



MARK H. WALKER'S
LOCK 'N LOAD
BAND OF HEROES™



REGLAS DE JUEGO

Versión 2 (V2)

Felipe Santamaría



CONTENIDO

1.0 CONCEPTOS GENERALES.....	3	13.9 Americanos Segunda Guerra Mundial.....	20
1.1 Escala y Fichas.....	3	13.91 Bien Suministrados.....	20
1.2 Datos.....	3	13.92 Soldados americanos en planeador.....	20
1.3 Apilamiento.....	3	13.93 Medias-Escuadras en planeador americanas	20
1.4 Hexes.....	4	14.0 ARTILLERÍA.....	20
1.5 Moral.....	4	14.01 Impactos que no penetran.....	21
1.6 Armas de Apoyo y Equipos de Arma.....	4	14.1 Ángulo y Punto de Impacto.....	22
1.6.1 Armas de Apoyo.....	4	14.2 Municiones Especiales.....	22
1.6.1.01 Ametralladoras con trípode.....	5	14.2.1 Efecto de la Carga “Heat” sobre Infantería...	22
1.6.1.1 Encasquillarse.....	5	14.3 Adquisición de Objetivo.....	22
1.6.2 Lanzallamas y Mochilas con Cargas.....	5	15.0 VEHÍCULOS.....	23
1.6.3 Equipos de Arma.....	5	15.1 Encaramiento y Movimiento del Vehículo.....	24
1.7 Marcadores de Eventos.....	6	15.2 Movimiento de Asalto y los Vehículos.....	24
2.0 DESCRIPCIÓN DEL JUEGO.....	6	15.3 Arrasamientos.....	24
3.0 FASE DE RECUPERACIÓN.....	6	15.4 Tripulaciones y Líderes de Blindados.....	25
4.0 FASE DE OPERACIONES.....	7	15.41 Líderes de Blindados.....	25
4.1 Marcador de Operaciones Completadas.....	8	16.0 PASAJEROS.....	25
5.0 FUEGO DE COMBATE.....	8	16.1 Pasajeros dentro de los Vehículos.....	25
5.01 Influencia del Líder sobre el Combate.....	9	16.1.1 Chequeos de Abandono de Vehículo.....	25
5.1 Resultados de la Tabla de Fuego Directo (DFT)...	9	16.2 Pasajeros encima de los Vehículos.....	25
5.2 Ataque de Múltiples Unidades.....	10	16.3 Pasajeros que abandonan Vehículos.....	26
5.3 Fuego de Oportunidad.....	10	16.4 Montando y Desmontando.....	26
6.0 MOVIMIENTO.....	11	17.0 INFANTERÍA Y ARTILLERÍA VS VEHÍCULOS.....	26
6.1 Movimiento de Asalto.....	11	17.1 Asalto Cerrado.....	26
6.2 Paso Ligero.....	11	17.2 Armas portátiles VS Vehículos Blindados.....	27
6.3 Reptando.....	12	17.3 Armas portátiles VS Vehículos sin blindaje.....	27
6.3.1 Equipos de Arma y Movimiento Especial.....	12	17.4 Morteros-Artillería VS Vehículos-Helicópteros...	28
6.4 Movimiento Cauteloso.....	12	18.0 FUEGO INDIRECTO.....	28
7.0 EXTENDIENDO HUMO.....	12	18.1 Morteros en el tablero.....	28
8.0 COMBATE DE MELEE.....	12	18.2 Artillería fuera del tablero.....	29
8.1 Post Melee.....	13	18.3 Limitaciones Fuego fuera del tablero.....	29
8.15 Reforzando una Melee.....	13	19.0 HELICÓPTEROS.....	29
8.2 MMCs con Potencia de Fuego “0” y con “M”.....	14	19.1 Modos de los helicópteros.....	29
9.0 FASE ADMINISTRATIVA.....	14	19.2 Costo de Movimiento de los helicópteros.....	30
10.0 LÍNEA DE VISIÓN Y DESCUBRIMIENTO.....	14	19.3 Helicópteros. Terreno y Descubrimiento.....	30
10.1 Descubrimiento.....	14	19.4 Pasajeros.....	30
10.2 Edificios y Colinas.....	15	19.5 Helicópteros en Combate.....	30
10.3 Calculando la Línea de Visión.....	15	19.5.1 Artillería contra Helicópteros.....	30
10.4 Características del Terreno.....	16	19.5.2 Armas portátiles contra Helicópteros.....	31
11.0 FICHAS DE HOMBRE SOLO (O MUJER) -SMC-.....	16	19.6 Movimiento y Fuego de los Helicópteros.....	31
11.1 Los Líderes.....	16	19.7 Helicópteros y Fuego de Oportunidad.....	31
11.11 Los Líderes y el Combate.....	16	20.0 COMBATE NOCTURNO.....	31
11.12 Los Líderes y las Cartas de Habilidad.....	17	20.01 Fuego Directo y Ataque Artillería Nocturno...	32
11.2 Los Héroes.....	17	20.1 Bengalas.....	32
11.3 Los Médicos.....	17	21.0 FORTIFICACIONES.....	32
11.4 Los Francotiradores.....	18	21.1 Búnkers.....	32
11.5 Los Capellanes.....	18	21.2 Pozos de Tirador.....	33
11.6 Los Consejeros.....	18	21.3 Alambrada.....	33
11.7 Los Exploradores.....	18	21.4 Minas.....	33
11.8 Los Líderes de Blindados.....	18	21.5 Minas Claymore.....	33
12.0 LAS CARTAS DE HABILIDAD.....	19	EJEMPLO DE JUEGO: COMBATE BÁSICO DE INFANTERÍA.	34
13.0 CARACTERÍSTICAS NACIONALES.....	19	EJEMPLO DE JUEGO: BLINDADOS.....	38
13.8 Alemán.....	19	EJEMPLO DE JUEGO: HELICÓPTEROS.....	40
13.81 SS.....	19	CARTA DE REDUCCIÓN DE FICHA.....	42
13.82 Creación de Media-Escuadra Wehrmacht.....	19	GLOSARIO DE TÉRMINOS.....	43
		CRÉDITOS.....	44

Hay algo singular y fascinante en el juego táctico de guerra. Quizás sea la sensación de estar allí, reviviendo el momento, que tanto absorbe las mentes de los jugadores. Lamentablemente, los juegos de nivel de escuadra anteriores eran un poco más largos de reglas que de diversión. *Lock'n Load* cambió esto. Aquí tenemos un sistema de juego largo en personalidad, pero corto en complejidad.

Individuos dinámicos, moral, y características nacionales son las piedras angulares del juego, como es el interactivo dar y tomar de la Fase de Operaciones. Tendrás la sensación de que *Lock'n Load* es un poco como un juego de rol además de una demostración de fuerza y resistencia. Esto es intencional. Queremos que te preocupes por el hombre y la mujer que mandas, que los aclames cuando lo hacen bien, y que sientas una punzada de pesar cuando mueren. En resumen, como un buen libro, queremos mantener tu incredulidad y traerte al bocage de Normandía, a los arrozales de Vietnam del Sur, a las colinas rocosas de las Islas Malvinas, o en algún otro lugar en el futuro.

Desde el momento, en Octubre de 2001, que puse la pluma en el papel con el primer diseño de *Lock'n Load*, yo sabía que tenía una máquina para viajar en el tiempo en mis manos. Un juego que fuera capaz de conducir a los jugadores a cualquier conflicto dentro del siglo pasado. Y debido a aquella capacidad, combinada con nuestro deseo de darte un producto completo, esta versión dos (V2) de las reglas están completas. En ellas encontrarás la última actualización a TODAS las reglas de *LnL*, entre ellas la de los Panzerfausts de la Wehrmacht que disparan desde el escondite del bocage Normando o los *First Cav's Hueys* tomando tierra al lado de un arrozal Vietnamita del Sur.

1.0 CONCEPTOS GENERALES



1.1 Escala y Fichas

Cada hex es de 50 metros de ancho. Las fichas Multi-hombre (MMC) incluyen Escuadras, Media-Escuadras, tripulaciones de vehículos (en el futuro llamadas Tripulaciones), y Equipos de Arma.

Una Escuadra se compone de 8-12 hombres y es representada por una ficha de 5/8" con dos hombres. Una Media-Escuadra o Tripulación se compone de 4-6 hombres y son representados por una ficha de 5/8" con un hombre.

Un Equipo de Arma (WT) se compone de 3-5 hombres y un arma pesada y es representado por una ficha de 3/4" mostrando la silueta del arma y dos hombres.

Una ficha con un Hombre Solo (SMC) se compone de un hombre solo o mujer, y es representado por una ficha con un individuo solo o con -en el caso de los líderes- una cara.

Las Armas de Apoyo son armas individuales que deben ser disparadas por una Escuadra, Media-Escuadra, Tripulación, o SMC específicos. Los Equipos de Arma (WT) no pueden llevar o disparar Armas de Apoyo adicionales.

El turno representa 2-4 minutos.

1.2 Dados

El juego usa un par de dados de seis caras. 2d6 significa que se tiran ambos dados y, salvo que se indique otra cosa, se suman. 1d6 indica que se tira un solo dado.

1.3 Apilamiento

Cada lado puede tener hasta tres escuadras (o su equivalente), dos vehículos, un helicóptero aerotransportado (no aplica al módulo Héroes), y dos SMCs en un hex. Cada marcador de vehículo o helicóptero destruido cuenta como un vehículo para el apilamiento. Un Equipo de Arma o dos Media-Escuadra/Tripulaciones son el equivalente de una Escuadra. Algunos tipos de terreno, como la Alta Selva y edificios altos, modifican los límites de apilamiento. Consulta la Carta de Efectos del Terreno (TEC) para los detalles.

Un edificio alto puede tener hasta tres Escuadras (o su equivalente) y dos SMC sobre cada nivel. El nivel inferior además puede incluir dos vehículos. El hex también puede incluir un helicóptero aerotransportado.

Estas limitaciones de apilamiento se aplican en TODAS LAS OCASIONES.

Por ejemplo: un jugador no puede mover unidades a través de un hex si la suma de las unidades que se mueven y las inmóviles en el hex excede las limitaciones de apilamiento.

1.4 Hexes

Salvo que se indique otra cosa en las reglas especiales del escenario, los medio hexes a lo largo del borde del mapa son jugables y tienen las mismas limitaciones de apilamiento y coste de movimiento que los hexes enteros. Los dos medio hexes en la unión de los tableros se consideran como un solo hex entero.

El terreno que rodea el punto del centro del hex define la elevación y el tipo de terreno del hex.

Por ejemplo: 13B7 es un hex de nivel del suelo y un hex de Bosque.

1.5 Moral



Cada unidad en *Lock'n Load* tiene un índice de moral. Esta moral representa el entrenamiento de la

unidad y su buena voluntad de lucha. Hay dos niveles de Moral en *Lock'n Load*: Buen Estado y Sacudido.

Las unidades en Buen Estado tienen cohesión, están estables, y listas para luchar. Se representa esto por el frente de la ficha de la unidad.

Las unidades Sacudidas están asustadas, desorganizadas, y generalmente cansadas de "jugar a la guerra". La parte trasera de la ficha representa esto. Muchas cosas pueden sacudir la confianza de una unidad, pero un resultado mediocre en la Tabla de Fuego Directo (DFT) es el principal instigador.

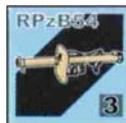
Los chequeos de la moral se resuelven haciendo rodar 2d6. Los dados son sumados y aplicados los modificadores. Si el resultado es mayor que el índice de moral de la unidad, falla el chequeo.

1.6 Armas de Apoyo y Equipos de Arma

Cualquier ficha de 5/8" con la silueta de un arma, como una ametralladora, bazooka, LAW, lanzallamas, mochila con cargas, o RPG, es un Arma de Apoyo (SW). Por otro lado, las fichas de 3/4" con la silueta de soldados que disparan un arma, como un 88mm ATG alemán o el Mortero americano de 60mm, son Equipos de

Arma (WT), que incluye tanto el arma como su equipo de disparo.

1.6.1 Armas de Apoyo



Las Armas de Apoyo son fichas de 5/8" que no tienen ningún equipo y deben ser llevadas, tripuladas, y disparadas por un MMC o una elegible ficha de Hombre Solo (SMC). Una Escuadra puede llevar hasta dos Armas de Apoyo, una Media-Escuadra o Tripulación puede llevar una, y un SMC puede llevar un Arma de

Apoyo, pero pierde dos puntos de movimiento mientras lo hace. Consulta la Tabla de Acarreo y Uso de Armas de Apoyo para una adición de coste de acarreo.

La unidad directamente encima de un Arma de Apoyo posee aquella arma. Las unidades pueden capturar y usar Armas de Apoyo enemigas, pero si tales Armas de Apoyo usan la Tabla de Fuego Directo (DFT), son disparadas a la 1/2 de su Potencia de fuego, redondeando las fracciones hacia arriba. Si el Arma de Apoyo capturada usa la Tabla de Fuego de Artillería (OFT), recibe un modificador de +1 a la tirada del dado sobre su tirada de dados para Impacto (14.0).

Una Escuadra puede disparar un SW y conservar su Potencia de fuego inherente, o disparar dos Armas de Apoyo y perder su Potencia de fuego inherente. Una Media-Escuadra o Equipo pueden disparar un Arma de Apoyo, perdiendo su Potencia de fuego inherente en el proceso.

Un SMC elegible puede disparar un SW, sea capturado o amigo, a la mitad de la Potencia de fuego normal del SW (las fracciones redondeadas hacia arriba).

Por ejemplo: Un paracaidista alemán Héroe o Líder puede disparar una MG-34 a 1 FP, el mismo Líder también disparar una M1919A4 montada en un trípode MG a 1 FP.

Nota del Diseñador: Los SMCs de *Lock'n Load* representan la flor y nata de sus ejércitos. En consecuencia manejarían un arma enemiga (o cualquier cosa en realidad) mejor que la escuadra de línea típica.

Los médicos y Capellanes no pueden llevar o disparar SW. Los líderes que disparan un SW pierden todos los modificadores de Mando, incluso en su propio ataque.

Si una Escuadra que lleva dos Armas de Apoyo es reducida a una Media-Escuadra, debe dejar caer un SW a elección de su dueño. Si una unidad que lleva Armas de Apoyo es eliminada, las SWS permanecen en el hex de la unidad.

Una unidad en Buen Estado de uno u otro lado que ha entrado en un hex que contiene un SW dejado caer puede recuperarlo durante su Fase de Recuperación, suponiendo que la unidad sea elegible para llevar otro SW y que no haya ninguna unidad enemiga en el hex.

1.6.1.01 Ametralladoras con trípode



Las ametralladoras mostradas con un trípode son Armas de Apoyo especiales. No pueden ser movidas cuando están por el lado de la ficha que muestra el trípode. Una Escuadra o Media-Escuadra en Buen Estado puede girar la ficha en la Fase de Recuperación. Las fichas de las ametralladoras de trípode por el otro lado representan la ametralladora en configuración de bípode o desmontada. Ambas pueden ser transportadas como cualquier otra arma de apoyo. Cuando las unidades entran en un escenario desde fuera del tablero, sus armas de trípode están o desmontadas o en el modo de bípode.



1.6.1.1 Encasquillarse

Ninguna ametralladora se encasquilla en *Band of Heroes*. Esta regla es aplicable solo a módulos -como las Malvinas- que expresamente lo pide. Sobre las Islas Malvinas, la L7A2 y MAG58 eran susceptibles de encasquillarse. Siempre que una u otra ametralladora participe en un ataque (no en Melee) y el oponente empate la tirada de dados (por ejemplo, ambos jugadores sacan un "1"), la ametralladora se encasquilla. Gira la ametralladora a su lado "Encasquillada" y resta su Potencia de Fuego del ataque. Gira la ficha a su lado "Desencasquillada" en la siguiente Fase de Recuperación si el arma está en posesión de un SMC o MMC en Buen Estado. Si ataca más de una ametralladora, solo una se encasquilla.

1.6.2 Lanzallamas y Mochilas con Cargas



Los lanzallamas son Armas de Apoyo con dos capacidades especiales: Los lanzallamas pueden ser usados en la Melee, y los lanzallamas pueden hacer que las unidades objetivo se retiren. Si un lanzallamas, o una unidad múltiple que ataca incluye un lanzallamas, "Sacuden" una unidad enemiga disparando en DFT (no si lo usan en Melee), la unidad enemiga debe retirarse un hex.

La retirada debe aumentar la distancia entre la unidad que se retira y la unidad que dirige el ataque con lanzallamas. La retirada no puede reducir la distancia entre la unidad que se retira y ninguna otra unidad enemiga en LOS de la unidad que se retira. Las unidades que se retiran son marcadas con un marcador de

Movimiento y pueden provocar Fuego de Oportunidad. Si la unidad no tiene un hex al cual pueda retirarse legalmente, es eliminada.



Las Mochilas con Cargas representan mochilas rellenas de TNT. Pueden ser usada en la Melee (8.0), se lanzan en un hex adyacente, o se usan cuando Cierra un Asalto un vehículo (17.1). Las Mochilas con Cargas son usadas una vez y luego quitadas del tablero.

El mando realmente modifica los ataques de Mochilas con Cargas, salvo que el Líder use la Mochila con Cargas él o ella mismo(a), pero las Mochilas con Cargas no reciben ningún otro modificador DFT de las unidades Atacantes a su tirada del dado, tampoco su Potencia de fuego es partida por la mitad cuando es usada por un SMC elegible (Líder, Héroe, Explorador, y Consejero). Las Mochilas con Cargas pueden ser usadas siempre que una unidad sea elegible para usar un Arma de Apoyo. Resuelve el ataque de Las Mochilas con Cargas como con cualquier otra arma de apoyo.

Por ejemplo, si un americano 2-5-4 tira una Mochila con Cargas en un hex adyacente, atacaría al hex con 6 de Potencia de fuego. Por otro lado, si la misma Escuadra de Paracaidistas americanos dispara su Potencia de fuego inherente en el hex adyacente Y lanza la Mochila con Cargas, atacaría al hex con 10 FP (2 por su Potencia de fuego inherente, + 2 por disparar su Potencia de fuego inherente a un hex adyacente, + 6 por la Mochila con Cargas).

1.6.3 Equipos de Arma



Los Equipos de Arma representan armas más pesadas o más especializadas con su equipo. Los equipos que son la dotación de estas armas a menudo representan a los mejores soldados en la compañía y por eso tienen la mejor Moral, pueden Autoreponerse (SR), y poseen otras ventajas únicas. Los Equipos de Arma no pueden ser llevados, ni disparados por otras unidades, pero tienen su propio factor de movimiento y Potencia de fuego inherente. Los equipos de arma marcados con un tamaño de arma superior a 20mm no pueden instalarse o entrar en edificios (chozas, y edificios de piedra o madera), ni cruzar lados de hex de muro, seto, o bocage.

Si están envueltos en una Melee, los Equipos de Arma defienden con una Potencia de fuego nominal de uno (1), y no pueden contraatacar. Si un Equipo de Arma es eliminado, su arma se considera destruida y no puede ser capturada o reutilizada como ocurre con las Armas de Apoyo.

Los Equipos de Arma con una flecha roja en la esquina de su ficha solo pueden disparar en la dirección indicada por la flecha, como se explica en la sección sobre la artillería (14.0). Tendrán que cambiar su orientación para disparar a enemigos fuera de su arco de tiro. Pueden o cambiar su orientación dentro de su hex en lugar de disparar a un coste de 1 MP por dos lados de hex girados, cambiar la orientación y disparar incurre en una penalización sobre el OFT, pero es permitido al dirigir el Fuego de Oportunidad (5.3), o pueden afrontar cualquier dirección después de la entrada en un nuevo hex. Coloca un marcador de Movimiento sobre cualquier Equipo de Arma que cambia la orientación.

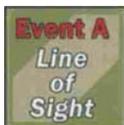


Los Equipos de **Recoilless Rifle**¹ no pueden disparar desde dentro de un edificio. Sin embargo, pueden disparar desde dentro de un búnker. Los Equipos de Arma no pueden Cerrar el Asalto (17.1) como vehículos.



El ATG 88mm alemán no puede moverse. Usa su factor de movimiento para girar dentro de su hex, como se ha descrito anteriormente.

1.7 Marcadores de Eventos



La mayor parte de los escenarios incluyen Marcadores de Eventos. Estos marcadores, cuando son activados, inician acontecimientos especiales (como refuerzos inesperados, narración de elementos, etc.) lo que da vida al escenario. Hay dos tipos de Marcadores de Acontecimiento en *Lock'n Load*: Ocupación y Línea de Visión.

Los marcadores de Ocupación son activados cuando el bando indicado en la carta del escenario ocupa el hex del marcador. Si no se especifica ningún bando, ambos lados pueden activar el marcador. Los marcadores de Línea de Visión son activados cuando el lado indicado en la carta del escenario tiene una Línea de Visión al hex del marcador.

Cuando un Marcador de Eventos es activado, lee el párrafo indicado de la carta del escenario. ¡No leas nada por anticipado -eso estropea la diversión!

¹ **Recoilless Rifle** (Literalmente: Rifles sin retroceso). Arma ideal para la infantería pues son rápidos y exactos. Impiden el retroceso dejando salir gases por la parte de atrás cuando sale el proyectil por delante -tipo bazooka-. (Nota del traductor).

2.0 DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Cada turno de juego consiste en una Fase de Recuperación, una Fase de Operaciones, y una Fase Administrativa.

En la Fase de Recuperación, las unidades "Sacudidas" pueden ser recuperadas y las Medio escuadras pueden ser combinadas. Además, unidades elegibles pueden recoger SWs en su hex o cambiarlos con otras unidades. Solo las unidades en Buen Estado pueden cambiar Armas de Apoyo.

Durante la Fase de Operaciones, los jugadores alternan impulsos. En un impulso, un nivel de hex/edificio y todas las unidades allí pueden ser activados para disparar o moverse. Activando a un Líder, las unidades no solo en el hex del Líder, sino también en todos los hexes adyacentes al hex del Líder pueden ser activadas.

En un edificio alto, solo un nivel de hex puede ser activado por impulso. Excepto el Líder que puede decidir activar tanto el nivel que él ocupa como los niveles encima y debajo.

Por ejemplo: un Líder en el nivel Superior de 15I5 podría activar unidades en el nivel Superior de 15I6, 15J5, o el nivel Superior y la planta baja de 15I5.

En la fase Administrativa, los jugadores limpian el mapa de marcadores no pertinentes, incluyendo el Fuego con Efecto, el Movimiento de Asalto, Reptando, Fuego, Ops Completadas, Humo 2, y los marcadores de Localizado, los marcadores de Humo 1 son girados a su lado de Humo 2.

3.0 FASE DE RECUPERACIÓN

Cada jugador tira 1d6. El jugador con la tirada más alta tiene la iniciativa. Los empates van al jugador que tenía la iniciativa el turno anterior.

El jugador con la iniciativa recupera cualquier tropa "Sacudida". Cuando termina con todas los intentos de recuperación, el otro jugador recupera. Los líderes "Sacudidos" se recuperan primero. Las tropas "Sacudidas" en el mismo nivel de hex/edificio con un Líder en Buen Estado (excepción: soldados SS 13.81) pueden intentar recuperar sacando un resultado menos que o igual a su moral con 2d6. Los modificadores de mando son restados de la tirada de dados. Los Líderes de Blindados (11.8 y 15.41) solo pueden recuperar a los tripulantes del tanque. Las tropas en terreno con un Modificador de Objetivo positivo, como Bosques, Pequeñas Arboledas, y Edificios de Madera, restan dos de su tirada de dados. (Los Modificadores de Objetivo están listados en la Carta de Efectos del Terreno). Las Tropas sin un Líder en Buen Estado en su hex no pueden recuperarse (Excepción: las tropas en un hex con un Héroe pueden intentar recuperarse, los vehículos

siempre pueden intentar recuperarse, y las tropas marcadas con un SR pueden Auto-recuperarse). Los Líderes solo pueden recuperar unidades cuyas fichas tienen el mismo color de fondo que el Líder.

