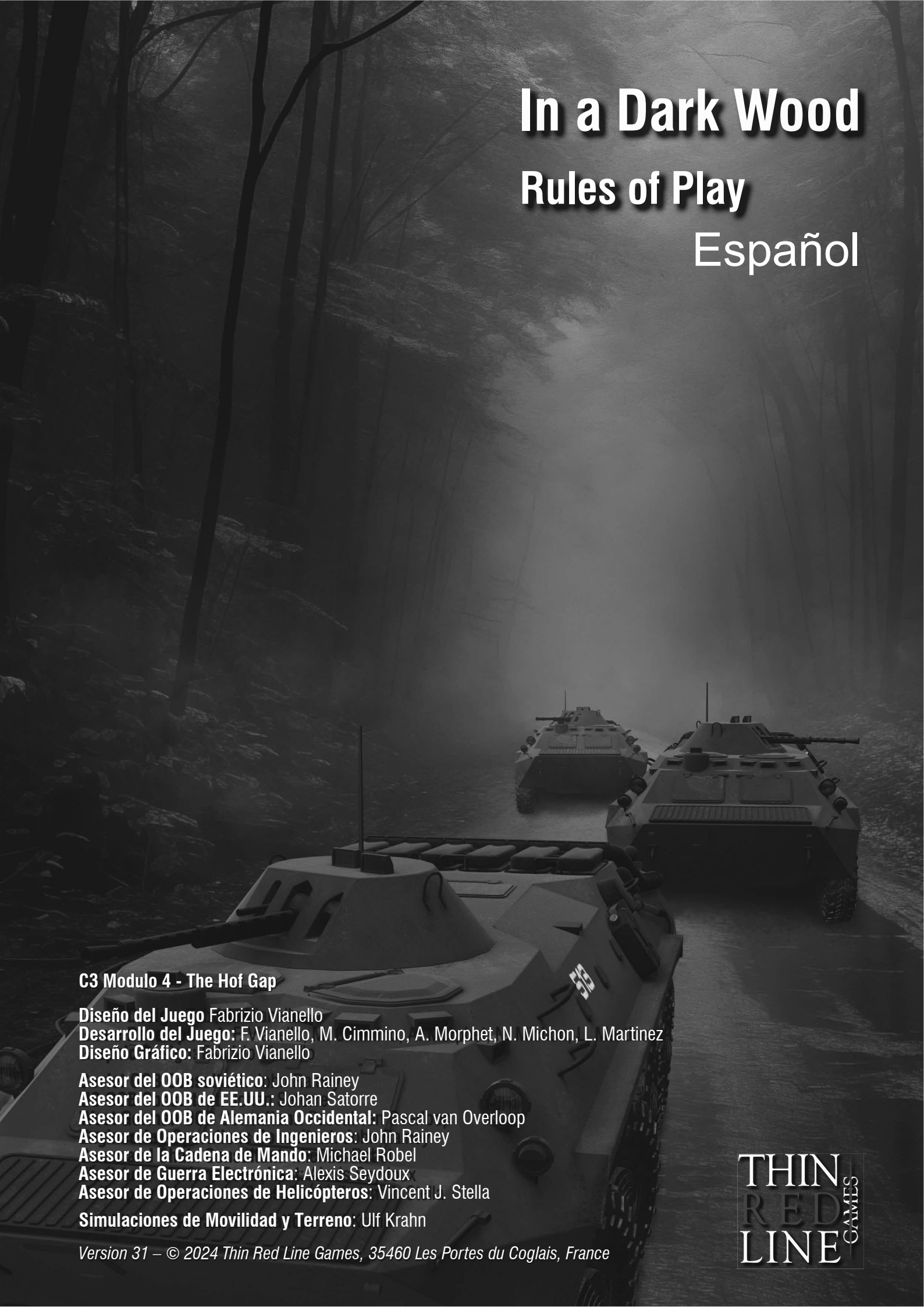


In a Dark Wood

Rules of Play

Español

C3 Modulo 4 - The Hof Gap

Diseño del Juego Fabrizio Vianello
Desarrollo del Juego: F. Vianello, M. Cimmino, A. Morphet, N. Michon, L. Martinez
Diseño Gráfico: Fabrizio Vianello

Asesor del OOB soviético: John Rainey
Asesor del OOB de EE.UU.: Johan Satorre
Asesor del OOB de Alemania Occidental: Pascal van Overloop
Asesor de Operaciones de Ingenieros: John Rainey
Asesor de la Cadena de Mando: Michael Robel
Asesor de Guerra Electrónica: Alexis Seydoux
Asesor de Operaciones de Helicópteros: Vincent J. Stella

Simulaciones de Movilidad y Terreno: Ulf Krahn

Version 31 – © 2024 Thin Red Line Games, 35460 Les Portes du Coglais, France

THIN RED LINE GAMES

1. INTRODUCCION 3
2. DESCRIPCION GENERAL 3
3. EQUIPAMIENTO DEL JUEGO 3
4. REGLAS GENERALES 3
4.1. Escala del juego 3
4.2. Formato Turno / Tiempo 3
4.3. Mapa 3
4.4. Definición de Términos 3
4.5. Fracciones 4
4.6. Tirada de Dado 4
5. SECUENCIA DE JUEGO 4
6. POSTURA 5
6.1. Cambio de Postura 5
6.2. Transición de Postura 5
6.3. Capacidades y Habilidades adicionales 5
7. APILAMIENTO 6
8. MOVIMIENTO 6
8.1. Movimiento de Unidades 6
8.2. Cálculo del Coste del Movimiento 7
8.3. Movimiento por Carretera 7
8.4. Movimiento Retrasado 7
8.5. Marcha Forzada 7
8.6. Unidades Bloqueantes 8
8.7. Ruptura de Contacto 8
9. CRUCE DE RIOS 8
9.1. Cruce Apresurado 8
9.2. Cruce Preparado 8
10. EJE DE AVANCE DEL PACTO DE VARSOVIA 9
11. DESGASTE 9
11.1. Límite de Desgaste 10
11.2. Puntos de Desgaste 10
11.3. Eliminación de Desgaste por Reabastecimiento 9
11.4. Eliminación de Desgaste por Descanso 10
11.5. Eliminación de Desgaste por Reequipamiento 10
11.6. Eliminación de Desgaste en un HQ 10
11.7. Doctrina de Reemplazos en el Pacto de Varsovia 10
12. CUARTELES GENERALES 10
12.1. Postura de un HQ 10
12.2. Alcance de Mando de un HQ 10
12.3. HQ en Combate Terrestre 10
12.4. Destrucción de un HQ 10
12.5. Reconstrucción de un HQ 11
13. PUNTOS DE MANDO 11
13.1. Seguimiento de los Puntos de Mando 11
14. ORDENES 11
14.1. Fichas de Ordenes 11
14.2. Unidades de Formación y Agregadas 12
14.3. HQ agregados 12
14.4. Emisión de una Orden 12
14.5. Revelación de una Orden 13
14.6. Ejecución de una orden 13
14.7. Finalización de una Orden 13
14.8. Cancelación de una orden 13
15. COMBATE TERRESTRE 14
15.1. Secuencia de un Combate Terrestre 14
15.2. Tipos de Ataque 14
15.3. Retirada antes del Combate 14
15.4. Unidades defensoras 14
15.5. Fuerza de Combate 14
15.6. Modificadores de Combate 14
15.7. Resultados de Combate 16
15.8. Retirada después del Combate 16
15.9. Penetración (Breakthrough) 16
15.10. Avance después del Combate 16
16. APOYO EN COMBATE 16
16.1. Apoyo en Combate de Artillería 17
16.2. Apoyo en Combate de Helicópteros 17
16.3. Apoyo en Combate de Puntos aéreos 17
17. ARTILLERIA 17
18. HELICOPTEROS 17
19. PUNTOS AEREOS 17
19.1. Sectores aéreos 17
19.2. Uso de los Puntos aéreos 18
19.3. Fase de Puntos aéreos 18
19.4. Áreas CAS 18
19.5. Transferir Puntos aéreos 18
20. BOMBARDEO 18
20.1. Bombardeo de Unidades 19
20.2. Bombardeo de Puentes 18
21. INTERCEPCION 19
21.1. Campos de Minas LARS (Opcional) 19
22. FUEGO ANTIAEREO 19
22.1. Fuego Antiaéreo contra Puntos aéreos 19
22.2. Fuego Antiaéreo contra Helicópteros 19
22.3. Resolución del Fuego Antiaéreo 19
23. DETECCION 19
23.1. Nivel de Detección 19
23.2. SIGINT (Opcional) 20
24. GUERRA ELECTRONICA 20
24.1. Asignación de puntos EW 20
24.2. Retirada de puntos EW 20
24.3. Resolución de la EW 20
24.4. Efectos de la EW 20
25. INTELIGENCIA (Opcional) 20
25.1. Inteligencia de Señales 20
25.2. Inteligencia de Recon 21
25.3. Efectos de la Inteligencia 21
26. GUERRA QUIMICA 21
26.1. Inicio de la Guerra Química 21
26.2. Tipos de Agentes 21
26.3. Efectos de la Guerra Química 21
27. GUERRA NUCLEAR 22
27.1. Inicio de la Guerra Nuclear 22
27.2. Lanzamiento de Armas nucleares 22
27.3. Resolver Ataques nucleares 22
27.4. Contaminación nuclear 22
28. CAMPO DE BATALLA INTEGRADO (Opcional) 22
29. CLIMA 22
29.1. Determinación del Clima 22
29.2. Efectos del Clima el Movimiento 23
29.3. Efectos del Clima en el Combate Terrestre 23
29.4. Efecto del Clima en los Puntos aéreos 23
29.5. Efectos del Clima en los Helicópteros 23
30. SUMINISTRO 23
30.1. Trazado de Líneas de Suministro 23
30.2. Fuentes de Suministro 23
30.3. Centros de Suministro 24
31. TRABAJOS DEFENSIVOS 24
31.1. Construyendo Trabajos Defensivos 24
31.2. Destruyendo Trabajos Defensivos 24
31.3. Efectos de los Trabajos defensivos 24
31.4. Reduciendo trabajos Defensivos 24
32. PUENTES 25
32.1. Puentes Permanentes 25
32.2. Puentes de Pontones 25
32.3. Puentes Modulares 26
33. REFUERZOS 26
33.1. Refuerzos Aéreos 26
33.2. Refuerzos de EW 26
33.3. Refuerzos de Ingenieros 26
33.4. Refuerzos de Puntos de Mando 26
33.5. Refuerzos Terrestres 26
33.6. Fuerzas Territoriales de Alemania Occidental 26
33.7. Batallones Teilaktiv de Alemania Occidental 27
34. CARTAS DE EVENTO 27
35. CARTAS DE ACCION 27
36. FORMACIONES INDEPENDIENTES 27
37. ZAPADORES 27
37.1. Asignación de Zapadores 27
37.2. Retirada de Zapadores 27
37.3. Efecto de los Zapadores 28
38. TROPAS AEROTRANSPORTADAS 28
38.1. Procedimiento de Asalto aéreo 28

1. INTRODUCCION

El objetivo es sumir el sistema del adversario en la confusión y el desorden, provocando que reaccione de forma exagerada o insuficiente ante una actividad que parece amenazadora a la vez que ambigua, caótica o engañosa. John R. Boyd, "Patterns of Conflict"

La serie **C3** es una simulación de Regimiento / Batallón de un hipotético conflicto entre la Organización del Tratado del Atlántico Norte (OTAN) y el Pacto de Varsovia (WP) en 1985.

Cada módulo cubre un sector del frente central europeo. El área cubierta por **In a Dark Wood** incluye toda la zona de responsabilidad del VII Cuerpo de EE.UU. y sus alrededores. Las reglas se centran en los problemas de Mando, Control y Comunicación (C3), obligando a ambos bandos a luchar contra tres enemigos igualmente peligrosos: el enemigo, sus propios planes y el tiempo.

Los jugadores se darán cuenta de que incluso las acciones más sencillas pueden resultar todo un reto y que es necesario planificarlas y ejecutarlas correctamente. Los jugadores también descubrirán que sus tropas pueden moverse y actuar con rapidez mientras siguen el plan inicial, pero reaccionar ante contingencias o acontecimientos inesperados podría ser dolorosamente lento y podría sellar el destino de toda la campaña si se gestiona mal.

Otro elemento clave, no explícito en las reglas pero interconectado con todas ellas, es el ciclo OODA (Observar-Orientar-Decidir-Actuar) teorizado por John Boyd's en «Patterns of Conflict» y utilizado como base para la doctrina «AirLand Battle» adoptada por las Fuerzas Armadas estadounidenses durante los últimos años de la Guerra Fría.

En definitiva, ser capaz de «entrar» en el ciclo OODA del enemigo, cortocircuitando los procesos de pensamiento del adversario, producirá oportunidades para que el adversario reaccione de forma inadecuada.

2. VISIÓN GENERAL

En la Serie C3 se tratan en profundidad muchos aspectos de la guerra que la mayoría de los wargames sólo tocan marginalmente. Por lo tanto, incluso un avezado Grognard podría sentirse retroceder a la primera vez que abrió su recién comprado libro de reglas «Panzer Leader». El siguiente resumen de las reglas debería ayudar a sentirse como en casa.

Durante la preparación del escenario, ambos bandos deben formular un plan general que intentarán ejecutar.

Para el Pacto de Varsovia, el plan debe incluir los ejes principales de ataque, la asignación del primer y segundo escalón, y objetivos realistas a alcanzar por cada escalón. En las fases iniciales, las unidades de combate del Pacto de Varsovia utilizarán probablemente la **Asalto desde la Marcha** o la **Postura Táctica** para lograr velocidades de movimiento y capacidades de combate óptimas. La Artillería Autopropulsada del Pacto de Varsovia podría optar por una Postura de **Apoyo Cercano**, para seguir el avance de las tropas y dar Apoyo al Combate cuando sea necesario. Las unidades de reconocimiento darán lo mejor de sí mismas en Postura de **Recon**, lo que les permitirá desplazarse con rapidez y disponer de una ventaja de combate cuando apoyen ataques contra posiciones defensivas enemigas.

Para la OTAN, el plan debe considerar la línea defensiva a establecer, la asignación de unidades de reserva a nivel de División y Cuerpo, y el tiempo necesario para que las tropas estén en posición y listas para combatir. Las unidades de la OTAN probablemente tendrán que avanzar hasta las posiciones de combate utilizando la Postura **Táctica**, u optar por la Postura de **Carretera**, más rápida, y arriesgarse a ataques aéreos enemigos potencialmente devastadores. Las fuerzas de cobertura de la OTAN deben usar la Postura de **Pantalla** para frenar el avance enemigo y maximizar sus propias posibilidades de **Ruptura de Contacto**.

A continuación, ambos bandos moverán unidades y ejecutarán el combate, como es habitual en un conflicto entre países modernos y civilizados. Inmediatamente quedará claro que la fuerza de combate es sólo un factor secundario, ya que los **Modificadores de Combate**, la **Postura** y el **Apoyo al Combate** determinarán a menudo el resultado.

Los ingenieros se utilizarán desde el principio para cruzar ríos, minar puentes y construir Trabajos Defensivos. El **Apoyo Aéreo Cercano** y la **Artillería** serán fundamentales y también deberán coordinarse y prepararse. Estas actividades por sí solas podrían emplear todos los **Puntos de Mando** disponibles, pero la situación parecerá estar bajo control después de todo.

En algún momento, el Plan Perfecto empezará a desmoronarse. Cuando esto ocurra, necesitará una **Cadena de Mando** que funcione para reaccionar rápidamente ante los acontecimientos. **Emitirá Órdenes** a sus HQ gastando **Puntos de Mando** y usando **Fichas de Orden**, esperará a que las unidades **Ejecuten la Orden** colocándoles un **marcador de Tiempo**, y esperará de nuevo a que **Completen la Orden** y retiren el marcador de Tiempo. Durante esta fase, **los Puntos de Mando** serán de repente muy pocos, y el tiempo muy corto.

3. EQUIPAMIENTO DEL JUEGO

Una copia completa de *In a Dark Wood* incluye lo siguiente:

- 1x Mapa de 98x55 cm
- 7x Hojas de fichas
- 1x Cuaderno de reglas
- 1x Cuaderno de Escenarios y Notas del Diseñador
- 2x Cuadernos de Tablas
- 1x Manual de Campo
- 40x Cartas de Eventos y Acciones
- 2x Tablas de Tiempo
- 1x Carta de Combate Terrestre
- 1x Carta de Orden de Batalla del Sector 2 del CENTAG
- 1x Carta de Orden de Batalla del Sector 2 del Frente Central
- 2 dados de 10 caras

NOTA: Durante la investigación para el OOB de la OTAN, se descubrió que en 1985, los batallones M110 a nivel de Cuerpo de EE.UU. no disponían de una batería M270 MLRS adicional. El valor de bombardeo de estas unidades se ha ajustado en consecuencia, y aquí se incluyen las fichas actualizadas de *Less Than 60 Miles.*

4. REGLAS GENERALES

4.1. Escala del Juego

Cada hexágono cubre 5 km de terreno real. Cada turno representa 3 horas de tiempo real.

4.2. Formato Tiempo / Turno

Cada escenario tiene una Hora de Inicio y Fin expresada en formato Día / Hora, y una duración expresada en Turnos.

Ejemplo: Un escenario con una duración de D0 H06 a D1 H03 comienza en el Día 0, Hora 06 y termina en el Día 1, Hora 03, para un total de 8 Turnos.

4.3. Mapa

El mapa abarca partes del sur de Alemania Occidental, incluidas las ciudades estratégicas de Nürnberg y Würzburg, junto con zonas colindantes de Alemania Oriental y Checoslovaquia.

4.4. Definición de Términos

Puntos aéreos: Una representación abstracta del poder aéreo disponible para cada bando.

Sector aéreo: Una subdivisión del área operativa utilizada para organizar el apoyo aéreo. Los Puntos Aéreos se asignan a un Sector Aéreo y sólo pueden usarse allí, y cada mapa de módulo representa típicamente un Sector Aéreo separado.

N. del Traductor: *Cuadro (Cadre) es el equipo formado por oficiales y personal de una unidad militar necesario para entrenar una nueva unidad militar. Indica la profesionalidad y experiencia de ese equipo.*

Unidad de Artillería: Cualquier unidad que tenga un Símbolo OTAN de Artillería Remolcada, Artillería Autopropulsada, Artillería de Cohetes o Artillería de Misiles es una Unidad de Artillería.

Unidad Agregada: Una unidad que puede estar subordinada a su HQ Superior , o a cualquier HQ subordinado directa o indirectamente a su HQ Matriz, hasta el nivel jerárquico más bajo.

Puntos de Desgaste: El nivel de fatiga, pérdidas de combate, munición y desorganización de una unidad.

Unidades Bloqueantes: Una unidad desplegada en una Postura que bloquea el Movimiento enemigo.

Unidad de Combate: Cualquier unidad que tenga una fuerza de ataque y defensa impresa es una Unidad de Combate.

Cadena de Mando: Una estructura Jerárquica de Cuarteles Generales y unidades, usada para transmitir Órdenes.

Punto de Mando (CP): Una cuantificación del trabajo necesario por el personal de mando de uno o más Cuarteles Generales para emitir órdenes a las unidades y ejecutar otras varias actividades.

Unidad Defensora: Una unidad directamente implicada en la defensa durante un Combate Terrestre.

Comprometida: Una unidad que ya ha gastado parte (Medio Comprometida) o todo (Comprometida) el tiempo disponible en un Turno reaccionando a actividades enemigas.

Punto de Ingeniero: Una abstracción de las fuerzas de Ingenieros disponibles para cada HQ Principal.

FARP: Punto de Armamento y Reabastecimiento Avanzado, una Postura que permite a los Helicópteros apoyar el Combate Terrestre.

Formación: Un grupo de unidades que tienen el mismo HQ Superior, y el propio HQ Superior.

Unidad de una Formación: Una unidad que sólo puede estar subordinada a su HQ Superior.

HQ: Una unidad de Cuartel General, necesaria para varias funciones y actividades clave.

Punto de Movimiento (MP) : Una cuantificación del tiempo necesario para mover o ejecutar una acción específica. Cada Punto de Movimiento representa 15 minutos de tiempo real.

Orden: Instrucciones emitidas a lo largo de la Cadena de Mando a una o más unidades, permitiéndoles cambiar de Postura.

Ficha de Orden: Una ficha que representa una Orden emitida a HQ y unidades subordinadas. Las Fichas de Orden suelen requerir varios turnos antes de tener efecto.

HQ Superior: El Cuartel General al que está subordinada una unidad o HQ. Las unidades agregadas y los HQ pueden estar subordinados a diferentes HQ.

Postura: El despliegue táctico de una unidad. Una unidad está siempre en una determinada Postura o preparándose para asumirla. Cada Postura específica permite a la unidad ejecutar ciertas acciones y le da ventajas o desventajas específicas.

Unidad de Apoyo: Los HQ, Helicópteros y Unidades de Artillería de cualquier tipo se consideran Unidades de Apoyo.

Marcador de Tiempo: Un marcador colocado debajo de una unidad para identificar el Turno durante el cual completará su actividad actual.

HQ Principal: El Cuartel General en la parte superior de la Cadena de Mando. *In a Dark Wood*, los HQ Principales son el Frente Central para el Pacto de Varsovia y los diversos HQ de Cuerpo para la OTAN.

4.5. Fracciones

Todas las fracciones se redondean hacia abajo, salvo que las reglas indiquen lo contrario.

4.6. Tiradas de Dado

Las tiradas van de 1 a 10, contando como 10 una tirada de 0.

