mover la unidad, en su modo actual, al hex del campo minado (si no está ya allí). Nótese que esto genera un evento de cobertura, con independencia de si dicha unidad esté en modo disparo o modo movimiento. Resolver el fuego de cobertura y ataques de artillería de la manera habitual.

**21.3.c** Si la unidad o las unidades que intentan hacer brecha siguen todavía en el hex minado, éste las ataca en la columna del 9 de tabla *Fire Table*, aplicando solamente el modificador de apilamiento. Si la unidad o unidades todavía siguen en el hex y no están Paralizadas o Suprimidas, entonces han tenido éxito creando la brecha. Poner un marcador *Minefield Breach* en el hex (o voltear el marcador *Minefield*).

**21.3.d** Las unidades deben pagar 2 puntos adicionales de movimiento [21.2] para entrar en un campo minado, incluso si está con marcador *Minefield Breach*. Las unidades pueden entrar en el hex minado y limpiado desde cualquier dirección sin ser atacadas por él. Sin embargo, las unidades no pueden efectuar una retirada por la brecha (el campo minado las ataca normalmente). Las brechas en los campos minados se consideran cuellos de botella [20.1.d].

## 22.0 Asaltos

Los asaltos pueden ocurrir en cualquier momento durante la Fase de acción de un jugador. Resolver cada uno de estos combates en su totalidad antes de continuar con otra cosa. Estos combates afectan sólo a las unidades del hex objetivo. Cada asalto debe terminar con un bando u otro en única posesión de hex objetivo.

El asalto no requiere gastar otros puntos de movimiento adicionales aparte de

coste normal de entrar al hex objetivo. Solo una única pila de unidades puede efectuar un asalto cada vez.

### Procedimiento:

1) El atacante anuncia el asalto pretendido y el hex objetivo. La pila asaltante debe estar en modo movimiento y adyacente al hex objetivo.

2) Las unidades defensoras tienen un evento de cobertura Final sobre la pila asaltante antes de que entre en el hex objetivo. Cualquier unidad del hex objetivo que no esté suprimida o paralizada y sea capaz de disparar fuego de cobertura (incluyendo unidades marcadas con *Fired*) puede participar en este fuego de cobertura final. Como opción, el defensor puede efectuar una retirada en lugar de la cobertura. Todas las unidades que no estén suprimidas o paralizadas deben retirarse. Éstas últimas se quedan atrás.

3) Si los atacantes no recibieron un resultado *Suppressed*, *Paralyzed* o *SYR*, en el paso 2, mover la pila asaltante en el hex objetivo y quitar todos los marcadores *Suppressed* de las unidades defensoras. No quitar los marcadores *Paralyzed*.

**Nota de diseño:** Esto representa el cese del fuego supresor atacante para permitir a los asaltantes cubrir los últimos 80m hasta el objetivo.

4) Si el hex objetivo está en o adyacente a una zona de ataque de artillería, ejecutar ese ataque contra los asaltantes. Ignorar a los defensores en el hex objetivo. Utilizar el modificador de terreno de hex objetivo.

5) Si el hex objetivo contiene un campo minado, ahora ataca a los asaltantes. Los asaltantes no pueden utilizar los pasillos limpios del campo de minas. Usar el terreno del hex objetivo para modificadores de la tabla *Morale Table*.

Si durante los pasos 2), 4) ó 5) el atacante recibe un resultado *Suppressed*, *Paralyzed* o *SYR* o bien es eliminado, el asalto termina y los atacantes vuelven a su hex de comienzo en el modo actual. Si ocurre una retirada durante los pasos 4) y 5), empieza desde el hex objeto del asalto. Si todas las unidades defensoras se retiraron en el paso 2), saltar al paso 7).

6) **Determinar el orden de disparo:** Si NINGUNA de las unidades de un bando está suprimidas o paralizadas y CUALQUIER unidad del otro bando está suprimida o paralizada, el bando con ninguna unidad en este estado dispara primero. De lo contrario, los disparos se efectúan simultáneamente. Las unidades de infantería pueden también efectuar tiradas de dados

AT. Los *P-firers* pueden participar utilizando fuego preciso o fuego de área, pero no ambos. Realizar cualquier chequeo de moral de unidad o vehículo después de que se han efectuado todos los disparos, empezando primero por el atacante – si sus unidades quedan eliminadas o ejecutan una retirada, la pila defensora no necesita efectuar un chequeo de moral, aunque si puede que tenga que efectuar un chequeo de moral de vehículos.

7) Las unidades montadas (de cualquier bando) pueden desmontar y cualquier unidad en modo movimiento (de cualquier bando) pueden cambiar a modo disparo, si se desea. El jugador asaltante decide primero.

Ejecutar rondas adicionales de asalto, repitiendo los pasos 6) y 7) tantas veces como sea necesario hasta que un bando quede eliminado o se retire, dejando sólo un bando en el hex objetivo.

**22.0.a** Solo las unidades que estén en modo movimiento y que les queden los puntos de movimiento suficientes para entrar al hex objetivo pueden participar en el asalto.

**22.0.b** Las unidades de infantería, vehículos y transportes pueden disparar en el asalto tanto si están en modo disparo o modo movimiento. Las unidades de armas pesadas deben estar en modo disparo para disparar. Los morteros (con independencia del modo) no pueden disparar en un asalto.

**22.0.c** Las unidades que quedan suprimidas durante una ronda de combate de asalto y reciben otro resultado *Suppressed* cuando se comprueba la moral en una ronda posterior del asalto, deben – a elección del jugador – o bien retirarse o bien perder un paso de la unidad más grande, como se especifica en [10.0.f]. Las unidades paralizadas que reciben un resultado *Suppressed* durante una ronda de combate de asalto, deben efectuar una retirada [perdiendo la mitad de sus pasos, redondeando hacia arriba, ver 17.4]. Si las unidades paralizadas reciben otro resultado *Paralyzed* se rinden inmediatamente [17.6].

**22.0.d** El jugador activo puede asaltar un hex tantas veces como tenga unidades capaces de hacerlo. Puede efectuar estos asaltos en cualquier orden en relación con otras acciones o disparos.