Por ejemplo: Líderes SS no pueden recuperar a soldados Paracaidistas.

Los francotiradores, Equipos de Arma, y otras tropas designadas con un SR sobre su ficha pueden Auto-recuperarse sin un Líder en Buen Estado. Líderes en Buen Estado presentes en el hex todavía puede aplicar su Mando a la tentativa de recuperación.

Tu mismo no puedes crear Media-Escuadras, solo pueden ser creadas como consecuencia del combate o siendo proporcionado por el escenario OOB.

Cualquier dos Media-Escuadras en Buen Estado (no tripulaciones) de la misma nacionalidad y tipo pueden unirse para formar una Escuadra completa si están en el mismo hex que un Líder en Buen Estado. Las unidades no pueden unirse en la Melee.

Cualquier MMC en Buen Estado, excepto los WT, o SMC elegible puede recoger un Arma de Apoyo sin dueño presente en su hex. Las unidades en Buen Estado amigas también pueden "canjear" Armas de Apoyo. Coloca un Arma de Apoyo directamente bajo la unidad que la posea.

4.0 FASE DE OPERACIONES

Esta fase consiste en un número de impulsos. Durante cada impulso, los jugadores se turnan activando y controlando unidades o pasando. El jugador con la iniciativa va primero, después su oponente, etcétera hasta que la fase sea completada.

Una vez que todas las unidades han movido, disparado, han sido marcadas con un marcador Ops Completadas, o después de tres consecutivos pasar (p. ej. el Jugador Uno pasa, el Jugador Dos pasa, el Jugador Uno pasa otra vez), acaba la Fase de Operaciones y comienza la fase Administrativa.

Durante un impulso, el jugador activo puede activar todas o algunas unidades en el hex. Si el hex activado contiene un Líder en Buen Estado, el jugador también puede activar cualquier unidad en hexes adyacentes.

En un edificio alto, solo un nivel de hex puede ser activado por impulso. Excepción: un Líder puede decidir activar tanto el nivel que él ocupa como los niveles encima y debajo.

Por ejemplo: un Líder en el nivel Superior de 1515 podría activar unidades

en el nivel Superior de 1516, 15J5, o el nivel Superior y la planta baja de 1515.

Cada unidad activada en un hex puede o moverse o disparar (no ambas cosas, excepto en el caso especial de Movimiento de Asalto). No todas las unidades en el hex tienen que realizar la misma función, pero todas las unidades que disparan dentro del hex que son activadas en el mismo impulso deben centrarse en el mismo objetivo. Hay, sin embargo, una excepción. Las Armas de Apoyo con Tablas para Impacto al dorso de sus fichas (como Bazookas y Panzerfausts (PzF30)) deben o disparar separadamente (p. ej. no agregando su Potencia de Fuego con cualquier otra unidad que apunta al mismo hex, sino haciendo una tirada de dados completamente separada) o disparar a otro objetivo totalmente. Ellos todavía deben disparar durante el mismo impulso que la unidad que los posee.

Las Armas de Apoyo no pueden activarse separadamente de la Escuadra que las posee.

Por ejemplo: una Escuadra podría activar para disparar su MG42 a un enemigo fuera del alcance de la FP inherente de la Escuadra. Incluso aunque la Escuadra no dispare separadamente del SW durante esta activación, la MG42 no puede ser activada posteriormente otra vez hasta el siguiente turno.

Todas las unidades movibles que comienzan su movimiento en el mismo hex y son activadas en el mismo impulso debe moverse juntas. Nota que cuando las unidades en el hex son activadas juntas, unas pueden moverse y otras pueden disparar, pero las que disparan deben hacerlo juntas (teniendo en cuenta las reglas especiales para SW explicadas anteriormente) y las que mueven, también debe hacerlo juntas. NO ES NECESARIO sin embargo, que todas las escuadras en el hex sean activadas en el mismo impulso.

Por ejemplo: Ed activa un hex con tres escuadras, pero solo mueve una escuadra, esperando atraer el fuego de BAR² al final de la calle. Como las dos escuadras restantes no han movido ni disparado, él puede activarlas en otro impulso.



El movimiento a través de un hex ocupado por otras unidades no obliga a éstas a acompañar a

² BAR = Abreviaturas de *Browning Automatic Rifle*. El BAR fue un arma popular en la IIGM y Corea, porque era muy confiable y ofrecía una combinación excelente de fuego rápido y poder penetrante. (Nota del traductor).

las unidades que están pasando. Esta regla solo se aplica a las unidades que comienzan en el mismo hex durante el impulso en el cual ellos son activados. Marca las unidades que se mueven con un marcador de Movimiento (*Moved*), Reptando (*Low Crawl*), Movimiento de Asalto (*Assault Move*) o Cautela (*Stealth*), (ver Movimiento), y las que disparan con un marcador de Disparado (*Fired*). Esas unidades no pueden ser usadas otra vez este turno excepto para defenderse en la Melee. (Ver 6.1 Movimiento de Asalto para la única excepción a esto). Marca los helicópteros que se mueven -pero no han disparado- con el Marcador de Operaciones Completadas.



4.1 Marcador de Operaciones Completadas



Las unidades que Descubren, intentan poner humo, o realizan otras acciones descritas en las subsiguientes reglas que se consideraran como Ops Completadas, son marcadas con un marcador de *Ops Complete* (Operaciones Completadas). Excepto los casos descritos debajo, las unidades bajo marcadores de *Ops Complete* no pueden Descubrir, disparar (incluyendo disparos de francotirador), mover, o usar su capacidad de Mando.

Los MMCs bajo un marcador de *Ops Complete* pueden efectuar Fuego de Oportunidad, pero deben hacerlo con la mitad de la Potencia de fuego (las fracciones redondeadas hacia abajo). Las unidades con una inmodificada FP de "0", disparan con una Potencia de fuego de "-1". La Potencia de fuego es modificada ANTES de considerar cualquier otra Modificación al dado de las Unidades Atacantes.

Por ejemplo: una Escuadra SS 2-6-4 bajo un marcador *Ops Complete* tendría Fuego de Oportunidad de 2 FP ($2 \text{ FP} \times 0,5 = 1 \text{ FP} + 1$ por disparar a una unidad marcada con el marcador de Movimiento o el de Movimiento de Asalto) a una Escuadra americana en terreno Despejado que se movió en su LOS a dos hexes de distancia. Una Media-Escuadra de la Wehrmacht 0-5-4 se envolvería contra la misma Escuadra americana con 0 FP ($-1 \text{ FP} + 1$ por disparar a la unidad marcada con el marcador de Movimiento o el de Movimiento de Asalto = 0 FP).

Una SW poseída por una Escuadra que está marcada con un marcador de *Ops Complete* también puede disparar con la Escuadra. Las Ametralladoras o Lanzallamas son partidos por la mitad, mientras que las Armas de Apoyo que usan la OFT sufren un DRM de +2 de penalización para Impactar.

Los vehículos/Helicópteros bajo un marcador *Ops Complete* pueden efectuar el Fuego de Oportunidad, pero sus ametralladoras lo hacen con la mitad de la Potencia de fuego (las fracciones redondeadas hacia abajo), y la artillería que usa la OFT sufre un DRM de +2 de penalización para Impactar. Ver la sección 5.3 más adelante para más detalles para el Fuego de Oportunidad.

Una unidad bajo un marcador *Ops Complete* puede disparar a la Potencia de fuego PLENA en el hex Descubierta, durante el mismo impulso en el cual Descubrió el hex. Igualmente, los Líderes bajo un marcador *Ops Complete* pueden añadir su Mando a este fuego con la tirada de 1d6, pero solo si es dirigido contra el hex que el Líder Descubrió durante el actual impulso. En otras palabras, una unidad puede disparar inmediatamente sobre cualquier hex que ha Descubierta exitosamente.

Nota del Diseñador: La intención es la de permitir a una unidad disparar a un enemigo al hex que ella misma ha Descubierta. Esto solo tiene el sentido de que si una unidad enfocaba un área específica, tendría tiempo para disparar sus armas.

5.0 FUEGO DE COMBATE

Para disparar sobre unidades enemigas, éstas deben estar dentro del alcance del arma que dispara, dentro de la Línea de Visión (LOS) de la unidad que dispara, y haber sido Descubiertas. Puedes disparar a través de unidades amigas situadas en un hex entre el que dispara y el objetivo, pero no puedes disparar hacia un hex que contiene tanto unidades amigas como enemigas. Es sencillamente poco ético. Tampoco puedes disparar hacia un hex marcado con un marcador de Melee.

Para determinar el alcance, cuenta los hexes desde el hex que dispara hasta el hex objetivo. Incluye el hex objetivo pero no el hex atacante.

Ver la sección sobre la LOS (10.0) para determinar los procedimientos de LOS y de Descubrimiento.

Si los requisitos de alcance, LOS, y Descubrimiento se cumplen, el atacante añade su Potencia de fuego a 1d6, añade cualquier modificador de Mando aplicable, y luego modifica los resultados con cualquier modificador por objetivo en movimiento o por Terreno Reductor (ver la sección 10.3). El defensor tira 1d6, añade el Modificador del hex del terreno Objetivo del hex ocupado por las tropas apuntadas y se compara esto con la tirada del dado del atacante.

Si la tirada modificada del dado atacante es menor que o igual al de la tirada modificada del defensor, el disparo no tiene ningún efecto.

Si la tirada modificada del dado atacante es mayor que la tirada modificada del defensor, cada una de las unidades defensoras debe efectuar un chequeo de daño tirando 1d6, añadiendo la diferencia entre el dado modificado atacante y el dado modificado defensor, y luego consulta la Tabla de Fuego Directo (DFT).

Si un Líder en Buen Estado está presente, su modificador de Mando es restado de la tirada del dado del Chequeo de Daño de las otras unidades en el hex (pero no de él mismo). El Líder debe sobrevivir a su propio chequeo para el daño primero en Buen Estado, antes de ayudar a las otras unidades en su hex.

5.01 Influencia del Líder sobre el Combate



Los líderes que no tienen un marcador de Movimiento, Reptando, Disparado u *Ops Complete* pueden ayudar en TODOS los ataques efectuados por unidades de la misma nacionalidad/fuerza en su hex durante su impulso.

Su modificador de Mando específico es añadido a la Potencia de Fuego de una unidad que usa la DFT y/o restado de la tirada de dados para Impactar de las Armas de Apoyo y Equipos de Arma que usan la OFT. Nota que el Líder puede ayudar a ambas Escuadras que usan su Potencia de fuego inherente/Armas de Apoyo (LMGs, lanzallamas, etc.) Y a las Armas de Apoyo o Equipos de Arma que usan la OFT que sean activadas en el hex del Líder en el mismo impulso. Los líderes que ayudan tal disparo son colocados bajo un marcador de Disparado.

5.1 Resultados de la Tabla de Fuego Directo (DFT)

Direct Fire Table (DFT)	Good Order SMC	Shaken SMC	Good Order SMC (Mid Hero)	Shaken SMC (Mid Hero)	Hero	Armored Vehicle / Armored Leader	Armored Vehicle	Infantry
Att Morale < Def Morale	No Effect	No Effect	No Effect	No Effect	No Effect	No Effect	No Effect	No Effect
Att Morale = Def Morale	Shaken	Destroyed	Shaken	Destroyed	Shaken	Shaken	Shaken	Destroyed
Att Morale > Def Morale	Destroyed	Destroyed	Destroyed	Destroyed	Destroyed	Destroyed	Destroyed	Destroyed



Sacudido: Una unidad Sacudida es girada a su lado Sacudido. Una unidad Sacudida puede volver a estar en Buen Estado pasando con éxito un intento de recuperación durante una Fase de Recuperación posterior. Las unidades sacudidas no pueden usar su Potencia de fuego inherente o ningún Arma de Apoyo que posean. Las unidades sacudidas no pueden avanzar hacia una unidad enemiga en

su Línea de Visión (LOS). Las unidades sacudidas no pueden Descubrir, ni se consideran unidades enemigas adyacentes a efectos de descubrir por estar adyacente. De verse envueltas en una Melee, se rinden y son retiradas del tablero.

Los Líderes Sacudidos no pueden recuperar tropas, pero pueden intentar recuperarse ellos mismos. Los Líderes Sacudidos no pueden usar su Mando para ninguna función.

Los Médicos Sacudidos no pueden curar a los soldados (o a ellos mismos).

Los Francotiradores Sacudidos no pueden disparar, pero pueden intentar Auto-reponerse (SR).

Los Capellanes Sacudidos no pueden recuperar a los soldados.

Los Consejeros U.S. sacudidos no aumentan la moral de las unidades ARVN apiladas con el Consejero (No aplica en Band of Heroes).



Los vehículos sacudidos deben "Abotonarse"³ (ver la sección 15.0), tener su factor de movimiento partido por la mitad, y no pueden disparar.

Los héroes nunca son Sacudidos ni tiemblan (si no, que se lo pregunten a Sara Pezzini⁴).

Bajas: Sustituye una Escuadra plena por una Media-Escuadra Sacudida. Elimina una Media-Escuadra, Tripulación, o Equipo de Arma.

Herido: Si la unidad se está moviendo, debe pararse inmediatamente. Gira el SMC a su lado Sacudido (excepto el Héroe, que gira a su lado herido) y señálos con un marcador de Herida. Los Líderes Heridos tienen su moral, el modificador de Mando, y el alcance de Mando disminuido por uno (p. ej. solo pueden activar unidades en el mismo hex). Los SMCs bajo un marcador de Herida, o los Héroes heridos que son heridos otra vez son eliminados. Los médicos pueden curar heridos SMCs (ver la sección 11.3).

Creación de Héroe: Hay una posibilidad de que un Héroe sea creado durante el juego siempre

³ **Abotonarse** = Cerrar todas las escotillas. (Nota del traductor)

⁴ **Sara Pezzini** = Heroína de comic. Una detective del Departamento de Policía de Nueva York que adquiere superpoderes gracias a un guante. (Nota del traductor)

que una Escuadra o Media-Escuadra (incluso si está Sacudida) saca un "uno" (1) durante un Chequeo de Daño causado por el fuego enemigo. Tira 1d6. Si el resultado es PAR, es creado un Héroe en el hex. Escoge un Héroe al azar y una Carta de Habilidad (ver la sección 11.2 más adelante). El Héroe asume el estado de activación de la escuadra que lo formó.

Por ejemplo: si la Escuadra que formó al Héroe está marcada con un marcador Disparado, el Héroe también.

5.2 Ataque de Múltiples Unidades

Solo las unidades en el mismo hex pueden disparar simultáneamente, y solo contra el mismo objetivo. Una unidad dirige el disparo y dispara con su FP pleno. Cada MMC adicional añade 1/2 de su Potencia de Fuego al ataque. Los héroes añaden su Potencia de fuego entera. Las unidades con Potencia de fuego cero (0) no añaden nada (a no ser que disparen un Arma de Apoyo). Las ametralladoras y lanzallamas añaden su Potencia de fuego entera. La Potencia de fuego total es sumada; las fracciones restantes son redondeadas hacia arriba y el combate se resuelve como se ha indicado en la sección Fuego de Combate (5.0).



Recuerda que, principalmente, todo el tiroteo de las unidades desde el mismo hex, en el mismo impulso, deben tener como objetivo el mismo hex. Sin embargo, hay excepciones. Las Armas de Apoyo con tablas para Impactar al dorso de sus fichas (por ejemplo, Bazookas), Equipos de Arma, helicópteros, y vehículos deben disparar separadamente

incluso cuando disparan en el mismo impulso. Aunque los Equipos de Arma, Helicópteros, y vehículos puedan disparar en un impulso diferente, las Armas de Apoyo deben disparar durante el mismo impulso que la Escuadra que los posee.

5.3 Fuego de Oportunidad

Las unidades que no están marcadas con un marcador de Movimiento, Reptando, Cautela, o Disparado, y tienen una clara Línea de Visión (LOS) hasta el hex en el cual una unidad enemiga gasta al menos un factor de movimiento por cualquier clase de movimiento que no sea el de Reptando pueden disparar sobre los que se mueven. Esto se llama el Fuego de Oportunidad, ocurre durante el impulso del jugador contrario, y no es considerado un impulso. Las unidades que Avanzan Reptando solo pueden ser el objetivo de fuego de oportunidad si son descubiertos en el hex en el que entran.

Unidades/hexes adicionales también pueden disparar pero todas las unidades en el mismo hex deben disparar al mismo tiempo y al mismo objetivo. Recuerda, sin embargo, que las Armas de Apoyo con una tabla para Impactar al dorso de su ficha, Equipos de Arma, helicópteros, y vehículos deben disparar separadamente como se ha descrito en 5.2.

La(s) unidad(es) que se mueve(n) no puede(n) ser atacada(s) más que una vez por punto de movimiento gastado en el hex, a no ser que sea(n) atacada(s) por Armas de Apoyo con una tabla para Impactar al dorso de su ficha. Los Equipos de Arma, helicópteros, y vehículos que están apilados con estas unidades disparan primero.

Coloca un marcador Disparado sobre las unidades que hacen Fuego de Oportunidad. El Fuego de Oportunidad debe ser declarado antes de que las unidades objetivo abandonen el hex, y el jugador que mueve actualmente debe dar tiempo suficiente a su oponente para que pueda declarar el Fuego de Oportunidad.

Un ataque de Fuego de Oportunidad se efectúa como cualquier otro, a excepción del hecho de que el atacante recibe una bonificación de +1 (salvo contra unidades que se mueven Reptando) a su tirada de dado para disparar a las unidades que se mueven, a no ser que las unidades móviles estén en terreno que anule ese modificador. Por ejemplo, Sembrados Bajos.

Si el hex objetivo contiene tanto unidades móviles como que se no mueven, ambas se ven afectadas por el ataque de Fuego de Oportunidad, pero solo las unidades móviles sufren el modificador de +1 a la tirada del dado atacante.

Por ejemplo: Un alemán 1-6-4 dispara contra un americano 2-5-4 que se mueve por terreno despejado en un hex que también tiene una unidad 2-5-4 que no se mueve. El jugador alemán tira un solo 1d6 y añade 2 FP (su FP base de 1 + 1 por disparar contra una unidad móvil) contra la Escuadra que se mueve, y con 1 FP contra la Escuadra inmóvil.

Nota que aún cuando las unidades móviles automáticamente son Descubiertas, la Escuadra inmóvil en el hex conserva el mismo estado de "Descubierta" que tenía antes del ataque. En otras palabras, si la unidad inmóvil no había sido Descubierta antes del ataque del Fuego de Oportunidad, permanece sin ser descubierta después de que la Escuadra móvil se marcha del hex. Esta es la ÚNICA excepción a la regla que declara, "Si una unidad en el hex es Descubierta, el hex entero es Descubierta".

Las unidades objetivo que resulten Sacudidas deben terminar su movimiento (detenerse). Esto incluye a las unidades que son Sacudidas debido a sufrir Bajas o Heridas. Si no resultan Sacudidas todas las unidades en movimiento en un montón, las unidades en Buen Estado restantes pueden seguir moviéndose.

6.0 MOVIMIENTO



Las unidades se mueven de hex a hex, pagando el coste de puntos de movimiento de cada hex en el que se entra. Estos costes están resumidos en la Tabla de Efectos del Terreno (TEC). Todas las unidades que se mueven desde el MISMO hex, en el MISMO impulso, deben ser movidas juntas (excepto si algunas unidades que se mueven en el montón son Sacudidas - ver 5.3).

Un hex que contiene un Líder activado que no está sacudido ni herido, puede activar tanto unidades en este hex como en los adyacentes. Las unidades en el mismo hex, pero sobre un nivel diferente de un edificio de alto son consideradas adyacentes. Las unidades en un hex adyacente, pero sobre un nivel diferente de un edificio alto no son adyacentes. Las unidades que salen de hexes adyacentes al Líder son libres de mover o disparar separadamente del Líder. Las unidades en cada hex, sin embargo, deben moverse o disparar juntas si alguna lo hace.

Por ejemplo, si las tres Escuadras alemanas 1-6-4 en un hex son activadas, unas pueden moverse y otras pueden disparar, pero aquellas que se muevan EN EL MISMO IMPULSO deben moverse juntas, y aquellas que disparan EN EL MISMO IMPULSO deben disparar al mismo objetivo (excepción: La artillería 14.0, puede disparar contra objetivos separados).

El número de puntos de movimiento que una unidad puede gastar en cada turno se conoce como su Factor de Movimiento (MF) y está impreso en la ficha. Como se ha indicado antes, los MMCs, WTs, y SMCS bajo un marcador de Movimiento o Movimiento de Asalto que es disparado sufren un modificador de "1" añadido a la tirada del dado del atacante en la DFT.

A no ser que tal movimiento trajera a una unidad Sacudida más cerca de una unidad enemiga en su LOS, las unidades con una concesión de movimiento igual a o mayor que uno, siempre pueden mover a un hex, no importa el coste, o el cambio de niveles dentro de un edificio multinivel. Si una unidad debe gastar TODOS sus puntos de movimiento para mover a un hex, no puede Avanzar Reptando (o efectuar el Movimiento de Asalto... obviamente) en el nuevo hex.

Las unidades pueden moverse por hexes que contienen unidades amigas (sujeto a las restricciones de apilamiento), pero deben pararse al entrar en un hex enemigo ocupado y envolverse en Melee (ver la sección 8.0).

6.1 Movimiento de Asalto



Las unidades cuyo factor de movimiento está en un cuadro rojo -por ejemplo, los Héroes, pueden efectuar el Movimiento de Asalto.

Las intenciones de estas unidades son declaradas al principio de su impulso y son marcadas con un marcador de Movimiento de Asalto. Los líderes también pueden hacer el Movimiento de Asalto con unidades elegibles con las cuales ellos comienzan su impulso.



Las unidades que realizan el Movimiento de Asalto pueden gastar hasta la mitad de los puntos de movimiento impresos sobre su ficha, modificado por el movimiento de paso ligero si aplica (las fracciones redondeadas hacia arriba), y posteriormente disparar (o hacer el Fuego de Oportunidad). Resta dos del total de la potencia de fuego atacante de las unidades que usan el Movimiento de Asalto. Por ejemplo, dos Escuadras Aerotransportadas americanas llenas utilizando AM dispararía con una Potencia de fuego de 1 (2 por la escuadra principal + 1 por la segunda escuadra -2 por AM = 1). La Artillería de Armas de Apoyo, como Bazookas, sufre una penalización en la Tabla de Disparo de Artillería (OFT).

Una vez que las unidades han disparado, se marcan también (además del marcador de Movimiento de Asalto) con un marcador de Disparado; ningún marcador de Movimiento de Asalto o de Disparado es quitado hasta la Fase de Administración. Las unidades no tienen que disparar en el mismo impulso en el que al principio movieron, pero pueden ser activados otra vez más tarde para disparar o pueden en su lugar envolverse en el Fuego de Oportunidad si surge la situación apropiada. Sin embargo, deben moverse cuando son primeramente activados.

6.2 Paso ligero

Las unidades que comienzan su impulso, y mueven el impulso entero, con un Líder en Buen Estado, pueden aumentar su concesión de movimiento en dos puntos. Las unidades no pueden moverse más lejos que el factor de movimiento impreso del Líder. Los Equipos de Arma no pueden efectuar el paso ligero.

6.3 Reptando



Una unidad o el montón de unidades pueden gastar su impulso entero moviendo un hex. Esto es ir arrastrándose (Reptando). Las unidades Reptando automáticamente no son Descubiertas a no ser que estén en terreno Despejado o adyacentes a una unidad enemiga. Los enemigos que apuntan a las unidades que van Reptando, no reciben la bonificación de +1 a su FP. Las unidades que Reptan pueden cambiar niveles dentro de un edificio alto, pero no pueden cambiar niveles Y moverse a un hex diferente. Los Equipos de Arma no pueden Reptar.