5. SECUENCIA DE JUEGO

Cada turno se juega siguiendo la siguiente secuencia:

1. Fase de Clima

1.1. El Pacto de Varsovia tira para Niebla y Precipitación (29.1).

1.2. Ambos bandos aterrizan o no aterrizan aviones (29.4).

2. Fase de Eventos

2.1. Ambos bandos reciben refuerzos Aéreos, de Guerra Electrónica, Ingenieros y Puntos de Mando (33).

2.2. Ambos bandos tiran para Eventos (34).

3. Fase de Puntos Aéreos

3.1. Ambos bandos tiran en la Tabla de Puntos Aéreos y ajustan los Puntos Aéreos Actuales (19.3).

4. Fase de Acción Bando 1

4.1. Fase de Revelación de Órdenes

4.1.1 Revela las Fichas de Orden en la casilla del Turno actual y ajusta los CP Máximos en consecuencia (14.5).

4.1.2 Se ponen los marcadores de CP Actuales en la misma casilla del marcador de CP Máximos correspondiente (14.5).

4.2. Fase de Ejecución de Órdenes

4.2.1 Completa la Ejecución de la Orden (14.7).

4.2.2 Ejecuta cada Ficha de Orden Revelada (14.6).

4.2.3 Ejecutar Cambios de Postura Autorizados y No Autorizados (6.1.2, 6.1.3).

4.3. Fase de Emisión de Órdenes

4.3.1 Emitir nuevas Órdenes (14.4).

4.4. Fase de Reconstrucción del HQ

4.4.1 Ambos bandos reconstruyen HQ destruidos (12.5).

4.5. Fase de Ingenieros

4.5.1 Prepara los Cruces de Ríos (9.2).

4.5.2 Construir Trabajos Defensivos (31.1).

4.5.3 Minar Puentes (32.1.2).

4.5.4 Construir Puentes de Pontones (32.2) y Puentes Modulares (32.3).

4.5.5 Asignar Zapadores (37.1).

4.5.6 Retirar Zapadores (37.2).

4.6. Fase de Eliminación del Desgaste

4.6.1 Reubicar Centros de Suministro (30.3.1).

4.6.2 Gira las unidades en Descanso del Turno anterior (11.4).

4.6.3. Ejecuta Reabastecimiento (11.3), Descanso (11.4) y Mantenimiento (11.5).

4.7. Fase de Puntos EW

4.7.1. Asigna Puntos EW a un HQ (24.1).

4.7.2. Retira los Puntos EW a un HQ (24.2).

4.8. Fase de Bombardeo

4.8.1. Ambos bandos intentan ganar Inteligencia adicional (25).

4.8.2. Ambos bandos ejecutan Bombardeo (20) e Intercepción (21).

4.9. Fase de Movimiento

4.9.1 Ejecuta Movimiento y Combate (8, 15).

4.10. Fase de Mantenimiento

4.10.1. Elimina los marcadores de Ruptura, Intercepción e Inteligencia.

4.10.2. Retira los marcadores de Comprometido y Medio Comprometido de las Unidades en Fase.

4.10.3. Retira los marcadores de Retraso colocados en el Turno anterior de las Unidades en Fase (8.4.1).

5. Fase de Acción del Bando 2

5.1. El Lado 2 se convierte en el Lado Activo y se repiten todos los pasos de la Fase 4.

6. Fase final

6.1. Comprobación de la eliminación del gas persistente (26.2.2).

6.2. Comprobar la eliminación de la Contaminación Nuclear (27.4).

6.3. Avanzar marcador de Turnos en la Pista de Tiempos.

6. POSTURA

La Postura representa el despliegue de una unidad en el campo de batalla y sus órdenes actuales. Cada Postura permite a una unidad ejecutar eficientemente algunas actividades, mientras limita o deniega otras.

La postura determina las capacidades de movimiento y combate de una unidad, así como su vulnerabilidad a los bombardeos enemigos. También permite a una unidad ejecutar algunas acciones sin más directrices del HQ. Un resumen de las características de cada Postura puede encontrarse en la Tabla de Posturas.

1. Una unidad está siempre en una Postura específica o preparándose para asumirla.

2. Una unidad en Postura Táctica no tiene marcador de Postura, ya que ésta se considera la Postura «por defecto». Se vuelve la ficha por su cara frontal y se quita cualquier marcador de Postura para indicar que la unidad está en Postura Táctica.

3. Una unidad tiene su Postura más comúnmente usada impresa en el reverso. Se vuelve la ficha por su cara posterior y se quita cualquier marcador de Postura para indicar que la unidad está en esa Postura.

4. Una unidad en una Postura diferente de la Táctica y de su Postura más común tiene un marcador de Postura correspondiente colocado debajo de su ficha.

5. El Modo de Movimiento de una unidad viene determinado por su Postura (véase 8, Movimiento).

6. Algunas Posturas permiten a una unidad bloquear o dificultar movimientos enemigos (véase 8.6, Unidades Bloqueantes), y dan capacidades o limitaciones adicionales (véase 6.3, Capacidades y Limitaciones Adicionales).

6.1. Cambio de Postura

Una unidad de combate no puede pasar de una dura defensa a un ataque total en un santiamén. El movimiento y despliegue de sus elementos de maniobra debe decidirse y coordinarse con el Cuartel General al mando, los servicios logísticos y otras unidades; debe organizarse el reconocimiento; debe planificarse el apoyo artillero y aéreo. Todo ello requiere una cadena de mando, comunicaciones eficaces y tiempo, a menudo más tiempo del disponible.

Una unidad puede cambiar su Postura ejecutando una Orden, cambiando autónomamente a una nueva Postura compatible con la actual, o cambiando autónomamente a cualquier Postura permitida por su Tipo.

6.1.1. Ejecución de una Orden

Durante la Fase de Ejecución de la Orden, una unidad que recibe una Orden puede cambiar a una de las Posturas permitidas por la Orden. (ver 14, Órdenes y la Tabla de Órdenes).

6.1.2. Cambio a una Postura Autorizada

Durante la Fase de Ejecución de la Orden, una unidad puede cambiar a una Postura compatible con la que tiene en ese momento.

1. Consulta la Tabla de Posturas para encontrar una lista de las Posturas Autorizadas y su Tiempo de Despliegue, expresado en Turnos.

2. Si la unidad no está dentro del Alcance de Mando de su HQ Principal, aumenta el Tiempo de Despliegue en un Turno.

3. Si la unidad está Comprometida en Combate, Medio Comprometida en Combate o Retrasada, aumenta el Tiempo de Despliegue en un Turno.

4. Se pone un marcador de Postura y Tiempo apropiado debajo de la unidad.

6.1.3. Cambio a una Postura No Autorizada

Durante la Fase de Ejecución de la Orden, una unidad puede cambiar a cualquier Postura permitida por su tipo y no planificada previamente. Este tipo de decisión, no coordinada con los servicios logísticos y otras unidades, pone a la unidad en una situación precaria.

1. Una unidad que ejecuta un Cambio de Postura No Autorizado puede cambiar a cualquier Postura permitida por su tipo, excepto Mantenimiento.

2. Consulta la columna «Cambio de Postura No Autorizado» en la Tabla de Postura para encontrar el Tiempo de Despliegue de la nueva Postura, expresado en Turnos.

3. Si la unidad no está dentro del Alcance de Mando de su HQ Superior, aumenta el Tiempo de Despliegue en un Turno.

4. Si la unidad está Comprometida, Medio Comprometida o Retrasada, aumenta el Tiempo de Despliegue en un Turno.

5. Aumenta los Puntos de Desgaste de la unidad en uno, y disminuye el CP Actual de su HQ Principal en uno.

6. Se ponen los marcadores de Tiempo y Postura apropiados debajo de la unidad.

6.1.4. Órdenes de Misión-Tipo de Alemania Occidental

Desde la Primera Guerra Mundial, el sistema de mando alemán fomenta la iniciativa individual y las órdenes de misión-tipo (Auftragstaktik) hasta un nivel desconocido para otros ejércitos. Esto se traduce en el campo de batalla en una mayor reactividad e iniciativa a todos los niveles, lo que a menudo otorga a las tropas alemanas una enorme ventaja no explicable por otros medios.

1. Una unidad de Alemania Occidental que ejecuta un Cambio de Postura Autorizado fuera del Alcance de Mando de su HQ Superior no aumenta su Tiempo de Despliegue en uno.

2. Una unidad de Alemania Occidental que ejecuta un Cambio de Postura No Autorizado no aumenta sus Puntos de Desgaste en uno.

6.2. Transición de Postura

Una unidad que cambia de Postura tiene un marcador de Tiempo bajo ella y se considera en Transición desde su Postura anterior a la nueva. Una unidad en Transición tiene pocas o ninguna de las ventajas normalmente asociadas a su Postura final, y todas sus desventajas.

1. Una unidad en Transición se considera de inmediato en la Postura a la que está en transición.

2. Una unidad en Transición no tiene ninguna capacidad adicional normalmente disponible para su Postura hasta que se complete la Transición.

3. Una unidad en Transición no puede mover, atacar o usar su Fuerza de Barrera.

4. Si una unidad en Transición se defiende en Combate Terrestre, el Modificador de Combate de su Postura se incrementa en dos (es decir, un Modificador de Combate de -1 se convierte en +1).

5. Si una unidad en Transición es objeto de Bombardeo, el Modificador de la Tirada para su Postura se incrementa en uno (es decir, un Modificador -1 se convierte en un 0).

6.3. Limitaciones y Capacidades Adicionales

Además de influir en el movimiento y el comportamiento en combate de una unidad, algunas Posturas también otorgan capacidades y limitaciones adicionales.

6.3.1. Postura de Pantalla

1. Una unidad en Postura de Pantalla ejerce un Área de Pantalla en un Alcance de 2 Hexágonos desde su hexágono actual.

2. Una unidad que se mueve a dentro o dentro de un Área de Pantalla Enemiga debe pagar dos PM adicionales por cada hexágono.

3. Un Área de Pantalla enemiga no tiene efecto sobre una unidad que mueve si se cumple alguna de las siguientes condiciones:

   a. El hexágono al que se entra ya contiene otra Unidad de Combate amiga o un marcador de Penetración.

   b. El hexágono al que se entra está adyacente a una Unidad de Combate amiga o marcador de Penetración que está más cerca de la unidad enemiga que ejerce el Área de Pantalla que la unidad que mueve. Si más de una unidad enemiga ejerce un Área de Pantalla sobre el hexágono al que se entra, el Jugador enemigo elige cuál usar.

   c. El hexágono al que se entra está más cerca de otra unidad enemiga que bloquea que de la unidad enemiga que ejerce el Área de Pantalla.

4. Un Área de Pantalla no se extiende a través de terreno infranqueable (lagos, mar).

5. (**opcional**) Sólo las unidades de Reconocimiento y de Caballería Acorazada pueden adoptar una Postura de Pantalla.

6.3.2. Postura de Recon

1. Una unidad en Postura de Reconocimiento puede dar un Modificador de Combate favorable cuando está adyacente a un hexágono atacado por otra unidad amiga (véase 15.6.11, Unidades de Reconocimiento).

6.3.3. Postura de Asalto Total

1. Un Resultado de Combate Terrestre que inflija uno o más Puntos de Desgaste a una unidad en Postura de Asalto Total se incrementa en uno.
2. Una unidad en Postura de Asalto Total debe Avanzar después del Combate si el hexágono del defensor queda vacío.

6.3.4. Postura de Defensa Rígida

1. Una unidad en Postura de Defensa Rígida no puede optar por Retirarse Tras el Combate y debe cumplir cualquier resultado del combate aumentando sus Puntos de Desgaste.

6.3.5. Postura de Defensa Activa (Solo OTAN)

1. Sólo las Unidades de Combate de la OTAN con un Cuadro de 4 o más pueden adoptar una Postura de Defensa Activa.
2. Durante la Fase de Ejecución de la Orden amiga, una unidad en Defensa Activa puede cambiar de inmediato su Postura a Asalto o Táctica (ver Tabla de Posturas).
3. La acción está sujeta a todas las reglas estándar para un Cambio de Postura Autorizado (véase 6.1.2), y también requiere el gasto de un Punto de Mando del HQ Principal apropiado.

6.3.6. Postura de Asalto desde la Marcha (Solo Pacto)

La Postura de Asalto desde la Marcha combina buena movilidad y capacidad de combate, permitiendo a una unidad gastar menos PM para atacar, al precio de perder el control de la unidad sobre el terreno circundante y hacerla vulnerable al Bombardeo enemigo.

1. Sólo las unidades Mecanizadas, Blindadas y de Reconocimiento del Pacto de Varsovia con un Cuadro de 4 o más pueden adoptar la Postura de Asalto desde la Marcha.
2. Una unidad en Asalto desde la Marcha gasta 3 PM para ejecutar un Asalto Precipitado y 6 PM para un Asalto Preparado.

6.3.7. Postura de Apoyo Cercano (Solo Pacto)

El Apoyo Cercano combina buena movilidad y potencia completa de fuego de Barrera, al precio de hacer a la unidad vulnerable al Bombardeo enemigo.

1. Sólo la Artillería Autopropulsada del Pacto de Varsovia puede adoptar una Postura de Apoyo Cercano.
2. Una unidad en Postura de Apoyo Cercano mueve en Modo Táctico y usa toda su Fuerza de Barrera.

7. APILAMIENTO

1. La OTAN no puede tener más de tres unidades en un hexágono. Además, sólo dos de ellas pueden ser Unidades de Combate.
2. El Pacto de Varsovia no puede tener más de tres unidades en un hexágono. Además, sólo una de ellas puede ser de tamaño Regimiento.
3. Las restricciones de apilamiento sólo se aplican durante el despliegue, al final de la Fase de Movimiento amiga y durante el Combate Terrestre.
4. En el despliegue inicial, un hexágono podría estar sobre apilado si todas las unidades en él no tienen otra colocación posible (Típicamente, cuarteles en tiempo de paz o aeródromo de escala). Las unidades que comienzan en el hexágono pueden ignorar las reglas de apilamiento hasta que se muevan del hexágono de despliegue.
5. La Retirada Después del Combate podría resultar en sobre apilamiento (ver 15.8). Si la situación no se rectifica durante la siguiente Fase de Movimiento amiga, cualquier unidad en exceso es eliminada.

8. MOVIMIENTO

Cada unidad tiene Puntos de Movimiento para gastar durante la Fase de Movimiento Amigo. La mayoría de las actividades, incluido el combate, requieren el gasto de PM. Una unidad puede mover, resolver Combate contra unidades enemigas y continuar gastando sus PM restantes.

8.1. Movimiento de Unidades

1. Durante la Fase de Movimiento amiga, el bando en Fase puede mover todas, algunas o ninguna de sus unidades.
2. Las unidades deben moverse de una en una. Una unidad no puede comenzar a mover antes de que se complete el movimiento de la unidad movida previamente (Excepción: 8.1.1, Artillería de Acompañamiento).
3. Una unidad no puede entrar en un hexágono a menos que pueda gastar el número requerido de PM (Excepción: 8.4, Movimiento Retrasado).
4. Una unidad No Comprometida en Combate tiene 12 Puntos de Movimiento.
5. Una unidad Medio Comprometida tiene 6 Puntos de Movimiento.
6. Una unidad Comprometida tiene 0 Puntos de Movimiento.
7. Una unidad que tiene un marcador de Tiempo debajo no puede gastar PM (véase 6.2, Transición de Postura).
8. Una unidad no puede entrar en un hexágono que contenga una unidad enemiga.

8.1.1. Artillería acompañando

1. Una Unidad de Artillería puede mover junto con una Unidad de Combate si se cumplen todos los siguientes requisitos previos:
   a. Ambas unidades tienen el mismo Tipo de Movimiento, comienzan la Fase de Movimiento en el mismo hexágono y no han movido aún.
   b. La Unidad de Combate tiene un Modo de Movimiento Desplegado o Táctico.
   c. La Unidad de Artillería tiene un Modo de Movimiento Táctico.
   d. La Unidad de Artillería tiene Puntos de Movimiento iguales o mayores que la Unidad de Combate.
   e. La Unidad de Artillería está subordinada al mismo HQ que la Unidad de Combate.
   f. Para el Pacto de Varsovia, la Unidad de Artillería tiene el mismo Eje de Avance que la Unidad de Combate (véase 10).
2. Los Límites de Apilamiento se aplican como es habitual durante el Combate Terrestre y al final de la Fase de Movimiento.
3. Una Unidad de Artillería que mueve con una Unidad de Combate no puede mover independientemente durante la misma Fase de Movimiento.
4. Una Unidad de Artillería que mueve con una Unidad de Combate puede ser dejada atrás (es decir, «abandonada») en **cualquier** momento, pero no puede volver a mover durante el resto de la Fase de Movimiento.
5. En Marcha Forzada y en Cruce de Ríos que requieran tirada de dado, cada unidad tira y aplica el resultado por separado.
6. En Movimiento Retrasado, una Unidad de Artillería que mueve con una Unidad de Combate también es Retrasada.
7. En Combate Terrestre, cualquier aumento de desgaste resultante del Combate se aplica sólo a la Unidad de Combate.
8. En una Ruptura de Contacto, se considera que la Unidad de Combate es la unidad que intenta separarse y cualquier aumento de desgaste se aplica sólo a la Unidad de Combate.

8.2. Cálculo del Coste de Movimiento

El Modo de Movimiento de una unidad (no confundir con su Postura) tiene un gran impacto en sus capacidades. Es posible un número casi infinito de combinaciones, aquí simplificadas en tres modos básicos: Columna, Táctico y Desplegado.

Una unidad en Modo Columna se organiza en una sola columna, con intervalos y velocidad planificados. La unidad puede utilizar las carreteras al máximo y elegir la mejor ruta posible entre las disponibles.

Una unidad en Modo Táctico se organiza en varias columnas, con elementos de reconocimiento y combate desplegados en zonas de frente y flanco. La unidad puede utilizar las carreteras hasta cierto punto, pero algunos elementos podrían verse obligados a desplazarse por terreno difícil, lo que ralentizaría el ritmo general de avance.

Una unidad en modo desplegado se despliega para el combate. Sus capacidades de combate están maximizadas, pero es incapaz de utilizar las carreteras eficazmente o de evitar terrenos difíciles.

1. Una unidad tiene su Tipo de Movimiento determinado por su método de transporte: Las unidades de Infantería usan la Sección **a Pie** de la Tabla de Movimiento, las unidades Motorizadas usan la Sección **Motorizada**, mientras que todas las demás unidades usan la Sección **Mecanizada**.
2. Una unidad tiene su Modo de Movimiento (**Columna**, **Táctico** o **Desplegado**) determinado por su Postura actual (ver Tabla de Posturas).
3. Un hexágono siempre contiene uno o más **Tipos de Terreno** y puede contener uno o más **Rasgos del Terreno**. Una unidad que mueve a un hexágono paga el coste en PM por uno de los Tipos de Terreno y uno de los Rasgos del Terreno presentes en el hexágono. Qué Tipo de Terreno y Rasgo debe pagarse depende del Modo de Movimiento de la unidad.
4. Una unidad en **Modo Columna** usa la Sección «Columna» de la Tabla de Movimiento y paga el coste de PM por:
    a. El mejor Tipo de Terreno en el hexágono al que se entra, no importa lo pequeña que sea la parte rellenada del hexágono.
    b. El mejor Rasgo del Terreno en el hexágono al que se entra. Si alguna parte del hexágono no está cubierta por un Rasgo del Terreno, no se gastan PM extra.
5. Una unidad en **Modo Táctico** usa la Sección «Táctica» de la Tabla de Movimiento y paga el coste de PM por:
    a. El peor Tipo de Terreno en el hexágono al que se entra, no importa lo pequeña que sea la parte rellenada del hexágono.
    b. El peor Rasgo del Terreno en el hexágono al que se entra, no importa lo pequeña que sea la parte rellena del hexágono.
6. Una unidad en **Modo Desplegado** usa la Sección «Desplegado» de la Tabla de Movimiento y paga el coste en PM por:
    a. El peor Tipo de Terreno en el hexágono al que se entra, no importa lo pequeña que sea la parte rellena del hexágono.
    b. El peor Rasgo del Terreno en el hexágono al que se entra, no importa lo pequeña que sea la parte rellena del hexágono.
7. Una unidad en **Modo Fijado** no puede mover. Una unidad HQ en Modo Fijado puede gastar PM para cambiar su Postura.
8. Un lado de hexágono puede contener uno o más **Obstáculos** (típicamente, ríos con o sin puente). Una unidad siempre debe pagar el Coste de PM por cualquier Obstáculo cruzado al entrar en un hexágono. Cuando cruza un río sin puente, la unidad también debe decidir un método de cruce (véase 9, Cruce de Ríos).

Ejemplo: El hexágono 2706 contiene Colina 1, Colina 2 y Tipo de Terreno Pueblo, y está parcialmente cubierto por Rasgo del Terreno Bosque.

Una unidad mecanizada en Modo Columna gasta 2 PM para la Colina 1 (mejor Tipo de Terreno). Como algunas partes del hexágono no contienen Rasgos del Terreno, no se paga coste adicional por ellas. El coste total es por tanto de 2 PM.

Una unidad mecanizada en Modo Táctico gasta 3 PM por la Colina 2 (peor Tipo de Terreno), más 2 PM por el Bosque (peor Rasgo del Terreno), para un total de 5 PM.

Una unidad mecanizada en Modo Despliegue gasta 4 PM por la Colina 2 (peor Tipo de Terreno), más 3 PM por el Bosque (peor Rasgo del Terreno), para un total de 7 PM.

8.3. Movimiento por Carretera

1. Para poder utilizar una Carretera, una unidad debe cumplir los siguientes requisitos previos:
    a. Debe estar usando el Modo Columna o Movimiento Táctico.
    b. Debe mover desde un hexágono de Carretera a un hexágono de Carretera contiguo a través de un lado de hexágono atravesado por una Carretera.
2. Si se cumplen todos los requisitos previos, una unidad puede mover a lo largo de la carretera usando las siguientes reglas de movimiento:
    a. Paga el coste en PM por el tipo de Carretera que está usando y por cualquier Obstáculo cruzado, ignorando el Tipo de Terreno y Rasgo del Terreno en el hexágono al que se entra.
    b. Podría incurrir en costes de PM adicionales cuando mueva en un hexágono que contenga o esté adyacente a otras unidades que usen la misma Carretera (ver Tabla de Movimiento).
    c. Las unidades HQ que mueven por Carreteras no se ven afectadas por otras unidades y no afectan al movimiento por Carretera de otras unidades.
3. Una unidad nunca está obligada a usar una Carretera. Para cada hexágono al que se entra, el jugador puede decidir si una unidad está usando movimiento por carretera o estándar («campo a través»).

8.4. Movimiento Retrasado

1. Una unidad no puede mover o avanzar a un hexágono que tenga un coste acumulado superior a sus PM restantes o un efecto de «Retraso», excepto usando Movimiento Retrasado.
2. Una unidad puede usar Movimiento Retrasado en los siguientes casos:
    a. Al comienzo de su movimiento, para entrar en un hexágono que cueste más que sus PM restantes o que tenga un efecto de «Retraso».
    b. En Avance después del Combate, si el hexágono al que se avanza cuesta más que sus PM restantes.
    c. En Avance después del Combate, si el hexágono al que se avanza tiene un efecto de «Retraso» y la unidad comenzó su movimiento en el hexágono actual.

8.4.1. Procedimiento de Movimiento Retrasado

1. Después de mover o avanzar al hexágono, coloca un marcador de «Retrasada» (Delayed) debajo de la unidad para marcar su estado. Cualquier tirada requerida para Puntos de Desgaste se ejecuta normalmente.
2. Una unidad Retrasada debe detenerse de inmediato y no puede ejecutar ninguna otra acción durante la Fase de Movimiento amiga actual y la siguiente.
3. Una unidad Retrasada tiene un Modificador de Combate adicional de +3 cuando se defiende en Combate Terrestre.
4. Una unidad Retrasada tiene un Modificador de Tirada -2 adicional cuando intenta Retirarse Después del Combate (véase 15.8).
5. Durante la Fase de Mantenimiento de la siguiente Fase de Movimiento amiga, se retira el marcador de Retrasada.