**22.0.e** El fuego de área en el asalto sólo afectan a las unidades enemigas. Calcular los modificadores de apilamiento de forma separada para cada bando.

**22.0.f** Ignorar cualquier desplazamiento negativo en la Tabla *Fire Table* que apliquen a los dos bandos por igual (como No-

che, ambos bandos Suprimidos, Humo, etc.)

**22.0.g Terreno.** Si ambos bandos tienen modificadores de terreno negativos, cancelar los suficientes desplazamientos negativos como para llevar el modificador negativo menor (en valor absoluto) en a cero. Por ejemplo, en un hex con terreno protector, el asaltante está en modo disparo (-3) y el defensor está atrincherado (-5). El modificador menor es el -3 por modo disparo, así que se cancelan 3 desplazamientos a la izda. para ambos bandos. Ahora no hay modificador negativo para el atacante y hay un modificador negativo de -2 contra el defensor (antes -5, ahora -2)

**22.0.h** En el asalto, las unidades pueden efectuar fuego de área y tiradas AT en el orden que se prefiera. Consolidar todos los fuegos de área en uno solo.

**22.0.i** Después de resolver un asalto, las unidades atacantes no pueden realizar más acciones (SFAs, PFAs, mover). Si aplica, pueden hacer de observadores para los morteros y realizar fuego de cobertura.

**22.0.j** Las unidades sin asignar no pueden iniciar asaltos [6.3.a].

**22.0.k** Los vehículos de una formación que fallan su chequeo de moral de vehículos durante el asalto, deben efectuar una retirada inmediatamente. Si otras unidades amigas permanecen en el hex, el asalto continúa con normalidad (tras ejecutar el fuego de cobertura contra las unidades en retirada).

## 23.0 Arrollamientos

El arrollamiento es una versión especial de asalto sólo para vehículos. Los vehículos entran en el hexágono haciendo fuego indiscriminadamente y salen del hex inmediatamente. Los arrollamientos sólo duran una ronda – en lugar de las múltiples rondas del combate del asalto.

Efectuar los arrollamientos como los asaltos [22.0] pero con las restricciones y cambios citados abajo.

**23.0.a** Sólo los transportes (incluyendo pasajeros) y los vehículos que estén en modo movimiento y tengan los suficientes puntos de movimiento para entrar y salir del hex objetivo puede efectuar un arrollamiento. La infantería montada puede disparar en los arrollamientos.

**23.0.b** No se puede efectuar un arrollamiento en un hex que cueste a la pila de unidades más de 3 MP. Los vehículos y transportes pueden utilizar la carretera para efectuar un arrollamiento. Las unidades que tengan transportes integrados a

ruedas o a orugas pueden efectuar arrollamientos.

**23.0.c** Utilizar el terreno del hex objetivo para la resolución del combate de arrollamiento. Los modificadores al terreno se utilizan con normalidad en la tabla *Fire Table*, a diferencia del asalto.

**23.0.d** Se pueden efectuar cualquier número de arrollamientos contra un hex durante una fase.

**23.0.e** Las unidades paralizadas NO pueden disparar en el combate de arrollamiento.

**23.0.f** Las unidades defensoras no pueden efectuar voluntariamente una retirada durante el paso 2 del Arrollamiento en lugar del fuego de cobertura final.

**23.0.g** Las unidades defensoras NO quitan los marcadores *Suppressed*.

**23.0.h** Después de resolver el combate del arrollamiento, el jugador activo puede continuar moviendo las unidades que lo hicieron (si hay alguna capaz de hacerlo) con los MP que les queden.

**23.0.i** Salir del hex objetivo del arrollamiento genera un evento de cobertura de tipo movimiento.

**23.0.j** Las unidades que utilicen impulsos de vehículos pueden efectuar arrollamientos gastando impulsos consecutivos si no tienen los suficientes MP para hacerlo en un sólo impulso [20.2.c].

**23.0.k** Si una pila tiene los suficientes MP, puede salir de un arrollamiento e inmediatamente efectuar otro en el hex adyacente. Dicho segundo arrollamiento no genera un evento de fuego de cobertura de tipo movimiento.

**23.0.i** Las unidades sin asignar no pueden efectuar arrollamientos [6.3.a].

## 24.0 Unidades especiales

### 24.1 Transportes

Los transportes son las unidades designadas para transportar otras unidades. Los habituales son los camiones, carretas y semi-orugas. Cada unidad de transporte representa el número suficiente de vehículos para cargar a una sección de infantería. Los transportes tienen 2 pasos cuando están a fuerza completa. Los transportes tienen generalmente una banda blanca alrededor de su tipo para realzar su estatus como transportes.

Considerar a una unidad como transportada (o remolcada) si la ficha del transporte va encima de ésta. Mientras es pasajera, una unidad gasta MPs en proporción

al factor de movimiento del transporte. Por ejemplo, si un transporte con un factor de Movimiento de 18 gasta una tercera parte (6 MPs), a unidad transportada que tenga un factor de movimiento de 6 MPs gasta esta proporción (2 MPs).

Por simplicidad, “montar” se refiere a todas las operaciones de montar, desmontar, enganchar o desenganchar.

**24.1.a** Todos los transportes a fuerza completa pueden transportar hasta 5 pasos o remolcar hasta dos unidades remolcadas (cañones AT, morteros TO, artillería de tablero y cañones IG). Sólo se pueden remolcar unidades de tipo *A-target*. Los transportes que hayan perdido un paso pueden transportar 3 pasos o una unidad remolcada. Las unidades con transportes integrados no pueden ser transportadas por otros transportes. Un transporte no puede llevar simultáneamente pasos de tipo *A-target* y remolcar un cañón/mortero simultáneamente.

**24.1.b** El montar le cuesta al transporte 3 MPs y a la unidad que monta le cuesta 1 MP. Las unidades TO (*Tow-Only*) tienen un factor de movimiento ficticio de 2 MPs para este propósito. Las unidades debe estar en modo movimiento para montar y quedan así mientras permanecen montadas. Las unidades suprimidas o paralizadas no pueden montar ni desmontar voluntariamente.

**24.1.c** La infantería montada puede disparar en un asalto o arrollamiento. Ninguna otra unidad montada puede disparar.