6.3.1 Equipos de Arma y Movimiento Especial

Los Equipos de Armas no pueden efectuar ni el Movimiento Lento (Reptar) ni el Movimiento Rápido (Paso Ligero).

6.4 Movimiento Cauteloso



Las unidades marcadas con un brillante cuadro amarillo rodeando su movimiento pueden mover hasta la mitad de su concesión de movimiento (fracciones hacia abajo) y posteriormente disparar. Tal disparo es modificado como el disparo de Movimiento de Asalto -se resta dos del total de la potencia de fuego de las unidades que usan el disparo de Movimiento Cauteloso (Excepto los Exploradores). Las unidades capaces de efectuar el Movimiento Cauteloso automáticamente no son Descubiertas cuando se mueven -incluso si están adyacentes a una unidad enemiga- la unidad enemiga debe o realizar un intento de descubrir exitoso (10.0), o la unidad que hace el Movimiento Cauteloso debe disparar, o moverse hacia un terreno despejado/descubierto en la LOS de una unidad enemigo en Buen Estado para ser descubierta. Las unidades no pueden usar el Movimiento Cauteloso mientras utilizan el Paso Ligero (6.2), pero pueden usar el Movimiento Cauteloso para entrar en una Melee. Los héroes y Líderes no pueden usar el Movimiento Cauteloso a no ser que se designe expresamente.



7.0 EXTENDIENDO HUMO

Los MMC en Buen Estado que no estén marcados con un marcador de Movimiento, Reptando, Disparado u *Ops Complete*, pueden intentar extender humo en su propio hex o adyacente.

Selecciona un hex y tira 1d6. Si la tirada es igual a o menor que la capacidad de la unidad de

extender humo, coloca un marcador de "Humo1" en el hex. Independientemente de si la tentativa fue acertada, coloca un marcador de *Ops Complete* sobre la unidad que intenta poner el humo.

Capacidad de Extender Humo:

Todas las Unidades de Band of Heroes:	2
U.S.Vietnam:	3
NVA, ANZAC, Británicos (Malvinas), Argentinos:	2
VC:	1
ARVN:	1

El humo Bloquea el terreno con un Modificador de Objetivo de +1. El Modificador de Objetivo es añadido al existente Modificador de Objetivo del hex. De ahí que un hex de Bosque con Humo tendría un TM de +3. Las unidades disparando desde un hex con Humo debe restar uno (1) de su tirada de dado.



En la fase Administrativa después de haber puesto "Humo 1", sustituir ese marcador por un marcador de "Humo 2". En la siguiente fase administrativa, retira el marcador de "Humo 2".

8.0 COMBATE DE MELEE

Cuando te muevas a un hex con unidades enemigas, debes hacer Melee. Marca las unidades que entraron en el hex con un marcador de Movimiento. Las unidades no pueden usar el Movimiento de Asalto para entrar en Melee. Las unidades en edificios altos deben estar sobre el mismo nivel para que haya Melee. El combate de Melee es normalmente simultáneo (características de Nacionalidad, Eventos, y las Cartas de Habilidad pueden cambiar la secuencia) y las pérdidas no son tomadas hasta que la ronda del Combate de Melee ha concluido.

La Potencia de fuego inherente de todas las unidades atacantes (las unidades que se movieron al hex) y las Armas de Apoyo elegibles (ametralladoras, mochilas con cargas, y lanzallamas) es comparada con la Potencia de fuego de cualquier unidad defensora (y su LMGs, mochilas con cargas, y lanzallamas) elegida por el atacante y es determinada una proporción de ventaja, dejando caer hacia abajo cualquier fracción. Por ejemplo, 4 FP atacando a 2 FP es 2-1, mientras que 5 FP atacando a 2 FP no es 2,5-1, sino también 2-1. No todas las unidades defensoras deben ser atacadas, pero al menos una debe ser atacada. Los ataques inmodificados en menos de 1-3 son tratados como 1-3, pero no pueden ser dirigidos contra múltiples unidades. Tira 2d6 y consulta la Tabla de Melee

(MT). Los modificadores de mando aplican para las unidades atacantes y son añadidos a su tirada de dados. Si el atacante saca un resultado igual a o mayor que el número de matar (kill), las unidades defensoras son eliminadas. Las unidades eliminadas aún no son quitadas. El defensor entonces sigue exactamente el mismo procedimiento contra cualquiera de las unidades del atacante que él escoge. Después de la evaluación del daño, quita las unidades eliminadas de ambos lados. Marca el hex con un marcador de Melee.



Si los combatientes de la Melee incluyen a Héroes, ellos cambian las probabilidades una columna a favor de su lado cuando atacan. Múltiples Héroes no conceden múltiples cambios.

Atacar, en el contexto de esta sección, significa que tu unidad hace un ataque de melee -esto no tiene nada que ver con el hecho de si entraste en el hex. Defender significa que tu unidad es el objetivo de un ataque de melee. Una unidad que solo puede defender no puede hacer ataques de melee, pero no es eliminada automáticamente tampoco.

Salvo que sea modificado por Emboscada (13.1) o Cartas de Habilidad, los combatientes de la Melee usan su FP inherente, inmodificada.

Por ejemplo: dos Escuadras 2-5-4 igualan 4 factores FP en el combate de Melee o tres Escuadras 1-6-4 y una MG42 bípode igualan 5 factores FP.

Las escuadras y Media-Escuadras todavía deben cumplir con las restricciones de uso de Armas de Apoyo delineadas en la sección sobre Armas de Apoyo y Equipos de Arma (1.6). En otras palabras, una Escuadra puede disparar un SW y su FP inherente o dos SW y perder su FP inherente. Una Media-Escuadra puede disparar un SW y perder su FP inherente.

Los Líderes/Consejeros que llevan un Arma de Apoyo elegible de melee (la ametralladora o el lanzallamas) atacan y defienden con la mitad de la Potencia de fuego del Arma de Apoyo (p. ej. "1" o "2"), a no ser que dos Líderes/Consejeros sean el equipo de un Arma de Apoyo, en el caso de que ellos ataquen/defiendan con la Potencia de fuego impresa en las Armas de Apoyo. Nota que los Líderes/Consejeros que llevan una mochila con cargas pueden usar la carga a la Potencia entera de fuego (6), pero debes quitar la carga después de un uso. Para aclarar esto un poco, las mochilas con cargas siempre son quitadas después de usarlas. Los héroes defienden con su Potencia de fuego impresa a no ser que ellos sean equipo de o usen un Arma de Apoyo. Nota que las reglas especiales de la Carta de Habilidad invalida estas reglas.

8.1 Post Melee

Las unidades que quedan después de la ronda de Melee quedan atrapadas en la Melee. Coloca un marcador de Melee sobre las unidades para mostrar eso. Las unidades atrapadas no pueden moverse (salvo para retirarse) ni disparar, pero pueden usar un impulso en el turno siguiente para otra Melee o para intentar retirarse. Los marcadores de Melee no pueden ser retirados mientras unidades de ambos lados ocupen un hex. Una vez que las unidades de un lado han sido eliminadas, el marcador de Melee es quitado en la Fase de Administración subsiguiente.

Las unidades que desean retirarse deben anunciar su intención al principio de su siguiente impulso (antes de que otra vez se vean envueltos en otra Melee por el jugador contrario) y pasan un Chequeo de Moral (los modificadores de Mando se aplican). El fracaso de pasar este chequeo no incurre en ninguna penalización. Las unidades que pasan el Chequeo de Moral pueden salir del hex, pagando el costo de movimiento apropiado. Si un jugador retira todas las unidades amigas del hex, el marcador de Melee se quita inmediatamente y las unidades enemigas restantes son elegibles para el Fuego de Oportunidad sobre las unidades que se retiran. Nota que un jugador puede dejar intencionadamente una unidad como retaguardia para impedir que esto ocurra.

Los Líderes y Consejeros **no** pueden llevar a la Melee un Arma de Apoyo elegible (la ametralladora, la mochila con cargas, o el lanzallamas), los Francotiradores, Capellanes, Médicos, y unidades Sacudidas no atacan, ni tampoco pueden ser ellos blancos de una Melee. Son considerados unidades no elegibles para la Melee. Si todos los MMCs en buen estado, Héroes, y Líderes/Consejeros que llevan una LMG o lanzallamas en el hex son eliminados, las unidades no elegibles para la Melee son quitadas. Si una unidad entra en un hex que contiene solo unidades enemigas no elegibles para la Melee, entonces todas las unidades enemigas son eliminadas y la unidad que se movió al hex, debe pararse.

Nota del Diseñador: Aunque un hombre maneje un lanzallamas, el operador con frecuencia usaba un observador para dirigir su fuego. De ahí que, sin el observador, el FP es reducido a la mitad.

8.15 Reforzando una Melee

Las unidades de uno u otro lado pueden reforzar una Melee. Si lo hacen antes de que una ronda de Melee haya sido luchada en el turno actual, pueden participar normalmente en la Melee. Si refuerzan un hex después de que la

Melee ha sido luchada, no pueden participar en la Melee hasta el turno siguiente. Si las unidades de refuerzo tienen la capacidad de "Emboscada" (13.1), su potencia de fuego triplicada es añadida a la Potencia de fuego normal de otra unidad amiga, pero la ronda de combate de Melee se considera simultánea.

8.2 MMCs con Potencia de Fuego Cero y con índice "M"



Los MMCs con una Potencia de fuego de 0 (cero) atacan y defienden con una Potencia de fuego de 1 en la Melee. Por cada MMC con Potencia de fuego cero participando en un ataque, 1 es restado de la tirada del dado. Por cada unidad de Potencia de fuego cero que participa en la defensa, 1 es añadido al dado del atacante.

Por ejemplo: Dos Media-Escuadras 0-5-4 alemanas atacan a un 2-5-4 en Melee. Las proporciones serían 2 contra 2 o 1-1 (cada Media-Escuadra con 0 FP cuenta como 1 FP para el ataque). Los Alemanes deben, sin embargo restar 2 de su tirada de dados. De ahí, que el jugador alemán tendría que sacar un resultado de 10 o mejor ($10-2 = 8$, que es el mínimo para matar al oponente en un ataque con proporción de 1-1) para eliminar al 2-5-4. A la inversa, el 2-5-4 atacaría a las dos Media-Escuadras alemanas en 2 contra 2 o 1-1, pero añadirían dos a su tirada de dados. Por consiguiente, eliminaría a las dos Media-Escuadras alemanas con una tirada de dados de 6 o mejor ($6 + 2 = 8$).

Las unidades con un superíndice "M" añaden "1" a su Potencia de fuego atacando o defendiendo en la Melee. (No hay en Band of Heroes).

9.0 FASE ADMINISTRATIVA

Una vez que todas las unidades han o movido o disparado, o después de que "pasen" tres veces consecutivas (p. ej. el Jugador Uno pasa, el Jugador Dos pasa, el Jugador Uno pasa otra vez), acaba la Fase de Operaciones. En la Fase Administrativa, los jugadores quitan todos los marcadores de Movimiento, Movimiento de Asalto, Reptando, Disparado, Operaciones Completadas, y Descubiertos. Los marcadores de Tiro con Efecto (FFE) son o girados a su lado Ronda de Descubrimiento o quitados. Los marcadores de Humo 1 deberían ser girados a su lado de Humo 2 y los marcadores de Humo 2 deben ser quitados del mapa. Una vez que todos los marcadores han sido quitados, avanzan el marcador de turno un turno y comienzan la Fase de Recuperación.

10.0 LÍNEA DE VISIÓN Y DESCUBRIMIENTO (Detección)

Una unidad tiene en su LOS a otra unidad si, en el verdadero sentido de la palabra, ésta pudiera ver a aquella unidad. Las unidades no pueden disparar a objetivos a los cuales no tienen una LOS. La LOS se traza desde el centro del hex de la unidad que dispara al centro del hex del objetivo. La línea de Visión que cruza la silueta de un trozo de Terreno Obstructor o Reductor es considerada como bloqueada o reducida. La LOS no es bloqueada o reducida por los pequeños trozos de terreno que se extienden desde la unidad que dispara o el hex del objetivo hacia un hex adyacente de terreno despejado. Ver más adelante para detalles adicionales.

10.1 Descubriendo



Incluso si una unidad tiene una LOS hasta su objetivo, el atacante no podría ver al enemigo.

Por ejemplo: una Escuadra de soldados se oculta en un edificio a dos hexes de distancia. Puede que no haya nada bloqueando la visión de su propia Escuadra desde el edificio, pero esto no significa que vean al enemigo.

Para poder disparar sobre un hex enemigo, primero debe ser Descubierta Los Hexes, más bien que las unidades, son los descubiertos, de modo que si una unidad en un hex es Descubierta, el hex entero es Descubierta.

Los diferentes niveles de un edificio alto dentro del mismo hex son considerados posiciones diferentes para ser Descubiertas. En otras palabras, aún Descubriendo las unidades sobre el segundo piso no se le permite disparar sobre las unidades no descubiertas de la primera planta.

Descubrir es la clave. Un hex (y todas las unidades dentro de él) es descubierto si se cumple cualquiera de lo siguiente: el hex está marcado con un marcador de "Descubierto" (Spotted), una unidad enemiga en Buen Estado está adyacente al hex, una unidad amiga está actualmente moviéndose o efectuando Movimiento de Asalto a través del hex, una unidad en el hex está marcada con un marcador de Movimiento/Asalto, Movimiento/Disparo/Melee o el hex está en terreno despejado. Nota que el estado del hex puede cambiar en un turno. Por ejemplo, si el hex es descubierto porque está adyacente a una unidad enemiga en Buen Estado y aquella unidad es o sacudida o se aleja, no permanecerá como descubierto por más tiempo.

Nota que las unidades que Avanzan lentamente arrastrándose (reptando) y las unidades que

usan el movimiento Cauteloso automáticamente no son descubiertas durante su movimiento.

Si todas las unidades abandonan un hex, cualquier marcador de descubierta sobre el hex es retirado.

Las unidades (incluyendo los vehículos Abiertos) pueden intentar Descubrir a las unidades no descubiertas hacia las cuales tienen una LOS. Las unidades en terreno obstructor son descubiertas con una tirada de 1d6 de dos o menos. Aquellas en terreno Reductor, son descubiertas con una tirada de 1d6 de tres o menos.

Por ejemplo: si una unidad intenta Descubrir a un enemigo en Terreno Reductor, ésta debe sacar un resultado de tres o menos para tener éxito.

Por cada hex de terreno Reductor por el que pase tu LOS en camino hasta la unidad objetivo, se añade Uno a la tirada del dado para Descubrir. Nota que la LOS en realidad debe pasar a través de un trozo de terreno Reductor en el hex de terreno Reductor.

También se añade Uno si pasa a través de la silueta del terreno Reductor que es en parte por lo demás un hex despejado. Si la LOS pasa por más de dos hexes de terreno Reductor, o por más de dos hexes de terreno despejado con silueta de terreno Reductor, la LOS resulta bloqueada. Los modificadores de mando se aplican y son restados de la tirada del dado.

La LOS no es bloqueada o reducida por los pequeños trozos de terreno que se extienden desde la unidad que dispara o desde el hex del objetivo en un hex adyacente de terreno despejado.

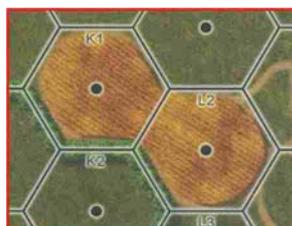
Una vez que una unidad (excepto el helicóptero) es Descubierta, el hex entero es Descubierta y debe colocarse un marcador de Descubierta allí. Los marcadores de Descubierta son retirados durante cada fase Administrativa o si todas las unidades abandonan el hex.

Las tentativas de descubrir no requieren un impulso, pero solo puede ser hecha una tentativa por impulso amigo, y una unidad que intenta Descubrir es marcada con un marcador de *Ops Complete* independientemente del resultado de la tentativa. Las unidades marcadas con marcadores de Disparado, Movimiento, Reptando, *Ops Complete*, Movimiento Cauteloso o Movimiento de Asalto no pueden descubrir.

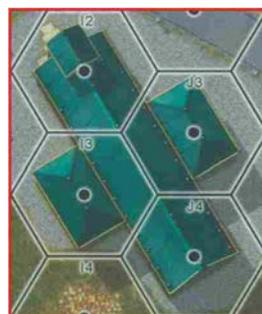
Los helicópteros (19.0), que se incluyen en otros módulos de *Lock'n Load*, son una situación úni-

ca. Los *Choppers*⁵ siempre son Descubiertos, pero su estado no afecta a las unidades debajo de ellos. En otras palabras, aunque un helicóptero que se cierne sobre un hex de Alta Selva que está ocupado por una Escuadra sea Descubierta, esto no significa que la Escuadra en la selva bajo dicho helicóptero lo sea.

10.2 Edificios y Colinas



La mayor parte del terreno en *Mark H. Walker's Lock'n Load* es de nivel de tierra. Están, sin embargo, las colinas que son de nivel uno y dos. Las sombras cada vez más oscuras de los marrones representan colinas más altas. Cada nivel por encima del nivel de tierra denota una elevación de aproximadamente 2-5 metros.



Igualmente hay edificios de uno y dos pisos. Todos los edificios de tres hexes o más grandes de piedra son considerados edificios de dos pisos (edificios altos). Las escaleras están en cada hex del edificio. Las unidades pueden moverse desde la planta baja hasta el nivel superior de su hex gastando dos MPs. Las unidades en un edificio de un solo piso, ocupan el nivel de tierra. Las unidades sobre el nivel superior de un edificio de dos pisos están a dos niveles por encima del terreno del resto de los edificios.



Por ejemplo: las unidades sobre el nivel Superior de un edificio que está construido en el nivel de tierra ("nivel 0") están en el nivel dos o a la misma altura que una unidad sobre una colina de nivel dos.

Las unidades en hexes adyacentes, pero en niveles diferentes de edificios altos NO SON consideradas adyacentes.

10.3 Calculando la Línea de Visión

Hay dos tipos de terreno que afectan la LOS en *Lock 'n Load*: Terreno Obstructor y Terreno Reductor. Ejemplos de Terreno Obstructor

⁵ **Choppers** = Helicóptero en jerga, lenguaje coloquial. (Nota del traductor).

incluyen edificios, bosque, y bocage. Piense en Terreno Obstructor como objetos altos de 2-5 metros que son sólidos (edificios) o semisólidos (Bosque).

Ejemplos de Terreno Reductor incluyen Maleza, y Pequeñas Arboledas. El Terreno Reductor es terreno semitransparente o de poca altura (1 metro de alto) que reduce la LOS trazada a través del mismo, pero no lo bloquea (excepto como se indica más adelante).

La LOS trazada a través de Terreno Obstructor que está a la misma elevación tanto del atacante como del objetivo, es bloqueada. El Terreno Obstructor en el hex del atacante o en el hex objetivo no bloquea la LOS.

La LOS trazada a través de Terreno Reductor que está a la misma elevación tanto el atacante como el objetivo resulta reducida. Reste uno de la tirada de dados del atacante por cada hex de Terreno Reductor por el cual pasa la LOS del atacante. Si la LOS pasa por más de dos hexes de terreno Reductor, o por más de dos hexes de terreno despejado con silueta de terreno Reductor, la LOS resulta bloqueada, y no puede hacerse ningún ataque o tentativa de Descubrir. El Terreno Reductor en el hex del atacante o en el hex del objetivo no reduce la LOS.

Nota que la LOS en realidad debe cruzar la silueta del obstáculo, no solamente entrar en el hex del obstáculo, para ser bloqueada o reducida. A la inversa, si la LOS cruza una silueta Obstructora o Reductora que se extiende dentro de un hex que es considerado de terreno despejado para propósitos defensivos, la LOS también es afectada.

Nota, sin embargo, que la LOS no es bloqueada o reducida por los pequeños trozos de terreno que se extienden desde la unidad que dispara al hex objetivo en un hex adyacente de terreno despejado.

La LOS trazada a través de terreno Obstructor o Reductor que está más bajo tanto de la unidad que dispara como de su objetivo no resulta bloqueada o reducida. La LOS trazada a través de terreno Obstructor (como una colina o un edificio alto) que está más alto tanto de la unidad que dispara como de su objetivo, resulta bloqueada. La LOS trazada a través de terreno bajo resulta bloqueada si cruza una silueta de terreno obstructor que está al mismo nivel que el hex del atacante. La LOS trazada a través de terreno bajo resulta reducida si cruza una silueta de terreno reductor que está al mismo nivel que el hex del atacante. Es bloqueada si cruza más de dos hexes de siluetas de Terreno Reductor.

Las unidades sobre terreno más alto pueden ver y disparar sobre el terreno Obstructor o Reductor en hexes de inferior elevación. Sin embargo,

hexes en nivel uno y nivel dos de terreno Obstructor y Reductor proyecta una sombra hacia un hex que bloquea la LOS hacia las unidades directamente detrás de aquellos obstáculos.

10.4 Características del Terreno

Cada trozo de terreno tiene diferentes ventajas para las unidades que buscan refugio en él, variando los costes de movimiento para las unidades que intentan moverse a través de ellos. Estas ventajas y costes de movimiento, junto con otra información, se indican en la Carta de Efectos del Terreno (TEC).

El terreno que rodea el punto del centro del hex define la elevación del hex, y el tipo de terreno en el hex.

Por ejemplo: 15F5 es un edificio de piedra.

11.0 FICHAS DE HOMBRE SOLO (O MUJER) -SMC-



Las fichas de Hombres Solos (SMC) representan a los individuos significativos que tienen el poder de afectar el curso de la batalla. Estas fichas incluyen a Líderes, Consejeros, Héroe (o Heroínas), Francotiradores, Capellanes, Médicos, y Exploradores. Habrá otros tipos de SMCs en módulos posteriores.

11.1 Los Líderes



Los Líderes son individuos con habilidades excepcionales. Son por lo general oficiales o destacados NCOs. Los Líderes no tienen ninguna Potencia de fuego, y no pueden (a no ser que sean la dotación de un Arma de Apoyo) disparar individualmente contra tropas enemigas o voluntariamente entrar solos en una Melee. Si unidades enemigas se mueven hacia el hex de un Líder solitario que **no lleva** un Arma de Apoyo elegible para melee (ametralladora, mochila con cargas, o lanzallamas), el Líder resulta eliminado.

El modificador de Mando de un Líder puede ser usado para ayudar el Disparo Directo de ataque, modificar los Chequeos de Daño, recuperar unidades, y dirigir tropas en la Melee, así como para otras funciones mencionadas en estas reglas.

11.11 Los Líderes y el Combate

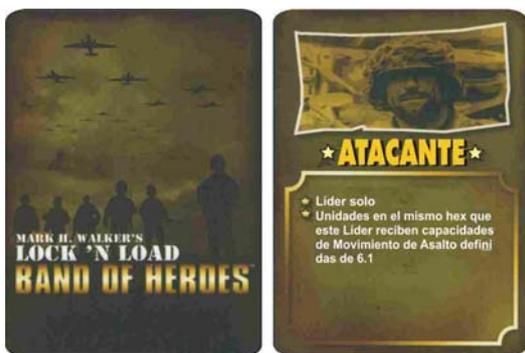
Los Líderes que no están bajo un marcador de Movimiento, Reptando, Disparado u *Ops Complete* pueden ayudar en TODOS los ataques efectuados por unidades de la misma naciona-

lidad / fuerza en su hex durante su impulso. Solo un Líder puede ayudar en cada ataque.

Su modificador de Mando es añadido a la Potencia de fuego de una unidad que usa la DFT y/o restado de la tirada de dados para Impactar para las Armas de Apoyo y Equipos de Arma que usan la OFT. Nota que el Líder puede ayudar ambas Escuadras que usan su inherente Potencia de Fuego / Armas de Apoyo (LMGs, lanzallamas, etc.) Y Armas de Apoyo o Equipos de Arma que usan la OFT que sean activadas en el hex del Líder en el mismo impulso. Los líderes que ayudan tales disparos son colocados bajo un marcador de Disparado.