8.5. Marcha Forzada

1. Una unidad puede añadir 3 PM a su capacidad de movimiento actual ejecutando una Marcha Forzada.
2. En el instante en que la unidad gasta más PM que su capacidad de movimiento actual, el jugador propietario tira un dado,

consulta la Tabla de Marcha Forzada y aplica de inmediato el resultado a la unidad que mueve.

3. Una unidad que ya tiene su número máximo de Puntos de Desgaste no puede ejecutar una Marcha Forzada.

8.6. Unidades Bloqueantes

Una Unidad de Combate podría bloquear el Movimiento enemigo, dependiendo de su Postura y del Terreno en el que esté actualmente; en este caso, la unidad se define como **Bloqueante**. Se consulta la Tabla de Posturas para determinar cuándo una unidad está Bloqueando.

1. Sólo las Unidades de Combate pueden ser unidades Bloqueantes.
2. Cuando en cualquier Terreno excepto Ciudad, una Unidad de Combate bloquea el movimiento enemigo como se indica en la columna **Bloquear - Otras** de la Tabla de Posturas. Las Posturas de Bloqueo en Terreno que no sea Ciudad tienen una raya horizontal roja en el lado izquierdo de su marcador.
3. Cuando está en Terreno de Ciudad, una Unidad de Combate bloquea el movimiento enemigo según se indica en la columna **Bloquear - Ciudad** de la Tabla de Postura. Las Posturas de Bloqueo en Terreno de Ciudad tienen una raya horizontal roja en el lado derecho de su marcador.
4. Una unidad adyacente a una unidad Bloqueante enemiga no puede mover más, excepto iniciando Combate Terrestre o Rompiendo el Contacto, a menos que se dé uno de los siguientes casos:
   a. Su hexágono actual contiene un marcador de Penetración.
   b. Su hexágono actual y el hexágono al que está moviendo contienen ambos Unidades de Combate amigas o marcadores de Penetración.
   c. Su hexágono actual contiene otra Unidad de Combate amiga, y el hexágono al que está moviendo no está adyacente a Unidades Bloqueantes enemigas.
5. El efecto de una Unidad Bloqueante no se extiende a través de terreno infranqueable (lagos, mar).
6. Durante la Fase de Acción del Pacto de Varsovia del primer Turno de Guerra, las Unidades Bloqueantes de la OTAN no tienen efecto en hexágonos dentro de un país del Pacto de Varsovia.

8.7. Ruptura de Contacto

Romper el Contacto siempre ha sido una de las maniobras más difíciles de ejecutar con éxito, y contra un enemigo decidido a mantener el contacto puede llegar a ser casi imposible.

1. Una unidad debe Romper el Contacto antes de mover cuando está adyacente a Unidades Bloqueantes enemigas, o cuando intenta Retirarse Antes o Después del Combate.
2. Una unidad que intenta Romper el Contacto durante su Fase de Movimiento debe tener una Postura que permita Movimiento y gastar 4 PM.
3. Una unidad que intenta Romper el Contacto puede recibir Apoyo en Combate usando las reglas estándar de Apoyo en Combate, pero con efectos diferentes (véase la Tabla de Modificadores de Separarse).
4. El Jugador tira un dado en la Tabla de Ruptura de Contacto, aplicando todos los Modificadores de Tirada relevantes.
5. Una Ruptura de Contacto tiene los siguientes resultados posibles:

F1	Ruptura de Contacto fallida. La unidad debe recibir un Punto de Desgaste y dejar de mover.
S1	Ruptura de Contacto con éxito. La unidad debe recibir un Punto de Desgaste y puede continuar moviendo.
S0	Ruptura de Contacto con éxito. La unidad no recibe Puntos de Desgaste y puede continuar moviendo.

6. Si la Ruptura de Contacto ha tenido éxito, el primer hexágono al que se entra no puede estar adyacente a unidades Bloqueantes enemigas a menos que se cumpla una de las siguientes condiciones:
   1. También contiene una Unidad de Combate amiga.
   2. Está separado de todas las Unidades Bloqueantes enemigas por lados de hexágono de Río sin puente.
7. El enemigo puede permitir voluntariamente un intento de Ruptura de Contacto. En este caso, la Ruptura tiene éxito automáticamente y con un resultado de **S0**.

9. CRUCE DE RIOS

Tanto la OTAN como el Pacto de Varsovia invirtieron tiempo y recursos en equipos, procedimientos y adiestramiento para el cruce de ríos. En teoría, la mayoría de las AFV de 1985 tenían capacidades anfibias y podían cruzar ríos menores con poca preparación. En la práctica, las operaciones de cruce seguían presentando varios problemas y retos.

Cuando se mueve o ataca a través de un lado de hexágono de río sin puente, el Jugador debe elegir y en algunos casos preparar un método de cruce apropiado.

9.1. Cruce Apresurado

Un Cruce Apresurado utiliza la capacidad anfibia de la unidad y el equipo de cruce de inmediato, con poca o ninguna preparación. Es el método de cruce más rápido, con el riesgo de perder parte del equipo en el fondo del río.

9.1.1. Requisitos previos del Cruce Apresurado

1. El Cruce Apresurado puede ser ejecutado por unidades Anfibias y puede ser usado para cruzar solo Ríos Menores.

9.1.2. Cruce Apresurado en Movimiento

1. Una unidad que cruza un lado de hexágono de Río por Cruce Apresurado paga el coste apropiado en PM.
2. Inmediatamente después de cruzar, el Jugador propietario debe comprobar el Desgaste tirando un dado. Si el resultado está dentro del Rango indicado en la Tabla de Movimiento, aumenta el Desgaste de la unidad en uno.

9.1.3. Cruce Apresurado en Combate

1. Una unidad que ataca a través de un Río Menor usando el Cruce Apresurado incurre en un Modificador de Combate desfavorable (ver Tabla de Combate Terrestre).
2. De inmediato antes del Combate, el Jugador propietario debe comprobar el Desgaste tirando un dado. Si el resultado está dentro del Rango indicado en la Tabla de Movimiento, aumenta el Desgaste de la unidad en uno.
3. Si el ataque resulta en Avance Después del Combate, la unidad paga el coste en PM apropiado para cruzar el río pero no tira de nuevo para comprobar el Desgaste.

9.2. Cruce Preparado

Un Cruce Preparado utiliza apoyo de Ingenieros, Puentes de Pontones parciales y balsas, y requiere algún tiempo para organizar las tropas. Es más lento que el Cruce Precipitado, pero garantiza que se pierda poco o ningún equipo durante la travesía.

9.2.1. Requisitos previos del Cruce Preparado

1. El Cruce Preparado puede ser ejecutado por cualquier unidad y puede ser utilizado para cruzar tanto Ríos Menores como Principales.
2. El lado de hexágono de Río a cruzar debe tener al menos una unidad amiga adyacente.
3. Uno de los hexágonos adyacentes al lado de hexágono de Río a cruzar debe estar dentro del Alcance de Mando de un HQ amigo.

9.2.2. Procedimiento de Cruce Preparado

1. Durante la Fase de Ingeniero amiga, el Jugador resta un Punto de Ingeniero del HQ Principal al que pertenezca el HQ usado

como requisito previo. El Punto de Ingeniero también debe compartir la misma nacionalidad del HQ usado como requisito previo, si tales Puntos de Ingeniero existen en el Escenario.

2. El Jugador coloca un marcador de Ingeniero correspondiente en el lado de hexágono de Río a cruzar.

3. Mientras el marcador de Ingeniero permanezca en su lugar, cualquier número de unidades amigas puede cruzar el lado de hexágono de Río gastando el número apropiado de PM (ver Tabla de Movimiento).

4. El marcador de Ingeniero puede permanecer en su lugar tanto tiempo como sea necesario. Durante cualquier Fase de Ingenieros amiga posterior, el jugador puede retirar el marcador de Ingeniero y recuperar el Punto de Ingeniero gastado previamente.

5. Si sólo hay Unidades de Combate enemigas adyacentes al lado de hexágono de Río en cualquier momento, el marcador de Ingeniero se retira de inmediato, y el Jugador recupera el Punto de Ingeniero gastado previamente.

9.2.3. Cruce Preparado en Movimiento

1. Una unidad que cruza un lado de hexágono de Río por Cruce Preparado paga el Coste PM apropiado.

2. Cuando se cruza un lado de hexágono de Río Principal por Cruce Preparado, el Jugador propietario debe comprobar el Desgaste tirando un dado. Si el resultado está dentro del Rango indicado en la Tabla de Movimiento, aumenta el Desgaste de la unidad en uno.

9.2.4. Cruce Preparado en Combate

1. Una unidad que ataca a través de un Río usando Cruce Preparado incurre en un Modificador de Combate desfavorable (ver Tabla de Combate Terrestre).

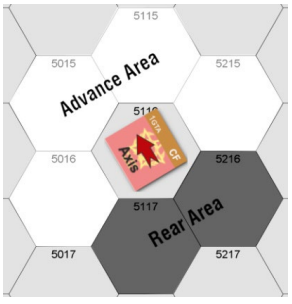
2. De inmediato antes del Combate, el Jugador propietario debe comprobar el Desgaste tirando un dado. Si el resultado está dentro del Rango indicado en la Tabla de Movimiento, aumenta el Desgaste de la unidad en uno.

3. Si el ataque resulta en Avance Después del Combate, la unidad paga el coste en PM apropiado para cruzar el río pero no tira de nuevo para comprobar el Desgaste.

10. EJE DE AVANCE DEL PACTO DE VARSOVIA

Un ejército del Pacto de Varsovia incluía normalmente 50.000 efectivos, 4.000 vehículos de combate, 800 tubos de artillería y 6.000 camiones sólo para empezar. Para alcanzar el ritmo de avance esperado por los planificadores soviéticos, esta temible formación tuvo que sacrificar flexibilidad.

1. Cada Ejército del Pacto de Varsovia debe tener siempre un Eje de Avance, definido por su marcador de Eje.



2. Tan pronto como la primera unidad de un Ejército del Pacto de Varsovia se coloque en el mapa durante la Colocación o entre como Refuerzo, el Jugador del Pacto de Varsovia debe definir su Eje de Avance colocando el correspondiente marcador de Eje en el mapa, con la flecha apuntando a un vértice hexágono.

3. Por cada unidad del Pacto de Varsovia perteneciente o adscrita a un Ejército, el marcador del Eje define cuatro de los hexágonos adyacentes a la unidad como su **Área de Avance**, y los dos hexágonos restantes como su **Área de Retaguardia**. El hexágono sobre el que se coloca el Marcador del Eje es irrelevante, lo único que cuenta es la dirección de la flecha.

4. Una unidad WP que mueve a un hexágono en su Área de Retaguardia debe gastar un PM adicional.

5. Una unidad del Pacto de Varsovia atacando a o defendiendo desde su Área de Retaguardia tiene un Modificador de Combate desfavorable adicional (véase 15.6.20, Eje de Avance del Pacto de Varsovia).

6. Un HQ Agregado del Pacto de Varsovia y todas sus unidades subordinadas usan el Eje de Avance de cualquier HQ de Ejército que pudiera mandar al HQ Agregado y lo tenga en Alcance de Mando. Si más de un HQ cumple los requisitos, el Pacto de Varsovia elige el exacto. Si ningún HQ cumple los requisitos, se usa el HQ de Ejército más cercano.

7. Durante la Fase de Emisión de Órdenes, el Pacto de Varsovia puede cambiar el Eje de Avance de un Ejército gastando 2 CP del HQ Principal apropiado y poniendo debajo del marcador de Eje un marcador de Tiempo igual al Turno actual más dos.

8. Durante la Fase de Emisión de Órdenes del Turno correspondiente al marcador de Tiempo colocado, el Pacto de Varsovia retira el marcador de Tiempo y recoloca el marcador de Eje de Avance como desee.

11. DESGASTE

El desgaste representa varias cosas: fatiga, pérdidas en combate, desorganización, pérdida de equipo, escasez de combustible o municiones, fallos mecánicos, incluso deserciones. En resumen, el desgaste de la guerra.

Las actividades y ataques enemigos podrían aumentar el Nivel de Desgaste de una unidad y degradar sus capacidades de combate. Si el desgaste aumenta por encima de un cierto límite, la unidad dejará de funcionar como una formación de combate eficaz. El desgaste puede reducirse con Reabastecimiento, Descanso y Mantenimiento.

11.1. Límite de Desgaste

1. Cada unidad tiene un Límite de Desgaste fijado, dependiendo de su tamaño o tipo:

Tipo / Tamaño de Unidad	Límite de Desgaste
Regimiento	5
Batallón	4
Compañía	3
Artillería (Todos los tamaños)	5
Helis (Todos los tamaños)	5
HQ (Todos los tamaños)	3

11.2. Puntos de Desgaste

Varios eventos pueden aumentar los Puntos de Desgaste de una unidad: Combate, Ruptura de Contacto, Cruce de Ríos, Apoyo en Combate, Bombardeo Enemigo y Fuego Antiaéreo son algunos de ellos.

1. Cuando una unidad gana Puntos de Desgaste, se pone un marcador de Desgaste apropiado debajo de ella.

2. Los Puntos de Desgaste tienen un impacto negativo en las capacidades de combate de una unidad (véase 15.6.7, Puntos de Desgaste).

3. Si una unidad tiene que aumentar sus Puntos de Desgaste más allá de su Límite de Desgaste, es eliminada (excepción: 8.7, Ruptura de Contacto).

11.3. Eliminación de desgaste por Reabastecimiento

1. La Artillería Autopropulsada, la Artillería Remolcada y la Artillería de Cohetes pueden eliminar el Desgaste por Reabastecimiento. Nótese que la Artillería de Misiles no está incluida.

2. Durante la Fase de Eliminación de Desgaste amiga, el Bando en Fase tira en la Tabla de Reabastecimiento una vez por cada mapa usado en el Escenario que se esté jugando.

3. Si el resultado del Reabastecimiento es **R**, cualquier unidad elegible en ese mapa puede eliminar un Punto de Desgaste si se cumplen todos los siguientes prerrequisitos:
    a. Es capaz de trazar una Línea de Suministro válida.
    b. Está dentro del Alcance de Mando de su HQ Superior.
    c. No está en Postura de Carretera o en Transición (ver 6.2).
    d. No está Comprometida, Medio Comprometida o Retrasada.
4. Si el resultado del Reabastecimiento es un guion (-), ninguna unidad en ese mapa puede eliminar Puntos de Desgaste por Reabastecimiento durante la Fase de Eliminación de Desgaste en curso.

11.4. Eliminación de Desgaste por Descanso

1. Las Unidades de Combate pueden eliminar el Desgaste Descansando.
2. Durante la Fase de Eliminación de Desgaste amiga, una Unidad de Combate puede intentar eliminar un Punto de Desgaste si se cumplen todos los siguientes requisitos previos:
    a. Puede trazar una Línea de Suministro válida.
    b. Está dentro del Alcance de Mando de su HQ Superior.
    c. No está en Transición (ver 6.2).
    d. No está Comprometida, Medio Comprometida, Retrasada o en Postura de Mantenimiento (Refit).
    e. No está adyacente a unidades Enemigas.
3. Si se cumplen todos los prerrequisitos, el Jugador propietario tira un dado y consulta la siguiente tabla:

Tipo de Unidad	Retirar 1 PA con una tirada de …
Unidad de Combate de WG	6 – 10
Unidad de Combate de BE, DK	8 – 10
Otra Unidad de Combate OTAN	7 – 10
Unidad de Combate de Soviética	8 – 10
Otra Unidad de Combate del PV	9 - 10

4. Una unidad puede intentar eliminar Puntos de Desgaste Descansando sólo una vez por Turno.
5. Después del intento de eliminación de desgaste, tenga éxito o no, la unidad no puede gastar PM ni cambiar de Postura hasta la siguiente Fase de Eliminación de Desgaste amiga. Se gira la unidad boca abajo para señalar este hecho.

11.5. Eliminación de Desgaste por Mantenimiento

1. Todos los tipos de unidades, excepto los HQ, pueden eliminar puntos de desgaste con Mantenimiento.
2. Durante la Fase de Eliminación de Desgaste amiga, una unidad en Postura de Mantenimiento (Refit) elimina automáticamente un Punto de Desgaste si se cumplen todos los siguientes requisitos previos:
    a. Puede trazar una Línea de Suministro válida.
    b. Está dentro del Alcance de Mando de su HQ Superior.
    c. No está en Transición (ver 6.2).
    d. No está Comprometida, Medio Comprometida o Descansando.
    e. No está adyacente a unidades Enemigas.
3. Una unidad elegible puede eliminar un Punto de Desgaste por Reabastecimiento y otro por Mantenimiento durante la misma Fase de Eliminación de Desgaste.

11.6. Eliminación de Desgaste en un HQ

Para el Cuartel General, el desgaste representa la pérdida de mandos altamente cualificados. Por lo tanto, la única manera de eliminar el desgaste es transfiriendo personal de otras unidades.

1. El Cuartel General no puede eliminar el desgaste Descansando, Reabasteciéndose o con Mantenimiento.
2. Durante la Fase de Eliminación de Desgaste, el Bando Activo puede eliminar todos los Puntos de Desgaste de un HQ aumentando en uno los Puntos de Desgaste de una Unidad de Combate de la misma nacionalidad.
3. La Unidad de Combate usada debe estar dentro del Alcance de Mando del HQ y debe poder trazar una Línea de Suministro desde su hexágono al hexágono del HQ.

11.7. Doctrina de Reemplazos del Pacto de Varsovia

La doctrina del Pacto de Varsovia hacía hincapié en el concepto de utilizar las formaciones hasta su agotamiento y sustituirlas por otras nuevas cuando no fueran capaces de continuar el avance. En consecuencia, las unidades de combate del Pacto de Varsovia no pueden recuperarse del desgaste y las pérdidas por debajo de cierto nivel.

1. Las Unidades de Combate del Pacto de Varsovia que tengan dos o menos Puntos de Desgaste no pueden eliminarlos Descansando o con Mantenimiento.

12. CUARTELES GENERALES

Varias actividades críticas sólo pueden ejecutarse dentro del Alcance de Mando de un Cuartel General: Emisión y Ejecución de Órdenes, Operaciones de Ingenieros, Reabastecimiento, Mantenimiento y Guerra Electrónica son algunas de ellas. Además, las unidades dentro del Alcance de Mando de su HQ Superior lucharán mejor.

12.1. Postura de un HQ

1. Una unidad HQ tiene dos Posturas posibles: Desplegada y Moviendo.
2. Un HQ en Postura Desplegada no puede mover, tiene su Alcance de Mando completo y es más difícil de Detectar.
3. Un HQ en Postura de Movimiento usa el Modo de Movimiento en Columna, tiene su Alcance de Mando reducido a la mitad y es más fácil de Detectar.
4. Durante la Fase de Movimiento amiga, un HQ puede cambiar su Postura gastando un CP y 4 PM. La Postura cambia de inmediato, y si el HQ cambió a Postura de Movimiento puede usar sus PM restantes normalmente.
5. Un HQ puede cambiar su Postura sólo una vez por Fase de Movimiento Amiga.

12.2. Alcance de Mando de un HQ

1. Cada HQ tiene un Alcance de Mando impreso en su ficha, basado en su Postura actual.
2. El Alcance de Mando se mide en hexágonos, desde el hexágono del HQ (excluido) hasta la unidad o hexágono que se está chequeando (incluido).
3. El Alcance de Mando no está influenciado o bloqueado por unidades enemigas, control enemigo, terreno o costes de movimiento.

12.3. HQ en Combate Terrestre

1. Una unidad HQ en un hexágono bajo ataque y que no contenga Unidades de Combate amigas se defiende con una Fuerza de defensa de uno.
2. Una unidad HQ atacada y siendo la única unidad defensora no puede Retirarse después del Combate.

12.4. Destrucción de un HQ

Si un HQ es destruido o retirado del juego por cualquier motivo, se aplican de inmediato los siguientes efectos:

1. El bando propietario resta una cantidad variable de CP Máximos y Actuales del HQ Principal apropiado, dependiendo del Nivel del HQ. En cualquier caso, los valores no pueden disminuir por debajo de cero.

Nivel del HQ destruido	Perdida de CP
Frente Pacto, Cuerpo OTAN	3
Ejercito Pacto, División OTAN	2
División Pacto, Brigada o Regimiento OTAN	1

1. Se elimina cualquier Orden actualmente en el Registro de Tiempo y que tenga al HQ como HQ Emisor.
2. Los Puntos EW asignados al HQ se vuelven a colocar en el fondo de Puntos EW del HQ Principal correspondiente.
3. La ficha del HQ se pone un Turno por delante en el Indicador de Tiempo. Los HQ destruidos durante la Fase de Acción del Bando 1 se ponen boca arriba, y los HQ destruidos durante la Fase de Acción del Bando 2 se ponen boca abajo.
4. Las unidades que tengan el HQ destruido en su Cadena de Mando tendrán un Estatus de Mando Roto hasta que el HQ sea Reconstruido.

12.5. Reconstrucción de un HQ

1. Durante la Fase de Reconstrucción de HQ, ambos bandos pueden reconstruir los HQ destruidos en la casilla del Turno actual del Registro de Turnos.
2. La disponibilidad de un HQ para su reconstrucción depende del momento exacto de su destrucción:
   a. Un HQ destruido en la Fase de Acción del Jugador 1 (bocabajo en el Registro de Tiempo) estará disponible para Reconstrucción en la Fase de Reconstrucción de HQ del Jugador 1.
   b. Un HQ destruido durante la Fase de Acción del Jugador 2 (bocabajo en el Registro de Tiempo) estará disponible para Reconstrucción durante la Fase de Reconstrucción de HQ del Jugador 2.
3. Para Reconstruir un HQ destruido:
   a. Los Puntos de Desgaste de una Unidad de Combate de la misma nacionalidad del HQ destruido se incrementan en uno.
   b. El HQ reconstruido se pone en Postura de Movimiento, en un hexágono controlado amigo dentro de un hexágono desde la Unidad de Combate usada.
   c. Los CP Max y CP Actuales del HQ Principal implicado se incrementan en la misma cantidad restada en el momento de la destrucción del HQ (véase 12.4, Destrucción de HQ).
4. Un HQ reconstruido puede operar normalmente tan pronto como se ponga en el mapa.
5. Si un Jugador no desea o no puede Reconstruir un HQ destruido, mueve su Ficha al siguiente Turno en el Contador de Tiempo.

13. PUNTOS DE MANDO (CP)

Los Puntos de Mando representan la capacidad de carga de trabajo de los estados mayores de mando disponibles para cada bando. Más que el simple número de personal, la organización jerárquica y la doctrina determinan la capacidad de una estructura de mando para reaccionar rápidamente a los acontecimientos.