**24.1.d** Si un transporte queda destruido, se destruyen automáticamente las unidades que estaba transportando o remolcando. Si sufre una pérdida de 1 paso, el propietario debe destruir el número de pasos correspondiente [10.0.g]. Estas pérdidas no generan ningún chequeo de moral.

**24.1.e Vehículos como transportes.** Los jugadores pueden utilizar tanques y otros vehículos como transportes improvisados. Cada paso de vehículo con un factor de defensa P de 3 o más puede llevar 2 pasos de unidad *A-target*. Cada paso de vehículo con un factor de defensa P de 2 puede llevar 1 paso de unidad *A-target*. Un vehículo con un factor de defensa de 1 no puede hacer de Transporte. Los vehículos no pueden remolcar cañones. Una pila de vehículos puede sumar su capacidad para llevar unidades multi-paso.

Las unidades transportadas por Vehículos se tratan normalmente en el combate (ej. 10.0.f y 11.3.e no aplican) Las unidades transportadas deben permanecer en modo movimiento [24.1.b]. Para pérdidas, véase 10.0.g.

## 24.2 Transportes integrados

En los juegos TCS más modernos, muchas unidades tienen transportes integrados (esto es, el transporte es orgánico a la ficha).

**24.2.a** Cuando están en modo movimiento, tratar a las unidades con transportes integrados a todos los efectos como si estuviera siendo llevada por un hipotético transporte de 1 paso del tipo apropiado de blanco (como un transporte de 2 pasos si lleva un blanco tipo *A-target* con 3+ pasos). Los pasos hipotéticos del transporte se tratan como en 24.1.d si se destruyen en combate. Los pasos hipotéticos cuentan para apilamiento de la misma manera que los transportes ordinarios.

**24.2.b** Las unidades con dos tipos de movimiento pueden elegir entre movimiento a pie y movimiento de vehículo. El factor de movimiento a pie se pinta en la ficha en blanco y el del vehículo a su lado (negro para ruedas, amarillo para orugas). Cuando dichas unidades están en modo disparo o en modo movimiento usando sus factores de movimiento a pie se considera que son el tipo de blanco mostrado por el tipo mostrado en la ficha (ej, o blancos de área o blancos *B-0*). Cuando están en modo movimiento utilizando sus factores de movimiento de vehículo, se consideran blancos *B-0* (ej. jeeps, camiones, carromatos, etc.) si tienen tipo de movimiento sobre ruedas o blancos *B-1* si su factor de movimiento es sobre orugas.

**24.2.c** Cuando las unidades con factores de movimiento de a pie o en vehículo entran en modo movimiento, deben declarar qué tipo de movimiento van a usar. Sólo se puede utilizar un tipo de movimiento por fase. Este tipo permanece así durante la partida hasta que las unidades entran en modo disparo o declaran un tipo de movimiento distinto en una Fase de acción posterior.

**24.2.d** Las unidades con transportes integrados gastan ½ de su factor de movimiento para cambiar de modo.

**24.2.e** Las unidades de armas pesadas (no MGs) con transportes integrados sólo pueden efectuar una retirada si están en modo movimiento y están utilizando el tipo de transporte de vehículo.



## 24.3 Morteros

Todas las unidades de mortero están sujetas a los efectos de la moral. Pueden efectuar ataques de fuego indirecto apoyándose en otras unidades para que hagan de observadores.

**24.3.a** Los morteros no requieren una LOS despejada al objetivo desde su hex. Sin embargo, deben apoyarse en un observador que pertenezca a la siguiente jerarquía superior del mortero – la misma compañía (en el caso de los morteros de la compañía), el mismo batallón (en el caso de secciones de mortero del batallón o compañías de armas pesadas) o el mismo regimiento (en el caso de compañías o batallones de armas pesadas regimentales). Las unidades suprimidas o paralizadas no pueden ser observadores de morteros. El modo de la unidad no tiene efecto en su capacidad de observar para los morteros.

**24.3.b** Los morteros pueden disparar una vez por Fase de acción y una vez en la Fase de Aviación y Artillería como respuesta a un evento de cobertura. Los morteros sin marcadores *Fired* pueden efectuar fuego de cobertura si el observador puede detectar el punto del Evento. Los morteros no pueden disparar a distancia cero (ej. en combates de asalto o arrollamiento).

**24.3.c** En lugar de una *SFA*, un mortero de calibre 3" / 80mm o más puede disparar una salva-marcador de iluminación (*Illum*) o humo (*Smoke*). Para *Illum*, escoger cualquier hex al alcance del mortero (no se requiere ni LOS ni observador), colocar el marcador y marcar el mortero con *Fired*. El humo requiere el observador apropiado y debe estar al alcance del mortero. Identificar el hex objetivo, marcar el mortero con *Fired* y tirar un dado usando la tabla *Mortar and Infantry Gun Smoke Table*. Si tiene éxito, colocar un marcador *Smoke* en el hex objetivo. Un mortero que dispare *Smoke* o *Illum* genera un evento de fuego de cobertura. No se puede disparar salvas de humo e iluminación como respuesta a un evento de cobertura.

**24.3.d** Los morteros pueden moverse por sus propios medios o ser remolcados por Transportes. Los morteros de gran calibre (marcados como *Tow Only*) sólo pueden remolcarse.

**24.3.e** Se aplican los modificadores negativos denominados *Smoke* y *Artillery Attack Zone* en las tabla *Fire Table* tanto al observador (si el mortero no hace fuego directo) como a los morteros que disparen.



## 24.4 Cañones anticarro

Los cañones anticarro son blancos tipo *B-0* y tiradores precisos con una moral de 3. Cuando hacen fuego de área, se usa la mitad su factor de fuego preciso, redondeada hacia arriba.

Siempre sumar todos los factores de fuego y luego redondear.



## 24.5 Cañones de Infantería

Los cañones de Infantería (IG) son blancos tipo *B-0*, tiradores de Área con Trayectoria Parabólica y una moral de 3.