Los líderes no pueden requerir el disparo de morteros en el tablero o de la artillería fuera del tablero y añadir su mando a un ataque de fuego directo en el mismo turno.

11.12 Los Líderes y las Cartas de Habilidad



Las reglas del escenario pueden asignar una Carta de Habilidad a un Líder. Estas cartas conceden capacidades especiales como la moral mejorada o avistamiento.

11.2 Los Héroes



Los héroes son soldados ordinarios que realizan hazañas extraordinarias de coraje. Los héroes pueden ser parte de las fuerzas de comienzo de un escenario o pueden ser creados durante el juego. Hay una posibilidad de que un Héroe sea creado siempre que se saque un resultado de "uno" con el dado por una Escuadra o Media-Escuadra en la tirada de



Chequeo de Daño. Tira 1d6 otra vez. Si el número es PAR, ha sido creado un Héroe. Escoja un Héroe al azar y una Carta de Habilidad.

Los Héroes recién creados asumen el estado de activación de la unidad que los formó.

Por ejemplo: si la Escuadra que formó a un Héroe ya estaba marcada con un marcador de Movimiento, el Héroe también recibiría un marcador de Movimiento.

De ser formado por una MMC en movimiento, se asume que el Héroe ha gastado el mismo número de puntos de movimiento que la Escuadra tenía antes de que formara al Héroe. Si la creación de un Héroe violara las limitaciones de apilamiento, el dueño puede colocar al Héroe en cualquier hex adyacente que no tenga ninguna unidad enemiga.

Los héroes pueden efectuar el Movimiento de Asalto. Los héroes pueden asaltar vehículos. Los héroes siempre añaden su Potencia de fuego PLENA a múltiples unidades atacando. Las unidades en el mismo hex que un Héroe pueden intentar recuperarse, incluso si no hay ningún Líder presente. Los Héroes en la Melee cambian las probabilidades una columna a favor de su lado (además de agregar su propia Potencia de fuego) atacando (no defendiendo). Recuerda que en la melee el que ataca no tiene nada que ver con el hecho de si te moviste hacia el hex, solo que actualmente diriges un ataque de melee.

Cada Héroe recibe al azar una Carta de Habilidad cuando es creado durante el juego o se le asigna una Carta de Habilidad específica según las reglas del escenario. Si un Héroe que comienza el juego en el mapa no tiene asignada una Carta de Habilidad, no debe coger ninguna.

11.3 Los Médicos



Los médicos representan el personal médico excepcional. No pueden llevar o disparar armas, tampoco pueden Descubrir unidades enemigas. Sin embargo, pueden usar sus botiquines médicos para curar unidades.

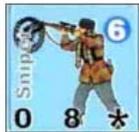


Durante cada Fase de Recuperación, un Médico puede intentar o quitar el marcador Herido de un SMC o girar una Escuadra

Sacudida a su lado en Buen Estado. En uno u otro caso, el sujeto de las atenciones de un Médico debe estar situado en el mismo hex que el Médico. Para realizar una u otra función, el Médico primero debe pasar un Chequeo de Moral tirando 2d6. Se restan dos de la tirada de dados si el Médico está en terreno con un Modificador de Objetivo positivo. No hay ninguna penalización por fallar el chequeo, pero el Médico no puede realizar ninguna función en la presente Fase de Recuperación si él (o ella) falla el chequeo. Un Médico Sacudido no puede intentar Curar SMCs o MMCs hasta que sea recuperado él mismo.

Los médicos no atacan o defienden en la Melee. Si todo los MMCS amigos, y SMCs elegibles para la melee, en el mismo hex que un Médico son eliminados, el Médico es quitado del juego.

11.4 Los Francotiradores



Los francotiradores no tienen ninguna concesión de movimiento y al principio no son colocados sobre el tablero. Una vez que empieza el escenario, el dueño del Francotirador puede colocar al Francotirador en cualquier momento en cualquier hex cuyo terreno tenga un Modificador de Objetivo positivo, siempre y cuando unidades enemigas actualmente no ocupen aquel hex.

Una vez colocado, el Francotirador no puede moverse. El Francotirador puede atacar inmediatamente a cualquier hex enemigo Descubierto dentro de su LOS utilizando la rutina de Fuego Directo de Combate. El Francotirador, sin embargo, tira 2d6 para su ataque en vez de 1 d6. Si hay múltiples unidades en el hex objetivo, se determina al azar a que objetivo ataca el Francotirador. El ataque del Francotirador solo afecta a una unidad.

Una vez colocado, el Francotirador no puede moverse. El Francotirador puede atacar inmediatamente a cualquier hex enemigo Descubierto dentro de su LOS utilizando la rutina de Fuego Directo de Combate. El Francotirador, sin embargo, tira 2d6 para su ataque en vez de 1 d6. Si hay múltiples unidades en el hex objetivo, se determina al azar a que objetivo ataca el Francotirador. El ataque del Francotirador solo afecta a una unidad.

Por ejemplo: si el Francotirador declara un ataque contra un hex que contiene una Escuadra enemiga y un Líder. Los jugadores al azar determinarían a cual de las dos unidades ataca el Francotirador.

Los francotiradores pueden ser disparados como cualquier otra unidad, pero doblan su propio Modificador de Objetivo del hex haciendo tirando los dados contra ataques entrantes de todas las unidades excepto barreras de fuego de artillería/mortero y Francotiradores enemigos. Los francotiradores pueden apilarse con MMCs, pero pierden su modificador de terreno especial cuando lo hacen. Cuando están apilados con MMCs pueden atacar en el mismo impulso que los MMCs, pero disparar separadamente dentro del impulso.

Los Francotiradores Sacudidos pueden Auto-reponerse.

Los francotiradores no pueden entrar en Melee voluntariamente. Los francotiradores no atacan o defienden en la Melee. Si durante la Melee todos los MMCs amigos y SMCs elegibles para la Melee en el mismo hex que un Francotirador son eliminados, el Francotirador es retirado del juego.



11.5 Los Capellanes

Los capellanes no están incluidos en *Mark H. Walker's Lock'n Load: Band of Heroes*.

Band of Heroes. El coraje de los capellanes de combate es legendario. Muchos acompañaron a las tropas a la batalla, con frecuencia arriesgando su propia vida para rescatar al herido o consolar a un soldado sacudido.

Los capellanes de *Lock'n Load* tienen valores de Mando justo como los Líderes. Estos valores solo pueden ser usados para recuperar tropas y no para asistir en un Chequeo de Daño, ni asistir en fuego de ataque. Los capellanes no pueden intentar Descubrir unidades enemigas.

Los capellanes no atacan o defienden en la Melee. Si durante una Melee todo los MMCs amigos y SMCs elegibles para la Melee en el mismo hex que el Capellán son eliminados, el Capellán es retirado del juego.

11.6 Los Consejeros

Los consejeros no están incluidos en *Mark H. Walker's Lock'n Load: Band of Heroes*. Durante toda la guerra de Vietnam, los Americanos proporcionaron consejeros al ARVN. Un Consejero tiene valores de movimiento y moral. Un Consejero eleva la moral de todas las unidades ARVN con las que está apilado en uno (1). Los consejeros pueden Descubrir y disparar Armas de Apoyo.



11.7 Los Exploradores

Los exploradores pueden usar el Movimiento Cauteloso (ver 6.4), y restan 2 de todas sus tiradas de dados para descubrir. Los exploradores no restan 2 de su Potencia de fuego después de usar el Movimiento Cauteloso. Los exploradores tienen una FP de 0. Pueden asistir como equipo de una SW, pero pierden todas las capacidades de Explorador si lo hacen. Los exploradores luchan como MMCs con "0" de Potencia de fuego (8.2) en la Melee.



Las unidades que se mueven con (p. ej. durante el mismo impulso que y apiladas con) un Explorador pagan solo un punto de movimiento por cada hex de Selva Alta/Baja, Bosque, Pequeñas Arboledas, Maizales o Hierba Alta entrado.

Los exploradores pueden pedir el fuego de la artillería.

11.8 Los Líderes de Blindados



Los Líderes de Blindados son fichas de 5/8" con un dibujo de un Líder de Blindados, con sus valores de Moral y de

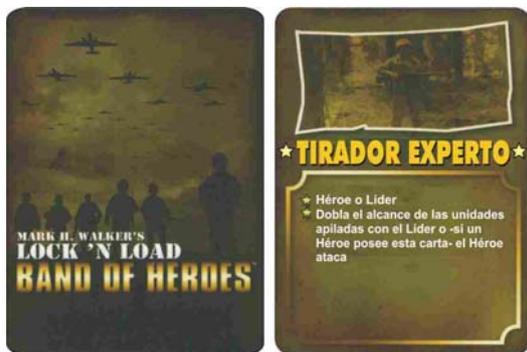
mando. Los Líderes de Blindados no tienen ningún Factor de Movimiento. En *Band of Heroes*, los dos Líderes de Blindados son el Sargento Rindt y el Sargento Darius.

Los Líderes de Blindados son singulares por el hecho de que comparten totalmente el destino del tanque que mandan. No pueden ser heridos, más bien son Sacudidos, lo que representa que la tripulación entera del tanque es sacudida, o forzados junto con la tripulación a abandonar el vehículo, en cuyo caso son retirados del tablero.

Los Líderes de Blindados solo pueden recuperar el tanque del que son tripulantes. Los tanques con un Líder de Blindados asumen la moral del Líder para todos los efectos y restan el valor del mando del Líder al realizar la tirada del dado para recuperar o para el Chequeo de Daño. Los vehículos con Líderes comprueban los resultados de la DFT bajo la columna apropiada en la DFT: Vehículos Blindados o Vehículos No Blindados NO en la columna de SMC en Buen Estado.

El valor de mando del Líder puede ser restado de la tirada de dados para Impactar, y añadido a la tirada de dados para el ataque de ametralladora (pero no a SU equivalente tirada de dados de ataque). Puede afectar a ambos en el mismo turno. De ser forzado a abandonar el tanque, el Líder es retirado del tablero.

12.0 LAS CARTAS DE HABILIDAD



Las Cartas de Habilidad conceden características únicas al SMC o MMC que posee la carta. Algunas cartas conceden cualidades o ventajas que solo pueden ser usadas una vez. Otras dan ventajas que duran para el escenario entero, y todavía otras equipan al dueño con armas o artículos únicos. Cada carta explica su cualidad y cuando/como puede ser usada ésta. En la mayoría de los escenarios, las Cartas de Habilidad son asignadas de antemano a los líderes. Si a una unidad no se le asigna una Carta de Habilidad o no saca una durante la creación (Héroes) ésta no posee una Carta de Habilidad. ¿Obvio? Sí ... pero nos hicieron esas preguntas.

13.0 CARACTERÍSTICAS NACIONALES PARA Lock'n Load

Lock'n Load tiene como protagonistas a numerosas organizaciones de lucha distintas. En *Band of Heroes* se incluyen solamente algunos combatientes. Para descubrir otros ejércitos adicionales, deben comprar otros juegos de la serie. A continuación se alistan los ejércitos contenidos en *Band of Heroes*.

13.8 Alemán

13.81 SS

Fanatismo: Los soldados de las SS eran conocidos como luchadores inflexibles. Para simular esto NO SON eliminados automáticamente cuando una Escuadra elegible para la melee entra en un hex CON unidades Sacudidas elegibles para la melee. En lugar de eso, las unidades SS intentan recuperarse. Los líderes intentan recuperarse primero, y luego otras unidades en el hex. Los Líderes en Buen Estado pueden aplicar su mando como se ha descrito en 3.0, pero un Líder en Buen Estado NO ES necesario para que las unidades SS intenten recuperarse antes de la melee. Las unidades que fallan en recuperarse son eliminadas automáticamente; las que realmente se recuperan pueden luchar en la melee normalmente. Nota, esto significa que si las únicas unidades en Buen Estado que están en el hex después del intento de recuperación son unidades no elegibles para la melee (Líderes no equipados con ametralladora, por ejemplo) éstas resultan eliminadas.

Dedicación: Las SS estaban completamente dedicadas a la lucha por la Patria. Para representar esto, en cada Fase de Recuperación, el jugador alemán puede o intentar recuperar una unidad SS que no está en un hex elegible para recuperación, o volver a tirar el dado en una tentativa de recuperación fracasada para una unidad. En este caso, los hexes elegibles para recuperación son definidos como hexes con un Líder amigo o hexes que contienen a un héroe.

13.82 Creación de Media-Escuadra de la Wehrmacht

Siempre que una Media-Escuadra alemana sea creada tira un dado. Si el resultado es PAR es una Escuadra con "1" FP, si es IMPAR, es una Escuadra con "0" FP. Ver la Carta de Reducción de Escuadra detrás de este libro de reglas.



13.9 Americanos Segunda Guerra Mundial

13.91 Bien Suministrados

En cualquier escenario en el que los Americanos tienen asignada artillería, pueden seguir solicitando la artillería después de que hayan usado su último módulo asignado por la carta de escenario. Para hacer esto, ellos piden una misión adicional como se describe en 18.2. Después de la colocación del marcador Ronda de Descubrimiento (*Spotting Round*), pero antes de tirar para dispersarse, tira 1d6. Si el número sacado es ≤ 3 , continúa resolviendo la Ronda de Descubrimiento y la misión de fuego subsiguiente normalmente. Si el número es mayor que 3 los Americanos no reciben más misiones de fuego para el escenario entero.

13.92 Soldados americanos en Planeador



Los soldados en planeador (Escuadras 1-6-4) tanto de la 101 como de la 82 Divisiones Aero-transportadas fueron equipados como escuadras de infantería ligera con una mezcla de rifles semiautomáticos M-1 Garand, Carabinas M-1, y una metralleta Thompson para el líder de la escuadra. Las tropas en planeador carecieron un poco del brío

que tenían los paracaidistas, pero fueron dotadas con el Rifle Browning Automático (BAR), que los paracaidistas no tenían. Para simular este suplementario largo alcance de su potencia de fuego, las múltiples Escuadras de fusileros en Planeador (o Medias-Escuadras) disparando desde el mismo hex, no resulta dividido por la mitad su fuego. Por ejemplo, tres Escuadras 1-6-4 tienen una Potencia de fuego combinada de 3. Las Escuadras de fusileros en Planeador (pero no las Medias-Escuadras) reciben un desplazamiento de columna a la derecha atacando, o a la izquierda defendiendo, en la melee. Esto es por ataque, no por Escuadra. Por ejemplo, tres Escuadras 1-6-4 de fusileros en Planeador que atacan a una Escuadra 3-3-4 de paracaidistas alemanes en una melee atacarían con una proporción de 1-1, pero

cambiarían una columna a la derecha a la proporción 3-2.

Si las Escuadras de fusileros en Planeador participan en la melee junto con otros tipos de Escuadras -por ejemplo, paracaidistas americanos- el jugador U.S. solo recibe la bonificación de melee si los MMCs de fusileros en Planeador constituyen la mayoría de las unidades de la melee amiga. Por ejemplo, si dos Escuadras de fusileros en Planeador (o Medias-Escuadras) y una Escuadra de paracaidistas (2-5-4) atacan en una melee, el jugador U.S. consiguen un desplazamiento de columna. Si solo ataca una MMC de fusileros en Planeador con una Escuadra de paracaidistas, no efectúa tal desplazamiento.

13.93 Medias-Escuadras de Tropas en Planeador americanas

Siempre que una escuadra de fusileros en Planeador (1-6-4) sea reducida a una Media-Escuadra se tira un dado. Si el resultado es PAR coloca una Media-Escuadra 1-5-4 en el mapa. Si es IMPAR, coloca una Media-Escuadra 0-5-4 en el mapa. Ver la Carta de Reducción de Escuadra al final de este libro de reglas.

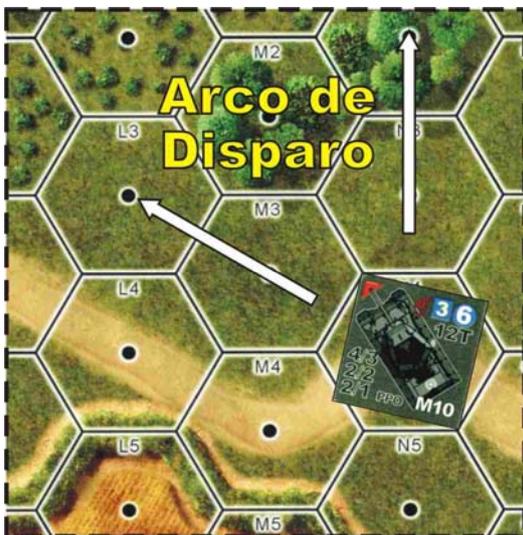


14.0 ARTILLERÍA

La artillería son las armas que tienen una tabla para Impactar al dorso de la ficha. Se incluyen las Armas de Apoyo, como el Bazooka; Equipos de Arma, como el cañón de 75mm Antitanque (ATG), y armas montadas en vehículos (o montadas en helicópteros en los módulos modernos), como el tanque Sherman M4A1 con cañón de 75mm. Si está montada sobre un tanque, un Arma de Apoyo separada, o un Equipo de Armas pleno, la artillería es disparada separadamente de otras unidades en el hex. Esto no tiene que ser al mismo objetivo que las otras unidades que disparan desde el mismo hex. El fuego de artillería sobre un hex que contiene tanto vehículos como unidades a pie, el objetivo debe ser o *un vehículo* específico o *todas las unidades a pie* en el hex.



El Equipo de Arma y el vehículo con artillería montada debe disparar a través de un arco de disparo definido por un triángulo rojo en la esquina de la ficha, o en el caso de un arma con torreta, no dispara a través del arco de disparo del casco de su vehículo, sino de un arco de disparo determinado por el cañón del arma. Este arco de disparo se muestra en el diagrama al final de este párrafo. Cada pieza de artillería tiene tres alcances al dorso de su ficha. Debajo de cada uno de estos alcances está impreso un número para impactar, y debajo de cada número para impactar hay un valor de penetración. El atacante usa la columna cuyo alcance sea mayor que o igual al alcance hasta el objetivo. Para determinar si un objetivo es impactado por una pieza de artillería, tira 2d6 y cruza el resultado con el número a impactar debajo de la columna de alcance apropiada en la ficha de artillería.



La tirada de dados se modifica añadiendo el Modificador de Objetivo del terreno que el objetivo ocupa, añadiendo 1 por cada hex de terreno Reductor (o hexes de terreno despejado con silueta de terreno Reductor) aunque pase la Línea de Visión para el disparo, y otros factores listados en la Tabla de Disparos de Artillería (OFT). Si el número, una vez modificado por los modificadores aplicables, es menor que o igual al número para impactar, el objetivo ha sido impactado. Un resultado en una tirada de 2d6 de "2" es siempre un impacto. Un resultado de "12" es siempre un fallo.

ALCANCE	H			
PARA IMPACTAR	1	3	4	
PENETRACIÓN	10	7	4	
	3	3	3	

MUNICIÓN HEAT (Antitanque de Alto Explosivo)

Importante: En los módulos modernos de *Lock 'n Load*, después de que un jugador declara un ataque con un Misil teledirigido Antitanque (ATGM) y antes de que él tire los dados para Impactar, el jugador contrario puede disparar sobre el hex del ATGM que dispara desde un hex

cualquiera por unidades elegibles con Fuego de Oportunidad. Nota que el hex del ATGM es marcado con un marcador Disparado cuando el atacante declara el disparo. Las unidades ATGM están así etiquetadas en su ficha. No hay ningún ATGMs en *Band of Heroes*.

Si el objetivo no es un vehículo, el objetivo es atacado inmediatamente por la DFT con el HE equivalente de la artillería más 1d6. El Modificador de Objetivo del terreno del objetivo NO modifica este HE equivalente, ni tampoco se aplican los modificadores de Mando, pero se añade 1 al HE equivalente si el objetivo actualmente se está moviendo (no reptando), o está marcado con un marcador de Movimiento de Asalto o de Movimiento. El defensor tira 1d6 y se compara su tirada con la del atacante.

Si el resultado del dado modificado del atacante es menor que o igual al resultado modificado del defensor, el disparo no tiene ningún efecto. Si el resultado del dado modificado del atacante es mayor que el resultado modificado del defensor, cada una de las unidades de la defensa debe hacer un Chequeo de Daño tirando 1d6, añadiendo la diferencia entre el resultado del dado modificado del atacante y el resultado modificado del defensor, y luego se debe consultar la Tabla de Fuego Directo (DFT).

Si el objetivo es un vehículo, comparar el valor de penetración en el alcance apropiado más 1d6 (el valor de penetración modificado) contra el grosor del blindaje del vehículo más 1d6 (el valor de blindaje modificado). Si el valor de penetración modificado excede el grosor del blindaje modificado, el objetivo resulta destruido (colocar un marcador de "destruido" (*wreck*) en el hex). Si la tirada del atacante es "1", y del objetivo es "6", el obús no ha explotado, y el objetivo no es afectado. Si el atacante saca un "6" y el objetivo un "1", la explosión es un impacto catastrófico y el blanco es destruido.



Siempre que el objetivo sea destruido, tira 1d6; si el resultado es PAR una Tripulación Sacudida es colocada bajo el vehículo. Si el resultado es IMPAR, la Tripulación es eliminada con su vehículo.

14.01 Impactos que no penetran

Si el valor de penetración modificado del atacante IGUALA el grosor del blindaje modificado del vehículo, el vehículo efectúa un Chequeo de moral (2d6). Si falla el Chequeo, la Tripulación abandona el vehículo, si el vehículo pasa el Chequeo, el vehículo resulta Sacudido. Este es el ÚNICO CASO en el que PASAR un Chequeo de Moral, resulta en una unidad Sacudida. Si la Tripulación abandona el vehículo coloca la Tripulación bajo el vehículo. Ahora la Tripulación inmediatamente efectúa un chequeo de moral.

Los vehículos abandonados permanecen en el mapa, pero no pueden ser usados por ningún lado. Si el arma atacante está siendo disparada como el Arma de Apoyo de un MMC, el MMC, de ser elegible, también puede atacar al vehículo o a la Tripulación sobreviviente con sus armas portátiles como se describe más adelante.

Si el valor de penetración del atacante es MENOR que el grosor del blindaje del objetivo, el vehículo efectúa un chequeo de moral (2d6). Si falla el chequeo, el vehículo es Sacudido. Si ocurre esto con el Chequeo, no hay ningún otro efecto. Al hacer esta tirada, toma la diferencia entre el valor de penetración modificado de la artillería que dispara y el valor modificado del blindaje del objetivo y resta esto de la tirada de los dados del Chequeo de moral. Por ejemplo, si el valor de penetración modificado es 4 y el valor del blindaje modificado en el punto de impacto es 10, entonces 6 sería restado de la tirada del Chequeo de Moral. Un resultado inmodificado para el chequeo de moral de 12 resultaría en un vehículo Sacudido, independientemente de la moral de la unidad o de los modificadores a la tirada de dados. Un vehículo ya Sacudido que recibe otro resultado de Sacudido es Abandonado.

14.1 Ángulo y Punto de Impacto

El grosor del blindaje de un vehículo varía. El blindaje delantero es normalmente el más grueso, el blindaje del flanco menos, y el blindaje trasero es el más débil. En consecuencia no solo es importante saber que un disparo da en el blanco, sino también donde ha impactado (en el frente, el flanco o por detrás). Consulta el diagrama debajo para determinar el ángulo de impacto. El valor de penetración modificado del arma que dispara es comparado con el valor de blindaje modificado en el punto de impacto para determinar el resultado del impacto.