La estructura centralizada del Pacto de Varsovia, junto con el gran número de tropas y equipos que necesitaban coordinación, podría haber puesto de rodillas a la cadena de mando durante una crisis. La estructura de mando de la OTAN, más flexible, debería haber sido capaz de reaccionar mejor ante la evolución de los acontecimientos en el campo de batalla.

Los Puntos de Mando se usan para varias funciones clave: órdenes de unidades, operaciones de ingenieros, coordinación de apoyo aéreo cercano y guerra electrónica son algunos ejemplos.

Cada HQ Principal tiene un valor Máximo de Puntos de Mando (CP Máximo), que indica el número de Puntos de Mando disponibles al comienzo de cada Turno, y un Valor Actual de Puntos de Mando (CP Actuales), que indica el número de Puntos de Mando aún no usados.

13.1. Seguimiento de los CP

1. Al comienzo de un Escenario, cada bando coloca los marcadores de CP Máximos y CP Actuales de su HQ Principal en el Indicador de Puntos de Mando, en el espacio correspondiente al número de Puntos de Mando disponibles.
2. Durante la Fase de Revelación de Órdenes, los CP Actuales de cada HQ Principal se restauran a su valor máximo. Pon el marcador de CP Actuales en el mismo espacio de su correspondiente marcador de CP Máximos.
3. Durante un Turno, tanto el marcador de CP Máximos como el de CP Actuales pueden ajustarse para reflejar los Puntos de Mando gastados o asignados a varias funciones de Mando.

14. ORDENES

Las órdenes representan el proceso utilizado para concebir, redactar, comunicar y ejecutar el plan del comandante. La calidad de las comunicaciones, las pérdidas de personal e incluso la doctrina influyen en el tiempo necesario para completar este proceso.

Además, incluso durante maniobras cuidadosamente planificadas en tiempos de paz, el tiempo necesario para conceptualizar, redactar, emitir, recibir, comprender y finalmente ejecutar una orden es casi invariablemente superior al deseado.

Las Órdenes son la interfaz principal entre el HQ y las unidades bajo su mando. Sin Órdenes, la mayoría de las unidades tienen una capacidad limitada de reaccionar a los acontecimientos del campo de batalla o cambiar su curso de acción.

de acción. Conceptos importantes relacionados con las Órdenes son:

- Puntos de Mando (ver 13, Puntos de Mando).
- Alcance de Mando del HQ (ver 12.2, Alcance de Mando del HQ).
- Fichas de Orden (ver 14.1, Fichas de Orden).
- Formación y unidades adjuntas (ver 14.2, Formación y unidades adjuntas).
- Cadena de Mando y Estado de Mando (ver 14.4.2, Procedimiento de Emisión de Órdenes y 14.6, Ejecutar una Orden).

El procedimiento general para dar una Orden a unidades es:

1. El Jugador **Emite la Orden** y la asigna a un HQ apropiado poniendo una Ficha de Orden y una Ficha de HQ bocabajo en el Indicador de Tiempo.

2. Cuando ha pasado el Tiempo de Emisión de la Orden, el Jugador **Revela la Orden** poniendo la Orden y las Fichas HQ boca arriba.

3. Después de revelar la Orden, el Jugador **Ejecuta la Orden** poniendo los marcadores de Postura y Tiempo apropiados debajo de las unidades que la ejecutan.

4. En el Turno correspondiente al marcador de Tiempo colocado bajo una unidad, el Jugador retira el marcador de Tiempo. Ahora la unidad ha **Completado la Orden** y está lista para ejecutarla.

14.1. Fichas de Orden

Las Fichas de Orden se utilizan para emitir órdenes a las unidades y para determinar cuándo se completará la orden. Cada Ficha de Orden tiene impresa la siguiente información:

Nivel Jerárquico: Nivel Jerárquico requerido para el HQ que emite la Orden. Una Orden sin Nivel Jerárquico puede ser emitida por cualquier HQ.

Tipo de Orden: Tipo genérico de la Orden, indicando el tipo de Posturas que pueden asumir las unidades que la reciben.

Coste de CP: Puntos de Mando gastados por el HQ Principal al Emitir la Orden (véase 14.4.2, Procedimiento de Emisión de Órdenes).

Tiempo de Emisión: Turnos necesarios para preparar y propagar la Orden a lo largo de la Cadena de Mando. En la Fase de Emisión de la Orden, la Ficha de Orden se colocará en el Indicador de Tiempo un número de Turnos por delante igual a su Tiempo de Emisión.

Tiempo de Despliegue: Turnos que necesitan las unidades para desplegarse según lo solicitado. En la Fase de Ejecución de la Orden, cada unidad que ejecute la Orden tendrá un marcador de Tiempo colocado debajo igual al Turno Actual más el Tiempo de Despliegue de la Orden.

Ejemplo: Durante el Turno H03, el jugador OTAN revela y ejecuta una Orden de Defender Batallón con un Tiempo de Despliegue de 1. El

jugador OTAN coloca un marcador de Postura «Defender» y un marcador de Tiempo «H06» debajo del Batallón que la ejecuta.

Las Fichas de Orden incluidas en el juego deberían ser suficientes en la mayoría de las situaciones, pero no son un límite absoluto al número de órdenes de un determinado tipo que se pueden emitir. Los jugadores deben sentirse libres de añadir más Fichas de Orden si surge la necesidad.

14.2. Unidades de una Formación y Agregadas

Cada fuerza armada mantiene una estructura jerárquica con varias unidades nominalmente comandadas por un HQ de alto nivel pero agregadas a HQ de nivel inferior según lo requiera la situación.

El Pacto de Varsovia hizo un uso extensivo de unidades agregadas para reservas de artillería, formalmente bajo el control del Frente o del Ejército pero generalmente agregadas a Divisiones (DAG, Grupo de Artillería de División) o Regimientos (RAG, Grupo de Artillería de Regimiento) según lo dictara el plan operativo.

La OTAN siguió un concepto similar, con la Artillería de División y Cuerpo adscrita a los HQ de Brigada. Por otra parte, el Ejercito de EE.UU. no tiene una estructura rígida de Brigadas, y los batallones de cada división se asignaban en función de las tareas.

En función de su posición en la organización jerárquica, una unidad puede estar subordinada sólo a determinados HQ y recibir Órdenes sólo de ellos.

1. Una **Unidad en Formación** sólo pueden estar subordinadas a su HQ Superior. Las Unidades en Formación tienen su Designación de Formación en Blanco sobre un fondo de color.

2. Una **Unidad Agregada** puede estar subordinada a su HQ Superior, o a cualquier HQ directa o indirectamente subordinado a su HQ Superior. En este último caso, el HQ usado se convierte en el HQ Superior. Las Unidades Agregadas tienen su Designación de Formación en Negro sobre fondo Blanco.

Ejemplo: El Batallón de Artillería checoslovaco 1/71 es una unidad agregada del Frente Central. Puede estar subordinado y recibir órdenes de cualquier HQ perteneciente al Frente Central. Algunos ejemplos son la 28 División de Tanques Soviética y el 1er Ejército Checoslovaco.

3. Las Unidades agregadas pueden ejecutar cualquier Orden emitida por el HQ al que están agregadas, sin importar si otras Unidades en Formación normalmente bajo el mando del HQ también ejecutan la Orden.

Ejemplo: El HQ de la Brigada 35PG de Alemania Occidental, División 12Pz tiene adscritas dos unidades de artillería de la División 12Pz. El HQ de Brigada podría dar una Orden de Defensa de Brigada, y la orden podría ser ejecutada posteriormente por las Unidades en Formación del HQ y por las dos unidades de artillería agregadas, para asumir cualquier Postura normalmente permitida por una Orden de Defensa.

4. No es necesario definir de antemano las Unidades Agregadas; la Subordinación puede definirse al determinar la Cadena de Mando y cambiarse posteriormente según sea necesario.
5. Una vez que la subordinación de una unidad ha sido definida durante un Combate Terrestre, no puede ser cambiada hasta que el combate haya sido completamente resuelto.
6. Un HQ puede tener un número limitado de unidades agregadas, dependiendo de su nivel:

Nivel HQ	# de Unidades agregadas
Frente	9
Ejército, Cuerpo	6
División	3
Brigada EE.UU.	6
Brigada otra nacionalidad	2
Regimiento EE.UU.	4
Regimiento otra nacionalidad	2

14.2.1. HQ de Apoyo

Algunos HQ específicos no estaban estructurados para mandar unidades de combate en batalla, sino más bien para organizar el apoyo de combate a otras formaciones. Un ejemplo típico es el HQ de la Brigada de Aviación de Combate de algunas divisiones estadounidenses.

Un HQ de Apoyo se identifica por un cuadrado naranja que contiene un número, a la izquierda de su símbolo OTAN. Un HQ de Apoyo funciona como un HQ estándar, pero tiene limitaciones adicionales.

1. Además del límite general de Unidades Agregadas, un HQ de Apoyo tiene un límite separado en el número de Unidades de **Combate** Agregadas. Este límite específico está impreso en blanco dentro de un cuadrado naranja.
2. Un HQ de Apoyo no puede usarse como Mando en Línea de Frente durante un Combate Terrestre (véase 15.6.19).

14.3. HQ Agregados

En algunos casos, toda una Formación puede estar Agregada a un HQ de nivel superior bajo el mismo HQ Principal.

1. Un HQ Agregado tiene su Designación de Formación en negro sobre fondo blanco.
2. Un HQ Agregado puede estar subordinado a cualquier HQ de mayor nivel perteneciente al mismo HQ Principal, convirtiéndose el HQ de mayor nivel en el HQ Superior.
3. No es necesario definir previamente el HQ Agregado. La subordinación puede definirse al determinar la Cadena de Mando y modificarse posteriormente según sea necesario.
4. Una vez definida la subordinación de un HQ durante un Combate Terrestre, no puede cambiarse hasta que el combate se haya resuelto completamente.
5. Las Unidades en Formación de un HQ Agregado pueden estar subordinadas sólo a su HQ Superior impreso, como es habitual.

Ejemplo: La 24ª División de Fusiles Motorizados soviética es un HQ Agregado del Frente Central soviético. La División puede ser Agregada y recibir Órdenes de cualquier HQ de Ejército perteneciente al Frente Central Soviético. En cualquier caso, la 24ª División de Fusiles Motorizados es una Unidad en Formación y sólo puede recibir Órdenes del 24º HQ de Fusiles Motorizados soviético.

14.4. Emisión de una Orden

Durante la fase de Emisión de Órdenes, el bando en fase puede emitir nuevas órdenes y comenzar a difundirlas a lo largo de la cadena de mando.

14.4.1. Reglas Generales de Emisión de Ordenes

1. Se puede dar cualquier número de Órdenes durante la Fase de Emitir Órdenes, siempre que el HQ Principal implicado tenga suficientes CP.
2. Un HQ sólo puede dar una Orden a la vez. En otras palabras, un HQ no puede dar una Orden si su correspondiente Ficha HQ ya está en el Registro de Tiempo. Si lo desea, el Jugador puede Cancelar una Orden actualmente en el Registro de Tiempo y dar una nueva.

14.4.2. Procedimiento de Emisión de una Orden

1. El Jugador decide la Orden que quiere emitir y coge una Ficha de Orden apropiada.
2. El jugador decide el HQ específico usado para emitir la Orden (HQ Emisor). El HQ Emisor debe tener el Nivel Jerárquico **exacto** requerido por la Orden, si lo hay.
3. El jugador verifica la Cadena de Mando y el Estado de Mando del HQ Emisor. La Cadena de Mando comienza en el HQ Principal del HQ Emisor, y baja hasta el propio HQ Emisor, usando cualquier HQ intermedio en la jerarquía.
    a. Si todos los HQ en la Cadena de Mando están dentro del Alcance de Mando de su HQ Superior, el Estado de Mando es **Válido**, y la Orden puede ser emitida sin incremento del Tiempo de Emisión.

b. Si algún HQ en la Cadena de Mando no está dentro del Alcance de Mando de su HQ Superior, el Estado de Mando es **Inválido**, y el Tiempo de Emisión de la Orden se incrementa en un Turno.

c. Si algún HQ en la Cadena de Mando ha sido destruido, el Estado de Mando es **Roto**, y la Orden no puede ser emitida.

Ejemplo 1: El Pacto de Varsovia emite una Orden de Asalto de Ejército, con el 28º Ejército Soviético como HQ Emisor. La Cadena de Mando será: Frente Central (HQ Principal del 28 Ejército) → 28º Ejército (HQ Emisor).

Ejemplo 2: La OTAN emite una Orden de Defensa de Brigada, con el HQ de Brigada WG 35PG/12Pz como HQ Emisor. La Cadena de Mando será: VII Cuerpo de EEUU (HQ Principal de la Bda WG 35PG/12Pz) → División WG 12Pz (HQ Superior de la Bda WG 35PG/12Pz) → Bda WG 35PG/12Pz (HQ emisor).

4. El jugador comprueba los Puntos de Desgaste y el Estado de Compromiso de todos los HQ en la Cadena de Mando para determinar cualquier retraso adicional a la Hora de Emisión:

   a. Suma los Puntos de Desgaste de todos los HQ en la Cadena de Mando. Por cada 2 Puntos de Desgaste o fracción, el Tiempo de Emisión se incrementa en un Turno.

   b. Si cualquier HQ en la Cadena de Mando está Comprometido en Combate, Medio Comprometido en Combate, o Retrasado, el Tiempo de Emisión aumenta en un Turno.

5. El jugador pone las Fichas de Orden y HQ Emisor bocabajo en el Indicador de Tiempo, un número de Turnos por delante igual al Tiempo de Emisión modificado de la Orden.

6. El Jugador reduce los CP Actuales y CP Máximos del HQ Principal correspondiente por el Coste de CP de la Orden.

14.5. Revelación de Ordenes

Durante la Fase de Revelación de Órdenes, el Bando en Fase revela las Órdenes en el espacio del Turno actual y restaura el valor de CP Actual para cada HQ Principal.

1. Por cada Ficha de Orden en la casilla del Turno actual, el Bando Activo:

   a. Da la vuelta a la Ficha de Orden y a la correspondiente Ficha de HQ Emisor boca arriba.

   b. Aumenta el CP Máximo del HQ Principal correspondiente en el Coste de CP de la Ficha de Orden.

2. Al final de la Fase, el Bando Activo mueve el marcador CP Actual de cada HQ Principal amigo en la misma casilla del marcador CP Máximo correspondiente.

14.6. Ejecutar una Orden

Durante la Fase de Ejecución de Órdenes, el Bando en Fase ejecuta cada Orden Revelada en el espacio del Turno actual.

1. El Jugador retira la Ficha de Orden que se está resolviendo y la correspondiente Ficha de HQ Emisor del Indicador de Tiempo.

2. El jugador define qué unidades ejecutarán la Orden, dentro de las siguientes limitaciones (véase también la Tabla de Órdenes):

   a. Una Orden que tiene un Nivel Jerárquico puede ser ejecutada por unidades de Formación y Agregadas subordinadas **directa** o **indirectamente** al HQ Emisor. En otras palabras, la Orden se propaga a lo largo de la cadena de mando.

   b. Una Orden sin Nivel Jerárquico puede ser ejecutada por unidades en Formación y Agregadas **directamente** subordinadas directamente al HQ Emisor. En otras palabras, la Orden no se propaga a lo largo de la cadena de mando.

Ejemplo 1: La OTAN está ejecutando una Orden de Movimiento de División, con la División WG 12Pz como HQ Emisor. La Orden puede ser ejecutada por unidades subordinadas al GT 12Pz División, y por unidades subordinadas a las Brigadas 34Pz, 35PG y 36Pz.

Ejemplo 2: La OTAN está ejecutando una Orden de Mantenimiento de Formación, con el GT 12Pz como HQ Emisor. La Orden puede ser ejecutada por unidades subordinadas a la División WG 12Pz, pero no puede ser ejecutada por unidades subordinadas a las Brigadas 34Pz, 35PG, o 36Pz.

Ejemplo 3: La OTAN está ejecutando una Orden de Mantenimiento de Unidad, con la División WG 12Pz como HQ Emisor. La Orden puede ser ejecutada por una unidad subordinada a la División WG 12Pz, pero no puede ser ejecutada por una unidad subordinada a las Brigadas 34Pz, 35PG, o 36Pz.

3. No todas las unidades subordinadas al HQ Emisor deben necesariamente ejecutar la Orden. Si lo desea, el Jugador también puede optar por no ejecutar la Orden en absoluto.

4. El Jugador consulta la Tabla de Órdenes y elige una nueva Postura para cada unidad ejecutora, basándose en las Posturas permitidas por la Orden. Luego pone un marcador de Postura apropiado debajo de la unidad.

5. El jugador comprueba la Cadena de Mando y el Estatus de Mando para cada unidad que ejecuta la Orden. La Cadena de Mando comienza en el HQ Principal del HQ Emisor y baja hasta la unidad que ejecuta la Orden usando cualquier HQ intermedio en la jerarquía.

   a. Si todos los HQ en la Cadena de Mando y la propia unidad están dentro del Alcance de Mando de su HQ Superior, el Estado de Mando es **Válido.**

   b. Si algún HQ en la Cadena de Mando o la propia unidad no está dentro del Alcance de Mando de su HQ Superior, el Estado de Mando es **Inválido**, y el Tiempo de Emisión de la Orden se incrementa en un Turno.

   c. Si cualquier HQ en la Cadena de Mando ha sido destruido, el Estado de Mando es **Roto**, y la Orden no puede ejecutarse.

Ejemplo 4: El Pacto de Varsovia está ejecutando una Orden de Asalto de Ejército, con el 28º Ejército Soviético como HQ Emisor. La Cadena de Mando para una unidad subordinada a la 6ª División de Tanques de la Guardia será: HQ del Frente Central (HQ Principal del 28º Ejército) → 28º Ejército (HQ emisor) → 6ª División de Tanques de la Guardia (HQ Superior de la unidad) → la unidad que ejecuta la Orden.

6. El Jugador comprueba los Puntos de Desgaste y el Estado de Compromiso de todos los HQ en la Cadena de Mando para determinar cualquier retraso adicional al Tiempo de Despliegue:

   a. Suma los Puntos de Desgaste de todos los HQ usados en la Cadena de Mando de la unidad. Por cada 2 Puntos de Desgaste o fracción, el Tiempo de Despliegue se incrementa en un Turno.

   b. Si cualquier HQ en la Cadena de Mando está Comprometido en Combate, Medio Comprometido en Combate o Retrasado, el Tiempo de Despliegue aumenta en un Turno.

7. Si una unidad que ejecuta la Orden está Comprometida en Combate, Medio Comprometida en Combate o Retrasada, su Tiempo de Despliegue aumenta en un Turno.

8. El Jugador pone debajo de cada unidad que ejecuta la Orden un marcador de Tiempo correspondiente al Turno actual más el Tiempo de Despliegue modificado de la Orden.

14.7. Completar una Orden

Al comienzo de la Fase de Ejecución de la Orden, el Bando Activo retira de sus unidades cualquier marcador de Tiempo correspondiente al Turno en curso. La unidad ha completado el despliegue y ahora tiene todas las ventajas y limitaciones de la nueva Postura.

14.8. Cancelar una Orden

En cualquier momento durante su Fase de Acción, un Jugador puede decidir cancelar una Orden actualmente en el Indicador de Tiempo.

1. El Jugador elimina la Ficha de Orden y la Ficha HQ correspondiente del Registro de Tiempo.

2. Si la Orden cancelada aún no había sido Revelada, el Jugador aumenta los CP Máximos del HQ Principal correspondiente en el Coste de CP de la Ficha de Orden.

Nota: Cancelar una Orden al principio de la Fase de Revelación de Orden aumentará también el valor de CP Actual, mientras que cancelarla más tarde no tendrá efecto sobre el valor de CP Actual. Esto es intencionado.

15. COMBATE TERRESTRE

1. Durante su Movimiento, una Unidad de Combate puede atacar un hexágono adyacente que contenga unidades enemigas gastando PM.
2. El Combate Terrestre es siempre voluntario. Una Unidad de Combate nunca es forzada a atacar un hexágono que contenga unidades enemigas.

15.1. Secuencia de Combate Terrestre

1. El Atacante anuncia el hexágono atacado, el Tipo de Ataque y gasta PM en consecuencia.
2. El Defensor ejecuta cualquier Retirada Antes del Combate.
3. El Defensor designa qué unidades están defendiendo.
4. El Diferencial de Combate Inicial se halla restando la Fuerza de Combate del Defensor de la Fuerza de Combate del Atacante.
5. El Atacante envía unidades de Reconocimiento, el Pacto de Varsovia compromete Zapadores.
6. Ambos bandos asignan Apoyo de Combate (primero el Atacante).
7. Ambos bandos resuelven Fuego Antiaéreo (primero el Atacante).
8. Ambos bandos resuelven Guerra Electrónica (primero el Atacante).
9. Ambos bandos determinan su valor total de Apoyo al Combate, aplicando cualquier efecto EW enemigo, y tiran un dado en la Tabla de Apoyo al Combate para determinar su Modificador de Apoyo al Combate. Nótese que el Atacante siempre debe tirar en la Tabla de Apoyo al Combate del Atacante, incluso cuando tenga un valor de Apoyo al Combate de cero.
10. Se calculan los Modificadores de Combate adicionales y se aplican para obtener el Diferencial de Combate Final.
11. El Atacante tira un dado en la Tabla de Combate Terrestre, halla el Resultado del Combate y lo aplica a sus unidades.
12. El Defensor ejecuta cualquier Retirada Después del Combate y aplica el Resultado del Combate a sus unidades.
13. El Atacante ejecuta cualquier Avance Después del Combate.

15.2. Tipo de Ataque

El Atacante debe elegir entre dos Tipos de Ataque diferentes: Asalto Apresurado o Asalto Preparado.

1. Un Asalto Apresurado cuesta 3 PM cuando se está en Postura de Asalto desde la Marcha, y 4 PM cuando se está en cualquier otra Postura. El Asalto Apresurado da un Modificador de Combate de -2.
2. Un Asalto Preparado cuesta 6 PM cuando se está en Postura de Asalto de Marcha, y 8 PM cuando se está en cualquier otra Postura.