**24.5.a** En lugar de una *SFA*, un cañón de infantería (IG) de 100mm ó más puede disparar salvas-marcadores de *Smoke* e *Illum* (utilizar los marcadores *Illum* y *Smoke* de mortero para esta labor). Para salvas de *Illum*, escoger un hex dentro de su alcance (no es necesaria LOS), colocar el marcador *Illum* y marcar el IG con *Fired*. El humo requiere una LOS adecuada y dentro del alcance del IG. Identificar el hex objetivo, marcar el IG como *Fired* y tirar en la tabla *Mortar and Infantry Gun Smoke Table*. Si tiene éxito, colocar un marcador *Smoke* en el hex objetivo. Un IG que dispare *Smoke* o *Illum* genera un evento de fuego de cobertura. No se puede disparar salvas de humo e iluminación como respuesta a un evento de cobertura.

**24.5.b** Los cañones de infantería de 100mm o más pueden atacar blancos puntuales usando la tabla *Artillery Point Fire Table* [18.9.b] además de poder hacer un fuego de área al mismo hex. Por cada IG de 100mm o más que dispare a un hex que contenga blancos puntuales P, el jugador selecciona un blanco P a atacar y tira una vez en la tabla *Artillery Point Fire Table*. Para unidades de artillería multi-paso en el tablero que disparen como IGs [24.6.b], seleccionar todos los blancos P antes de tirar los dados. Los IGs no pueden disparar a blancos puntuales cuyo alcance exceda los 14 hexágonos y sufren un modificador de -1 en dicha tabla para objetivos situados a 8-14 hexágonos de distancia.

## 24.6 Artillería de tablero

La mayoría de los juegos restringirán a la artillería a estar situada fuera de tablero, pero algunas veces la situación requerirá que estas unidades estén en el mapa. La artillería de tablero funciona similar a su homónima de fuera de tablero.

**24.6.a** La artillería de tablero es un blanco tipo *B-0*, tiradores de área con trayectoria parabólica y una moral de 6. Dependiendo del juego, la artillería de tablero puede representarse con fichas de un sólo paso (esto es, 1 pieza por ficha) o por una o más fichas multi-paso.

**24.6.b** Cuando efectúe fuego directo, la artillería de tablero se trata como los cañones de infantería y puede efectuar *SFAs* y fuego de cobertura normalmente. Una uni-

dad de artillería de tablero de un sólo paso se maneja exactamente igual que un cañón de infantería [24.5], excepto que no puede disparar salvas de humo e iluminación [24.6.f]. Para una ficha multi-paso, todos los pasos de la ficha deben disparar juntos con un factor de fuego de área igual al número de pasos que le quedan multiplicado por el factor impreso en la ficha. Si no hay factor impreso en la ficha (como en los juegos antiguos del TCS), usar los siguientes factores de fuego de área:

- < 100mm: 4 [Alcance 14]
- 100-130mm: 6 [Alcance 24]
- > 130mm: 8 [Alcance 40]

**24.6.c** Si cualquier pieza o batería efectúa fuego directo durante una fase, gastar un total de 1 munición de batería, sin importar el número de tubos que disparen o cuanto disparan.

**24.6.d** La artillería de tablero puede disparar humo e iluminación como parte de una misión de artillería.

**24.6.e** Para disparar en una misión de artillería ordinaria, una artillería de tablero debe tener un mínimo de dos pasos (tubos) todavía en juego y estos pasos deben de estar en modo disparo, no deben haber sido marcados con *Fired* ni con *Suppressed* o *Paralyzed*. No tiene por qué estar asignada en ninguna hoja de operaciones para efectuar misiones de artillería.

**24.6.f** Después de que una artillería de tablero haya disparado en una misión de artillería, incluso con un resultado de *No Shoot*, se marca a la ficha de la batería (o a cada unidad individual) con un marcador *Fired*. La artillería de tablero genera eventos de cobertura, aunque los disparos no ocurran en las Fases de Acción. Ejecutar este fuego de cobertura después de que se ha ejecutado el ataque de la artillería. Si el fuego de cobertura consigne reducir el número de pasos no suprimidos o paralizados a un número menor que dos, se quitarán los marcadores *Continuous Fire Barrage* asociados a dicha batería inmediatamente [18.10.b].

## 24.7 Artillería antiaérea

Los cañones AA están marcados con AA en la ficha. Mientras que la mayoría de los cañones AA son *A-firers* algunos son *P-firers*, como el Flak 88mm alemán. Los cañones AA siempre tienen la trayectoria tensa [11.2.b]. Los cañones AA pueden afectar también a las salidas de aviación [25.0]. Como los cañones AT e IG, los cañones AA son blancos de tipo *B-0* con una moral de 3.



## 25.0 Aviación

Cuando hay aviación disponible, se da en forma de salidas. Una salida es el ataque de un aparato contra un blanco en un hexágono. En juegos TCS anteriores, que usaba el término *runs*, tratar cada *run* de un avión como una salida independiente.

### 25.1 Salidas

Efectuar las salidas en la primera subfase de la Fase de Aviones y Artillería de cada jugador. El jugador coloca todos los ataques aéreos a la vez y resuelve cada salida de manera independiente, en el orden que se desee.

**25.1.a** En cualquier turno en el que haya una o más salidas disponibles, el jugador las utiliza todas en la Fase de Disparo de Aviación. Elige cada hexágono objetivo. No hay límite al número de salidas que se pueden colocar en un hex.

**25.1.b** Las salidas utilizan el valor de fuego de área para hacer un ataque de área contra el hex. Los ataques aéreos son ataques detectados y con trayectoria parabólica y usan los modificadores de terreno, objetivo y apilamiento en la tabla *Fire Table*. La habilidad de disparo a blancos individuales consiste en una tirada de dado para eliminar *P-targets* o *B-targets*. Estas dos habilidades no pueden combinarse en una sola salida. El jugador debe anunciar qué habilidad utilizar antes del ataque y renunciar a la otra.

**25.1.c** La tirada de eliminar blancos individuales requiere tirar dos dados y sumarlos. Elegir un blanco y modificar la tirada de acuerdo con la tabla *Sortie Point Fire Modification Chart*. Si la tirada de dados modificada es mayor o igual que el número de eliminación, destruir un paso del blanco. Cualquier otro resultado no tendrá efecto.