Si el disparo entrante es trazado justo a través de la línea entre posiciones de impacto (Lado y

Trasera, por ejemplo) el disparo, se considera que impacta la posición más favorable para el tirador. Si la tirada para impactar es mayor que 2 y un número PAR, ha alcanzado a la torreta del objetivo, suponiendo que la tenga. Si el objetivo tiene torreta, utiliza el blindaje de la torreta en el punto de impacto para determinar si el objetivo ha sido penetrado.

Si el objetivo no tiene ninguna torreta, ignora lo anterior. Resuelve la penetración usando el blindaje del casco.

14.2 Municiones Especiales

La artillería marcada con una "H" en un círculo al dorso de la ficha, dispara con HEAT⁶ como su munición principal. La penetración de la munición es dividida por la mitad disparando contra vehículos cuando tiene factores de blindaje rojos.

14.2.1 Efecto de la Carga "Heat" sobre la Infantería

La artillería que dispara municiones "Heat" (simbolizado por "la H" roja al dorso de la ficha) no es muy eficaz contra la infantería en campo abierto o a cubierto detrás de árboles/rocas. La siguiente regla dirige esta situación.

La artillería que principalmente dispara municiones Heat, resta 1 de su HE equivalente atacando a la infantería que **NO** esté situada en edificios, cobertizos, o búnkers. Nota que se resta uno del HE equivalente **NO** de la tirada del dado para Impactar.

14.3 Adquisición de Objetivo⁷



Cuando la artillería -incluyendo la artillería disparada desde el hombro, como el Bazooka- dispara y falla en destruir su objetivo, coloca un marcador de adquisición de "-1" sobre el objetivo. Nota, según 14.0, que la artillería dispara sobre un vehículo específico o contra todos los objetivos no automóviles en el hex. Si el objetivo no se mueve y la artillería dispara contra él en su siguiente impulso, se resta uno de la tirada para Impactar de la artillería. Si la artillería falla otra vez en destruir su objetivo, coloca un marcador de adquisición de "-2" sobre el objetivo. Si el objetivo no se mueve y la artillería dispara de nuevo contra él en su siguiente impulso, se resta dos de la tirada

⁶ HEAT = Munición Anti-tanque de Alto Explosivo. (Nota del traductor).

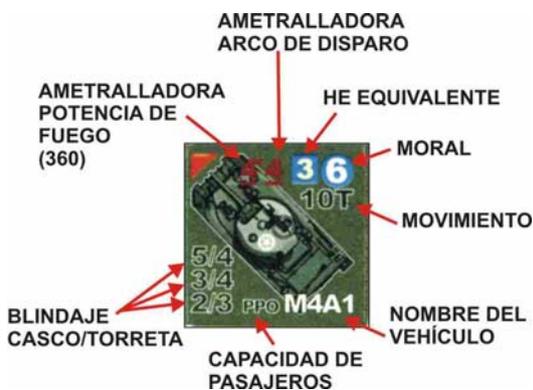
⁷ Operación consistente en detectar, localizar e identificar un objetivo con la precisión suficiente que permita utilizar eficazmente las armas contra dicho objetivo (Nota del traductor)

para Impactar de la artillería. Quita el marcador de adquisición si el objetivo se mueve o el atacante cambia de objetivo. Todas las unidades no automóviles (si fueran ellos el objetivo) tendrían que abandonar el hex para quitar el marcador de adquisición.

15.0 VEHÍCULOS

Los vehículos juegan un papel importante en *Mark H. Walker's Lock'n Load*, y el módulo *Band of Heroes* no es ninguna excepción.

Las fichas de vehículos son un cuadrado de 7/8". La ficha contiene toda la información necesaria para jugar. Una ficha con sus valores explicados está ilustrada aquí.



Los vehículos pueden estar o Abiertos o Cerrados. Muestran este estado con los marcadores Abiertos (*Open*) y Cerrados (*Buttomed*). Los vehículos abiertos tienen alguna/todas las escotillas de la tripulación abiertas y algunos de sus tripulantes viajan con sus cabezas y hombros expuestos al fuego enemigo. Los vehículos Cerrados tienen todas sus escotillas cerradas. Los vehículos abiertos pueden ver al enemigo mejor, pero sus tripulantes se exponen a ser heridos por disparos de armas cortas enemigas. Los vehículos Cerrados son invulnerable (si están blindados) al fuego de armas cortas, pero no puede luchar como un vehículo abierto. Los vehículos pueden cambiar de Abiertos a Cerrados o viceversa al principio de su impulso. Por defecto, los vehículos son considerados Abiertos. No necesitan mostrar este estado con un marcador de Abierto o Cerrado.

Movimiento: Factores y tipos de movimiento de los vehículos. Hay tres tipos de vehículos y tres tipos de movimientos: De tracción a orugas, Todo-Terreno, y de Carretera. Los de Tracción a Orugas son totalmente de orugas. Los vehículos Todo-Terreno son o semi-orugas o vehículos multiruedas con capacidad todo-terreno. Los vehículos de carretera funcionan mejor sobre carreteras. Ver la Carta de Efectos del Terreno (TEC) y el párrafo debajo para explicación adicional.

Moral: Es la moral de la unidad. Los vehículos sacudidos deben abotonarse (cerrar todas las escotillas), no pueden disparar sus armas, parten por la mitad su factor de movimiento, y no pueden Descubrir. Los vehículos pueden auto-reponerse, y si un Líder de vehículo está a bordo, el vehículo usa el valor de moral del Líder para reponerse. El Líder también puede restar su modificador de Mando de la tirada del dado de recuperación.

HE Equivalente: Este valor enmarcado es la Potencia de fuego de la artillería principal del vehículo (el cañón) usada para atacar objetivos que no son vehículos sobre los que ha conseguido un impacto. Si "Nx" precede al HE Equivalente, "N" es el número de veces que la artillería principal del vehículo/Equipo de Arma o helicóptero puede disparar en su impulso (No aplica a *Band of Heroes*).

Nota: Los valores para Impactar y de Penetración del cañón principal están situados al dorso de la ficha del vehículo.

Potencia de fuego de las Ametralladoras: Estos valores subrayados son los factores abstractos que representan la Potencia de fuego de la ametralladora del vehículo. Una Potencia de fuego de 2 tiene un alcance de 10. Una Potencia de fuego de 4 tiene un alcance de 14. Un asterisco después del número indica 360° (p. ej. todo alrededor) de campo de tiro, pero la ametralladora solo puede ser disparada cuando el vehículo está Abierto. Las ametralladoras sin el asterisco deben disparar en el arco de disparo de la torreta o, en el caso de vehículos sin torreta, en el arco de disparo del casco delantero. La ventaja de estas ametralladoras consiste en que pueden ser disparadas independientemente de si el vehículo está Abierto o Cerrado. Salvo que se indique otra cosa, un vehículo (o helicóptero) equipado con ametralladora(s), debe disparar cualquier ametralladora y su cañón principal en el mismo impulso, y deben disparar al mismo objetivo. Los vehículos con múltiples ametralladoras deben disparar cada una separadamente.

Blindaje (Casco/Torreta): Los tres números a la izquierda del vehículo representan el blindaje del frente del vehículo, el flanco, y la trasera (listados de arriba a abajo). El primer número antes de la barra inclinada es el blindaje del casco; el número después de la barra inclinada es el blindaje de la torreta. Si solo hay un número, el vehículo no tiene torreta.

Nombre del Vehículo Proporciona la designación del vehículo como M10, PzIII, M4A1, etc.

15.1 Encaramiento y Movimiento del Vehículo

Los vehículos se mueven de modo similar a los soldados de infantería, pero mucho más rápido. Hay varios tipos de terreno donde los vehículos no pueden entrar, y algunos edificios en los cuales los vehículos pueden entrar y convertirlos en escombros. La Carta de Efectos del Terreno tiene detalles completos.

Hay, sin embargo, diferencias significativas en el movimiento de los vehículos. Los vehículos deben moverse individualmente, y los vehículos activados simultáneamente no tienen que moverse a través de, o acabar el movimiento, en los mismo hexes. Los vehículos no pueden reptar (obviamente) o efectuar el Paso Ligero. Todos los vehículos pueden hacer el Movimiento de Asalto. Los vehículos siempre deben encarar un ángulo del hex (la esquina entre dos lados de un hexágono -ver los gráficos anteriores-). La flecha roja en la esquina sobre una ficha de vehículo indica el encaramiento del vehículo. Los vehículos se mueven hacia uno de los dos hexes que están a ambos lados de la espina a la cual señala la flecha roja. Los vehículos, sin embargo, pueden girar dentro de su hex. El coste es un punto de movimiento por ángulo de hex girado.

Los vehículos también pueden moverse marcha atrás, entrando en uno de los dos hexes situados en la trasera del vehículo. Tal movimiento cuesta dos veces la tarifa de movimiento normal.

Por ejemplo: Dar marcha atrás en un hex de terreno claro cuesta dos puntos de movimiento.

La torreta encara el ángulo del hex que indica el cañón. No cuesta ningún punto de movimiento para los vehículos con torreta el cambiar el encaramiento de su torreta. Hay, sin embargo, asociada una penalización en la Tabla de Fuego de Artillería (OFT). La torreta gira automáticamente para encarar el objetivo del atacante, salvo que el atacante decida girar el vehículo entero e incurrir en la penalización correspondiente en la OFT. No es necesario ningún marcador de torreta para señalar una torreta que encara el frente del vehículo. Los marcadores de torreta separados se utilizan para mostrar la orientación de la torreta cuando la torreta ha girado para encarar otra dirección distinta que el frente.

15.2 Movimiento de Asalto y los Vehículos



Salvo que se indique lo contrario, todos los vehículos pueden efectuar el Movimiento de Asalto. Los vehículos que usan el Movimiento de Asalto pueden gastar hasta la mitad de su concesión de movimiento (las fracciones

redondeadas hacia arriba) y todavía disparar las ametralladoras elegibles (restar 2 de su Potencia de fuego según las reglas del Movimiento de Asalto). Los vehículos que usan el Movimiento de Asalto también pueden disparar su arma principal, pero añadiendo dos (2) a la Tirada para Impactar, como se indica en la OFT. Los vehículos no pueden usar el Movimiento de Asalto para efectuar un arrasamiento (ver más adelante). Los vehículos pueden usar el Movimiento de Asalto para cargar o descargar a pasajeros, que ocupan el sitio del vehículo en movimiento, y luego disparar.

15.3 Arrasamientos

Los vehículos con ametralladoras u otro armamento principal pueden arrasar a la infantería (MMCs, SMCs, y Equipos de Arma) situados en Campo Abierto, Matorrales, Sembrados Bajos, Trigales, o Hierba Alta (no en el módulo *Heroes*).

Para hacer esto, el vehículo debe tener puntos de movimiento suficientes para entrar en el hex, y 4 MPs adicionales para arrasar. Después de que el vehículo entra en el hex, suma su HE Equivalente y la Potencia de fuego de la ametralladora (las ametralladoras con un "*" solo puede ser usada si el vehículo está abierto), añade 2, tira 1d6, y añade el Mando de cualquier Líder de Blindados presente. El defensor tira un dado y se compara esto con la tirada del atacante. Ya conoces el procedimiento.

Si la tirada modificada del atacante es menor que o igual a la tirada modificada del defensor, el arrasamiento no tiene ningún efecto.

Si la tirada modificada del atacante es mayor que la tirada modificada del defensor, cada una de las unidades de la defensa debe efectuar un Chequeo de Daño tirando 1d6 y añadiendo la diferencia entre la tirada modificada del atacante y la tirada modificada del defensor, y luego se consulta la Tabla de Fuego Directo (DFT). Si un Líder en Buen Estado está presente, los modificadores de Mando realmente se aplican, pero los Líderes deben hacer el chequeo para el daño ellos mismos primero.

Después de un intento de arrasamiento, cualquier MMC/Héroe en Buen Estado sobreviviente puede hacer un Asalto Cerrado contra el vehículo como se describe más adelante en la sección 17.1. Ignora cualquier referencia al movimiento en el hex del vehículo, puesto que los contraatacantes están ya allí. Los MMCs/Héroes con el deseo de hacer un Asalto Cerrado, sin embargo, todavía deben pasar un chequeo de moral antes del Asalto Cerrado.

Si el vehículo sobrevive al Asalto Cerrado, puede permanecer en el hex. Si tiene suficientes puntos de movimiento, puede seguir moviéndose - hasta puede efectuar posteriores arrasamientos si tiene

puntos de movimiento suficientes-. Si el vehículo decide permanecer en el hex, todas las unidades de infantería enemigas en el hex, excepto los Equipos de Arma Sacudidos, deben retirarse a un hex adyacente a elección del jugador dueño de las mismas. Los Equipos de Arma Sacudidos son eliminados. Si el Asalto Cerrado destruye el vehículo, no se requiere ninguna acción posterior de supervivencia de la infantería (tanto en Buen Estado como Sacudida) en el hex.

15.4 Tripulaciones de Vehículos y Líderes de Blindados



Cada vehículo tiene una Tripulación inherente. Si el vehículo es destruido (excepto por medio del Asalto Cerrado 17.1), la Tripulación debe hacer un Chequeo de Abandono del vehículo. Tira 1d6. Si el resultado es IMPAR, la Tripulación es eliminada con el vehículo. Si el número es PAR, coloca una Tripulación Sacudida en el hex del vehículo. Las Tripulaciones son automáticamente eliminadas en vehículos destruidos por el Asalto Cerrado.



Si un vehículo es Abandonado, coloca la Tripulación bajo el vehículo. La Tripulación hace inmediatamente un Chequeo de Moral. Las Tripulaciones que pasan el MC permanecen en Buen Estado; las que no lo hacen, resultan Sacudidas. En todos los casos, la Tripulación es colocada bajo un marcador de Movimiento. Los Líderes de Blindados que pertenecen a los vehículos destruidos o Abandonados son retirados del juego.



15.41 Líderes de Blindados



Los Líderes de Blindados son fichas de 5/8" con la imagen de un Líder de Blindado y su valor de mando.

Los tanques con un Líder de Blindados asumen la moral del Líder de Blindados, y restan el mando del Líder de la tirada de dados para Recuperar o cuando se hacen Chequeos de Daño. El valor de mando del Líder también puede ser restado de la tirada de dados para Impactar, y añadido a las tiradas de MG y ataques. De ser forzado a abandonar el tanque, el Líder es retirado del tablero. Ver también 11.8.

16.0 PASAJEROS

Los pasajeros, tanto si van dentro o fuera del vehículo, son colocados encima de la ficha del vehículo.

16.1 Pasajeros dentro de los vehículos



Los vehículos marcados con una "PO" pueden llevar hasta una Media-Escuadra, un Arma de Apoyo, y un SMC. Los que están marcados con "PPO" pueden llevar hasta una Escuadra (o su equivalente), dos Armas de Apoyo, y dos SMCs. En uno u otro caso, estos pasajeros, se considera que viajan dentro del vehículo. Los Equipos de Armas con un cañón o calibre de tubo mayor que 20 mm no pueden ser transportados salvo cuando se permite según la Regla Especial de un Escenario.



Nota del Diseñador: ¿Por qué no dejamos que los WTs viajen fuera encima de los vehículos? ¿No lo hicieron en la vida real? Sí que lo hicieron, pero raras veces cuando estaban al alcance de las armas cortas enemigas (p. ej. una batalla de *Lock'n Load* típica). Puesto que yo escribiría, y usted leería, muchas reglas que raras veces entrarían en juego. ¿Por qué molestarse en hacerlas?

16.1.1 Chequeos de Abandono del Vehículo

Si el vehículo es destruido (excepto por medio del Asalto Cerrado 17.1), los pasajeros realizan un Chequeo de Abandono del Vehículo tirando 1d6 para la supervivencia de cada ficha transportada. Con un resultado PAR, gira los MMCs y SMCS a su lado Sacudido y coloca en el hex una ficha de Vehículo Destruído (*wreck*). Márcalos con un marcador de Movimiento. Un resultado IMPAR elimina al MMC/SMC. Las Armas de Apoyo también sobreviven con un resultado PAR y son eliminadas con un resultado IMPAR, pero, obviamente, no pueden ser Sacudidas. Los pasajeros son eliminados automáticamente en vehículos destruidos por el Asalto Cerrado.

16.2 Pasajeros Encima de los Vehículos

Los vehículos marcados con un "PO" también pueden llevar hasta Media-Escuadra, un Arma de Apoyo, y un SMC. Igualmente, aquellos marcados con "PPO" pueden llevar hasta una Escuadra (o su equivalente), dos Armas de Apoyo, y dos SMCs. En este caso, sin embargo, se considera que los pasajeros van montados FUERA (encima de) el vehículo. Si el vehículo es disparado con fuego de artillería (no de ametralladoras), los pasajeros inmediatamente desembarcan, son marcadas con un marcador de

Movimiento, y deben pasar un Chequeo de moral para evitar ser Sacudidas. Si el vehículo es destruido, los pasajeros deben hacer una tirada de Abandono del vehículo como se ha explicado anteriormente.

Los pasajeros que montan en el exterior de un vehículo que es golpeado por la Artillería que no destruye el vehículo o causa su abandono, deben desembarcar inmediatamente. Son marcados con un marcador de Movimiento y deben pasar un Chequeo de moral para evitar ser Sacudidos. Los pasajeros que montan en el exterior de un vehículo pueden ser atacados con armas cortas como se describe en 17.2. El vehículo no necesita estar Abierto para eso.

Los pasajeros que montan en el exterior de un vehículo pueden atacar objetivos elegibles con su Potencia de fuego inherente (no con Armas de Apoyo). Resta uno (1) de la Potencia de fuego de la unidad si el vehículo no se ha movido, o resta dos (2) de la Potencia de fuego de la unidad si el vehículo se mueve o está marcado con un marcador de Movimiento o de Movimiento de Asalto. Las unidades pueden disparar en cualquier momento durante el movimiento de un vehículo. Las unidades que lo hacen son marcadas con un marcador de Disparado. Si las unidades en el exterior de un vehículo disparan antes de moverse el vehículo, el vehículo no puede ser activado para movimiento (o Movimiento de Asalto) hasta un impulso subsiguiente.

Por ejemplo: Una Escuadra 2-5-4 que monta en el exterior de un M4A1 en movimiento dispararía con 0 FP ($2-2 = 0$).

16.3 Pasajeros que Abandonan Vehículos

Los pasajeros que Abandonan vehículos desembarcan y hacen un Chequeo de Moral. El fracaso significa que la(s) unidad(es) resulta(n) Sacudida(s). Señala que desembarcan las unidades poniéndoles un marcador de Movimiento.

16.4 Montando y Desmontando

Esto gasta la mitad tanto de los Factores de Movimiento del vehículo como de la Escuadra para cargar (p. ej. subirse) o desmontarse de un vehículo. Las unidades solo pueden subirse si ellos comienzan la Fase de Operaciones en el mismo hex que el vehículo (incluyendo helicópteros) en el cual se suben. Pueden desmontarse (bajarse) en cualquier momento durante el impulso de la unidad que les lleva, mientras el vehículo todavía tenga al menos la mitad de sus MPs. Los pasajeros pueden ser disparados en el hex en el que se bajan del vehículo. Nota que cuando los vehículos hacen el Movimiento de Asalto, su movimiento parcial es consumido por el procedimiento de embarque y salida.

Las unidades que desembarcan pueden moverse separadamente de su portador.

Por ejemplo: Una Escuadra 1-6-4 podría bajarse de un StuG IIIG, y luego moverse a dos hexes sobre terreno despejado en el mismo impulso.

El StuG IIIG (Factor de Movimiento de 10) posteriormente podría gastar cinco puntos de movimiento para viajar en cualquier dirección. Esto es una excepción a la regla que declara que las unidades que se mueven desde el mismo hex en el mismo impulso deben moverse juntas. Un marcador de Movimiento es colocado encima de la infantería en el momento del desembarco. La infantería termina su movimiento, y luego el vehículo puede seguir su movimiento.

Las unidades capaces de hacer el Movimiento de Asalto pueden usar el Movimiento de Asalto para bajarse y posteriormente disparar, pero si lo hacen así no pueden abandonar el hex en el que desembarcaron hasta el turno siguiente.

La infantería puede bajarse desde vehículos Sacudidos, pero el vehículo Sacudido no puede moverse en el turno en el que la infantería desembarca.

17.0 INFANTERÍA Y ARTILLERÍA CONTRA VEHÍCULOS

La infantería no está indefensa para la lucha contra vehículos blindados. Desde el final de la Primera Guerra Mundial, han llevado una variedad de armas portátiles antitanques. Aún hasta sin estas armas, la infantería puede eliminar con eficacia vehículos blindados.

17.1 Asalto Cerrado

Un MMC/Héroe puede hacer un Asalto Cerrado contra un vehículo enemigo moviéndose al hex del vehículo. No puede haber ninguna unidad enemiga en Buen Estado, MMCs, Héroes, Consejeros o Líderes/Exploradores que llevan LMGs, Mochilas con Cargas, o lanzallamas presentes en el hex del vehículo objetivo. Los pasajeros dentro de un vehículo no impiden el Asalto Cerrado, pero los pasajeros en Buen Estado montados en el exterior del vehículo si lo hacen.

Antes de la entrada en el hex del vehículo, el MMCs/Héroe, y cualquier Líder que acompañe, debe pasar un Chequeo de Moral de preasalto. Se restan dos (2) de la tirada de dados si las unidades entran en el hex del vehículo vía hex con un Modificador de Objetivo positivo.

Por ejemplo: Unidades que salen de 1515 para asaltar un vehículo en 1514 restarían 2

de su tirada de dados para el Chequeo de Moral de preasalto.

El Líder Chequea primero y, si él pasa, puede usar su Mando para asistir a otros MMCs (no Héroes) a hacer el Chequeo de Moral. Las unidades que fallan el chequeo permanecen en el hex que ocuparon antes del chequeo. Si estas unidades estaban en movimiento, pon un marcador de Movimiento sobre ellas. Si no, pon un marcador de *Ops. Complete* sobre ellas. No resultan Sacudidas; simplemente no participan en la carga.

Después, mueve los MMCs/Héroes asaltantes al hex del vehículo. Ahora, cada MMC/Héroe individualmente asalta al tanque. El MMC/Héroe atacante tira 1d6, añadiendo su Potencia de fuego inherente, el modificador de Mando de cualquier Líder que le acompañe, y el HE equivalente de UNA cualquiera de las armas antitanque que se tenga disponible (el Bazooka, etc.) o Mochila con Cargas. El Líder solo puede asistir al asalto de UNA Escuadra. El vehículo defensor tira 1d6 y añade el factor de blindaje MÁS BAJO en la ficha del vehículo (por lo general el casco trasero). Si la tirada atacante es mayor que la tirada del vehículo, el vehículo resulta destruido. Coloca un marcador de vehículo destruido en el hex.

Por ejemplo: Una Escuadra de la Wehrmacht 1-6-4 equipada con un Panzerfaust (PzF30) asaltando a un M4A1 añadiría 2 (1 FP + 1 del HE equivalente del Panzerfaust) a su tirada de dados. El dueño del tanque también añadiría 2 a su tirada de dados (el factor de blindaje del casco trasero del tanque). Si la tirada Alemana modificada es mayor que la tirada modificada del Americano, el tanque es destruido. Repite este proceso para cada MMC o Héroe atacante, pero recuerda que el Líder solo puede asistir a UN MMC atacante, a no ser que, desde luego, haya más de un Líder en el montón apilado.

Si el vehículo es destruido, su tripulación y los pasajeros también son eliminados, los MMCs/Héroes atacantes permanecen en el hex del vehículo, y cualquier unidad Sacudida enemiga, Líderes o Consejeros que no llevan una LMG (M-60, RPD, etc.), Francotiradores, Capellanes, y Médicos son eliminados (en otras palabras, cualquier pasajero que podría haber sobrevivido al abandonar el vehículo). Si el vehículo no es destruido, los MMCs/Héroes atacantes son devueltos al hex desde el cual iniciaron el asalto y son marcados con un marcador de Movimiento.