15.3. Retirada Antes de un Combate

1. Si el hexágono atacado contiene unidades en Postura de Pantalla o de Recon, el Defensor puede intentar Retirarse Antes del Combate con algunas o todas ellas.
2. Una unidad Medio Comprometida en Combate, Comprometida en Combate o Retrasada no puede Retirarse Antes del Combate.
3. Cada unidad que intenta Retirarse Antes del Combate debe ejecutar un intento de Ruptura de Contacto por separado, en cualquier orden deseado (véase 8.7, Retirada).
4. Una unidad que realiza una Ruptura de Contacto con éxito es movida por el Defensor a un hexágono adyacente. El hexágono debe cumplir los requisitos estándar usados para la Ruptura de Contacto y no puede contener marcadores de Penetración.
5. Si la unidad en retirada cruza un río sin puente por un cruce apresurado, el defensor debe tirar un dado para comprobar los puntos de desgaste adicionales incurridos.
6. Independientemente del resultado de la Ruptura de Contacto si la unidad no está ya Comprometida en Combate, se marca como Medio Comprometida en Combate.
7. Si el hexágono atacado no contiene unidades después de resolver todos los intentos de Ruptura de Contacto deseados, el Combate termina. El Atacante no paga el coste de PM por el ataque, puede continuar moviendo, y no se coloca ningún marcador de Penetración.
8. Si el hexágono atacado aún contiene unidades después de resolver todos los intentos de Ruptura de Contacto deseados, la Secuencia de Combate continúa normalmente.

15.4. Unidades Defensoras

1. Si el hexágono atacado contiene sólo una Unidad de Combate, sólo esa unidad defiende.
2. Si el hexágono bajo ataque contiene más de una Unidad de Combate, el Defensor decide cuáles están defendiendo. Al menos una Unidad de Combate debe defender.
3. Las Unidades de Apoyo no contribuyen a la defensa a menos que el hexágono atacado no contenga Unidades de Combate. En ese caso, todas las Unidades de Apoyo están defendiendo, teniendo cada unidad una Fuerza de Defensa de uno.
4. Sólo las unidades Defensoras añaden su Valor de Combate a la defensa.

15.5. Fuerza de Combate

No todos los combates nacen iguales. Los tanques dan lo mejor de sí cuando luchan contra otros tanques o en terreno abierto. La infantería mecanizada puede ser letal cuando se defiende en terreno que ofrece cobertura, pero es vulnerable cuando es atacada en campo abierto por tanques enemigos.

Una unidad utiliza su Fuerza de Ataque cuando ataca y su Fuerza de Defensa cuando se defiende, excepto en los siguientes casos:

1. Una unidad Acorazada usa su Fuerza de Ataque cuando se defiende de otra unidad Acorazada, o cuando se defiende en un hexágono que contiene solo terrenos de Llanura o Colina1.
2. Una unidad Acorazada usa su Fuerza de Defensa cuando ataca a unidades Mecanizadas, Motorizadas o de Infantería en un hexágono que contenga terreno de Ciudad.
3. Una unidad Mecanizada, Motorizada, de Recon o de Infantería usa su Valor de Ataque cuando se cumplen todas las condiciones siguientes:
    a. Se está defendiendo de unidades Acorazadas.
    b. Está en un hexágono que contiene solo terrenos de Llanura o Colina1.
    c. No está en Postura de Defensa, Defensa Rígida, Defensa Activa o Pantalla.

15.5.1. Fuerza de Defensa Cero

1. Cualquier ataque contra un Defensor que tenga una Fuerza de Defensa de cero se resuelve como sigue:
    a. El Atacante declara el Tipo de Ataque y gasta el número requerido de PM.
    b. El Defensor es eliminado automáticamente, sin tirada en la Tabla de Combate Terrestre.
    c. Se coloca un marcador de Penetración (ver 15.9).
    d. El Atacante procede a Avanzar Después del Combate (véase 15.10).

15.6. Modificadores al Combate

Varios factores pueden modificar el diferencial de combate. Cada modificador de combate se suma o se resta del diferencial de combate inicial para determinar el diferencial de combate final. Todos los modificadores de combate son acumulativos.

15.6.1. Postura

1. Las Posturas de las unidades atacantes y defensoras pueden dar Modificadores de Combate (ver Tabla de Posturas).
2. Si cualquier unidad Defensora está en Transición, cualquier Modificador de Combate dado por su Postura se incrementa en dos (es decir, un Modificador de Combate de -2 se convierte en cero).
3. Si más de una unidad está defendiendo, se usa el Modificador de Combate menos favorable al Defensor.

15.6.2. Tipo de Ataque

Si el Atacante ejecuta un Asalto Apresurado, se aplica un Modificador de Combate de -2.

15.6.3. Nivel de los Cuadros

1. El Nivel de Cuadro del Defensor se resta del Nivel de Cuadro del Atacante. El valor resultante es el Modificador de Combate.
2. Si hay más de una unidad defendiendo, se usa el Nivel de Cuadro más bajo entre las unidades Defensoras.

15.6.4. Nacionalidad

Si hay unidades de la OTAN de diferente nacionalidad defendiendo en el mismo hexágono, se aplica un Modificador de Combate de +2.

15.6.5. Terreno

1. El Tipo de Terreno y los Rasgos del Terreno en el hexágono atacado pueden dar Modificadores de Combate adicionales (ver Modificadores de Combate del Terreno). Se usa el único Modificador del Terreno más favorable al Defensor.
2. Cualquier Obstáculo en el lado de hexágono a través del cual se hace el ataque puede dar Modificadores de Combate adicionales (ver Modificadores de Combate por Obstáculo). Se usa el único Modificador de Obstáculo más favorable al Defensor.
3. Si las unidades Defensoras tienen diferentes Modos de Movimiento, se usa el Modo menos favorable al Defensor para calcular los Modificadores de Terreno y Obstáculo.

15.6.6. Trabajos Defensivos

1. Si el hexágono del Defensor contiene Trabajos Defensivos completados, se aplica un Modificador de Combate negativo igual al Nivel de los Trabajos Defensivos (es decir, un Nivel de Trabajos Defensivos 1 da un Modificador de Combate de -1).
2. El uso de Ingenieros por el Atacante puede disminuir la efectividad de las Trabajos Defensivos (ver 31.4, Reducción de Trabajos Defensivos).

15.6.7. Puntos de Desgaste

1. Los Puntos de Desgaste de la unidad atacante se restan de los Puntos de Desgaste de las unidades defensoras. El valor resultante es el Modificador de Combate.
2. Si hay más de una unidad defendiendo, se usa el total de Puntos de Desgaste de todas las unidades Defensoras para calcular el Modificador de Combate.

15.6.8. Descanso

Si una unidad Defensora está Descansando, se aplica un Modificador de Combate de +3.

15.6.9. Guerra Electrónica

La Guerra Electrónica puede influir en el Combate Terrestre de varias maneras (ver 24.4, Efectos EW).

15.6.10. Apoyo en Combate

El Apoyo en Combate por ambos bandos puede dar Modificadores de Combate adicionales (ver 16, Apoyo en Combate).

15.6.11. Unidades de Reconocimiento

1. Una unidad en Postura de Recon, diferente de la unidad atacante y adyacente al hexágono del defensor, puede ser usada para apoyar el ataque. La unidad recibe inmediatamente un Punto de Desgaste y se aplica un Modificador de Combate de +2 sólo al Combate Terrestre en curso.
2. Una unidad de Reconocimiento puede apoyar un número ilimitado de Ataques Terrestres durante un solo Turno, siempre que tome un Punto de Desgaste por cada ataque apoyado.
3. Usar más de una unidad de Reconocimiento durante un Combate no tiene ningún efecto adicional.

15.6.12. Zapadores (Solo Pacto de Varsovia)

1. Si una unidad del Pacto de Varsovia directamente implicada en un Combate tiene asignados Zapadores, el Jugador del Pacto puede decidir comprometerlos.
2. Los Zapadores comprometidos en Combate dan un Modificador de Combate de +2 cuando el Pacto está atacando, y un Modificador de Combate de -1 cuando el Pacto está defendiendo.
3. Si se han asignado Zapadores y el Resultado del Combate aplicado al Pacto de Varsovia contiene una **s**, el marcador de Zapadores se retira, y el punto de Ingeniero usado se pierde permanentemente.
4. Comprometer más de una unidad de Zapadores no tiene efecto adicional.

15.6.13. Unidades Adyacentes

1. Cada hexágono adicional que contenga Unidades de Combate del Atacante y esté adyacente al hexágono atacado da un Modificador de Combate de +2.
2. Cada hexágono adicional que contenga Unidades de Combate del Defensor y esté adyacente al hexágono atacado da un Modificador de Combate de -1.
3. Las Unidades en Postura de Descanso o Mantenimiento no cuentan como unidades adyacentes.
4. Las unidades separadas del hexágono atacado por terreno intransitable (lagos, mar) no se cuentan como unidades adyacentes.

15.6.14. Comprometida

1. El Modificador de Combate cambia en +1 si cualquier unidad Defensora está Medio Comprometida en Combate, o en +2 si cualquier unidad Defensora está Comprometida en Combate.
2. Si la unidad atacante está Medio Comprometida en Combate, se aplica un Modificador de Combate de -2.

15.6.15. Retraso

Si alguna unidad Defensora está Retrasada, se aplica un Modificador de Combate de +3.

15.6.16. Clima

1. Un Clima de baja visibilidad da Modificadores de Combate adicionales (ver Tabla de Modificadores de Combate por Clima).
2. Todos los Modificadores de Combate por Clima son acumulativos.

15.6.17. Guerra Química

1. Las armas químicas lanzadas durante el Combate Terrestre dan Modificadores de Combate variables (ver Tabla de Modificadores de Combate de Guerra Química).
2. El bando que usa Armas Químicas decide la dirección del modificador (más o menos).

15.6.18. Fuera de Mando

1. Si la unidad atacante no está dentro del Alcance de Mando de su HQ Superior, se aplica un Modificador de Combate de -2 a las unidades en Postura de Pantalla o Recon, y un Modificador de Combate de -4 a las unidades en cualquier otra Postura.
2. Si cualquier unidad defensora no está dentro del Alcance de Mando de su HQ Superior, se aplica un Modificador de Combate +1 a las unidades en Postura de Pantalla o Recon, y un Modificador de Combate +3 a las unidades en cualquier otra Postura.

15.6.19. Mando en Línea del Frente

1. Si la unidad atacante está a menos de un hexágono de su HQ Principal y el HQ no está Comprometida en Combate o Medio Comprometida en Combate, el Atacante puede optar por usar el HQ como Mando en Línea de Frente. En ese caso, se aplica un Modificador de Combate de +2.
2. Si cada unidad defensora está a un hexágono de su HQ Principal y el HQ no está Comprometido en Combate o Medio Comprometido en Combate, el Defensor puede optar por usar el HQ como Mando en Línea de Frente. En ese caso, se aplica un Modificador de Combate de -2.
3. Después de ser usado como Mando en Línea del Frente, un HQ no puede gastar PM durante el resto de la Fase de Movimiento en curso. Si se usan las reglas opcionales de SIGINT, el HQ usado también es Localizado (véase 25.1, Inteligencia de Señales).

15.6.20. Eje de Avance del Pacto de Varsovia

1. Si una unidad WP está atacando a un hexágono en su Área de Retaguardia, se aplica un Modificador de Combate de -3.
2. Si una unidad del Pacto de Varsovia se defiende de un ataque originado desde su Área de Retaguardia, se aplica un Modificador de Combate +3.

15.6.21. Eventos

Ciertas Cartas de Evento pueden dar Modificadores de Combate adicionales a ambos bandos.

15.7. Resultado del Combate

1. El Resultado del Combate se expresa en términos de aumento de Puntos de Desgaste. El número de la izquierda se aplica a la unidad atacante, mientras que el número de la derecha se aplica a cada unidad defensora.
2. Cualquier resultado de Combate infligido a una Unidad de Apoyo se duplica.
3. Si el Defensor sufrió un aumento de Puntos de Desgaste y decide no Retirarse, todas las unidades defensoras se consideran Entabladas en Combate.
4. Si el Defensor no sufre ningún aumento de Puntos de Desgaste y decide no Retirarse, todas las unidades defensoras que no estén ya Comprometidas en Combate se consideran Medio Comprometidas en Combate.
5. Si el Defensor elige Retirarse Después del Combate, su estatus de Comprometido en Combate y Bajas por Desgaste dependerán del resultado de la Retirada (véase 15.8, Retirada Después del Combate).
6. Si todas las unidades defensoras son destruidas, cualquier unidad restante en el hexágono atacado debe Retirarse Después del Combate. Si una unidad es incapaz de retirarse, es destruida.

15.8. Retirada después del Combate

Retirarse mientras se está en contacto con unidades enemigas victoriosas es un asunto desagradable y podría tener fácilmente amargas consecuencias. En un principio, los jugadores pueden sentirse tentados a renunciar a una retirada que aparentemente sólo supone riesgos adicionales y ninguna ventaja, pero probablemente descubrirán que dejar una unidad de combate desgastada en una posición defensiva comprometida podría ser aún peor.

Una vez definido el resultado del Combate Terrestre, el Defensor puede Retirarse Tras el Combate. Si el Defensor decide Retirarse, todas las unidades en el hexágono atacado deben retirarse o intentar retirarse.

1. Una unidad que no esté defendiendo puede retirarse automáticamente. Si la unidad no está ya Comprometida en Combate, se marca como Medio Comprometida en Combate .
2. Una unidad defensora que decide retirarse debe Romper el Contacto (véase 8.7). Todos los resultados del Combate se aplican después de la resolución del intento de Ruptura de Contacto.
   a. Si la Ruptura de Contacto tiene éxito, la unidad puede retirarse. Los Puntos de Desgaste incurridos en el Combate se reducen en uno, y si la unidad no está ya Comprometida en Combate se marca como Medio Comprometida en Combate.
   b. Si la Ruptura de Contacto no tiene éxito, la unidad no puede retirarse. Los Puntos de Desgaste incurridos en el Combate se aplican completamente y la unidad se señala como Comprometida en Combate.
   c. En ambos casos, las bajas en combate se aplican después del intento de Ruptura de Contacto, y cualquier Desgaste adicional resultante de la Ruptura de Contacto debe aplicarse también.
3. Una unidad en Retirada después del Combate es movida por el Defensor a un hexágono adyacente. Cada unidad en retirada puede elegir retirarse a un hexágono diferente.
4. El hexágono de retirada debe cumplir los requisitos estándar usados para una Ruptura de Contacto con éxito, no puede contener marcadores de Penetración y no puede estar a través de un Río Principal sin puente. Si no existe un hexágono de retirada válido, la unidad no puede retirarse y debe aplicar el Resultado de Combate completo.
5. Si una unidad en retirada infringe las restricciones normales de Apilamiento, debe recibir un Punto de Desgaste adicional.
6. Si una unidad en retirada cruza un Río Menor sin puente por Cruce Apresurado, el Defensor debe tirar un dado para comprobar los Puntos de Desgaste adicionales incurridos.
7. Una unidad en Postura de Mantenimiento, Barrera o Dispara y Corre que se retira con éxito se pone inmediatamente en Postura Táctica.
8. Una unidad en Postura de Transición y que se retira con éxito se pone inmediatamente en Postura Táctica.
9. Un HQ en Postura de Despliegue y que se retira con éxito se coloca inmediatamente en Postura de Movimiento.
10. Una unidad en Postura FARP que se retira con éxito se coloca inmediatamente en Postura Táctica y aumenta sus Puntos de Desgaste en uno.

15.9. Penetración (Breakthrough)

1. Al final del Combate Terrestre, se coloca un marcador de Penetración en el hexágono atacado si todas las unidades pertenecientes al Defensor se han Retirado Después del Combate o han sido eliminadas.
2. Entrar en un hexágono con un marcador de Penetración tiene un coste adicional de 4 PM. Una unidad Atacante que avanza después del combate no está sujeta a este coste adicional.
3. Los marcadores de Penetración permiten a la unidad que mueve ignorar dentro de ciertos límites la presencia de Unidades Bloqueantes enemigas (ver 8.6, Unidades Bloqueantes).
4. Los marcadores de Penetración se retiran en la siguiente Fase de Mantenimiento.

16. APOYO EN COMBATE

La eficacia de la artillería, los helicópteros y el apoyo aéreo en el campo de batalla no puede definirse de antemano y puede variar considerablemente en función de las circunstancias. Además, atacar sin Apoyo en Combate pone al atacante en una situación de desventaja desde el principio.

Durante la Secuencia de Combate Terrestre, ambos Jugadores pueden asignar Apoyo al Combate usando Artillería, Helicópteros y Puntos Aéreos. Durante un intento de Ruptura de Contacto, el Jugador que ejecuta la Ruptura de Contacto (sólo) puede asignar Artillería, Helicópteros y Puntos Aéreos para aumentar la probabilidad de Ruptura de Contacto.

Cuando se calcula el alcance para el Apoyo en Combate, el hexágono a considerar es siempre el hexágono atacado.

16.1. Apoyo en Combate de Artillería

1. Las Unidades de Artillería pueden añadir su Fuerza de Barrera al Total de Apoyo al Combate, sujeto a las reglas de Artillería (ver 17, Artillería).

2. Una Unidad de Artillería sólo puede apoyar a unidades subordinadas a su HQ Superior, o pertenecientes a una Formación subordinada a su HQ Superior, hasta el nivel Jerárquico más bajo e incluyendo unidades Adscritas.

Ejemplo 1: Una Artillería que tenga el 28A soviético como HQ Superior puede apoyar a cualquier unidad del 28º Ejército soviético, o subordinada a una División del 28º Ejército.

Ejemplo 2: Una Artillería que tenga el VII Cuerpo de EE.UU. como HQ Superior puede apoyar a cualquier unidad subordinada al VII Cuerpo de EE.UU., o subordinada a una División, Brigada o Regimiento del VII Cuerpo de EE.UU..

Ejemplo 3: Una Artillería que tenga la División WG 12Pz como HQ Superior puede apoyar a cualquier unidad de la División WG 12Pz, o subordinada a una Brigada en la División WG 12Pz.

16.2. Apoyo en Combate de Helicópteros

1. Las unidades de Helicópteros pueden añadir su Fuerza de Barrera al Total de Apoyo al Combate, sujeto a las reglas de Helicópteros (ver 18, Helicópteros).

2. Una unidad de Helicóptero sólo puede apoyar a unidades subordinadas a su HQ Superior, o pertenecientes a una Formación subordinada a su HQ Superior, hasta el nivel Jerárquico más bajo e incluyendo unidades Agregadas.

3. Cada unidad de Helicóptero usada en Apoyo al Combate está sujeta a fuego Antiaéreo enemigo antes de sumar su Fuerza de Barrera al Total de Apoyo en Combate (véase 22.2).

16.3. Apoyo en Combate de Puntos aéreos

1. Cada bando puede añadir cualquier número de Puntos Aéreos disponibles al Total de Apoyo al Combate, sujeto a las reglas de Puntos Aéreos (ver 19, Puntos Aéreos).

2. El Jugador declara cuántos Puntos Aéreos va a usar y disminuye en consecuencia los Puntos Aéreos Actuales del Sector implicado.

3. Un Punto Aéreo que apoya un combate que tiene lugar dentro de una de sus propias Áreas CAS añade dos al Total de Apoyo al Combate.

4. Un Punto Aéreo que apoya un combate que tiene lugar fuera de sus propias Áreas CAS añade uno al Total de Apoyo al Combate.

5. Los Puntos Aéreos usados en Apoyo al Combate están sujetos a Fuego Antiaéreo enemigo antes de sumar su valor al Total de Apoyo en Combate (ver 22.1).

17. ARTILLERIA

Las Unidades de Artillería Remolcadas, Autopropulsadas, de Cohetes y de Misiles utilizan las siguientes reglas:

1. Una Unidad de Artillería puede usar su Fuerza de Barrera contra objetivos dentro de su Alcance. El Alcance se calcula desde el hexágono de Artillería (excluido) hasta el hexágono atacado (incluido).

2. Una Unidad de Artillería puede usar su Fuerza de Barrera para Apoyo en Combate, Bombardeo e Interdicción.

3. Una Unidad de Artillería no puede usar su Fuerza de Barrera para Apoyo en Combate cuando está Comprometida en Combate o Medio Comprometida en Combate.

4. La Fuerza de Barrera usada por una Unidad de Artillería depende de su Tipo y Postura actual:

   a. Una Artillería Autopropulsada o de Cohetes usa toda su Fuerza de Barrera cuando está en Postura de Barrera, Dispara y Corre, o Apoyo Cercano, y su Fuerza de Barrera reducida cuando está en Postura Táctica.

   b. Una Artillería Remolcada o de Proyectiles usa toda su Fuerza de Barrera cuando está en Postura de Barrera, y su Fuerza de Barrera reducida cuando está en Postura de Dispara y Corre.

5. Una Unidad de Artillería que use su Fuerza de Barrera debe aumentar sus Puntos de Desgaste en uno.

6. Una Artillería de Cohetes puede doblar su Fuerza de Barrera aumentando su Desgaste en un punto adicional.

7. Una Unidad de Artillería puede usar su Fuerza de Barrera cualquier número de veces durante un Turno, siempre que sea capaz de tomar el número apropiado de Puntos de Desgaste cada vez.

8. Una Unidad de Artillería en un hexágono bajo ataque y que no contenga Unidades de Combate amigas no puede usar su Fuerza de Barrera y se defiende con una Fuerza de Defensa de uno.

18. HELICOPTEROS

1. Una unidad de Helicóptero en Postura FARP puede usar su Fuerza de Barrera contra objetivos dentro de su Alcance. El Alcance se calcula desde el hexágono del Helicóptero (excluido) hasta el hexágono atacado (incluido).

2. Una unidad de Helicóptero puede usar su Fuerza de Barrera para Apoyo en Combate, y Bombardeo contra un objetivo adyacente a una Unidad de Combate amiga.

3. Una unidad de Helicóptero no puede usar su Fuerza de Combate cuando está Comprometida en Combate o Medio Comprometida en Combate.

4. Una unidad de Helicóptero puede usar su Fuerza de Barrera una vez por cada Fase de Acción (amiga y enemiga). Después de usarla, dale la vuelta a la unidad de Helicóptero para marcar este hecho.

5. Los Helicópteros no pueden usarse en Apoyo en Combate o Bombardeo si el hexágono atacado contiene Tipo de Terreno Ciudad.

6. Una unidad de Helicóptero bajo ataque en un hexágono que no contenga Unidades de Combate amigas no puede usar su Fuerza de Barrera y se defiende con una Fuerza de Defensa de uno.

19. PUNTOS AEREOS

Los Puntos Aéreos, que representan paquetes de ataque, pueden utilizarse para Apoyo en Combate, Bombardeo, Intercepción y Reconocimiento.

19.1. Sectores Aéreos

Para organizar las actividades aéreas y evitar incidentes de azul contra azul, un vasto teatro de guerra como Europa Central debe subdividirse en sectores aéreos, cada uno con sus propios medios y cadena de mando.

El concepto de Sectores Aéreos tiene un impacto limitado cuando se utiliza un único módulo C3, pero adquiere mayor relevancia cuando se combinan dos o más módulos.