**25.1.d** Los vehículos destruidos por los ataques aéreos se añaden a la moral de vehículos, si aplica.

**25.1.e Cañones AA.** El jugador pasivo puede encomendar a un cañón AA no disparado la tarea de defender hexágonos objetivo de los ataques aéreos. Dicho cañón AA debe estar en modo disparo y no estar marcado con *Fired*, *Suppressed* or *Paralyzed*. Declarar que el cañón AA está disparando contra los ataques aéreos y marcarlo con un marcador *Fired*. El fuego AA genera un único evento de cobertura. Solo se puede encomendar una única unidad AA contra una salida determinada. Los cañones AA deben de tener LOS hacia el hexágono que están defendiendo y tienen un al-

cance máximo igual al nominal (si *A-firer*) o al extendido (si *P-firer*). Las unidades AA no asignadas pueden efectuar fuego AA normalmente.

## 25.2 Resolución de las salidas

Las Salidas se resuelven como sigue:

- Colocar todas las salidas disponibles de cada bando.
- Resolución de cada salida.

Para la resolución de cada salida, efectuar los siguientes pasos después de la colocación:

- Identificar el tipo de salida (*A-firer*, *P-firer*)
- El jugador pasivo identifica qué cañones AA disparan. Colocar inmediatamente un marcador *Fired* en esta pieza AA y resolver fuego de cobertura contra la misma. Aplicar su modificador en la tabla *Sortie Success Table* incluso si el cañón AA es eliminado o sufre un resultado de moral.
- Identificar un observador si se desea. Vale cualquier unidad amiga a 6 hexes del hex objetivo, en modo disparo y sin estar suprimida o paralizada. Los observadores no son obligatorios pero evitan un modificador negativo en la Tabla *Sortie Success Table*.
- Tirar un dado en la tabla *Sortie Success Table* y aplicar los modificadores. Si la tirada del dado es igual o mayor que el valor indicado en la tabla, ejecutar el ataque. De lo contrario, la salida se considera gastada, pero no se hace el ataque.
- Ejecutar el ataque si procede. Si hay más de una salida en un hex, resolver cada salida por separado.

**Nota:** "Hex completamente de bosque" significa que el hexágono está completamente lleno de bosque natural (*forest*) o artificial (*woods*), excluyendo los huertos (*orchard*) y no existe ninguna carretera o camino que lo atraviese. Los blancos en semejantes hexágonos son extremadamente difíciles de detectar desde el aire.

## 26.0 La noche

Es imposible de expresar adecuadamente la dificultad que entrañan las operaciones militares nocturnas.

El amanecer, atardecer y el crepúsculo son los turnos que preceden o suceden a los turnos de noche. El amanecer, atardecer y el crepúsculo no cuentan ni como turnos de día ni como turnos de noche; durante dichos turnos se aplican las siguientes modificaciones a las reglas:



- 1) La máxima visibilidad se limita al número mostrado en el registro de turnos.
- 2) Las reglas de noche y sus modificadores no se aplican.
- 3) No se pueden efectuar salidas.
- 4) No se puede utilizar iluminación.

## 26.1 Efectos de la noche

**26.1.a** Los turnos ponderados se acumulan a una velocidad máxima de 2 por turno (seis para hojas de operaciones de vehículos).

**26.1.b** Las misiones nocturnas debe ser controladas muy precisamente en sus hojas de operaciones. Los jugadores deben especificar rutas mucho más precisas y otras medidas similares de control.

**26.1.c** La visibilidad por la noche es de dos hexágonos si no se indica lo contrario en las reglas específicas del juego.

**26.1.d** Cada turno nocturno representa una hora. Los intentos de recuperación de moral de batallón ocurren en las horas pares (2000, 2200, 2400, etc.)

**26.1.e** Los chequeos de moral por la noche sufren modificadores adicionales. Las áreas iluminadas no niegan estos modificadores.

**26.1.f** El fuego de área, fuego preciso y las tiradas AT se modifican por la noche.

**26.1.g** No se pueden efectuar salidas de aviación por la noche.



## 26.2 Salvas de iluminación

Las salvas de iluminación proporcionan iluminación al campo de batalla.

**26.2.a** Cada salva de iluminación tanto de artillería como de mortero o cañón IG genera un marcador *Illum*.

**26.2.b** Cada marcador *Illum* generado por artillería genera un área iluminada de 5 hexes de radio alrededor de su posición. Este área iluminada actúa como un foco de luz de día y reduce los efectos de la noche en la tabla *Fire Table*, pero no en la tabla *Morale Table*. Los marcadores *Illum* de morteros y cañones de infantería tienen un radio de 3 hexes. Durante los turnos de amanecer, atardecer y crepúsculo, no se pueden utilizar los marcadores *Illum*.

**26.2.c** Quitar los marcadores *Illum* del mapa durante la Fase de Limpieza. Cada jugador quita sus marcadores propios de mortero y cañón IG del turno anterior justo al principio de su Fase de acción.

**26.2.d** Las unidades de un hexágono iluminado pueden detectar, hacer de observadores o disparar a otros hexes iluminados a cualquier distancia (sujeto a otras reglas), pero pueden detectar, observar o disparar a hexes no iluminados sólo si están adyacentes.

## 27.0 Despliegue de escenarios

Las reglas específicas de cada juego incluyen instrucciones para desplegar el juego. A menos que se indique lo contrario, se siguen las siguientes convenciones:

### 27.1 Notas de despliegue inicial

**27.1.a** “w/i X” significa desplegar la unidad en o dentro de un radio de X hexes del hex citado.

**27.1.b** Las unidades pueden empezar en cualquier modo y estar tanto montadas como desmontadas.

**27.1.c** Las unidades no pueden empezar nunca el juego sobre-apiladas a menos que se indique expresamente en las reglas específicas del juego.

**27.1.d** A menos que se indique otra cosa, las unidades empiezan a fuerza completa.

**27.1.e** Cuando se de la situación, repartir las pérdidas tan equitativamente como sea posible dentro de la organización citada. Si las pérdidas se dan por tipo, eliminar las pérdidas de ese tipo.

**27.1.f** Las órdenes históricas sólo se dan a propósitos informativos. El jugador es libre de crear sus hojas de operaciones antes de que comience la partida. Todas las hojas creadas antes de la partida comienzan en estado implementado. A menos que el escenario lo requiera, pueden ser de cualquier tipo. Los jugadores no pueden comenzar la partida con hojas de operaciones no implementadas – estas deben crearse en el primer turno o posteriores.