17.2 Armas portátiles contra Vehículos Blindados

Las armas portátiles son las armas que no tienen números para Impactar al dorso de sus fichas y

no usan la Tabla de Fuego de Artillería. Los ejemplos son ametralladoras, lanzallamas, mochilas con cargas (sí, esta no es un arma portátil, pero cuando se usa en este contexto es agrupada con ellas) y la Potencia de fuego inherente de una Escuadra. Estas unidades pueden atacar vehículos sin blindaje, vehículos Abiertos blindados, incluyendo vehículos abiertos por arriba como el americano M-10 y TODOS los helicópteros (no en el módulo Héroes) con su Potencia de fuego inherente.

Vehículos blindados son los vehículos que tienen factores de blindaje impresos sobre sus fichas. Por contraste, los vehículos sin blindaje tienen un asterisco en el lugar de los factores de blindaje.

Los disparos de armas portátiles sobre un hex que contiene tanto vehículos como unidades que son vehículos deben dirigirse contra un vehículo objetivo específico o contra todos los objetivos no automóviles en el hex. Los pasajeros son considerados como parte del vehículo en el que ellos montan.

La resolución del combate es casi idéntica a lo que se ha dicho bajo Fuego de Combate. Las unidades atacantes deben encontrarse bajo las exigencias de alcance y Línea de Visión. La Potencia de Fuego de las unidades atacantes es sumada y añadidas a 1d6. La Potencia de fuego del atacante es modificada según los modificadores a los dados indicados en la DFT. El vehículo objetivo tira 1d6. El vehículo añade el Modificador de Objetivo del terreno en su hex y el factor de blindaje MÁS BAJO anotado en la ficha del vehículo (por lo general el casco trasero) a su tirada del dado. Si el resultado modificado del atacante es menor que o igual a la tirada modificada del defensor, el disparo no tiene ningún efecto.

Si el resultado modificado del atacante es mayor que la tirada modificada del defensor, el vehículo objetivo y todos los pasajeros que están encima del vehículo deben hacer un Chequeo de Daño. Si el vehículo está cerrado (*buttoned*), solo los pasajeros en el exterior comprueban la moral. Tira 1d6, añade la diferencia entre el resultado modificado del atacante y la tirada modificada del defensor, y consulta la Tabla de Fuego Directo (DFT). Si un Líder de Blindados en Buen Estado está presente, emplea su moral en vez de la moral del vehículo objetivo. Los Líderes de Infantería que son pasajeros pueden restar su modificador de Mando de los Chequeos de Daño de los pasajeros, pero deben pasar su propio Chequeo de Daño primero.

Los pasajeros sacudidos deben desembarcar inmediatamente, los pasajeros que no están sacudidos pueden decidir desembarcar con ellos. Coloca un marcador de Movimiento sobre las unidades desembarcadas.

17.3 Armas portátiles contra Vehículos sin blindaje

Los vehículos sin blindaje tienen un asterisco en lugar de los factores de blindaje. Con dos excepciones, el procedimiento para atacar vehículos sin blindaje es idéntico al usado para atacar vehículos blindados. Excepción primera: Las armas portátiles siempre pueden disparar contra vehículos sin blindaje. Los vehículos no necesitan estar Abiertos. Excepción segunda: Los resultados en la DFT incluyen resultados de "Destruído".

La Potencia de fuego de las unidades atacantes es sumada y añadida a 1d6. La Potencia de fuego del atacante es modificada según los modificadores a los dados indicados en la DFT. El vehículo objetivo tira 1d6 y añade el Modificador de Objetivo del terreno en su hex. Si el resultado modificado del atacante es menor que o igual a la tirada modificada del defensor, el disparo no tiene ningún efecto.

Si el resultado modificado del atacante es mayor que la tirada modificada del defensor, el vehículo objetivo debe hacer un Chequeo de Daño tirando un dado (1d6), añadiendo la diferencia entre el resultado modificado del atacante y la tirada modificada del defensor, y se consulta la Tabla de Fuego Directo (DFT). Si un Líder de Blindados en Buen Estado está presente, se emplea su moral en vez de la moral del vehículo objetivo. Los pasajeros que están subidos encima del vehículo realizan Chequeos de Daño como se ha descrito en 17.2.

En algunos casos, uno de los encaramientos del vehículo (por lo general la trasera) puede estar sin blindaje, pero los demás están blindados. En este caso, usa el procedimiento apropiado al encaramiento hacia el que el disparo es trazado. En otras palabras, si dispara la infantería a través del encaramiento sin blindaje, usa la sección de las reglas de las Armas portátiles contra Vehículos sin Blindaje. Si dispara la infantería a través del encaramiento blindado, usa la sección de las reglas de las Armas portátiles contra Vehículos Blindados.

17.4 Morteros y Artillería contra Vehículos Blindados y Helicópteros

Morteros en el tablero y fuera del tablero usan fuego indirecto (18.0) que afecta a vehículos y helicópteros inmóviles en el aire (no en el módulo Héroes) (19.1) lo mismo que el fuego de armas portátiles. Los vehículos blindados abiertos comparan su factor de blindaje más bajo y el Modificador de Objetivo de terreno más 1d6 al HE equivalente del atacante más 1d6. Un vehículo con un encaramiento sin blindaje es atacado como si fuera todo él sin blindaje. Los vehículos

Cerrados (*Buttoned*) blindados no son afectados por el fuego de artillería y morteros.

18.0 FUEGO INDIRECTO

A diferencia del fuego directo de la artillería, descrito anteriormente, las armas de fuego indirecto pueden o no ver a su objetivo, y además lanzan sus obuses a través de una trayectoria parecida a un arco.

Lock'n Load incluye armas de fuego indirecto tanto en el tablero como fuera del tablero. Las fichas en el tablero representan armas en el tablero, como morteros ligeros. Las armas fuera del tablero son cualquier mortero de calibre más grande que los cañones de campaña. Tanto los morteros en el tablero como los de fuera del tablero usan el disparo indirecto y pueden disparar a objetivos de helicópteros inmóviles en el aire (no en el módulo Héroes).

18.1 Morteros en el Tablero



Los morteros no pueden disparar desde hexes de Edificios, Alta Selva o Bosque. Los morteros en el Tablero pueden disparar directamente a los objetivos usando las reglas

descritas en 5.0 contra hexes descubiertos dentro de su alcance y LOS. Solamente tira 2D6, escoge el de resultado más alto de los dos, añádelo a la Potencia de fuego del mortero, y resuelve el ataque normalmente (todos los modificadores de la DFT aplican).



También pueden disparar indirectamente a objetivos hacia los cuales un Líder/Consejero/Explorador amigo en Buen Estado, tenga una Línea de Visión. El Líder/Consejero/Explorador puede pedir el fuego de Mortero en el Tablero contra

un hex que haya descubierto durante el impulso actual. Cuando hace eso, no es marcado con *Ops. Complete* hasta después de que pida el fuego de mortero. Los líderes, sin embargo, no pueden pedir el fuego de Mortero en el Tablero y añadir su mando a un ataque de fuego directo en el mismo turno.

Cuando un Líder/Consejero/Explorador pide fuego de mortero, el mortero que dispara no necesita tener una Línea de Visión hasta el hex objetivo, pero debe estar dentro de su alcance. Simplemente declara el hex objetivo, marca al Líder/Consejero/Explorador que pidió el fuego de mortero con un marcador de *Ops Complete*, y tira 2d6. Escoge el dado más alto de la tirada, añádelo a la Potencia de fuego del mortero, y resuelve el ataque normalmente. El mando no afecta a la FP del mortero que dispara con fuego indirecto, tampoco lo reduce el terreno reductor,



pero los otros modificadores de la DFT (incluyendo el TM del hex objetivo) se aplican normalmente. El marcador FFE permanece en el tablero hasta la Fase de Admón. y ataca a cualquier unidad que entra en su hex. Los morteros no pueden efectuar el Disparo de Oportunidad.

18.2 Artillería Fuera del Tablero



La disponibilidad de la Artillería Fuera del Tablero se indica en la carta de escenario o dentro de los párrafos de eventos. Para pedir la Artillería Fuera del Tablero, un Líder/Consejero/Explorador amigo usa un impulso para colocar un marcador de Ronda de Descubrimiento sobre cualquier hex dentro de su Línea de Visión. El hex no necesita estar descubierto. La LOS del Líder/Consejero/Explorador hasta el hex es bloqueada si pasa a través de MÁS de dos hexes de Terreno Reductor o por las siluetas de Terreno Reductor dentro de dos hexes despejados. Después de la colocación del marcador, tira ambos dados, pero no se suman juntos. Añade el número de hexes de Terreno Reductor por los que la LOS del Líder/Consejero/Explorador atraviesa al dado blanco restando el mando del Líder, y divide el resultado total del dado blanco modificado (el dado blanco + el número de hexes de terreno reductor - el mando) por dos (las fracciones redondeadas hacia abajo). Este resultado indica cuan lejos impacta la ronda de descubrimiento desde el hex deseado. El dado coloreado indica la dirección de desvío de la ronda. Uno es el norte, dos es el nordeste, etc. Coloca el marcador de Ronda de Descubrimiento en el hex indicado por los dados. Si este hex no está en la LOS del Líder/Consejero/Explorador, quita el marcador de Descubrimiento y coloca un marcador de *Ops Complete* sobre el Líder/Consejero/Explorador.



En caso contrario, el Líder/Consejero/Explorador puede mover el marcador un hex en cualquier dirección que esté dentro de su LOS o abortar la misión de fuego. Si el Líder/Consejero/Explorador decide seguir con la misión de fuego, mueve el marcador de Ronda de Descubrimiento en la dirección deseada y luego lo sustituye por el marcador de Fuego con Efecto (FFE). El marcador FFE inmediatamente ataca a todas las unidades en el hex del impacto Y A LOS SEIS HEXES ADYACENTES con la Potencia de fuego indicada en la carta de escenario o el párrafo de evento. El mando no afecta a la Potencia de fuego, pero los otros modificadores de la DFT (incluyendo la TM del hex objetivo) se aplican normalmente. El marcador FFE se queda en el tablero hasta la Fase de Admón. y ataca a cualquier unidad que entra en su hex o en cualquiera de los seis hexes adyacente. Si una unidad atacada anteriormente se mueve de nuevo al hex

FFE, es atacada otra vez. Nota que todo esto ocurre en UN impulso.

Si el Líder/Consejero/Explorador decide abortar la misión, quita el marcador de Ronda de Descubrimiento. El impulso del Líder/Consejero o Explorador acaba. Solo el Líder/Consejero/Explorador puede pedir el fuego indirecto. Los líderes no pueden pedir la Artillería Fuera del Tablero y añadir su mando a un ataque de fuego directo en el mismo turno.

18.3 Limitaciones de Misión de Fuego Fuera del Tablero

Salvo que se indique lo contrario en las reglas especiales de un escenario, las misiones de fuego fuera del tablero se piden secuencialmente. En otras palabras, si un jugador recibe dos misiones de fuego en un escenario, no puede pedir las simultáneamente -incluso si tiene dos Líderes/Consejeros/Exploradores-. Una misión de fuego debe ser resuelta antes de la colocación de la Ronda de Descubrimiento para la siguiente. Si, sin embargo, dos formaciones diferentes reciben ambas misiones de fuego fuera del tablero (por ejemplo, las compañías A y B del mismo batallón) entonces pueden pedir simultáneamente sus misiones de fuego.

Los líderes no pueden añadir su Mando para ataques de fuego de combate (5.01) en el mismo impulso en el cual ellos dirigen el fuego de la artillería fuera del tablero.

19.0 HELICÓPTEROS

Los helicópteros fueron usados como eficaces armas de guerra por primera vez en Vietnam y no están incluidos en *Lock'n Load*: módulo de *Band of Heroes*. Sin embargo, con el propósito de suministrar la Versión 2 completa de las reglas, y evitar trocear las reglas, los hemos incluido aquí.



19.1 Modos de los helicópteros

Los helicópteros de *Lock'n Load* o Vuelan o están inmóviles en el aire. En vuelo significa el movimiento a través del terreno a baja altura,

justo encima de los árboles; el estar inmóvil en el aire significa que el helicóptero está casi inmóvil, suspendido justamente encima del rasgo más alto del terreno en el hex. En vuelo es el modo del helicóptero por defecto.

Los helicópteros en el modo de Vuelo tienen el movimiento ilimitado. Aquellos en el modo de Inmovilidad no pueden dejar su hex actual. Los helicópteros pueden cambiar de modo UNA VEZ en cualquier momento durante su impulso. Solo un helicóptero puede ocupar un hex, aunque un helicóptero pueda ocupar un hex con un helicóptero destruido. Un Helicóptero puede moverse hacia un hex que contiene unidades enemigas; esto no produce una Melee, y si los combatientes intercambian disparos, son considerados adyacentes.

19.2 Costos del Movimiento de los helicópteros

Los helicópteros gastan un punto de movimiento por cada hex en el que entran. El cambio de modos (de Vuelo a Inmovilidad en el aire, y viceversa) también cuesta un punto de movimiento. Esto es algo a tener en cuenta para saber cuando dirigir Fuego de Oportunidad contra los helicópteros (*choppers*).

19.3 Helicópteros. Terreno, y Descubrimiento

Importante: Los helicópteros siempre son Descubiertos.

En términos del juego, los helicópteros siempre se considera que están a un nivel por encima del terreno más alto en su hex.

Por ejemplo: Un helicóptero Inmóvil en terreno despejado sobre una colina de nivel uno, sería considerado en el nivel dos. Un helicóptero que se cierne sobre un hex de Alta Selva en un hex de nivel uno de colina estaría en el nivel 4.

Todas las demás reglas de LOS se aplican normalmente.

Los helicópteros pueden intentar Descubrir unidades enemigas y todavía moverse y disparar en su impulso (p. ej. la tentativa de Descubrir no coloca un marcador de *Ops Complete* sobre el helicóptero). Recuerde, no obstante, un lado puede intentar Descubrir solo una vez por impulso (ver la sección 10.1 para más detalles sobre el Descubrimiento.). Los Helicópteros en vuelo no pueden Descubrir unidades enemigas, incluso hasta las unidades en el mismo hex o adyacentes. Primero deben cambiarse al modo de Inmovilidad, pero los Helicópteros Inmóviles Descubren unidades sin penalización.

19.4 Pasajeros

Los helicópteros son marcados con una "P" o una "PP" para indicar la capacidad de pasajeros, igual que los vehículos. Se supone que las escuadras viajan siempre dentro del helicóptero. Si el helicóptero es destruido, los pasajeros deben hacer una tirada de Abandono, como se ha descrito antes en 16.1.1.

Un helicóptero debe mantenerse inmóvil en el cielo para desembarcar o embarcar a los pasajeros, y solo puede desembarcar/embarcar pasajeros en terreno Despejado, Maleza, o Hierba Alta. Para embarcar a los pasajeros, los Helicópteros deben comenzar su impulso en el hex de la unidad que embarca.

El coste de Carga/descarga de pasajeros es la mitad de su concesión de movimiento (las fracciones redondeadas hacia abajo). Ya que los helicópteros tienen una concesión de movimiento infinita, a ellos no les cuesta nada. Los pasajeros que descargan inmediatamente son marcados con un marcador de Movimiento, y pueden ser objeto de disparos en el hex en el que ellos desembarcan.

19.5 Helicópteros en Combate

Los helicópteros siempre son Descubiertos. Los Helicópteros Volando (p. ej. en el modo de Vuelo) no pueden ser apuntados por las armas no dirigidas que usan la Tabla de Fuego de la Artillería. Las Armas Antiaéreas Dirigidas, que son conocidas por la abreviatura AAG sobre su ficha, pueden disparar a helicópteros en vuelo. Las armas no dirigidas que usan la Tabla de Fuego de la Artillería pueden disparar a Helicópteros inmóviles en el cielo. Los modificadores normales de Objetivo Reductor se aplican, pero los helicópteros no reciben ningún Modificador de Objetivo por el hex que ocupan.

19.5.1 Artillería Contra Helicópteros

Si la artillería que usa la OFT impacta en el helicóptero, comparar el valor de penetración de la artillería que dispara en el alcance apropiado contra el grosor de blindaje del pájaro. Si el valor de penetración excede el grosor de blindaje, el chopper (helicóptero) es destruido. Los helicópteros destruidos se estrellan. Tira 2d6 para determinar la dirección hacia la que el chopper fue cuando se estrelló. El dado coloreado se usa solo para determinar la dirección. Un resultado de uno es el norte, dos es el nordeste, etc. Tira el dado blanco y divide por la mitad el resultado (las fracciones redondeadas hacia arriba). Esto es el número de hexes desde el hex en el cual fue alcanzado hasta el hex en el que el pájaro se estrelló.



Coloca el marcador de Destruído en este hex. Todas las unidades presentes en tierra en el hex en el que se estrella son atacadas por un ataque de Potencia de fuego 4. Este ataque se resuelve usando una tirada opuesta como se ha descrito en la sección 5.0. Los pasajeros en el aparato que se estrella deben hacer una Tirada de Abandono, como se ha descrito antes en la sección sobre vehículos (ver 16.1.1).

Si el valor de penetración de la artillería que impacta en el chopper es IGUAL al grosor de blindaje, el objetivo resulta Dañado. Los helicópteros dañados deben salir inmediatamente del tablero. No pueden descargar pasajeros o disparar.

Si el valor de penetración de la artillería que impacta en el chopper es menor que el grosor de blindaje, no hay ningún efecto.

19.5.2 Armas portátiles contra Helicópteros

Las armas portátiles pueden disparar contra los helicópteros usando el procedimiento explicado en Armas portátiles contra Vehículos Blindados (17.2) y enumerado debajo. Los helicópteros no están ni "Abiertos" ni "Cerrados" (Buttoned). Siempre pueden ser atacados por armas portátiles elegibles.

Las Armas portátiles, pero no la artillería o armas de fuego indirecto, tienen su alcance dividido por la mitad cuando atacan a helicópteros (las fracciones redondeadas hacia abajo).

Por ejemplo: Una Escuadra 2-5-4 NVA tendría un alcance de 2 ($5/2 = 2.5$, redondeado hacia abajo a 2) atacando a Helicópteros, un RPD tendría un alcance de 4. A la inversa un RPG-2, que usa la OFT contra objetivos enemigos, todavía tendría un alcance máximo de 6 contra los helicópteros.

Las unidades atacantes deben cumplir las exigencias de alcance y Línea de Visión. Los helicópteros SIEMPRE son Descubiertos. La Potencia de fuego de las unidades atacantes se suma y se añade a 1d6. La Potencia de fuego del atacante es modificada como se indica en los Modificadores al dado de la DFT. Recuerda, los helicópteros no reciben ningún Modificador de Objetivo por el terreno que ocupan. El helicóptero apuntado tira 1d6 y añade su factor de blindaje a su tirada de dado. Si el dado modificado del atacante es menor que o igual al dado modificado del helicóptero, el disparo no tiene ningún efecto.

Si el dado modificado del atacante es mayor que el dado modificado del helicóptero, el helicóptero debe hacer un Chequeo de Daño tirando 1d6, añadiendo la diferencia entre el dado modificado

del atacante y el dado modificado del defensor, y luego se consulta la Tabla de Fuego Directo (DFT).

19.6 Movimiento y Fuego de los Helicópteros

Los helicópteros pueden mover y disparar sin restricciones durante su impulso.

Por ejemplo: Un helicóptero puede volar a través del tablero, disparar sus cohetes (incorporando la penalización de +2 de la OFT por disparar en el modo de Vuelo), y luego volar hacia otra parte que se desee.

Un helicóptero también podría volar a través del tablero, entrar en modo de Inmovilizado en el aire, disparar su ametralladora a un enemigo cercano, y luego descargar a pasajeros. Después de que es marcado con un marcador de Disparado, un helicóptero no puede disparar otra vez en aquel turno. Un helicóptero debe disparar todas sus armas en el mismo impulso.

Marca los helicópteros que se mueven a un nuevo hex, cambian el modo o descargan a pasajeros, con el marcador de *Operaciones Completadas*. Coloca un marcador de Disparado sobre aquellos que han disparado, sustituyendo el marcador de *Operaciones Completadas*, si aplica.

19.7 Helicópteros y Fuego de Oportunidad

Los helicópteros pueden usar el Fuego de Oportunidad como las otras unidades. Los helicópteros marcados con un marcador de *Ops Complete* disparan sus ametralladoras a la 1/2 de su Potencia de fuego (además de cualquier otro modificador aplicable). Los Helicópteros marcados con *Ops Complete* que disparan a la artillería añaden "2" a su tirada de dados para Impactar.

20.0 COMBATE NOCTURNO

La puesta del sol nunca ha señalado el final del combate. Los adversarios maniobran; estalla un breve pero brutal enfrentamiento; los hombres mueren.

Durante los escenarios nocturnos, las unidades solo pueden intentar Descubrir a unidades adyacentes; Las unidades que se mueven o usan el Movimiento de Asalto no son automáticamente Descubiertas. Durante los escenarios nocturnos, las unidades son Descubiertas cuando/si:

Unidades moviéndose (no Reptando o con Movimiento Cauteloso) o marcadas con un marcador de Movimiento o de Movimiento de Asalto en terreno despejado dentro de dos hexes de la unidad que mira.

Unidades en terreno despejado, independientemente de su estado, adyacentes a la unidad que mira.

Unidades moviéndose (no Reptando o con Movimiento Cauteloso) o marcadas con un marcador de Movimiento o de Movimiento de Asalto en terreno Reductor/Obstructor que está adyacente a la unidad que mira.

Unidades dentro de la Línea de Visión de una unidad enemiga que dispara, independientemente de la distancia de la unidad que intenta Descubrir.

Unidades contra las cuales se ha hecho un intento acertado de Descubrir. Nota: No puedes intentar descubrir a una unidad de noche a no ser que esté adyacente a la unidad que intenta Descubrir.

20.01 Fuego Directo y Ataques de la Artillería Durante los Escenarios Nocturnos

Resta 2 del disparo (usando la DFT) a no ser que el objetivo esté adyacente al atacante. Esto es por ataque, no por unidad. Y sí, esto significa que hay una oscilación de 4 FP para la adyacencia en escenarios nocturnos (p. ej. las unidades no sufren más la penalización del fuego nocturno, y consiguen la bonificación de adyacencia). Las unidades que usan la OFT (p. ej. la artillería) añaden 2 a la tirada de dados para Impactar -a no ser que el objetivo esté adyacente al atacante-. Las unidades usan la Melee normalmente durante los escenarios nocturnos.

20.1 Bengalas



Los líderes, Consejeros o Héroes que no están marcados con un marcador de Movimiento, Reptando, Disparado u *Ops Complete* pueden intentar disparar una bengala hacia cualquier hex dentro de tres hexes de su posición.

Selecciona un hex y tira 1d6. Si el resultado es igual a o menor que la capacidad de la bengala de su nacionalidad, modificada por el Mando del Líder, coloca un marcador de "Bengala" en el hex.

Capacidades de las Bengalas:

EE UU (era de Vietnam), Británicos, Argentina (era Falkland):	3
NVA, ANZAC (Vietnam), U.S., Alemania (2GM):	2
VC:	1
ARVN:	1

Independientemente de si tiene éxito, el Líder, el Consejero o el Héroe es marcado con el marcador de *Operaciones Completadas*.

Los marcadores de bengala iluminan a su hex y a seis hexes adyacentes como si fuera de día. Las unidades en estos hexes pueden ser Descubiertas y disparadas sin las penalizaciones para descubrir o disparar descritas en 20.0.

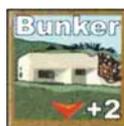
Los marcadores de bengala son retirados durante la siguiente fase Administrativa.

Los morteros en el tablero también pueden colocar bengalas. El Líder que pide el fuego declara que coloca una bengala y luego sigue el procedimiento de fuego indirecto en el tablero, colocando la bengala en lugar de atacar.