1. Cada mapa C3 puede contener uno o más Sectores Aéreos, definidos como sigue:

OTAN

BALTAP: Mapa Die Festung Hamburg, al norte del río Elba y al norte de la línea xx28

NORTHAG Sector 1: Mapa de Die Festung Hamburg, al sur del río Elba y al sur de línea xx27.

NORTHAG Sector 2: Mapa The Dogs of War

CENTAG Sector 1: Mapa Less Than 60 Miles

CENTAG Sector 2: Mapa In a Dark Wood

FATAC 2: Mapa In a Dark Wood

PACTO DE VARSOVIA

Frente Norte Sector 1: Mapa Die Festung Hamburg

Frente Norte Sector 2: Mapa The Dogs of War

Frente Central Sector 1: Mapa Less Than 60 Miles

Frente Central Sector 2: Mapa In a Dark Wood

2. Los Puntos Aéreos son asignados a un Sector Aéreo específico y sólo pueden ser usados dentro de ese Sector Aéreo.

3. Los Puntos Aéreos pueden ser transferidos de un Sector Aéreo a otro (ver 19.5, Transferencia de Puntos Aéreos).

19.2. Uso de los Puntos aéreos

1. Cada Sector Aéreo tiene un valor de Puntos Aéreos Máximos, un valor de Puntos Aéreos Actuales y un valor de Puntos Aéreos en Tierra.

2. Los Puntos Aéreos Máximos están determinados por el Escenario que se está jugando y pueden aumentar o disminuir por Refuerzos, Cartas de Evento, Fuego Antiaéreo enemigo y Transferencia de Puntos Aéreos.

3. Los Puntos Aéreos Actuales tienen un valor inicial igual a los Puntos Aéreos Máximos, y disminuyen cada vez que se usan Puntos Aéreos. Los Puntos Aéreos Actuales nunca pueden ser inferiores a cero o al valor de Puntos Aéreos en Tierra, el que sea mayor.

4. Los Puntos Aéreos en Tierra dependen del Tiempo y el Clima, y representan aviones incapaces de operar durante la Noche o Mal Tiempo (ver 29.4, Efectos del Clima en los Puntos Aéreos).

19.3. Fase de Puntos aéreos

Como los aviones que regresan de las misiones pueden necesitar reparaciones, Mantenimiento o tiempo de mantenimiento adicional, es posible que sólo una fracción de los Puntos Aéreos utilizados durante un Turno vuelvan a estar disponibles durante el Turno siguiente.

Durante la Fase de Puntos Aéreos, cada Sector Aéreo puede aumentar sus Puntos Aéreos Actuales, hasta su valor Máximo de Puntos Aéreos.

1. Cada bando tira en la Tabla de Puntos Aéreos para cada Sector Aéreo e incrementa los Puntos Aéreos Actuales del Sector en el número resultante.

2. La tirada puede ser modificada por varios factores, indicados en la Tabla de Puntos Aéreos. Todos los modificadores son acumulativos.

3. Para cada Sector Aéreo, los Puntos Aéreos Actuales nunca pueden ser superiores a los Puntos Aéreos Máximos.

19.4. Área CAS

Las zonas de Apoyo Aéreo Cercano deben planificarse y coordinarse con la Fuerza Aérea y no pueden improvisarse. Los puntos aéreos que apoyan a las tropas terrestres fuera de una zona de CAS predefinida son menos eficaces.

1. Un Área CAS se define emitiendo una Orden de Área CAS, utilizando el procedimiento estándar de Órdenes (véase 14, Órdenes).

2. El HQ que emite una Orden de Área CAS debe ser un HQ Principal físicamente dentro del Sector Aéreo afectado. Si no hay tal HQ presente, la Orden no puede ser Emitida.

3. El HQ Emisor de una Orden de Área CAS OTAN debe ser de una nacionalidad específica, dependiendo del Sector Aéreo. Si no está presente un HQ de dicha nacionalidad, la Orden no puede ser Emitida.

BALTAP: DK o WG

NORTHAG Sector 1: NL o WG

NORTHAG Sector 2: UK, o WG si no está presente un HQ Principal de UK

CENTAG Sector 1: US

CENTAG Sector 2: US

FATAC 2: FR

4. En la Fase de Ejecución de Órdenes durante la cual se ejecuta una Orden de Área CAS, se pueden mover o colocar hasta 2 marcadores CAS en cualquier hexágono del Sector Aéreo correspondiente.

5. El marcador CAS es el centro de un Área CAS que tiene un alcance de 4 Hexágonos.

6. Un Área de CAS puede solaparse con otras Áreas de CAS amigas o enemigas, sin efectos adicionales o adversos.

7. Un marcador de CAS amigo puede ser retirado voluntariamente en cualquier momento.

8. Cada Punto Aéreo que apoye un combate que tenga lugar dentro de una de sus propias Áreas de CAS aumenta el Total de Apoyo al Combate en dos (ver 16.3, Apoyo al Combate Aéreo).

9. Las Áreas CAS no tienen efecto en las Misiones de Bombardeo e Interdicción.

19.5. Transferencia de Puntos aéreos

La transferencia del apoyo aéreo a un sector aéreo diferente requiere una reorganización de los procedimientos de mando y comunicación y, a veces, el traslado físico de las aeronaves. Por lo tanto, tiene un impacto negativo en el número de Puntos Aéreos disponibles.

1. Durante la Fase de Ajuste de Puntos Aéreos, un Jugador puede transferir cualquier número de Puntos Aéreos Actuales de un Sector Aéreo a otro.

2. El Jugador disminuye tanto los Puntos Aéreos Actuales como los Puntos Aéreos Máximos del Sector Aéreo que transfiere los Puntos Aéreos por la cantidad transferida.

3. El Jugador aumenta el valor de Puntos Aéreos Máximos del Sector Aéreo que recibe los Puntos Aéreos en la cantidad transferida. El valor actual de puntos aéreos no cambia.

20. BOMBARDEO

Durante cada Fase de Bombardeo, ambos bandos pueden usar Artillería, Helicópteros y Puntos Aéreos para Bombardear unidades enemigas, Puentes Permanentes o Puentes Modulares.

1. El bando en Fase realiza sus Bombardeos primero, seguido por el bando no en Fase.

2. (**opcional**) Empezando por el bando en Fase, los dos bandos se alternan en la ejecución de los Bombardeos, hasta que ambos bandos hayan ejecutado todos los Bombardeos deseados.

20.1. Bombardeo de Unidades

1. El jugador anuncia la unidad enemiga objetivo. Sólo las unidades enemigas que tengan un Nivel de Detección de 1 o más pueden ser Bombardeadas, y cada unidad enemiga puede ser Bombardeada sólo una vez por Fase de Bombardeo.

2. Las Unidades de Artillería, Helicópteros y Puntos Aéreos se asignan al Bombardeo.

3. El bando contrario resuelve cualquier Fuego AA.

4. El Valor total del Bombardeo se determina sumando la Fuerza de Barrera de la Artillería asignada y de los Helicópteros supervivientes, más dos por cada Punto Aéreo superviviente.

5. El Jugador tira en la Tabla de Bombardeo. La Tirada es modificada por la Postura de la unidad objetivo (ver Tabla de Posturas), por el único Modificador del Terreno más favorable a la unidad objetivo, y por cualquier Obra Defensiva en el hexágono (ver Tabla de Bombardeo).

6. El resultado del Bombardeo se aplica a la unidad objetivo.

20.2. Bombardeo de Puentes

1. El Jugador anuncia el Puente objetivo. Un Puente sólo puede ser Bombardeado una vez por Fase de Bombardeo.

2. Los Puntos de Artillería y Aéreos se asignan al Bombardeo. Los Helicópteros y las Armas Químicas no pueden usarse en el Bombardeo de Puentes.

3. El bando contrario resuelve cualquier Fuego AA.
4. El Valor total del Bombardeo se determina sumando la Fuerza de Barrera de la Artillería asignada, más dos por cada Punto Aéreo superviviente.
5. El jugador tira en la Tabla de Bombardeo, usando un Valor de Detección de 4 para Puentes Permanentes y un Valor de Detección de 2 para Puentes Modulares. El Nivel de Detección puede ser incrementado por Inteligencia (ver 25).
6. Un resultado de 1 o superior contra Unidades de Apoyo destruye un Puente Modular.
7. Un resultado de 2 o superior contra Unidades de Apoyo destruye un Puente Permanente.

21. INTERCEPTION

Durante la Fase de Bombardeo, ambos bandos pueden usar Unidades de Artillería y Puntos Aéreos para hacer Intercepción en un hexágono. El Bando Activo realiza la Intercepción primero, seguido por el Bando No Activo.

1. El jugador anuncia el hexágono objetivo. Un hexágono específico puede ser objetivo de Intercepción sólo una vez por Fase de Bombardeo.
2. Se asignan Puntos de Artillería y Aéreos a la Intercepción.
3. El bando contrario resuelve cualquier Fuego AA.
4. El Valor Total de Intercepción se determina sumando la Fuerza de Barrera de la Artillería asignada, más dos por cada Punto Aéreo superviviente.
5. El jugador tira en la Tabla de Intercepción, y coloca en el hexágono objetivo un marcador de Intercepción igual al resultado obtenido.
6. El marcador de Intercepción representa el número de PM adicionales que debe gastar una unidad para salir del hexágono Interceptado.
7. Durante la siguiente Fase de Mantenimiento, todos los marcadores de Intercepción son retirados del mapa.
8. En lugar de pagar el coste adicional de PM para salir de un hexágono Interceptado, una unidad del Pacto de Varsovia en movimiento puede elegir aumentar su Desgaste en uno.

21.1. Campos de Minas LARS (Opcional)

La artillería de cohetes LARS de Alemania Occidental estaba equipada normalmente con varios cohetes DM-711 dispensadores de minas, lo que permitía cubrir rápidamente grandes zonas con minas antitanque.

1. Cualquier Fuego de Intercepción que incluya al menos una Artillería de Cohetes de Alemania Occidental tiene un modificador de +3 a la tirada cuando se tira en la Tabla de Intercepción.

22. FUEGO ANTIAEREO

Los Puntos Aéreos y Helicópteros están sujetos a Fuego AA enemigo. Fuego AA puede resultar en que los Puntos Aéreos aborten la misión o sean eliminados, o en un aumento de Puntos de Desgaste para los Helicópteros.

22.1. Fuego Antiaéreo contra Puntos aéreos

1. Cada vez que se usan Puntos Aéreos, el bando enemigo puede ejecutar Fuego AA.
2. Durante el Bombardeo o la Intercepción, el Valor AA se calcula como sigue:
   a. Dos Puntos AA por cada unidad enemiga en el hexágono Objetivo. Si el Objetivo es un Puente, el bando enemigo decide cuál de los dos hexágonos adyacentes al Puente es el hexágono Objetivo.
   b. Un Punto AA por cada unidad enemiga adyacente al hexágono Objetivo.
3. Durante el Combate Terrestre, el Valor AA se calcula como sigue:
   a. Dos puntos AA por cada unidad enemiga en el hexágono Atacante o Defensor.
   b. Un punto AA por cada unidad enemiga en cualquier otro hexágono adyacente al atacado.

22.2. Fuego Antiaéreo contra Helicópteros

1. Una unidad de Helicóptero que use su Fuerza de Barrera debe trazar una ruta de movimiento hasta el objetivo. El objetivo es el hexágono del Defensor durante el Combate Terrestre, o la unidad a atacar durante el Bombardeo.
2. Por cada hexágono a lo largo de la ruta de movimiento que contenga unidades enemigas, excepto el hexágono del objetivo, la unidad de Helicóptero está sujeta a **Fuego AA de Tránsito**. El valor AA es igual a un punto por cada unidad enemiga en el hexágono.
3. Después de alcanzar el hexágono del objetivo, cada unidad de Helicóptero está sujeta a **Disparo AA Final**. El valor AA es igual a dos puntos por cada unidad enemiga en el hexágono Atacante, Defensor u Objetivo.
4. Una unidad de Helicóptero puede usar el movimiento adaptado al perfil del terreno (NOE) para reducir la efectividad AA enemiga, simplemente anunciándolo antes de que el enemigo tire en la Tabla AA. Cada vez que un Helicóptero usa el vuelo NOE, su alcance se reduce en 3 y el Valor AA enemigo se reduce a la mitad, hasta un valor mínimo de 1.
5. El Disparo AA Final contra un Helicóptero usado en Bombardeo tiene un Modificador adicional de +2 a la Tirada.

22.3. Resolución del Fuego Antiaéreo

1. El bando que ejecuta el Fuego AA calcula su Valor AA total y tira un dado en la Tabla de Fuego AA, aplicando cualquier modificador a la tirada.
2. Fuego AA contra Puntos Aéreos puede resultar en que algunos de ellos sean derribados o forzados a abortar.
   a. Los Puntos Aéreos derribados o abortados no alcanzan el objetivo, y no se cuentan al determinar el valor total de Apoyo al Combate, Bombardeo o Intercepción.
   b. Por cada Punto Aéreo derribado, los Puntos Aéreos Max correspondientes se reducen en uno.
3. El Fuego AA contra un Helicóptero puede aumentar sus Puntos de Desgaste, y posiblemente eliminar la unidad.

23. DETECCION

En los años 80, la detección ya no dependía únicamente de la localización visual, el reconocimiento y la identificación. La Inteligencia de Señales, la vigilancia del campo de batalla por radar y el escaneo del espectro no visual aumentaron enormemente las posibilidades de ambos bandos de identificar e incluso precisar posiciones enemigas a distancia, con mal Clima y luz difícil.

Cada unidad tiene un Nivel de Detección, que depende de factores como la Postura, la distancia a las unidades enemigas y el Terreno. La detección tiene un nivel mínimo de cero y un nivel máximo de cuatro. El Nivel de Detección influye mucho en la efectividad del Bombardeo. Una unidad con Nivel de Detección 0 no puede ser bombardeada, mientras que una unidad con Nivel de Detección 4 podría sufrir graves pérdidas.

23.1. Nivel de Detección

1. Cada unidad tiene un Nivel de Detección, dependiendo de su posición en relación a las unidades enemigas (ver Tabla de Niveles de Detección).
2. El Nivel de Detección puede ser modificado por otras consideraciones (ver Tabla de Modificadores de Detección). Todos los Modificadores de Detección son acumulativos.

Ejemplo: Una Unidad de Artillería enemiga está en Postura de Barrera, en un hexágono de Ciudad, y a 2 hexágonos de un HQ amigo desplegado. El Nivel de Detección es 1, ya que es una Unidad de

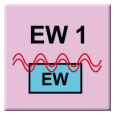
Apoyo a 4 hexágonos de un HQ amigo desplegado. El Nivel de Detección es entonces modificado en +1 (Postura de Barrera), +1 (Unidad de Artillería a 2 hexágonos de una unidad amiga) y -1 (hexágono de Ciudad), para un Nivel de Detección final de 2. El Nivel de Detección es 1, ya que es una Unidad de Apoyo a 4 hexágonos del HQ desplegado amigo.

23.2. SIGINT (Opcional)

Los cuarteles generales que transmiten o reciben órdenes emiten una cantidad muy elevada de señales de radio, incluso cuando utilizan cables para la mayoría de las comunicaciones. El enemigo podría ser capaz de deducir la localización exacta del HQ usando Inteligencia de Señales.

1. Una unidad HQ usada en una Cadena de Mando durante la Fase de Ejecución de Órdenes tiene un marcador de Localizado (Spotted) colocado debajo de ella.
2. Una unidad HQ usada como Mando en Línea de Frente durante el Combate Terrestre tiene un marcador Localizado colocado debajo de ella.
3. Un marcador Localizado aumenta el Nivel de Detección del HQ en 1.
4. Un marcador Localizado se retira cuando el HQ gasta PM para cualquier función, o se Retira después del Combate.

24. GUERRA ELECTRONICA



Cada HQ Principal tiene un número de Puntos de Guerra Electrónica (EW), determinado por el escenario que se esté jugando.

Los Puntos EW disponibles deben asignarse a los HQ en el mapa y pueden usarse posteriormente durante el Combate Terrestre para reducir la efectividad de la Unidad de Combate enemiga.

24.1. Asignación de EW

1. Durante la Fase de Asignación de EW, el Bando en Fase puede asignar Puntos EW a HQ. El HQ receptor debe cumplir los siguientes requisitos previos:
   a. Debe tener capacidades EW.
   b. Debe estar dentro del Alcance de Mando de su HQ Superior, si lo hay.
   c. Debe compartir el mismo HQ Principal que los Puntos EW.
   d. Debe compartir la misma nacionalidad que los Puntos EW. Si no existen tales Puntos EW en el Escenario actual, este requisito previo se ignora.
   e. Debe poder trazar una Línea de Suministro de cualquier longitud hasta una Fuente de Suministro válida.
2. El jugador gasta un CP del HQ Principal al que pertenece el HQ receptor.
3. El jugador disminuye los Puntos EW del HQ Principal y nacionalidad que está usando en la cantidad deseada, y pone un marcador EW con un valor correspondiente debajo del HQ receptor.

24.2. Retirada de EW

1. Durante la Fase de Retirada de EW, el Bando en Fase puede retirar Puntos EW de un HQ. El HQ debe cumplir los siguientes requisitos previos:
   a. Debe estar dentro del Alcance de Mando de su HQ Superior, si lo hay.
   b. Debe poder trazar una Línea de Suministro de cualquier longitud a una Fuente de Suministro válida.
2. El jugador disminuye los Puntos EW del HQ en la cantidad deseada y aumenta los Puntos EW del HQ Principal y nacionalidad correspondientes en la misma cantidad.

24.3. Resolución de EW

Durante el Paso de Resolución de EW del Combate Terrestre, ambos bandos pueden usar los puntos de EW asignados a los HQ cercanos.

1. Para usar los Puntos EW de un HQ, deben cumplirse los siguientes requisitos previos:
   a. El HQ debe estar a menos de 4 hexágonos de una unidad enemiga implicada en el Combate Terrestre.
   b. Al menos una de las unidades implicadas en el combate debe estar subordinada al HQ, o pertenecer a una Formación subordinada directa o indirectamente al HQ hasta el nivel Jerárquico más bajo.
   c. Al menos una de las unidades implicadas en el combate debe compartir la misma nacionalidad que el HQ.
   d. El hexágono donde tiene lugar el Combate Terrestre debe estar dentro del Alcance de Mando del HQ.
2. Los Puntos EW de diferentes HQ se suman y se usan como un valor final combinado.
3. Cada bando que use EW tira un dado en la Tabla de Guerra Electrónica, aplica cualquier modificador de la tirada relevante y determina los efectos sobre el enemigo.
4. Cualquier Efecto EW es válido sólo para el Combate Terrestre que se esté resolviendo en ese momento.
5. Los Puntos de EW asignados a un HQ nunca se «gastan» y pueden usarse un número ilimitado de veces.

24.4. Efectos de EW

La Guerra Electrónica puede tener hasta cuatro efectos diferentes sobre las capacidades del enemigo: Un Modificador de Combate; una disminución del Apoyo Aéreo y de Helicópteros enemigo; una disminución del Apoyo de Artillería enemigo; una incapacidad de los HQ enemigos para influir en el combate.

1. Cada resultado en la Tabla de Guerra Electrónica tiene tres columnas diferentes, con el siguiente significado:

   Nº Rojo (izq): Modificador de Combate para EW del Atacante

   Nº Azul (centro): Modificador de combate para EW defensor

   Códigos negros (derecha): Efectos aplicados al enemigo
2. Los códigos de efectos adicionales tienen el siguiente significado:

   E1: El Apoyo de Combate Aéreo y de Helicópteros Enemigo se reduce a la mitad

   E2: El Apoyo en Combate de la Artillería Enemiga se reduce a la mitad.

   E3: Las unidades enemigas se consideran Fuera de Mando, y el HQ enemigo no puede usar Mando en Línea de Frente.
3. Cuando se calculan los Efectos EW sobre el Apoyo de Combate, se reduce a la mitad y se redondea a la baja cada tipo de Apoyo de Combate por separado.

25. INTELIGENCIA

Los altos mandos de ambos bandos tenían a su disposición métodos adicionales para integrar la inteligencia básica recopilada por las unidades de primera línea: en 1985, los más eficaces fueron el análisis del tráfico de radio enemigo y el reconocimiento aéreo.

Esta inteligencia adicional no es gratuita. Aunque el trabajo sucio haya sido realizado por unidades especializadas, es el personal de mando el que debe evaluar los resultados y decidir cómo utilizarlos.

25.1. Inteligencia de Señales

Durante la Fase de Bombardeo, ambos Jugadores pueden intentar reunir Inteligencia de Señales usando un HQ con Puntos EW asignados.

1. El Jugador anuncia el HQ que reúne Inteligencia. El HQ elegido debe estar en Postura Desplegada y tener al menos un Punto EW asignado.
2. El Jugador gasta un CP del HQ Principal al que pertenece el HQ usado.
3. El Jugador tira un dado, aplica cualquier modificador de tirada relevante, y consulta la Tabla de Inteligencia usando la columna

correspondiente a los Puntos EW del HQ usado. Si el resultado es un número, pone un marcador de Inteligencia correspondiente en un radio de 4 hexágonos desde el HQ usado.

4. Un HQ puede intentar recoger Inteligencia de Señales sólo una vez por Fase de Bombardeo, sin importar el resultado.

25.2. Inteligencia de Recon

Durante la Fase de Bombardeo, ambos Jugadores pueden intentar aumentar el Nivel de Detección de las unidades enemigas en cualquier parte del mapa gastando Puntos de Mando y Aéreos.

1. El Jugador gasta un CP del HQ Principal recogiendo Inteligencia, y hasta un máximo de tres Puntos Aéreos del Sector Aéreo donde esté situado el HQ.
2. El Jugador selecciona un hexágono objetivo en el mismo Sector Aéreo del HQ Principal usado.
3. El Jugador tira un dado y consulta la Tabla de Inteligencia usando la columna correspondiente al número de Puntos Aéreos gastados multiplicado por dos. Si el resultado es un número, coloca un marcador de Inteligencia correspondiente en el hexágono objetivo.
4. Un HQ Principal puede intentar recoger Inteligencia de Recon sólo una vez por Fase de Bombardeo, sin importar los resultados.
5. La Inteligencia de Recon no puede usarse durante los Turnos de Noche, Niebla o Precipitación.

25.3. Efectos de Inteligencia

1. Todas las unidades enemigas en un radio de 1 hexágono desde el marcador de Inteligencia tienen su Nivel de Detección incrementado por el valor del marcador de Inteligencia.
2. Múltiples marcadores de Inteligencia tienen un efecto acumulativo.

26. GUERRA QUIMICA

El Apoyo al Combate, la Intercepción y el Bombardeo ejecutados por Artillería o Puntos Aéreos también pueden emplear armas químicas. Además, el Pacto de Varsovia puede optar por usar Gas No Persistente o Persistente.

Las armas químicas aumentan la efectividad de la misión en una cantidad variable.