### 27.2 Refuerzos

**27.2.a** Al comienzo de la Fase de acción de un jugador, colocar los refuerzos al lado del mapa, adyacentes a su área de entrada. Los refuerzos entran en el mapa gastando puntos de movimiento para entrar al primer hex del borde y continuando desde allí. Si hay unidades enemigas, zonas de ataque de artillería o campos minados sobre o adyacente a los hexes de zona de entrada, los refuerzos pueden desplazar su zona de entrada a cualquier sitio a lo largo del borde del mapa hasta un radio de 10 hexes de la zona de entrada asignada.

**27.2.b** Los refuerzos no pueden entrar en el mapa a menos que estén en una hoja de operaciones implementada o ejecutando instrucciones preliminares.

**27.2.c** A menos que se diga lo contrario, todas las unidades de refuerzo entran con sus factores de movimiento al completo. No se “alinean” una detrás de otra fuera del mapa.

**27.2.d** Las hojas de operaciones dibujadas para los refuerzos antes del comienzo del juego quedan automáticamente implementadas.

**27.2.e** Los refuerzos pueden asignarse a hojas de operaciones implementadas al comienzo del juego o bien asignarse a una hoja de operaciones nueva y acumular turnos ponderados normalmente durante el transcurso del juego.

**27.2.f** A menos que se indique lo contrario, los refuerzos no tienen que entrar en el mapa en el turno asignado de entrada. Pueden entrar en un turno posterior. Las unidades de un grupo de refuerzo no tienen que entrar todas a la vez en el mismo turno.

### 27.3 Jugar en solitario

Se puede disfrutar fácilmente de esta serie TCS en solitario. Mientras que dichas partidas carecerán de la tensión de no conocer el plan del enemigo, se puede apañar bien siguiendo estrictamente las órdenes pretendidas que se dieron en el momento de escribirlas.

Se juega mejor en solitario con el sistema de Mando y Control. No se tiene que “olvidar” qué está haciendo el enemigo, etc. Juega cada bando (ordenes y todo lo demás) lo mejor que puedas. O bien, escribe múltiples hojas de operaciones para cada bando al comienzo y elige una al azar. Durante el transcurso del juego, no escribas hojas de operaciones que neutralicen directamente intenciones del enemigo que no se hayan mostrado por sus movimientos en el mapa. Si lo haces, te estás haciendo tu mismo “trampas al solitario”. Recuerda que el sistema de mando no se diseñó como herramienta de inteligencia limitada (niebla de guerra) sino como una limitación a la capacidad de respuesta.

Juega las hojas de operaciones con la intención que se puso en el momento de dibujarlas. No hagas modificaciones a las mismas en vista del cambio de circunstancias. Asigna todas las hojas de operaciones que quieras y oblígate a vivir con las consecuencias. El resultado será una partida que te cuenta la historia de su batalla y disfruta de ello. Jugar en solitario con las órdenes históricas del escenario puede dar-

te una mejor perspectiva de cómo los comandantes de verdad lucharon la batalla.

## Notas a la Versión 4.01/4.02

La versión 4.0 se ha consolidado como la estándar para TCS por el momento y como tal, un histórico de cambios de la versión 3.0 pasando por la 3.1 no es necesario.

Comparado con los muy cambios relevantes de la 3.1 a la 4.0, las modificaciones aquí son menores, e involucran sólo algunos ajustes y la adición de alguna respuesta a la artillería (vehículos que cambian a modo Movimiento, unidades *A-target* que eligen ser suprimidas).

## Tutorial TCS

Cuando se enfrentan a la complejidad inicial de la *Tactical Combat Series*, los nuevos jugadores naturalmente que tienen preguntas sobre cómo iniciarse en este sistema. Aunque el reglamento es largo, se juega muy fluidamente una vez que los jugadores interiorizan el ritmo del turno. Pero ¿cómo se debería jugar al TCS? Expondré aquí mis ideas como jugador veterano de TCS con la esperanza de que los nuevos jugadores (y quizás algunos experimentados) se quedarán con uno o dos trucos que les resulten útiles en el juego.

Como muchos wargames, la clave para ganar la mayor parte de los escenarios TCS es eliminar las unidades del oponente mientras se conservan las propias. Esto se hace utilizando armas de fuego directo, artillería, ataques aéreos y asaltos. Cuando eres el jugador activo, puedes iniciar fuego directo (SFAs y PFAs) en tu Fase de acción, y puedes responder a la actividad del enemigo (fuego de cobertura) durante cualquier Fase de acción. Para eliminar a un enemigo, debes detectar las unidades enemigas para entonces crear una superioridad local de fuego, donde puedes juntar mayor potencia de fuego que tu oponente y así crear una tasa de intercambio de pérdidas favorable.

En el núcleo se encuentra, pues, un trío de actividades de combate que Bob Leonhard resumió en su libro *Fighting by Minutes* como Mover, Golpear y Proteger. El propósito de estas tres actividades es crear una superioridad local utilizando tus fortalezas contra las debilidades de tu enemigo (llamado dislocación en la literatura de la Guerra de Maniobras y derivados). Algunas veces estas tres actividades se pueden combinar, pero generalmente cualquier acción de hagas en el TCS tendrá una de estas tres actividades como base. Y

al enfatizar una actividad, las otras no pueden generalmente emprenderse, o al menos no a su máxima eficiencia. Echemos un vistazo a distintas acciones clave que se pueden realizar en el TCS a través de esta lente de Mover, Golpear y Proteger.