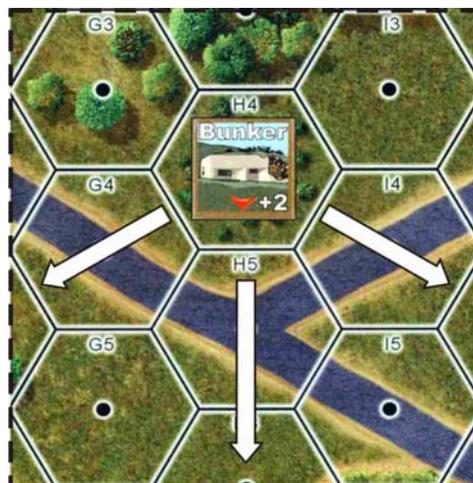
21.0 FORTIFICACIONES

Dándoles tiempo, los soldados siempre mejorarán sus posiciones. Después de todo, hasta un agujero superficial proporciona alguna protección. *Lock'n Load* refleja esto con una amplia gama de fortificaciones hechas por el hombre.

21.1 Búnkers



Los Búnkers proporcionan una excelente protección. Pero las unidades en un búnker solo pueden dirigir el fuego a lo largo de una línea de visión trazada por tres hexes en el frente del búnker. Una flecha roja indica el frente del búnker.



Las unidades en un hex de búnker pueden o estar dentro o fuera del búnker. Las unidades dentro del búnker son colocadas bajo el marcador del búnker; las que están fuera del búnker son colocados encima del marcador del búnker. Cuesta dos MPs el moverse desde fuera del búnker al interior del búnker o vice-versa.

Las unidades fuera de un búnker no pueden enfrentarse con unidades dentro del búnker en combate de Melee y viceversa. Ambas unidades deben estar o dentro o fuera del búnker para una Melee.

Las unidades fuera de un búnker pueden disparar a unidades dentro del búnker como si estuvieran en un hex adyacente. Las unidades dentro del búnker no pueden disparar sobre las unidades fuera del búnker.

Si una unidad está dentro de un búnker, el TM del búnker se añade al TM de su hex. Los Búnters tienen un TM de +2. Si un hex de búnker es Descubierta, todas las unidades - dentro o fuera del búnker- son descubiertas. Lamentablemente, esto es por motivos de simplificación. Los Búnters no pueden ser colocados en edificios o chozas.

21.2 Pozos de tirador



Las unidades en un hex con un marcador de Pozos de tirador (trincheras individuales) son consideradas atrincheradas. Salvo que sea limitado por alguna razón, las unidades atrincheradas tienen un campo de fuego sin restricción. El TM de la trinchera se añade al TM de su hex. Las trincheras tienen un TM de +1.

21.3 Alambrada



La alambrada se usa para impedir y canalizar el ataque del enemigo. Cuesta a la infantería cuatro puntos de movimiento entrar en un hex de alambrada. Esto es en total, NO ADEMÁS del otro terreno en el hex. De ahí que la alambrada colocada en hierba alta costaría 4 MPs, igual que una alambrada colocada sobre terreno despejado. El costo del movimiento de los vehículos para entrar en hexes de alambrada está listado en la TEC. Recuerda que las unidades siempre pueden usar todos sus puntos de movimiento para moverse a un hex.

21.4 Minas



Los marcadores de Minas atacan a las unidades enemigas que se mueven en su hex con la Potencia de fuego impresa sobre el marca-

dor (por lo general "1"). Pueden apilarse hasta dos marcadores de Minas en un hex.

Resuelve los ataques contra vehículos blindados usando el procedimiento de las Armas portátiles contra Vehículos delineado en 17.2. En otras palabras, la Potencia de fuego de las minas + 1d6 es comparada al valor del blindaje más bajo del vehículo +1d6. Los ataques de Minas contra vehículos sin blindaje o parcialmente sin blindaje usan el procedimiento delineado en 17.3. Se considera que las Minas atacan la parte sin blindaje del vehículo, Las unidades que abandonan o desembarcan de un vehículo en un hex con Minas son atacados por las minas. Las minas no afectan a los helicópteros.

Las minas no pueden ser colocadas en edificios. Las unidades amigas no son atacadas si entran en el hex, pero deben pagar un punto de movimiento adicional para entrar en el hex. Los objetivos de los ataques de Minas no reciben ningún Modificador de Objetivo por el terreno que ocupan (los ataques de Minas Claymore son una excepción).

21.5 Minas Claymore

Las minas Claymore no se incluyen en el módulo Héroe, las Claymore son direccionales, las minas se hacen detonar por control remoto y disparan una ráfaga de metralla parecida a una escopeta de perdigones que pueden ser mortales hasta 50 metros. El marcador de Claymore en *Lock'n Load* representa 2-4 de esas minas.

Las minas Claymore tienen dos modos: Transportada y desplegada. Las Claymore Transportadas no tienen ninguna Potencia de fuego; las Claymore Desplegadas tienen Potencia de fuego de "0" y un alcance de 1. Un MMC debe gastar su impulso para desplegar una Claymore, Dos SMCs elegibles también pueden gastar su impulso para desplegar una Claymore. Un hombre solo SMC, Médicos, y Capellanes no pueden desplegar una Claymore.

La Mina es desplegada en el hex de la Escuadra; una MMC amiga en Buen Estado, Líder, Héroe, Francotirador, o Consejero debe permanecer en el hex para activar la Claymore. Si una unidad enemiga se mueve dentro de su alcance, el jugador que posee la Claymore puede atacar a la unidad enemiga. Este ataque ocurre ANTES de cualquier Fuego de Oportunidad. Los modificadores por Movimiento y Objetivo se aplican. El fuego de la Claymore no se cuenta como el Fuego de Oportunidad o como un impulso para la activación de una unidad, y no hace que la unidad que dispara sea Descubierta. Después del ataque de Minas Claymore, son retiradas del tablero.

Las Claymore son consideradas Armas de Apoyo (1.6) para gastos de acarreo. De ahí que

una Escuadra pueda llevar dos, una Media-Escuadra/Tripulación puede llevar una, y un SMC puede llevar una, pero pierde dos puntos de movimiento al hacerlo.

Sólo una Claymore puede ser desplegada por hex. Si una unidad enemiga entra en un hex dentro del alcance de dos o más Claymore, las Claymore son hechas detonar secuencialmente. Si todas las unidades amigas salen del hex de despliegue de una Claymore (o son destruidas), la Claymore es removida.



EJEMPLO DE JUEGO: COMBATE BÁSICO DE LA INFANTERÍA

En esta minibatalla, tienes la posibilidad de aprender la mecánica del combate de infantería de *Lock'n Load's*. Sigue los pasos para practicar como Descubrir, calcular la Potencia de fuego, la resolución del daño, comprobar la moral, recuperación de tropas, Movimiento de Asalto, Melee y más. O, si ya le has cogido el tranquillo al sistema, trata de situar tus tropas como en el primer diagrama a la derecha, y ver si puedes alcanzar un resultado diferente.

Situación:

Los soldados US Aerotransportados y los paracaidistas alemanes, cada uno con fuerza de pelotón, acaban de comenzar un enfrentamiento. En el turno precedente, la unidad americana en F5 estuvo a punto de cruzar el camino cuando tuvo bajas desde E3. Es ahora la Fase de Recuperación del siguiente turno.



Fase de Recuperación:

Ambos lados sacan 5 en la tirada del dado para la iniciativa. Ya que el jugador alemán tuvo la iniciativa en el turno anterior, gana esta tirada. No hay ninguna unidad elegible para la recuperación en los dos lados, entonces el juego pasa a la Fase de Operaciones.

Fase de Operaciones:

Impulso alemán: El Capitán. Weiss intenta Descubrir el hex G4. Como G4 es terreno Reductor, Weiss debe sacar tres o menos con 1 d6. Su factor de Mando de 1 se resta de su tirada para Descubrir, por lo que entonces tiene que sacar cuatro o menos (ver 10.1). Weiss saca 5 y falla en su intento de Descubrir el hex. Un marcador de *Ops Complete* se coloca sobre Weiss. El jugador alemán pasa. Él podría en

cambio haber movido cualquier unidad elegible, o entablar combate en alguna otra parte del tablero de juego donde hubiera objetivos elegibles.

Impulso US:

El Capitán Medrow intenta Descubrir el hex de Weiss. "¿Dónde están esos Alemanes?!" No tiene ninguna bonificación de Mando, por lo que entonces debe sacar tres o menos. Medrow saca 1 y un marcador de Descubierta es colocado sobre el hex de Weiss. "Ach, esto va a doler", grita Weiss. Medrow tiene ahora *Ops Complete*, pero puede dirigir el fuego (o pedir el fuego de mortero en el tablero (18.1)) contra el hex Descubierta en este impulso. Activa a su hex y la Escuadra Sacudida adyacente en F5. Las escuadras en Buen Estado en su hex dispararán sobre el hex de Weiss, y la Escuadra Sacudida Reptará lentamente al Médico en F6. El jugador decide resolver el fuego de combate primero. Su primera Escuadra contribuye con su Potencia de fuego entera de 2, la Escuadra adicional con la mitad de su Potencia de fuego de 2, es decir 1, y la ametralladora M1919A4 con su Potencia de fuego entera de 2. Esto es porque el fuego de las escuadras adicionales de un hex deben dividir por la mitad su Potencia de fuego (las tropas de planeador americanas son una excepción), pero las ametralladoras siempre disparan con su FP plena. El total de la FP del ataque queda así $2+1+2 = 5$ FP. Medrow no tiene ninguna bonificación de Mando, y no se aplica ningún otro modificador, entonces el jugador US lanza 1 d6+5. El resultado del dado es 4, para un total de 9.

Los Alemanes reciben un Modificador de Objetivo de +1 por la Pequeña Arboleda, entonces el jugador alemán tira 1 d6+1. El resultado del dado es un 4 para un total de 5. El dado modificado del atacante excede al dado modificado del defensor, entonces se hace un Chequeo de Daño para cada unidad defensora en el hex de Weiss. La diferencia entre los dados modificados es de 4, entonces el jugador alemán debe tirar 1 d6+4 para cada unidad, empezando con el Líder, y comprobar los resultados en la Tabla de Fuego Directo (DFT). Weiss saca seis. $6+4 = 10$. Mirando la DFT en la columna de SMC en Buen Estado, vemos que un resultado del dado modificado mayor que su moral, pero no hasta dos veces su moral, causa el resultado de Sacudido. Weiss es girado a su lado Sacudido. La Media-Escuadra bajo Weiss saca cuatro. $4+4 = 8$, y puesto que el Líder está Sacudido, su bonificación de Mando no se aplica. La moral de la Media-Escuadra es de seis, la Media-Escuadra también resulta Sacudida.

El jugador US coloca un marcador Disparado sobre la pila de Medrow. Entonces termina su impulso con el Avance Reptando de su Media-Escuadra Sacudida en F5 a F6. No es el movimiento más brillante posible. Pero ¡eh!, esto es un ejemplo de juego, no un torneo. Ellos llevan a su herido bajo la cobertura del fuego del resto del pelotón. Un marcador de Reptando se coloca sobre aquella Media-Escuadra.

Impulso alemán:

El jugador alemán decide usar el Movimiento de Asalto para mover sus dos escuadras en F2 a F3, y poder disparar sobre el hex de Medrow. Como los hombres en el hex de Medrow han disparado, el hex ahora está Descubierta para el resto del turno de juego. Las escuadras de paracaidistas alemanes pueden efectuar el Movimiento de Asalto como lo indica el recuadro rojo alrededor de su factor de movimiento. Cuesta un punto de movimiento a la Escuadra de Paracaidistas Alemanes entrar en un hex de Sembrados Bajos, y pueden usar hasta la mitad de su concesión de movimiento impresa de 4 para el Movimiento de Asalto. Por lo que el movimiento es legal. Las escuadras de Paracaidistas Alemanes, juntos con su MG34, se mueven a F3 y se coloca un marcador de Movimiento de Asalto sobre la pila.

En este punto, si cualquier unidad americana fuera elegible para disparar y tuviera la LOS, podría efectuar el Fuego de Oportunidad sobre el hex F3 con un modificador de +1 por atacar a un objetivo móvil. Pero ya que no hay nadie elegible para el Fuego de Oportunidad, los Alemanes se disponen a realizar su Fuego de Asalto. Si lo deseara, el jugador alemán también podría permitir a una o ambas de las Escuadras disparar en un impulso posterior, o efectuar el Fuego de Oportunidad durante un impulso americano.

El Paracaidista 2-3-4 junto con la MG34 suma 4 de Potencia de Fuego, la Escuadra Paracaidista adicional suma 1.5 a la Potencia de Fuego, redondeando hasta 2 su Potencia de Fuego. Entonces la Potencia de fuego total es $2 + 2 + 2 = 6$. Como el Movimiento de Asalto de las Escuadras resta 2 de su Potencia de fuego, queda un total de 4 de Potencia de fuego. No está mal para 20 hombres y una MG34 que acaba de correr 50 metros a través de algunos Sembrados Bajos. Por lo tanto, el alemán tira 1d6 + 4. El resultado del dado es 5, lo que da un total de 9. Un marcador Disparado es colocado sobre el montón.

Las tropas americanas en la Pequeña Arboleda reciben un 1 de Modificador de Objetivo, por lo que tiran 1 d6+1. El resultado es un 2 para un total de 3. Mala suerte para los Americanos. Deben afrontar un DC6 -Chequeo de Daño (*Damage Check*) con un +6 de modificador por su desventaja-. El Líder tira primero y saca un 6 para un total de 12. Su moral es 6 por lo que este resultado es dos veces su moral. Cruzando ese hecho en la DFT, vemos que Medrow resulta herido. Se coloca un marcador de Herido sobre él, que reduce su Mando y moral por 1, y se gira a su lado Sacudido. La siguiente Escuadra, que posee la M1919A4 Cal .30, tira el dado y saca también 6, para un total de 12. Su moral es seis, entonces miramos en la columna para MMC en Buen Estado en el doble o más que su moral. El resultado es Bajos. Se retira

la ficha de Escuadra y se sustituye por una Media-Escuadra Sacudida. La Escuadra final saca en el dado 1, que totaliza a 7. Es girada a su lado Sacudido.

¡Las cosas van muy mal para los Americanos, pero espera un momento! La última tirada para el Chequeo de Daño ha sido 1, antes de la modificación. Esto significa que pueden tirar para la creación de un Héroe. La Escuadra tiene éxito sacando en el dado un número PAR y una ficha de Héroe se crea en ese hex. Se saca una carta de habilidad al azar y es colocado en el hex con los demás. El Héroe asume el estado de activación del MMC que lo engendró (11.2), por lo que es colocado bajo un marcador de Disparado.

Impulso US:

Ambos lados ahora Pasan hasta el final de la Fase de Ops.

Fase Administrativa

El diagrama a la derecha muestra el tablero al final de la Fase Administrativa. Los marcadores innecesarios, como el de Movimiento, Movimiento de Asalto, Reptando, Disparado, Descubierta y Ops Completadas ahora han sido quitados. Los marcadores de heridas no son quitados. La ficha de turno es avanzada y comienza una nueva Fase de Recuperación.



Fase de Recuperación

El jugador US gana la tirada de la iniciativa y comienza recuperando tropas elegibles. Al principio él trata de recuperar a Medrow. Como Medrow está herido, reduce su moral Sacudida de 6 a 5. Ya que ocupa el terreno con un Modificador de Objetivo positivo, se resta 2 de su tirada de dados de recuperación, así que necesita sacar un 7 o menos para poder recuperar (3.0) al yanqui. Saca en los dados furgones (es decir, 12) y falla. Normalmente, las Escuadras en su hex por lo tanto no serían elegibles para recuperarse, y los Alemanes fácilmente invadirían a las tropas Sacudidas, echarían a los Aerotransportados fuera de Carentan, a los Americanos de la costa Normanda, ganarían la II Guerra Mundial, y yo tendría que escribir esto en alemán. Pero las unidades pueden intentar recuperarse si están en el mismo hex que un Héroe. La Media-Escuadra Sacudida tiene una moral de 5, y el Modificador de Objetivo positivo, entonces él pasa con un 7 o menos. Saca en los dados un 6 y pasa. La Escuadra Sacudida en el fondo del montón también pasa con un resultado de 3. Las cosas empiezan a mejorar para el rojo, blanco, y azul.

El Médico debe pasar un Chequeo de Moral para curar a la Media-Escuadra que tiene encima en su hex y girarla a su lado de Buen Estado. Saca un resultado de 4 con 2d6, y pasa. Él está en terreno sin un Modificador de Objetivo positivo, por lo que tuvo que tirar contra su moral completa de 6. Todos excepto Medrow han sido recuperados.

Ahora el jugador alemán recupera a sus hombres. Recuerda que los Líderes son siempre elegibles para intentar la autorecuperación. En E3, Weiss tiene una moral Sacudida de 6. Ya que él está en terreno con un Modificador de Objetivo positivo, recibe un modificador de 2 a su favor. Tiene que sacar en 2d6 8 o menos para pasar. Weiss saca en los dados 3 y se recupera. Su ficha se gira a su lado de Buen Estado. La Media-Escuadra Sacudida en el mismo hex ahora también puede intentar recuperarse porque hay un Líder en Buen Estado en el hex. La Escuadra tiene un factor de moral de 6, más 2 por el terreno, y más 1 por el Mando de Weiss. Necesita un resultado de 9 o menos. Saca en los dados exactamente 9, y pasa.

Fase de Operaciones

Impulso US:

Las unidades deben ser Descubiertas otra vez para ser objetivos elegibles para el fuego directo en el nuevo turno de juego. La Escuadra USA en G4 intenta Descubrir el hex F3. El hex objetivo está en terreno

Reductor, entonces tiene que sacar 3 o menos con 1d6. Saca 4 y falla en su intento de Descubrir. Se coloca encima la ficha de *Ops Complete*. Aturdido, el jugador US decide pasar el resto de su impulso, y piensa en el consuelo de un frigorífico cercano y su reserva de bebidas frías.

Impulso alemán:

Weiss decide disparar contra el hex F6, el hex con la Media-Escuadra y el Médico. La Media-Escuadra en el hex de Weiss maneja una MG34. Según la Tabla de Acarreo y Uso de Armas de Apoyo, una Media-Escuadra puede manejar una SW, pero sacrifica su FP inherente (ver 1.6). Hay también un hex de terreno Reductor que interviene en F5, por lo tanto, disparan con 2 FP (MG34), -1 (interviene el terreno reductor), +1 (el Mando de Weiss) para un total de 1d6 +2. Sacan en el dado 4, lo que da un total de 6.

El jugador US se defiende con 1 d6, ya que el terreno Claro no da un Modificador de Objetivo positivo. Saca un 3, que son 3 menos que el total alemán de 6, por lo que debe afrontar un DC3 (Chequeo de Daño con +3 de modificador).

El Médico saca un 4 con 1 d6, para un total de 7. Resulta Sacudido. Tendrá que estar en el hex de un Líder en Buen Estado o de un Héroe antes de que sea capaz de recuperarse. La Media-Escuadra saca un resultado de 1 para un total de 4. Pasa el Chequeo. Se tira para comprobar si se crea un Héroe y el resultado es un 5 que, al ser impar, falla en generar a un Héroe. Los Americanos reservan la acción a su M-1 Semiautomática y esperan su impulso.

Se coloca ahora un marcador de Disparado en el hex de Weiss, y el hex es Descubierta. El Héroe US y su hex se activan para disparar contra el hex de Weiss. Este es tiempo de restitución. Lamentablemente para los Americanos la Escuadra completa en este hex antes trató de Descubrir a un hex de diferente objetivo, por lo que está en *Ops Complete* y no puede participar en este ataque (podría disparar Fuego de Oportunidad contra unidades enemigas en movimiento en un futuro impulso). Si el fuego de ataque hubiera sido dirigido contra el mismo hex, en el mismo impulso, en el que antes había tratado de Descubrir, tendría permitido disparar. Solo las otras unidades pueden participar. El Héroe tiene 1 FP, y los hombres de la Media-Escuadra su M1919A4, perdiendo su Potencia de fuego inherente para un total de 2 FP. 1 +2 da un total de 1 d6+3 para el ataque. Tenemos ahora un resultado de 6 en 1 d6 lo que da un total de 9. ¡Ahora hablamos!

El hex de Weiss se defiende con 1d6+1. El resultado del dado es 5, para un total de 6, y la respiración de los Paracaidistas se agita... afrontan un DC3. Weiss tira el dado y saca 4, que se convierte en 7, y resulta Sacudido. Su Media-Escuadra saca 5, que resulta en 8. Esto da un resultado de Sacudido en la DFT.

Un marcador de Disparado es colocado en el hex del Héroe, pero debe tenerse presente que la Escuadra no disparó, y está bajo un marcador de *Ops Complete*, no bajo el marcador de Disparado.

Impulso alemán:

El montón de Paracaidistas en F3 se mueve, vía G3, a G4 a Melee con las unidades US en ese hex. Cuando el montón ha entrado en G3, pero antes de que se mueva hacia G4, el jugador US anuncia el Fuego de Oportunidad. Su restante Escuadra que no había disparado, bajo el marcador de *Ops Complete* tiene derecho al Fuego de Oportunidad con la mitad de su Potencia de fuego normal. El objetivo en G3 es adyacente, lo que le da +2 de bonificación a los paracaidistas americanos que disparan, y el movimiento, da otro +1. La mitad de FP de la Escuadra es 1, más +3 de bonificación por el movimiento y el estar adyacente, dan un total de 4 FP. Pero los dados están contra los US. El ataque no produce Ningún Efecto y comienza una Melee.

Ejemplo de Melee:

Dos escuadras Paracaidistas (2-3-4, 3-3-4), con una ametralladora MG34, asaltan el hex US que tiene un Héroe 2-2-6, una Media-Escuadra 1-4-4 con una ametralladora M1919A4, una Escuadra 2-5-4 y un Líder Sacudido. Un marcador de Movimiento se coloca sobre las Escuadras alemanas. Ellos ahora pueden atacar a cualquier unidad o unidades Elegible(s) de Melee en el hex. Deciden aplicar sus 7 FP contra la Media-Escuadra 1-4-4 con la M1919A4. Esto les da una proporción de probabilidades de 7-2 o de 3-1 (en realidad, es 3.5 a 1, pero redondeamos las fracciones hacia abajo) en la Tabla de Melee, que da un Número Para Matar de 5. Tiran 2d6 y da un resultado de 9, que es claramente igual a o más alto que el Número para Matar. La Media-Escuadra US será quitada al final de esta resolución de Melee. Pero primero el jugador US tiene permitido participar también en la Melee con sus fuerzas aún completas. El Héroe tiene 2 FP, la (ahora condenada) Media-Escuadra contribuye con 2 FP (2 por su M1919A4 - puesto que pierde su FP inherente disparando una SW (1.6)), y la otra Escuadra contribuye con 2 FP para un total de 6 FP. Todo esto es aplicado contra la Escuadra alemana que lleva la MG34 lo que da una proporción de probabilidades de 6-4 o 3-2. Pero porque tienen a un Héroe, las probabilidades son cambiadas una columna en su favor, a 2-1, que da un Número para Matar de 6. El jugador US hace la apuesta. Él podría haber decidido atacar a la Escuadra sin la MG34 en cambio y mejorar sus

probabilidades. Saca en el dado justamente 6, que destruye a la Escuadra alemana con la MG34. Las Escuadrillas destruidas de ambos lados son quitadas. La MG34 y M1919A4 se dejan en el hex sin que pertenezcan a nadie, y se coloca un marcador de Melee en el hex. En el nuevo turno, la Melee puede seguir, o uno o ambos lados pueden intentar la retirada según las reglas de Melee (ver 8.0).

¿Quién ganará esta escaramuza? ¿Sobrevivirá Medrow herido para volver con su encantadora esposa Susan? o ¿Llevará el Capitán Weiss a sus Paracaidistas a la victoria? Apuesto por los Americanos.