26.1. Iniciando Guerra Química

1. El Pacto de Varsovia puede iniciar la Guerra Química simplemente anunciándolo al comienzo de un Turno.
2. Si el Pacto de Varsovia inicia la Guerra Química, el resultado del escenario se desplaza un nivel a favor de la OTAN al determinar la victoria (es decir, una Victoria Marginal del Pacto de Varsovia se convierte en una Victoria Marginal de la OTAN).
3. La OTAN puede iniciar la Guerra Química sólo después de que el Pacto de Varsovia la haya iniciado primero, y sólo a partir del Turno siguiente a la declaración del Pacto de Varsovia.
4. La OTAN puede usar Armas Químicas sólo 24 Turnos después de haber iniciado la Guerra Química. Sí, eso es mucho tiempo.
5. Cada vez que un bando use Armas Químicas en un hexágono que contenga Terreno de Ciudad, pierde 1/10 de sus Puntos de Victoria finales. Los jugadores deben llevar la cuenta de esto en una ficha separada.

26.2. Tipos de Agente

Se pueden utilizar dos tipos genéricos de Agentes Químicos: Persistentes y No Persistentes. La principal diferencia no radica en la eficacia, sino en la duración y el tipo de utilización.

26.2.1. Gas No Persistente

1. Ambos bandos pueden usar Gas No Persistente en Combate Terrestre y Bombardeo.
2. El Gas No Persistente no puede usarse durante un Turno de Lluvia.

26.2.2. Gas Persistente

1. Sólo el Pacto de Varsovia puede usar Gas Persistente en Combate Terrestre, Bombardeo o Intercepción.
2. Cada vez que el Pacto de Varsovia emplee Armas Químicas, debe anunciar si está usando Gas Persistente o No Persistente.
3. Cuando se usa Gas Persistente durante el Combate Terrestre, se coloca un marcador de Contaminación Química en el hexágono del Defensor.
4. Cuando se usa Gas Persistente durante un Bombardeo, se coloca un marcador de Contaminación Química si la misión resultó en Puntos de Desgaste infligidos al objetivo.
5. Cuando se usa Gas Persistente durante la Intercepción, se pone un marcador de Contaminación Química en el hexágono del Objetivo si la misión hizo que se pusiera un marcador de +4 de Intercepción.
6. Las unidades del Pacto de Varsovia que entren en un hexágono con un marcador de Contaminación Química deben gastar 2 PM adicionales.
7. Las unidades de la OTAN que entren en un hexágono con un marcador de Contaminación Química deben gastar 4 PM adicionales.
8. Ninguna Línea de Suministro puede ser suministrada a o a través de un hexágono Contaminado Químicamente.
9. Durante la Fase Final de cada Turno, se comprueba la eliminación de cada marcador de Contaminación Química usando la siguiente tabla:

Clima	Retirar Contaminación con una tirada de …
Precipitación	1 - 5
Claro o Niebla	1 - 3

26.3. Efectos de las Armas Químicas

26.3.1. Combate Terrestre

1. Las Armas Químicas usadas en Combate Terrestre dan un Modificador de Combate adicional, como se indica en la siguiente tabla:

Bando, Turno	Mod. de Combate
Pacto, Turno 1 – 8 de Guerra Química	+/- 3
Pacto, Turno 9 – 16 de Guerra Química	+/- 2
Pacto, Turnos siguientes	+/- 1
OTAN, Turno 1 – 8 de Guerra Química	+/- 2
OTAN, Turnos siguientes	+/- 1

2. El bando que usa Armas Químicas decide la dirección del modificador (más o menos).

26.3.2. Bombardeo

1. Las armas químicas pueden usarse en una misión de Bombardeo sólo si la unidad objetivo tiene un Nivel de Detección de 2 o más.
2. El Bombardeo con Armas Químicas tiene un modificador adicional a la tirada, como se indica en la siguiente tabla:

Bando, Turno	DRM
Pacto, Turno 1 – 8 de Guerra Química	+3
Pacto, Turno 9 – 16 de Guerra Química	+2
Pacto, Turnos siguientes	+1
OTAN, Turno 1 – 8 de Guerra Química	+2
OTAN, Turnos siguientes	+1

26.3.3. Intercepción

1. Las armas químicas utilizadas en una misión de Intercepción deben ser de tipo Persistente.

2. El uso de Armas Químicas en Intercepción no da ningún modificador per se, pero el efecto es más marcado si la Intercepción tiene éxito (Ver 26.2.2, Gas Persistente).

27. GUERRA NUCLEAR

27.1. Inicio de la Guerra Nuclear

1. Ambos bandos pueden iniciar una Guerra Nuclear simplemente anunciándolo al comienzo de un Turno.
2. Al determinar la victoria, el resultado del escenario se desplaza un nivel en desventaja del bando que inició primero la Guerra Nuclear (es decir, si la OTAN inició la Guerra Nuclear, una Victoria Marginal de la OTAN se convierte en una Victoria Marginal del Pacto de Varsovia).
3. Cada vez que un bando lanza Armas Nucleares sobre un hexágono que contiene Terreno de Ciudad, pierde 1/10 de sus Puntos de Victoria finales. Los jugadores deben llevar la cuenta de esto en una ficha separada.
4. (**opcional**) La OTAN puede iniciar una Guerra Nuclear sólo después de que el Pacto de Varsovia haya iniciado una Guerra Química o Nuclear, y sólo a partir del Turno siguiente a la declaración del Pacto de Varsovia.
5. (**opcional**) La OTAN nunca puede lanzar Armas Nucleares sobre un hexágono que contenga una Ciudad.

27.2. Lanzamiento de Armas Nucleares

1. En cada Escenario, cada bando tiene un número de Puntos Nucleares que pueden ser lanzados por Puntos Aéreos y Unidades de Artillería.
2. Cada Punto Aéreo puede lanzar hasta 4 Puntos Nucleares.
3. Cada Unidad de Artillería de Misiles puede lanzar hasta 5 Puntos Nucleares.
4. Cada Unidad de Artillería Autopropulsada o Remolcada puede lanzar una cantidad máxima de Puntos Nucleares igual a su Fuerza de Barrera Completa.
5. La cantidad de Puntos Nucleares lanzados se restan de los Puntos Nucleares disponibles.

27.3. Resolver Ataques Nucleares

Los Ataques Nucleares utilizan las mismas reglas de un Bombardeo estándar, con la excepción de que para su resolución se utiliza la Tabla de Ataques Nucleares.

1. Se suma el número de Puntos Nucleares lanzados con éxito y se tira en la Tabla de Ataques Nucleares. La Tirada se modifica por el Modificador del Terreno más favorable a la unidad objetivo.
2. Los Ataques Nucleares infligen tanto daño directo como indirecto. El número a la izquierda de la barra (Daño Directo) son los Puntos de Desgaste sufridos por la unidad objetivo. El número a la derecha de la barra (Daño Indirecto) son los Puntos de Desgaste sufridos por cualquier otra unidad en el hexágono objetivo.
3. Una Unidad de Combate en Modo Desplegado disminuye su resultado en uno.
4. Una unidad en Modo Columna y que sufra un resultado mayor que cero debe incrementarlo en uno.
5. Si un Ataque Nuclear inflige al menos 1 punto de Daño Indirecto, todos los Puentes de Pontones y Puentes Modulares en el hexágono objetivo son destruidos.
6. Si un Ataque Nuclear inflige al menos 2 puntos de Daño Indirecto, todos los Puentes en el hexágono objetivo son destruidos.

27.4. Contaminación Nuclear

1. Cualquier Ataque Nuclear que produzca Daño Indirecto también contamina el hexágono objetivo.
2. Coloca un marcador de Contaminación Nuclear y un marcador de Tiempo correspondiente a la Hora Actual menos tres horas.

3. Si el hexágono ya contiene un marcador de Contaminación Nuclear, sustituye su marcador de Tiempo por el nuevo causado por el ataque que se acaba de resolver.

Ejemplo: Durante el Turno H06, la OTAN ejecuta un Ataque Nuclear que resulta en Contaminación. El hexágono ya contiene un marcador de Contaminación Nuclear con un marcador de Tiempo «H15». El jugador OTAN retira el marcador de Tiempo «H15» y lo sustituye por un marcador de Tiempo «H03».

4. Entrar en un hexágono Contaminado Nuclearmente cuesta 4 PM adicionales.
5. Ninguna Línea de Suministro puede ser trazada a o a través de un hexágono Contaminado Nuclearmente.
6. Una unidad en un hexágono Contaminado Nuclearmente al final de la Fase de Movimiento Amigo debe tirar en la Tabla de Ataque Nuclear, usando Nivel de Detección 1, 1 Punto Nuclear y sin modificadores de ningún tipo. Los resultados se aplican de inmediato.
7. Los Helicópteros en un hexágono Contaminado Nuclearmente no pueden usar su Fuerza de Barrera.
8. Durante la Fase Final de cada Turno correspondiente al Tiempo asociado a un marcador de Contaminación Nuclear, se tira un dado para determinar si la Contaminación ha decaído. Con una tirada de 1 a 5, elimina tanto el marcador de Contaminación como el de Tiempo.

28. CAMPO DE BATALLA INTEGRADO (opcional)

En un campo de batalla químico o nuclear, tranquilizadoramente denominado «Campo de Batalla Integrado» en los documentos oficiales del ejército estadounidense, hasta la acción más sencilla se convierte en problemática debido a las medidas de protección que deben adoptarse. El efecto sobre tareas difíciles como redactar y comunicar órdenes es, en definitiva, catastrófico.

Inmediatamente después del primer uso de Armas Químicas o Nucleares, se duplican el Tiempo de Emisión, el Tiempo de Despliegue y el Tiempo necesario para el Cambio de Postura Autorizado / No Autorizado. Esto se aplica a ambos bandos.

29. CLIMA

29.1. Determinación del Clima

29.1.1. Noche

Los turnos de noche pueden variar en función de la época del año. Los Turnos Nocturnos se resumen a continuación y en el Indicador de Tiempo:

- Diciembre, enero: de H18 a H06
- Febrero, marzo, octubre, noviembre: de H18 a H03
- Abril, mayo julio, agosto, septiembre: de H21 a H03
- Junio: de H00 a H03

29.1.2. Niebla y Precipitación

Durante la Fase de Clima, el Clima para el Turno actual se determina usando el siguiente procedimiento:

1. Se consulta el Indicador de Turnos para determinar si es posible que haya Niebla.
2. Si la Niebla es posible, el Pacto de Varsovia tira un dado en la Tabla de Clima: Un resultado **F** significa que hay Niebla para el Turno actual.
3. Cualquiera que sea el resultado de la Niebla, el Pacto de Varsovia tira de nuevo en la Tabla de Clima para determinar la Precipitación: Un resultado **P** significa que la Precipitación está en efecto para el Turno actual.
4. Durante los Turnos de Niebla, la Tirada de Precipitación tiene un modificador de +2. Es posible, aunque improbable, tener Niebla y Precipitación durante el mismo Turno.

5. (**opcional**) Los jugadores pueden decidir determinar el Clima por separado para cada mapa usado en el Escenario que se esté jugando.

29.2. Efectos del Clima en el Movimiento

1. En un Turno de Primavera, Verano y Otoño con Precipitación en efecto, el Clima es Lluvia. El coste en PM por cada hexágono al que se entra aumenta en uno, excepto cuando se mueve por Carreteras.
2. En un Turno de Invierno con Precipitaciones, el Clima es Nieve. El coste en PM por cada hexágono al que se entra se incrementa en uno.
3. Durante un Turno de Noche, los PM pagados por Tipo de Terreno y Rasgo del Terreno por cada hexágono al que se entra se doblan.
4. Durante un Turno de Noche, los Cruces de Río que requieran una Tirada de Desgaste tienen un Modificador de -2 a la Tirada.
5. Los efectos del Clima sobre el Movimiento son acumulativos. Así, el coste por entrar en un hexágono durante un Turno de Precipitación Nocturna se incrementa en uno y luego se dobla.

29.3. Efectos del Clima en el Combate Terrestre

Diversas condiciones del Clima tienen un efecto acumulativo en el Combate Terrestre (ver 15.6.16, Clima y la tabla de Modificadores de Combate por Clima).

29.4. Efectos del Clima en los Puntos Aéreos

1. Durante un Turno en el que la Noche, la Niebla o la Precipitación estén en efecto, una parte de los Puntos Aéreos en los Sectores Aéreos afectados se considera en Tierra y no puede ser usada.
2. Si los Puntos Aéreos ya han sido Inmovilizados en un Turno anterior, no hay efecto adicional.
3. Si no hay Puntos Aéreos actualmente en Tierra, proceda a aterrizar aviones en cada Sector Aéreo afectado:
   a. Para la OTAN, colocar el marcador de Puntos Aéreos en Tierra en la casilla correspondiente a 1/3 de los Puntos Aéreos Máximos.
   b. Para WP, colocar el marcador de Puntos Aéreos en Tierra en la casilla correspondiente a 1/2 de los Puntos Aéreos Máximos.
   c. Para ambos bandos, colocar el marcador de Puntos Aéreos Actuales en la casilla correspondiente a la suma de los Puntos Aéreos en Tierra más 1/2 de los Puntos Aéreos Actuales.
4. Durante un Turno en el que la Noche, la Precipitación o la Niebla estén en efecto, un bando o nacionalidad puede tener un modificador de tirada negativo en las tiradas de la Tabla de Puntos Aéreos (ver Tabla de Puntos Aéreos).
5. Los marcadores en Tierra de ambos bandos se retiran al final de cualquier Fase de Clima en la que no haya Noche, Niebla o Precipitación. El marcador de Puntos Aéreos Actuales no se mueve.

29.5. Efecto del Clima en Helicópteros

Los helicópteros no pueden usar su Fuerza de Barrera durante los Turnos de Noche o de Nieve.

30. SUMINISTRO

Debido a la escala del juego, el suministro es importante pero algo abstracto. El objetivo de las reglas de suministro no es simular los detalles de la cadena logística militar, sino imponer una carga adicional realista a la estructura de mando de cada bando. El trabajo adicional del personal necesario para organizar y mantener el flujo de suministros puede llegar a ser crítico cuando deben tratarse al mismo tiempo asuntos igualmente urgentes.

30.1. Trazado de Líneas de Suministro

Una Línea de Suministro es una línea ininterrumpida de hexágonos, que va desde una Fuente de Suministro amiga a una unidad amiga. Una Línea de Suministro se traza usando el siguiente procedimiento:

1. Una Línea de Suministro está formada por dos segmentos.
2. El primer segmento comienza en una Fuente de Suministro válida y termina en un Centro de Suministro. Este segmento puede ser de cualquier longitud y debe trazarse a lo largo de Hexágonos que contengan una Carretera. No es necesario que las carreteras sean ininterrumpidas, siempre que cada hexágono contenga al menos una Carretera.

Ejemplo: La OTAN traza el primer segmento de una Línea de Suministro comenzando en el hexágono 0117 y moviéndose a lo largo de la carretera principal hasta el hexágono 1723. El segmento podría entonces continuar hacia los hexágonos 1722, 1822, 1823 o 1724, ya que todos ellos contienen una Carretera.

3. El segundo segmento comienza en el Centro de Suministro y termina en la unidad que recibe el suministro. Este segmento puede tener una longitud máxima de 6 hexágonos para la OTAN, y de 4 hexágonos para el Pacto de Varsovia.
4. El Centro de Suministro usado para el segundo segmento también debe cumplir los siguientes requisitos previos:
   a. Debe compartir el mismo HQ Principal que la unidad.
   b. Debe compartir la misma nacionalidad que la unidad, si tal Centro de Suministro existe en el Escenario actual.
5. Ambos segmentos de la Línea de Suministro no pueden ser trazados en o a través de:
   a. Un hexágono ocupado por unidades enemigas o marcadores de Ruptura.
   b. Un hexágono adyacente a unidades enemigas y no ocupado por unidades amigas.
   c. Un lado de hexágono de Río sin Puentes Modulares o Permanentes.
   d. Un hexágono contaminado Química o Nuclearmente.
   e. Un hexágono o lado de hexágono de terreno infranqueable (es decir, mar o lago).

30.2. Fuentes de Suministro

1. Una Fuente de Suministro OTAN es un hexágono de borde de mapa bajo control amigo dentro de un país OTAN, que contiene una carretera que sale del mapa, y en los siguientes rangos:

Modulo	Alcance de hexágonos
Less Than 60 Miles	Cualquiera
The Dogs of War	Cualquiera
Die Festung Hamburg No Fuerzas BALTAP	0101 - 0135
Die Festung Hamburg Fuerzas BALTAP	2901 - 4501
In a Dark Wood	Cualquiera

2. Una Fuente de Suministro WP es un hexágono de borde de mapa bajo control amigo, que contiene una carretera que sale del mapa, y en los siguientes rangos:

Modulo	Alcance de Hexágonos
Less Than 60 Miles	5401 – 5427, 5327
The Dogs of War	5401 – 5427, 2927 - 5427
Die Festung Hamburg	5417 – 5435, 4235 - 5435
In a Dark Wood	2101, 2501 – 5401, 5401 - 5429

3. Un hexágono listado que no esté inicialmente bajo control amigo puede ser usado como Fuente de Suministro después de ser controlado como amigo.

30.3. Centros de Suministro

Cada HQ Principal tiene asignado un número de Centros de Suministro, usados para trazar Líneas de Suministro a todas las unidades bajo su mando.

Los Centros de Suministro no se mueven, sino que se reubican usando Puntos de Mando. Además, no pueden ser atacados ni bombardeados directamente.

30.3.1. Emplazamiento inicial de un Centro de Suministro

1. Durante la Preparación del Escenario, cada Jugador coloca sus Centros de Suministro asignados como crea conveniente, sujeto a las mismas reglas usadas para la Reubicación de Centros de Suministro (ver 30.3.2).
2. La colocación inicial de los Centros de Suministro no requiere el gasto de Puntos de Mando.

30.3.2. Reubicación de un Centro de Suministro

Durante la Fase de Eliminación del Desgaste, el Bando en Fase puede colocar un Centro de Suministro no utilizado o reubicar un Centro de Suministro ya colocado, sujeto a las siguientes reglas:

1. Debe gastar una CP del HQ Principal al que pertenece el Centro de Suministro colocado.
2. El hexágono de colocación debe contener una carretera y debe estar adyacente o en el mismo hexágono de una unidad amiga.
3. El hexágono de colocación debe estar dentro del Alcance de Mando de un HQ amigo perteneciente al HQ Principal que coloca el Centro de Suministro.
4. El hexágono de colocación no debe estar adyacente a unidades enemigas.
5. El hexágono de colocación no puede estar dentro de un Área de Pantalla enemiga, a menos que el hexágono también contenga una Unidad de Combate amiga.
6. El hexágono de colocación debe ser capaz de trazar el Primer Segmento de una Línea de Suministro a una Fuente de Suministro válida (ver 30.1, Trazado de Líneas de Suministro).

30.3.3. Retirada de un Centro de Suministro

1. En el instante en que un Centro de Suministro está adyacente a una unidad enemiga, se retira del mapa. La presencia de unidades amigas es irrelevante.
2. Un Centro de Suministro retirado estará disponible para su recolocación durante la siguiente Fase de Eliminación de Desgaste amiga, usando las reglas de Reubicación de Centros de Suministro (ver 30.3.2).
3. Algunas Cartas de Acción / Evento pueden retirar **permanentemente** del juego un Centro de Suministro.

31. TRABAJOS DEFENSIVOS

Se pueden emplear Ingenieros para construir Trabajos Defensivos y mejorar las capacidades defensivas de las Unidades de Combate que las utilizan. Las Trabajos Defensivos pueden ser de Nivel 1 o Nivel 3 (Sí, no hay Nivel 2).

31.1. Construir Trabajos Defensivos

1. Durante la fase de Ingenieros amiga, el jugador elige un hexágono donde se construirán las Trabajos Defensivos. El hexágono debe cumplir todos los requisitos previos siguientes:

   a. No puede contener un Rasgo de Terreno Inundable o de Contaminación Nuclear.

   b. Debe estar dentro del Alcance de Mando de un HQ.

   c. Para las obras de nivel 1, no puede estar adyacente a una Unidad de Combate enemiga o debe tener una Unidad de Combate amiga en el hexágono. Para las obras de nivel 3, debe contener una Unidad de Combate que comparta la misma nacionalidad que el punto de Ingeniero utilizado, y un marcador de nivel 1 ya completado.

2. El jugador gasta un PC del HQ Principal al que pertenece el HQ utilizado como requisito previo.
3. El jugador gasta un punto de ingeniero del HQ Principal al que pertenece el HQ utilizado como requisito previo. El punto de Ingeniero también debe compartir la misma nacionalidad que el cuartel general utilizado como requisito previo, si existen tales puntos de ingeniero en el escenario.
4. El jugador coloca los marcadores de Ingeniero, Trabajos Defensivos y Tiempo adecuados en el hexágono. La construcción o mejora de Trabajos Defensivos lleva dos turnos.
5. Durante la Fase de Ingeniero amiga del Turno correspondiente al marcador de Tiempo, se completa la Obra Defensiva. Se retiran los marcadores de Tiempo e Ingeniero, y se recupera el Punto de Ingeniero previamente gastado. Al mejorar del nivel 1 al nivel 3, también se retira el marcador de nivel 1 anterior.
6. Un Nivel de Obra Defensiva en construcción no tiene efecto en el Combate Terrestre.

31.1.1. Trabajos Defensivos británicos

El Ejército Británico tiene predilección por atrincherarse y está equipado para utilizar esta táctica al máximo siempre que sea posible.

1. Al usar Puntos de Ingenieros británicos, la construcción o mejora de Trabajos Defensivos no requiere gasto de CP.
2. Al usar Puntos de Ingenieros británicos, la construcción de una Obra Defensiva de nivel 1 solo requiere un turno.

31.2. Destrucción de Trabajos Defensivos

1. Una Obra Defensiva es destruida si, en cualquier momento durante o después de su construcción, se encuentra en un hexágono ocupado por el enemigo.
2. Cuando una Obra Defensiva es destruida, se retira su marcador. En el caso de las Trabajos Defensivos aún en construcción, también se retira el marcador de Ingeniero y se recupera el Punto de Ingenieros previamente gastado.

31.3. Efectos del Trabajo Defensivo

1. Una unidad que ataque un hexágono que contenga Trabajos Defensivos debe gastar un número de Puntos de Movimiento adicionales igual al Nivel de Trabajos Defensivos.
2. Una unidad que se mueva a un hexágono que contenga Trabajos Defensivos enemigas debe gastar un número de Puntos de Movimiento adicionales igual al Nivel de Trabajos Defensivos.
3. Una unidad que defienda en un hexágono que contenga Trabajos Defensivos tiene un Modificador de Combate favorable igual al nivel de las Trabajos Defensivos (Excepción: Reducir Trabajos Defensivos).