**Hojas de operaciones.** El verdadero núcleo del TCS es la hoja de operaciones que desarrolló Dean Essig. Esto proporciona un fantástico mecanismo que te permite posicionar tus unidades favorablemente sin que tu oponente pueda responder rápidamente. En mi experiencia, la mayoría de los jugadores de TCS no usan las hojas de operaciones en todo su potencial. La tradición de la mayoría de los wargames es que mueves tus unidades hasta el contacto con el enemigo y entonces empiezas a tirar dados. ¡No hagas esto! Disciplínate para tener todas tus unidades en dos hojas de operaciones en todo momento, una de las cuales estará acumulando turnos ponderados para una operación futura. No te contentes con sentarte pasivamente a la defensiva y esperar a tu oponente. Considera cómo podrías conseguir una superioridad local moviendo tus formaciones rápida y decisivamente para golpear antes de que tu oponente pueda reaccionar. Aprende a “danzar como una mariposa” en la medida de lo posible, sin olvidar que una calificación de preparación de 7 puede ralentizarte. La idea básica es que si no tienes tus unidades en dos hojas de operaciones y no estas pro-activamente maniobrando para flanquear o engañar a tu oponente (ej. mediante fintas), entonces no estas jugando con todo tu potencial.

**Superioridad de fuego:** Una vez que has colocado tus fuerzas favorablemente y estás en contacto con tu oponente, necesitas destruir las fuerzas enemigas mediante un balance cuidadoso entre el mover y golpear a dichas fuerzas y la protección de las propias. Examinemos brevemente algunas de las herramientas que proporciona el TCS para ello.

**SFAs:** La acción de fuego supresor es una herramienta fundamental del TCS que tiene dos propósitos principales: (1) golpear al enemigo mediante fuego de área directo y (2) permitir a tus unidades que se muevan tácticamente al suprimir pilas enemigas (para evitar su fuego de cobertura). La SFA no es una herramienta muy efectiva contra tropas atrincheradas y necesitarás mucho tiempo para suprimir y desgastar esos apilamientos enemigos, especialmente si tienen una buena moral. Esto es distinto a muchos otros juegos tácticos, así que no confíes solamente en la efectividad de la SFA para realizar dicho trabajo. La efectividad de la SFA se ve realizada en gran medida por el fuego cruzado, así que

siempre deberías buscar el crear una situación de fuego cruzado, que es por supuesto, la táctica a seguir para los atacantes ya que neutraliza en gran parte los modificadores por atrincheramiento. Los vehículos son estupendos para crear situaciones de fuego cruzado, porque son móviles e inmunes al fuego de área. Sin embargo, el realizar SFAs tiene como consecuencia que marcas todas las unidades que disparan con el marcador *Fired*, lo cual significa que son mucho más fáciles de detectar (por ejemplo, son más vulnerables, reduciendo la protección) y no pueden realizar fuego de cobertura excepto a distancia 1o cual puede aumentar en gran medida la movilidad de tu oponente. Asegúrate de que dejas unidades sin disparar si necesitas interceptar los movimientos enemigos o desalentar el fuego enemigo.

**PFAs:** Las acciones de fuego preciso se usan para golpear y destruir vehículos y transportes enemigos así como cañones. Los blindados son estupendos para esto, porque se pueden concentrar rápidamente y crear una situación de superioridad local de fuego, eliminando blancos puntuales rápidamente. Sin embargo, hay un problema y es la detección: si los cañones enemigos están atrincherados en terreno protector, tus *P-firers* puede que no sean capaces de disparar ya que sólo pueden usarse contra blancos enemigos detectados.

**Artillería:** La artillería es definitivamente la reina del campo de batalla en el TCS, lo que refleja fielmente la situación en la mayoría de las batallas de la 2GM. El poder de fuego de la artillería se puede concentrar rápidamente (un observador generalmente puede pedir fuego de barrera a muchas baterías) y esta concentración de potencia de fuego no compromete al principio de protección. Normalmente, cuando agrupas unidades, se convierten en más vulnerables debido al apilamiento, haciéndolas particularmente vulnerables a la artillería (que es un arma de fuego de área). El concentrar la artillería no influye en la densidad o apilamiento de tus propias unidades, así que puedes dispersar tu unidades defensoras para darlas mejor protección a la vez que golpeas duro con tu artillería. La artillería es además bastante útil para suprimir unidades enemigas lo que te permite más movimientos libres de fuego de oportunidad. Otro gran efecto de la artillería es que fuerza a tu oponente a dispersarse para proteger sus unidades, lo que a su vez le dificulta el concentrar su potencia de fuego y golpear.

**Fuego de cobertura:** Una herramienta clave para degradar la potencia de fuego y maniobra enemiga es el fuego de cobertura. Siempre que tus fuerzas entren en con-

tacto, asegúrate de proporcionar protección a través de la capacidad de fuego de cobertura a las unidades que disparen o maniobren. Las MGs son estupendas para esto ya que tienen un modificador de distancia favorable y pueden tanto efectuar una SFA y además realizar fuego de cobertura sin límite durante el turno. Establece pilas de MGs para apoyar a las unidades de asalto o proteger tus flancos contra blancos de área enemigos. Procura tener siempre una pila no suprimida que realice fuego de cobertura para proteger a las unidades que se muevan o disparen, o por lo menos, hacer que al enemigo no le salga gratis si te dispara. Las pilas de blindados pueden ser buenas para esto, mientras que no se hagan ellos mismos vulnerables a la artillería enemiga.

**Asaltos:** Los jugadores de TCS veteranos apenas usan los asaltos, ya que son bastante arriesgados y en general son sólo útiles contra pilas muy débiles que ya hayan sido suprimidas. Aunque los asaltos aceleran el proceso de eliminar pilas enemigas (particularmente en buen terreno defensivo), las unidades atacantes son también susceptibles de sufrir graves pérdidas. Los asaltos funcionan mejor contra pilas débiles y suprimidas con poco factor de ataque y relativamente baja moral. Cuando se den estas condiciones, no dudes en asaltar, pero hacerlo en otras situaciones es buscarse problemas. Cuando asaltes, asegúrate de (1) suprimir las pilas enemigas primero vía SFAs o artillería; (2) neutralizar pilas enemigas de apoyo vía SFAs, artillería o humo; y (3) ir con tropas de buena moral. Los blindados pueden ayudar pero puedes tranquilamente perder unos cuantos debido a las tiradas AT, así que ¡precaución! Si la pila enemiga no contienen *P-firers* o infantería, entonces es extremadamente vulnerable a los vehículos y un asalto con vehículos (o incluso un arrollamiento) tiene todo el sentido.