EJEMPLO DE JUEGO: BLINDADOS

La minibatalla siguiente demuestra como calcular resoluciones de combate que implican a vehículos blindados, artillería y la Artillería fuera del tablero.

La columna americana ha estado avanzando por el campo francés con la esperanza de capturar una gran nómina de la Wehrmacht que se rumorea que está en un pueblo situado justo fuera de la parte oeste del tablero. Los alemanes tienen la intención de proteger su dinero. Estamos en la Fase de Operaciones y en el impulso del Alemán.



Impulso alemán:

El cañón antitanque alemán de 75mm (ATG) el Equipo de Arma (WT) dispara al Sherman M4A1. Esto hace retumbar el camino rural polvoriento. El alcance es de cuatro hexes. Girando la ficha del ATG, el alemán ve que el número básico para impactar en siete o menos hexes es el 9. Consultando la Tabla de

Fuego de Artillería (OFT) el alemán nota que recibe un modificador de +1 en su tirada para impactar por disparar contra un vehículo marcado con un marcador de Movimiento de Asalto, y otro modificador de +1 por disparar desde un hex adyacente por un lado a un hex de bocage. Por lo tanto, el número final que el alemán debe sacar en los dados para impactar al tanque es 7 o menos, con 2d6. El alemán saca un 6, y los americanos gimen. Ya que el número sacado es mayor que 2 y también un número par, el proyectil impacta en la torreta. No hay ningún marcador de torreta sobre el vehículo por lo que se asume que la torreta está encarada hacia adelante. Los impactos afectan al frente de la torreta. El alemán ahora tira un dado para ver lo que le ha hecho al tanque. Tira 1d6 + el factor de penetración del ATG, que en cuatro hexes es de 5. El alemán saca en el dado 4 para un total de 9, modificado por el valor de penetración. El Americano tira 1 d6 más el factor de blindaje en el punto de impacto, que en este caso es el frente de la torreta (4). El americano saca un 6 para un resultado total de 10, modificado por el valor de blindaje. El proyectil del ATG impacta de lleno en la torreta del Sherman, pero no penetra. Ya que no penetra, el americano debe hacer un Chequeo de Moral, restando la diferencia entre el valor de penetración modificado y el valor de blindaje modificado. Este valor es 1... (10 blindaje modificado - 9 penetración modificado). El americano saca un 7 con 2d6, resta la diferencia mencionada en la oración anterior y pasa el Chequeo de Moral. El Sherman no resulta afectado, y el alemán coloca un marcador de Disparado en el WT de 75mm y un marcador de Adquisición de Objetivo -1 (ver pág. 22) sobre el Sherman. Si el Sherman se mueve a un nuevo hex o el ATG se enfrenta a un objetivo diferente, el marcador de Adquisición será quitado.



Impulso americano:

Ahora viene el impulso americano y decide hacer algo contra el ATG. El tocayo del famoso ídolo americano en el hex F5 llama por radio a la Artillería de 105mm (5 FP) fuera del tablero. Clarkson coloca un marcador de Ronda de Descubrimiento (ver pág. 29) encima del ATG (C3), y el equipo del cañón traga saliva. Clarkson ignora esa postura y tira 2d6. El dado blanco muestra un 4, y el de color un 1. Según 18.2 Clarkson resta su mando del dado blanco, se divide entre dos, y redondea cualquier fracción hacia abajo

((4-1) : 2 =1.5, redondea la fracción y usted tiene 1) el resultado es 1. Esto es la distancia hacia la que la Ronda de Descubrimiento de la artillería se dispersa. El dado de color es la dirección. Uno es el norte, cuatro es el sur, etcétera. Por eso, la Ronda de Descubrimiento se dispersa a un hex al norte a C2. Con una sonrisa astuta Clarkson lo corrige a D3, y gira la ficha a su lado Fuego con Efecto (FFE), enviando un infierno de fuego contra el hex D3 y sus 6 hexes adyacentes, atacando a cada uno de ellos con una Potencia de fuego de 5.

Clarkson decide resolver el bombardeo en C3 primero. Tira 1 d6 + 5 (la Potencia de Fuego de bombardeo del 105mm). El bombardeo, al atravesar el lado del hex C3/D4 reduciría el fuego directo desde el hex de Clarkson en C3, pero no el fuego indirecto de la artillería fuera del tablero. Su mando no afecta al dado, él usó esto para modificar la dispersión de la artillería. Saca en el dado 4 para un total de 9. El jugador alemán no consigue ningún modificador de Objetivo (TM). Entonces tira 1 d6. Lamentablemente, saca un 1, y debe hacer un Chequeo de Daño + 8. Tira el dado y saca un 5, lo que suma hasta 13. Esto es más que dos veces la moral del WT, lo que ocasiona bajas y el WT se retira del mapa.

Ahora Clarkson sigue adelante a E2. Aquí saca en el dado 2, y añade 5 de la Potencia de Fuego de bombardeo, para obtener 7. El alemán no consigue ninguna ventaja del muro de piedra con la artillería, pero si se beneficia de la Pequeña Arboleda. Por eso, tira 1 d6 +1. Saca un 6 para un total de 7, y el bombardeo no afecta a los Alemanes en E2. Nota que el marcador FFE permanece en D3 hasta la Fase Administrativa, atacando a cualquier unidad que intenta moverse por D3 o los seis hexes adyacentes.

Clarkson, activa a la Escuadra en su hex y le ordena disparar al StuG IIIG en D5, con la esperanza de sacudir al vehículo y forzarlo a abotonarse (ver pág. 9). El americano consigue la Potencia de fuego de la Escuadra de 2 +1 d6. Saca en el dado un 3 para un total de 5. El StuG IIIG tira su factor de blindaje más bajo, que es 2, y 1d6. El vehículo saca en el dado un 1, para un total de 3, y debe hacer un Chequeo de Daño + 2. El StuG IIIG saca un 5, falla el Chequeo de Daño, y es marcado tanto con un marcador Abotonado como con el marcador Sacudido. Una mano grande se desliza sobre el tablero y marca a la Escuadra americana en F5 con un marcador de Disparado, y a Clarkson con un marcador de *Ops Complete*. El tablero ahora queda como se ve en la siguiente anterior.

Impulso alemán:

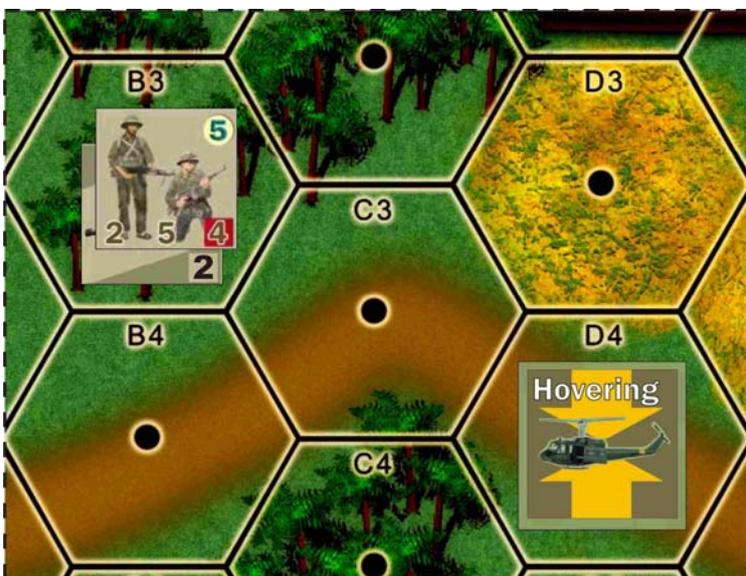
Ahora la Wehrmacht quiere devolver el golpe. La Escuadra en G3 decide efectuar un Asalto Cerrado (17.1) contra el Sherman en G4. La Escuadra primero debe hacer un Chequeo de Moral de preasalto. Se restan 2 de la tirada de 2d6 ya que la Escuadra está en un hex con un Modificador de Objetivo positivo. La Escuadra saca un 5 y pasa. La Escuadra se mueve hasta el hex del Sherman. Ahora suma su Potencia de fuego y 1 d6, y la tirada del dado es 4, entonces el total es 5 (1 Potencia de Fuego inherente + 4). El americano tira 1d6 y añade al factor de blindaje más bajo en el Sherman (2) el americano saca en el dado un 2, para un total de 4. El total del Alemán (5) es mayor que el total del Americano (6), entonces el Sherman es destruido, y su tripulación eliminada (17.1).

El sargento Darius y su Sherman quieren poner la cuenta a la par. Decide disparar al StuG IIIG en D5. El número que necesita el Sherman para impactar a una distancia de 7 hexes o menos es 8, el tanque está abierto, y tiene un líder de blindados (cada uno de esos detalles supone un -1 a la tirada de los dados para impactar), por lo que puede impactar con 10 o menos en 2 d6, pero -como John Madden diría- espera un minuto. La LOS pasa por el hex de terreno reductor en F5, que AÑADE 1 a la tirada de los dados. Así que el número de Darius ahora cambia a 9 o menos para poder impactar. El jugador americano saca en los dados un 7 con 2 d6. ¡Clang! El Cañón de Asalto alemán se estremece del impacto de 75mm del americano en el casco. El americano añade su valor de penetración de 4 a 1 d6. Saca en el dado un 4 para un valor de penetración modificado de 8. El alemán y el StuG IIIG tiran 1 d6 + su blindaje frontal de 4. El alemán saca en los dados un 3, para un total de 7. El valor de penetración modificado es mayor que el valor de blindaje modificado, entonces el vehículo alemán es destruido. El alemán tira un dado para ver si su equipo sobrevive. El resultado es un 2... un número par y coloca una tripulación Sacudida en el hex junto con un marcador de Destruído (*wreck*).

EJEMPLO DE JUEGO: HELICÓPTEROS

Un cañonero Huey se acerca a la Escuadra no descubierta NVA en B3. En D4 el Huey se queda inmóvil en el cielo. Los helicópteros en modo de Vuelo no pueden intentar descubrir unidades, pero los que están en modo Inmóvil en el Cielo, si pueden. Antes de que el helicóptero pueda dar un buen vistazo en B3, la escuadra NVA apunta su RPG 2 y dispara. El número básico para que el RPG-2 impacte a 2 hexes es 9. El atacante consulta la Tabla de Fuego de Artillería (OFT) para ver las posibles modificaciones del dado.

Se añade 1 al dado porque el RPG tira al helicóptero que está inmóvil en el cielo (sería +2 si el helicóptero estuviera en modo de Vuelo) . El NVA tira 2d6 y consigue un 9, y añade 1 (por disparar contra un helicóptero inmóvil) para un total de 10. Este resultado es mayor que el número para impactar, por lo tanto, el cohete falla. Si el RPG hubiera impactado en el helicóptero, el jugador NVA compararía la penetración de la RPG, que es 5, con el blindaje del helicóptero que es 1. La penetración es mayor que la armadura del helicóptero, entonces el helicóptero hubiera sido destruido. El yanqui tendría que tirar según 19.5 para ver donde se estrellaba el helicóptero y tirar para ver si el pasaje/tripulación consigue saltar según 15.4



Ya que el RPG del NVA falló, la Escuadra decide disparar contra el helicóptero con su Potencia de Fuego inherente. El alcance de la Escuadra se divide por la mitad contra helicópteros. Entonces su alcance es 5/2, con las fracciones redondeadas hacia abajo, es decir, 2. El helicóptero está al alcance de los disparos del NVA con 2 FP + 1 d6. Sacan como resultado un 3, para un total de 5. El americano tira 1 d6 y añade el blindaje del helicóptero, que es 1. Saca con el dado un 2, y añade 1 para un total de 3. El helicóptero debe hacer un Chequeo de Daño y añadir 2 (la diferencia entre 3 y 5) al dado. El yanqui tira 1 d6 y consigue un 5. Añade 2 a los 5, para un total de 7, y consulta la

DFT. El 7 es 1 mayor que la moral del helicóptero. por lo tanto, el helicóptero resulta dañado y debe abandonar el tablero por la ruta más corta en su siguiente turno. Los helicópteros dañados no pueden descargar a pasajeros o disparar. El americano marca el helicóptero con un marcador de *Ops Complete* y otro de Dañado. Él no puede disparar porque está dañado. La Escuadra NVA recibe un marcador de Disparado.



El americano trae otro cañonero Huey. Este pájaro se mueve hasta quedar inmóvil en C4. El cañonero dispara su artillería principal (cohetes) contra la Escuadra NVA. El número base para impactar es 8. La tirada de dados se modifica por el modificador de terreno del NVA que tiene un Modificador de Objetivo de +1: El americano tiene que sacar un resultado de 7 o menos para impactar con 2d6. Tiene dos oportunidades porque el helicóptero puede disparar su artillería dos veces por fase como lo indica el "2 x" delante del 4 HE Equivalente. El americano saca 6 y 7 consiguiendo dos impactos. Cada uno se resuelve separadamente tirando 1d6 y añadiendo el HE Equivalente de la artillería, que es 4. Para el primer impacto, el yanqui saca en el dado un resultado de 1 para un total de 5 (4 + 1); El jugador NVA tira 1d6, que en este caso consigue un 3. El TM **NO** es añadido al dado. Ya fue tenido en cuenta cuando el helicóptero modificó sus dados en

las tiradas para impactar. La tirada del NVS 3 es 2 menos que la del yanqui (5), por lo que la Escuadra NVA debe hacer un Chequeo de Daño que añade 2 al resultado del dado. Repite el proceso para el

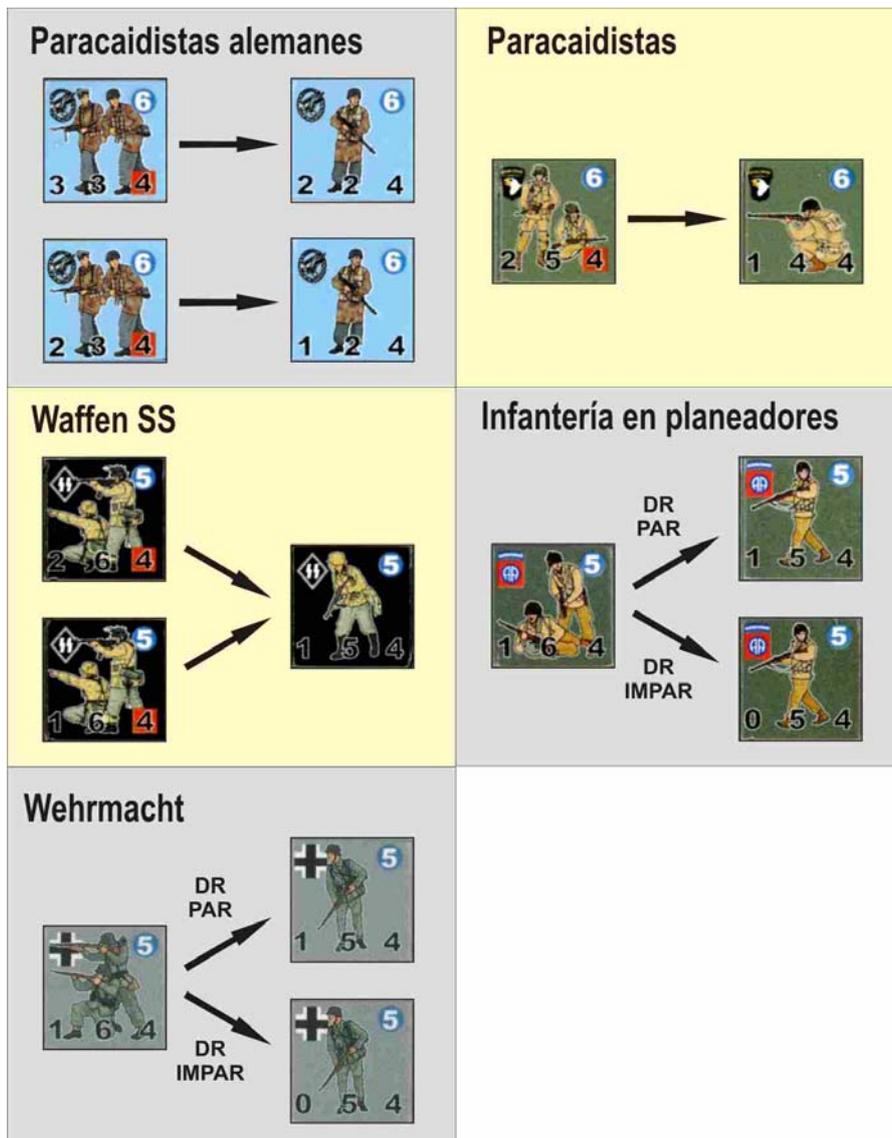
segundo impacto. Después de que los impactos de artillería han sido resueltos, el helicóptero puede disparar su ametralladora (FP2 hasta un alcance ilimitado de hexes). Marca el helicóptero con un marcador de Disparado.

Ahora el americano trae un transporte Huey a D3, se detiene en el cielo, y descarga una Escuadra. La Escuadra, que es marcada con un marcador de Movimiento, avanza a C2. El helicóptero puede terminar su impulso, en cuyo caso será marcado con un marcador de *Ops Complete* o disparar su ametralladora contra la Escuadra NVA.

CARTA DE REDUCCIÓN DE FICHA

La carta de abajo explica gráficamente como se reduce cada Escuadra en Mark H. Walker's Lock'n Load: Band of Heroes:

Cuando se producen bajas, usa la carta de abajo para reducir una Escuadra a su apropiada Media-Escuadra:



GLOSARIO DE TÉRMINOS

- 1 D6:** Tirar un dado.
- 2d6:** Tirar dos dados.
- ARVN:** Ejército de la República de Vietnam.
- APC:** *Armored Personnel Carrier*. Un vehículo ligeramente blindado que solía transportar tropas; por ejemplo, el M-113.
- DC:** *Damage Check*. Chequeo de Daño.
- DFT:** *Direct Fire Table*. Tabla de Fuego Directo.
- FFE:** *Fire For Effect*. Tiro con efecto.
- FP:** *Firepower*. Potencia de Fuego.
- HEAT:** *High Explosive Anti-Tank*. Alto Explosivo Antitanque.
- HE:** *High Explosive*. Alto Explosivo.
- INFANTRY:** Infantería, término genérico que incluye todas las fichas de MMC y las de SMC.
- INHERENT FIREPOWER:** La Potencia de Fuego impresa en la ficha. Por ejemplo, una Escuadra US aerotransportada tiene como Potencia de Fuego Inherente "2".
- LAW:** *Light Anti-tank Weapon*. Arma ligera antitanque.
- LMG:** *Light Machine Gun*. Ametralladora ligera, arma ligera de apoyo (ficha de tamaño 5/8"), como la MG42, MG34, M1919A6 de calibre .30, BAR, M60 y RPD.
- LOS:** *Line of Sight*. Línea de Visión.
- ORDNANCE:** Artillería. La artillería son las armas que tienen una Tabla para impactar al dorso de la ficha. Incluyen Armas de Apoyo, -como el Bazooka, Panzerfaust (PzF30), Panzerschrek (RPzB54), LAW, Equipos de Arma -como el arma antitanque de 75mm (ATG), y el 73mm RR, y las armas montadas en vehículos o helicópteros -como el tanque M-4A1 con cañón de 75mm o los cohetes de los Huey. Estas armas usan la OFT para determinar las modificaciones a su tirada para Impactar.
- MF:** Factor de Movimiento.
- MG:** Ametralladora. Normalmente intercambiable con LMG, pero también suele denotar a Equipos de Arma de ametralladora (fichas de tamaño 3/4"), como la ametralladora US de calibre .50.
- MMC:** *Multi-Man Counter*. Ficha con más de un hombre (Escuadra, Media-Escuadra, Tripulación, Equipo de Arma).
- MP:** Puntos de Movimiento.
- MT:** Tabla de Melee.
- NVA:** Ejército Norvietnamita.
- OFT:** *Ordnance Fire Table*. Tabla de Fuego de Artillería.
- Panzerfaust:** (PzF30) arma antitanque alemana relativamente tosca.
- Panzerschreck:** (RPzB54) arma antitanque alemana similar a, pero mejor que, el bazooka americano.
- RPG:** *Rocket Propelled Grenade*. Granada propulsada por cohete.
- SMC:** *Single-Man Counter*. Ficha de un solo hombre (Consejero, Líder, Héroe, Francotirador, Médico y Capellán).
- SR:** *Self_Rally*. Autorecuperación.
- SSR:** *Special Scenario Rule*. Regla Especial del Escenario.
- SW:** *Support Weapon*. Arma de Apoyo.
- TEC:** *Terrain Effects Chart*. Carta de efectos del Terreno.
- TM:** Modificador de Terreno, también conocido como Modificador de Objetivo.
- Tripod Mounted:** Tanto el M1919A4 como el MG42 fueron montados sobre un trípode para mayor exactitud. El MG42 también vino con una versión (2-10) de bípode.
- UNIT:** Unidad. Término genérico que aplica a todas las unidades que se mueven.
- VC:** Viet Cong.
- WT:** Equipo de Arma.

CRÉDITOS

EL EQUIPO DE THE LOCK'N LOAD

Mark H. Walter: Concepto, diseño de juego/escenarios y desarrollo.

Nikolas Eskubi : Dibujo de las fichas.

Bill Ash, Marc Schwanebeck, Louis Jones: Dibujo de los mapas.

Bill Ash: Módulo VASSAL.

Bill Ash, James Luck, Mike Mirfin, Stuart Poll, Oliver Revenu, Meter Bogdasarian, Tom Konczal y Paul Pratt: Probadores del juego, desarrollo, diseño de escenarios y comprobación de la gramática.

Dedicación: A Roy Hobbs en el bate, a la Buena Charlotte en el volumen, a Switchfoot (no me rindo), a Kelly Clarkson con el corazón, a Ayrton Senna por la velocidad, a Takuma Sato en el extranjero, a la cerveza Foster en el barril, a las minifaldas sobre piernas largas, a los buenos juegos sobre mesas de madera, a las playas hermosas y a un puerto en particular, a Bryan Randall que es más que un corredor, pero un hombre también, el Virginia Tech fútbol, y a toda la loca materia estúpida que nos inspira. Pero sobre todo gracias a Dios por la guía de su mano, a mi esposa Janice, y a las tres hijas más chulas sobre la faz de este -o cualquier otro- planeta.

MATRIX GAMES

Productor Ejecutivo

David Heath

Productor Asociado

Erik Rutins

Arte y Gráficos

Marc Schwanebeck, Louis Jones

Diseño de la caja

Marc Schwanebeck

Diseño y Plan del Manual

Marc Schwanebeck

Relaciones públicas y Marketing

Joe Lieberman

Administración

Liz Stoltz

Personal de Atención al Cliente

Marc Schwanebeck, Mike Vahan, Daniel Heath, Alex Fiedler, Eric Rutins, David Heath

Administración del Foro

Paul Beber, Marc Schwanebeck, Eric Rutins, David Heath

Web-Diseño de Base de Datos y Desarrollo

Alex Fiedler

Administrador de red y sistemas

Mike Vahan

Soporte de Red y PC

Ron Duquesnel

Gracias muy especiales

Ron Tedesco, Debra Pugh, Renee Schoenfelder, Marti Nagy, Thomas Heath, Ivonne Heath

Matrix NexGen

David Vebber, Megan Vebber, Rowan Lieberman, Andrew Heath, Nicholas Heath, Shane Heath, Austin Stoltz, Noah Stoltz, Cameron Eckenfels, Hannah Eckenfels y Erik Conkling

Nuestra Fuerza

De Dios por darnos la habilidad y la fuerza para completar este proyecto y conseguir nuestro sueño. También las gracias a nuestras familias y amigos por darnos su amor directo y apoyo durante este proyecto.

TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL Y EDICIÓN DE ESTAS REGLAS EN COLOR:

Felipe Santamaría