**Detección:** Aprende las distancias a las que el enemigo puede detectar tus unidades (y viceversa) ya que esto es un aspecto clave de la maniobra. No puedes disparar con fuego de cobertura a una pila que no hayas detectado. Además, las unidades no detectadas son mucho más difíciles de dañar con SFAs (por un factor de casi un 50%). Esto hace que la infantería de moral alta, atrincherada en terreno protector extremadamente difícil de desalojar – normalmente tienes que mover hasta estar adyacente y pasar muchos turnos disparando. Estar así de cerca del enemigo limita, por supuesto, la utilidad de tu artillería.

**Morteros:** Los morteros son plataformas de artillería pequeñas y flexibles que pueden hacer muchas cosas (humo, salvas

de iluminación, SFAs, fuego de cobertura) generalmente es mejor los morteros de tu batallón apilados y ocultos en algún hex de ciudad o bosque para evitar ser a su vez blancos. Aplicar 3 morteros de 81 mm te permite utilizarlos todos para fuego de cobertura y un fuego de cobertura de factor de ataque 12 contra un blanco de área que se mueve puede hacer daño (y no te hace vulnerable al fuego de cobertura de respuesta, lo que es muy importante).

**Humo:** El humo puede crear situaciones de superioridad de fuego local al bloquear el fuego de las unidades enemigas. Úsalo a discreción, tanto para aislar el campo de batalla como para proteger a tus unidades del fuego (o de los observadores de artillería). El humo de los morteros es menos útil pero puede venir muy bien, particularmente cuando las unidades enemigas estén sin detectar y bien protegidas (y el fuego de área no sea tan efectivo). Trata de acabar la partida sin munición de humo, lo que significará que lo habrás usado agresivamente y a discreción.

**Atrincherándose:** Los modificadores por atrincheramiento son una excelente protección para tus tropas, blindándolas contra el daño y dándolas mejor moral y capacidad de observación. Pero el atrincherarse tiene un precio: la inmovilidad. NO tengas miedo de renunciar a la protección de los modificadores de atrincheramiento para ganar ventajas por otros medios. Una de las desventajas psicológicas claves de estar atrincherado es que los jugadores se muestran reacios a mover las unidades. Usar esto para tu propio beneficio – aísla o ignora las unidades atrincheradas y golpea al enemigo en otro sitio. Él tendrá entonces que elegir entre o bien dejar sus posiciones atrincheradas para enfrentar la nueva amenaza o bien quedarse quieto dejarte que tengas superioridad de fuego en cualquier otro sitio. Puedes incluso ser ser listo y fingir en algún otro punto, esperando convencer a tu oponente para que responda con sus tropas atrincheradas, y por tanto que pierda sus beneficios defensivos. La cuestión básica es no dejarte atrapar por estar atrincherado: estáte listo para mover y golpear ... ya tienes otra hoja de operaciones de defensa preparada acumulando turnos ponderados, ¿verdad?

**Tabla de Fuego:** Un aspecto clave a conocer sobre la *Fire Table* es que no es lineal. Esto es, lleva como un 4x de factor de ataque el doblar las pérdidas enemigas. En cuanto a los desplazamientos de columnas, 3 desplazamientos doblarán (o reducirán a la mitad) las pérdidas y 5 desplazamientos aumentarán (o reducirán) las pérdidas en un factor de 4. Esto significa que, para infligir pérdidas de manera más

eficiente, los jugadores deberían repartir su fuego y no concentrar todo su fuego en una SFA tipo “Estrella de la Muerte”. Por la misma moneda, esto también significa que las tropas bien protegidas (no detectadas y atrincheradas en terreno protector) están blindadas contra casi el 90% del daño que venga.

**Combinándolo todo:** Como puedes ver, la interacción entre los tipos de unidades (blindados, infantería, armas pesadas, artillería) y los beneficios a ganar tácticamente (terreno, humo, disposición de unidades, atrincheramiento, apilar vehículos con infantería, etc.) contribuyen a ricas y complicadas interacciones. Esta es una representación precisa de armas combinadas, utilizando las fortalezas propias de cada unidad para implementar el mantra “mover, proteger, golpear”. Sé implacable en aplicar los desequilibrios contra tu oponente. ¿están sus unidades concentradas para mejorar la potencia de fuego (golpear)? Machácale con tu artillería. ¿Está concentrando blindados (golpear)? Atrincherar a tu infantería en terreno protector, utiliza el humo para proporcionar protección contra su fuego y mantén a tus cañones AT callados hasta el último minuto para que permanezcan inmunes al fuego preciso ya que no estarán detectados. Protege tus unidades de armas pesadas de campaña de los tanques enemigos apilándolas junto a la infantería o cañones AT. Nunca dejes a tus tropas ociosas si puedes hacer algo más útil. Trabaja siempre en una nueva hoja de operaciones, porque este hábito te hará estar más enfocado y te entrenará para lo que buscas, o te hará crear nuevas oportunidades en todo momento. Durante cada turno, considera las ventajas de concentrar tus fuerzas de ataque, pero también las desventajas de una menor protección. Evita apilar más de 7 pasos en un hex sin una buena razón, ya que este es generalmente el mejor equilibrio entre ataque y protección.

Un hábito clave a aprender cuando juegas al TCS es el pensar varias horas por adelantado y tratar de moldear la disposición de campo de batalla para tu ventaja, ganando superioridad local donde puedas y previniendo que el enemigo haga lo propio. Encontrarás que el sistema TCS proporciona incentivos estupendos para un juego inteligente y sólido que no se encuentran en otros sistemas y que será muy instructivo en la naturaleza de las armas combinadas de los ejércitos de la 2GM. Tu trabajo será recompensado con una experiencia rica de juego donde cada batalla proporciona una narrativa única que, casi en todos los casos, tiene un buen aura de autenticidad histórica. Mientras que te es-

fuerces en aprender y no sólo te contentes con enviar a tus fuerzas hacia el enemigo y tirar dados, te convertirás en un genuino y quizás temido jugador de TCS.

**Recursos para aprender TCS:**

*Página TCS de Multiman Publishing:*

<http://www.gamersarchive.net/theGamers/archive/tcs.htm>

Encontrarás errata, artículos sobre hojas de operaciones, problemas tácticos e información y conversión de juegos anteriores a la versión 4.02.