31.4. Reducción de Trabajos Defensivos

1. Si una unidad que defiende en un Combate Terrestre sufre Desgaste como resultado del Combate, cualquier Obra Defensiva en su hexágono se reduce en un nivel al final de la Secuencia de Combate: un marcador de nivel 3 se reduce a 1, mientras que un marcador de nivel 1 se elimina.
2. Después de declarar un Combate Terrestre, el atacante puede gastar Puntos de Ingenieros para reducir los efectos de las Trabajos Defensivos:

   a. La unidad atacante debe estar dentro del Alcance de Mando de su HQ Superior.

   b. El atacante gasta un Punto de Mando del HQ Principal al que pertenece la unidad atacante.

   c. El atacante gasta un Punto de Ingenieros del HQ Principal al que pertenece la unidad atacante. El Punto de Ingenieros también debe compartir la misma nacionalidad que la unidad atacante, si existen tales Puntos de Ingenieros en el Escenario.

   d. El atacante coloca un marcador de Ingenieros apropiado en el hexágono de la unidad atacante.

e. Para cualquier ataque que comience desde el hexágono, el coste adicional de PM y el Modificador de Combate para atacar Trabajos Defensivos se reduce en uno (0 PM y 0 Modificador de Combate para el nivel 1, 2 PM y 2 Modificadores de Combate para el nivel 3).

f. Al comienzo de la siguiente Fase de Ingenieros amiga, el atacante puede retirar el marcador de Ingenieros y recuperar el Punto de Ingenieros gastado.

32. PUENTES

Incluso para un ejército con amplias capacidades anfibias, los puentes son simplemente esenciales. Los vehículos de apoyo y logística no suelen tener capacidades anfibias, y la enorme cantidad de munición y suministros que requiere la guerra moderna no puede entregarse sin un cruce seguro de los obstáculos acuáticos.

32.1. Puentes Permanentes

Un puente permanente (o civil) es un lado de hexágono que contiene un símbolo de puente o una carretera que cruza un río menor o mayor. Los puentes permanentes son difíciles de destruir y pueden negarse a derrumbarse incluso después de sufrir daños considerables.

32.1.1. Demolición de Emergencia

Durante la Fase de Ingenieros amiga, una unidad puede intentar demoler un Puente Permanente adyacente a su hexágono.

1. El jugador declara el intento de Demolición de Emergencia, la unidad que lo intenta y tira un dado:
   a. Si el Puente está adyacente a Unidades de Combate enemigas, la Demolición tiene éxito con una tirada de 7 o más.
   b. En todos los demás casos, la Demolición tiene éxito con una tirada de 5 o más.
2. Si el intento de demolición tiene éxito, coloca un marcador de Destruido sobre el lado de hexágono del Puente.
3. Si el intento de demolición falla, no se pueden intentar otras Demoliciones de Emergencia en el mismo Puente durante la Fase de Ingeniero actual.

32.1.2. Minado de Puentes

Durante la Fase de Ingenieros amiga, se puede preparar un Puente Permanente para su demolición posterior minándolo.

1. Es posible minar un Puente si se cumplen todos los requisitos previos siguientes:
   a. Al menos un hexágono adyacente al lado de hexágono del Puente está dentro del Alcance de Mando de un HQ amigo.
   b. No hay Unidades de Combate enemigas adyacentes al lado de hexágono del Puente, o hay al menos una unidad amiga adyacente al lado de hexágono del Puente.
   c. Una unidad amiga podría mover desde el hexágono que contiene el HQ a un hexágono adyacente al puente, utilizando las reglas de movimiento estándar y sin considerar los costes de movimiento.
2. Si el puente puede ser minado, el jugador ejecuta los siguientes pasos:
   a. Gasta un punto de ingeniero del cuartel general superior al que pertenece el cuartel general utilizado como requisito previo. El punto de ingeniero también debe compartir la misma nacionalidad que el cuartel general utilizado como requisito previo, si existen tales puntos de ingeniero en el escenario.
   b. Coloca un marcador de Ingeniero apropiado en el lado de hexágono del puente y un marcador de Tiempo debajo del marcador de Ingeniero. Minar un Puente de Carretera Principal lleva dos turnos, mientras que cualquier otro Puente lleva un turno.
3. Durante la Fase de Ingeniero amigo del turno correspondiente al marcador de Tiempo, el Puente se considera Minado. El jugador retira los marcadores de Tiempo e Ingenieros, recupera el punto de Ingenieros gastado previamente y coloca un marcador de Puente minado sobre el lado de hexágono del puente.
4. Si un Puente Minado solo tiene Unidades de Combate enemigas adyacentes en algún momento, se retira el marcador de puente minado. Si el minado aún no se ha completado, el bando propietario también retira el marcador de Ingenieros y recupera el Punto de Ingenieros gastado anteriormente.

32.1.3. Demolición Preparada

En cualquier momento durante un Turno, el jugador propietario puede intentar demoler un Puente Minado declarándolo y lanzando un dado:

1. Si el lado del hexágono del Puente no tiene Unidades de Combate enemigas adyacentes, la demolición tiene éxito con una tirada de 3 o más.
2. Si el lado del hexágono del Puente tiene Unidades de Combate enemigas adyacentes, la demolición tiene éxito con una tirada de 5 o más.
3. Independientemente del resultado, el marcador de Puente Minado se retira.

32.2. Puente de Pontones

Un puente de Pontones utiliza secciones de puente prefabricadas, balsas inflables y pequeñas embarcaciones fluviales para crear un puente flotante sobre un obstáculo de agua. Inestable por naturaleza, un puente de Pontones requiere el apoyo de Ingenieros incluso después de su finalización.

Los Puentes de Pontones pueden ser desplegados por Ingenieros. Un Puente de Pontones requiere algo de tiempo para construir y mantiene ocupados a los recursos de Ingenieros, pero una vez desplegado el río puede ser cruzado con poco retraso o riesgo

32.2.1. Requisitos previos de un Puente de Pontones

Durante la Fase de Ingeniero Amigo, un Jugador puede comenzar la construcción de un Puente de Pontones en un lado de hexágono si se cumplen todos los siguientes requisitos previos:

1. Al menos uno de los hexágonos adyacentes al lado de hexágono está dentro del Alcance de Mando de un HQ amigo.
2. El lado de hexágono es adyacente a una unidad amiga.
3. El lado de hexágono no es adyacente a Unidades de Combate enemigas.

32.2.2. Construcción de un Puente de Pontones

1. El Jugador gasta un Punto de Ingeniero y un CP del HQ Principal al que pertenece el HQ utilizado como requisito previo. El Punto de Ingeniero también debe compartir la misma nacionalidad que el HQ utilizado como requisito previo, si existen tales Puntos de Ingenieros en el Escenario.
2. El Jugador coloca un marcador de Puente de Pontones y un Ingeniero apropiado en el lado del hexágono.
3. El Jugador coloca un marcador de Tiempo apropiado debajo del marcador de Ingeniero. El despliegue de un Puente de Pontones lleva un Turno para Ríos Menores, y dos Turnos para Ríos Principales.
4. Durante la Fase de Ingeniero Amigo del Turno correspondiente al marcador de Tiempo, el Jugador retira el marcador de Tiempo y el Puente de Pontones se considera completado. El marcador de Ingeniero debe permanecer en su lugar hasta que el Puente de Pontones sea destruido.

32.2.3. Destrucción de un Puente de Pontones

1. Un Puente de Pontones es destruido si su lado de hexágono es adyacente a una Unidad de Combate enemiga, durante o después de su despliegue.
2. Un Puente de Pontones puede ser destruido voluntariamente por el bando propietario en cualquier momento.

3. Cuando un Puente de Pontones es destruido, retira su marcador, el marcador de Ingeniero correspondiente, y aumenta en uno los Puntos de Ingeniero del HQ Principal correspondiente.

32.3. Puente Modular

Un Puente Modular utiliza componentes prefabricados ensamblados en una estructura sólida no flotante que permite a personas y vehículos cruzar un obstáculo de agua sin necesidad de apoyo adicional de ingenieros.

Los Ingenieros pueden desplegar Puentes Modulares. Un Puente Modular requiere un tiempo considerable para su construcción, pero una vez completado no es necesario mantener a ningún Ingeniero en el lugar.

32.3.1. Requisitos previos de un Puente Modular

Durante la Fase de Ingeniero Amiga, un Jugador puede comenzar la construcción de un Puente Modular en un lado de hexágono si se cumplen todos los siguientes requisitos previos:

1. Al menos uno de los hexágonos adyacentes al lado de hexágono está dentro del Alcance de Mando de un HQ amigo.
2. El lado de hexágono es adyacente a una unidad amiga.
3. El lado de hexágono no es adyacente a Unidades de Combate enemigas.

32.3.2. Construcción de un Puente Modular

1. El Jugador gasta un Punto de Ingeniero y un CP del HQ Principal al que pertenece el HQ utilizado como requisito previo. El Punto de Ingeniero también debe compartir la misma nacionalidad que el HQ utilizado como requisito previo, si existen tales Puntos de Ingeniero en el Escenario.
2. El Jugador coloca un marcador de Puente Modular y un marcador de Ingeniero apropiado en el lado del hexágono.
3. El Jugador coloca un marcador de Tiempo apropiado debajo del marcador de Ingeniero. El despliegue de un Puente Modular lleva dos Turnos para Ríos Menores y tres Turnos para Ríos Principales.
4. Durante la Fase de Ingeniero Amigo del Turno correspondiente al marcador de Tiempo, se completa el Puente Modular. El Jugador retira los marcadores de Tiempo e Ingeniero, y recupera el Punto de Ingeniero previamente gastado.

32.3.3. Destrucción de un Puente Modular

1. Durante la Fase de Movimiento amiga, un bando que tenga una unidad adyacente a un lado de hexágono de un Puente Modular puede destruirlo con solo indicarlo. La presencia de unidades enemigas es irrelevante.
2. Cuando se destruye un Puente Modular, retira su marcador. Si el Puente Modular todavía estaba en construcción, el bando propietario también retira el marcador de Ingeniero y recupera el Punto de Ingeniero previamente gastado.

33. REFUERZOS

33.1. Refuerzos aéreos

1. Los Refuerzos aéreos se reciben durante la fase de eventos y pueden aumentar o disminuir el número de Puntos aéreos disponibles para un Sector aéreo.
2. Ajuste los marcadores aéreos de Máximo y Actual para reflejar el cambio. En ningún caso el valor puede ser inferior a cero.

33.2. Refuerzos EW

1. Los Refuerzos de Guerra Electrónica se reciben durante la Fase de Eventos y pueden aumentar o disminuir el número de Puntos de Guerra Electrónica disponibles para un HQ Principal.
2. Ajuste el marcador de Guerra Electrónica del HQ Principal correspondiente para reflejar el cambio. En ningún caso el valor puede ser inferior a cero.

33.3. Refuerzos de Ingenieros

1. Los Refuerzos de Ingenieros se reciben durante la Fase de Eventos y pueden aumentar o disminuir el número de Puntos de Ingenieros disponibles para un HQ Principal.
2. Ajustar los Puntos de Ingenieros del HQ Principal correspondiente para reflejar el cambio. Si el valor cae por debajo de cero, el bando afectado debe retirar los marcadores de Ingenieros del mapa hasta que los Puntos de Ingenieros disponibles lleguen a cero. También se eliminará cualquier trabajo de Ingenieros asociado que aún no se haya completado.

33.4. Refuerzos de Puntos de Mando

1. Los Refuerzos de CP se reciben durante la Fase de Eventos y pueden aumentar o disminuir el número de CP disponibles para un HQ Principal.
2. Ajuste los marcadores de CP Máximo y Actual del HQ Principal correspondiente para reflejar el cambio. En ningún caso el valor puede ser inferior a cero.

33.5. Refuerzos Terrestres

1. Los Refuerzos Terrestres llegan durante la Fase de Movimiento amiga.
2. Cada Refuerzo Terrestre tiene hexágonos de entrada específicos, enumerados en el escenario que se está jugando.
3. Un Refuerzo Terrestre puede entrar en el mapa en cualquier Postura que permita el movimiento Táctico o en Columna, excepto cuando las reglas específicas del Escenario indiquen lo contrario.
4. El coste de PM para el hexágono de entrada debe ser pagado y no puede contener unidades enemigas. Si no hay un hexágono de entrada válido, el Refuerzo Terrestre afectado se retrasa hasta el siguiente Turno.

33.6. Fuerzas Territoriales de Alemania Occidental

En 1985, Alemania Occidental tenía un ejército territorial muy eficiente (Heimatschutz). En tiempos de guerra, podría haber movilizado 10 brigadas de buena calidad y varias docenas de regimientos y unidades más pequeñas utilizadas para tareas de guarnición y defensa trasera.

La preparación de estas unidades en tiempos de paz variaba mucho: las brigadas con una designación de 5x estaban tripuladas hasta en un 80 %, mientras que los regimientos con una designación de 8x normalmente tenían sólo un pequeño número de personal permanente.

La mayoría de las unidades de Alemania Occidental designadas como **HS** o **VBK** son Unidades Territoriales y necesitan tiempo para movilizarse.

1. Una Unidad Territorial tiene dos estados posibles: Inactiva o Movilizada, con el Turno de movilización específico indicado en las reglas del Escenario.
2. Mientras está Inactiva, una Unidad Territorial en el mapa se coloca boca abajo y está sujeta a las siguientes reglas:
   a. Tiene un valor de Ataque y Defensa igual a la mitad de su valor normal.
   b. No puede moverse ni retirarse.
   c. Se considera en Postura de Mantenimiento o en Postura de Movimiento para los HQ, pero no puede eliminar Puntos de Desgaste.
3. Durante la Fase de Movimiento amiga de su Turno de Movilización, una Unidad Territorial en el mapa se coloca en cualquier Postura válida y se levantan las restricciones anteriores.
4. Las Unidades Territoriales de Alemania Occidental no pueden salir de Alemania Occidental. Si se ven obligadas a hacerlo por cualquier motivo, son eliminadas.

33.7. Batallones Teilaktiv de Alemania Occidental

Cada brigada de Alemania Occidental tenía un batallón inactivo (Teilaktiv), movilizado en caso de guerra tomando una compañía de cada batallón de la misma brigada. Además, cada división habría sido reforzada por dos batallones de infantería ligera motorizada (Jägerbataillone).

1. Las unidades WG que tienen una T a la derecha de su Símbolo de Tipo son batallones Teilaktiv.
2. Un batallón Teilaktiv tiene dos estados posibles: Inactivo o Movilizado, con el Turno de movilización específico que figura en las reglas del Escenario.
3. Mientras está Inactivo, un batallón Teilaktiv se coloca boca abajo y está sujeto a las siguientes restricciones:
    a. Tiene un valor de ataque de 0 y un valor de defensa de 1.
    b. No puede mover ni retirarse.
    c. Se considera en Postura de Reabastecimiento, pero no puede eliminar Puntos de Desgaste.
4. Durante la Fase de Movimiento amiga de su Turno de movilización, un batallón Teilaktiv se coloca de inmediato en cualquier Postura válida y se levantan las restricciones anteriores.

34. CARTAS DE EVENTOS

Las Cartas de Evento representan circunstancias inesperadas o impredecibles que afectan a una sola unidad o a todo un Teatro de Operaciones. Los jugadores no tienen control sobre cuándo ocurrirá un Evento.

1. Durante la preparación, cada bando prepara su Mazo de Eventos incluyendo solo las Cartas de Evento enumeradas para el Escenario que se está jugando. Una Carta de Evento específica puede incluirse más de una vez. A continuación, cada bando baraja el Mazo de Eventos del oponente y lo coloca a un lado, con el lado «EVENT / СОБЫТИЕ» hacia arriba.
2. Se pueden añadir Cartas de Evento adicionales al Mazo de Eventos durante el juego, según lo indicado por las reglas del Escenario. Las nuevas Cartas de Evento se añaden al Mazo de Eventos al comienzo de la Fase de Eventos y el Mazo se vuelve a barajar.
3. Durante la Fase de Eventos, cada bando tira un dado. Con un resultado de 10, roba la Carta de Evento superior de su Mazo de Eventos, sin revelársela al bando contrario. Si un bando no tiene más Cartas de Evento disponibles, se ignora la tirada.
4. La probabilidad de un Evento aumenta en uno por cada mapa adicional utilizado (es decir, en un Escenario que utilice dos mapas, un Evento ocurrirá con una tirada de 9 o 10).
5. Una Carta de Evento robada debe jugarse en el Turno actual, durante la Fase específica indicada en la Carta. Un bando también puede optar por no jugar una Carta de Evento o no poder hacerlo.
6. Cada Carta de Evento se explica por sí misma y, por lo general, tiene un efecto positivo en el bando que la juega o un efecto adverso en el bando contrario. Los efectos de la Carta de Evento se aplican de inmediato después de jugarla.
7. Después de jugar una Carta de Evento, colócala a un lado en el Mazo de Descartes.

35. CARTAS DE ACCION

Las Cartas de Acción representan opciones estratégicas u operativas disponibles para un bando, desde incursiones de las Fuerzas Especiales hasta Ataques Aéreos en Profundidad en territorio enemigo. A diferencia de las Cartas de Evento, los jugadores tienen control total sobre cuándo y cómo jugarlas.

1. Durante la preparación, cada bando prepara su mazo de acciones incluyendo solo las cartas de acción indicadas para el escenario que se está jugando. Una carta de acción específica puede incluirse más de una vez. A continuación, cada bando coloca su mazo a un lado, con el lado «ACTION / ДЕЙСТВИЯ» hacia arriba.
2. Se pueden añadir cartas de acción adicionales a un mazo de acciones durante el juego, según lo indicado por las reglas del escenario. Las nuevas cartas de acción se añaden al mazo de acciones al comienzo de la fase de eventos.
3. Cada carta de acción se explica por sí misma y puede jugarse durante la fase específica indicada en la carta. Se puede jugar un número ilimitado de cartas de acción durante un solo turno.
4. Después de jugar una carta de acción, colócala a un lado en el mazo de descartes, a menos que la carta indique lo contrario.

36. FORMACIONES INDEPENDIENTES

Las unidades de Paracaidistas y similares, por supuesto, actúan por su propia iniciativa, al estar aisladas del mando superior. Por lo tanto, pueden emitir y ejecutar órdenes de forma independiente.

1. Una formación cuyo HQ no tiene designación de HQ Superior es una Formación Independiente.
2. El HQ de una Formación Independiente puede cambiar su propia Postura sin gastar Puntos de Mando.
3. Cuando está Desplegado, el HQ de una Formación Independiente puede Emitir una Orden que tenga un Costo de Puntos de Mando de uno sin gastar Puntos de Mando.
4. Una unidad que forma parte de una Formación Independiente puede ejecutar un Cambio de Postura No Autorizado sin gastar Puntos de Mando.
5. Una unidad del Pacto de Varsovia que forme parte de una Formación Independiente puede trazar Suministro utilizando cualquier Centro de Suministro amigo.
6. Una unidad de la OTAN que forme parte de una Formación Independiente puede trazar Suministro utilizando cualquier Centro de Suministro de la misma nacionalidad.

37. ZAPADORES

La doctrina soviética exigía un uso agresivo de los ingenieros durante la fase de operaciones militares, y los zapadores soviéticos tuvieron el dudoso privilegio de estar entre las unidades con mayor número de bajas y condecoraciones durante la guerra de Afganistán. El Grupo de Fuerzas Soviéticas en Alemania podría haber utilizado este mismo enfoque en Europa Central.

El Pacto de Varsovia puede asignar Ingenieros a una Unidad de Combate y utilizarlos para obtener una ventaja adicional durante el Combate Terrestre, a costa de perderlos si las cosas van mal.

37.1. Asignación de Zapadores

1. Durante su Fase de Ingenieros, el Pacto de Varsovia puede asignar Zapadores a una o más unidades. La unidad receptora debe cumplir los siguientes requisitos previos:
    a. Debe ser una Unidad de Combate.
    b. Debe estar dentro del Alcance de Mando de su HQ Superior.
    c. Debe ser capaz de trazar una Línea de Suministro de cualquier longitud hasta una Fuente de Suministro válida.
2. El jugador del Pacto de Varsovia gasta un CP del HQ Principal al que pertenece la unidad receptora.
3. El jugador del WP disminuye en uno los Puntos de Ingenieros del HQ Principal que se está utilizando y coloca un marcador de Zapadores debajo de la unidad receptora.
4. Durante su Fase de Preparación, el Pacto de Varsovia puede asignar Zapadores a cualquier unidad válida en el mapa. Se utilizan los requisitos previos y procedimientos de asignación estándar, con la excepción de que no se gastan Puntos de Mando.

37.2. Retirada de Zapadores

1. Durante su Fase de Ingenieros, el Pacto de Varsovia puede retirar a los Zapadores asignados a una o más unidades. La

unidad que se retira debe cumplir los siguientes requisitos previos:

a. Debe estar dentro del Alcance de Mando de su HQ Superior.

b. Debe ser capaz de trazar una Línea de Suministro de cualquier longitud hasta una Fuente de Suministro válida.

2. El marcador de Zapadores se retira de la unidad y los Puntos de Ingenieros del HQ Principal correspondiente se incrementan en uno.

37.3. Efecto de los Zapadores

1. Los Zapadores siempre permanecen con su unidad asignada y comparten su destino. Si la unidad es eliminada, los Zapadores también lo son y se pierde el Punto de Ingeniero asignado originalmente.

2. Durante el Combate Terrestre, una unidad del Pacto de Varsovia que tenga Zapadores puede comprometerlos en combate y obtener un Modificador de Combate favorable, con el riesgo de perderlos permanentemente (ver 15.6.12, Zapadores).

3. Durante el Combate Terrestre, una unidad del Pacto de Varsovia con Zapadores reduce en uno el coste adicional de PM y el Modificador de Combate de los Trabajos Defensivos (0 PM y 0 Modificador de Combate para el nivel 1, 2 PM y 2 Modificadores de Combate para el nivel 3). Esto no requiere comprometer a los Zapadores en combate.

38. TROPAS AEROTRAMSPORTADAS

Ambos bandos pueden tener unidades Aerotransportadas a su disposición, dependiendo del escenario que se esté jugando.

1. Las unidades de una formación Aerotransportada y que tengan un Símbolo Aerotransportado pueden ser lanzadas en Asalto aéreo utilizando la Carta de Acción correspondiente.

2. Si no hay disponible la Carta de Acción correspondiente, la unidad no puede ser lanzada en Asalto aéreo.

3. Para que una unidad Aerotransportada en el mapa sea lanzada en Asalto aéreo, deben cumplirse todos los requisitos previos siguientes:

a. Debe estar en un hexágono de Aeródromo, en Postura Táctica o de Movimiento.

b. Debe estar dentro del Alcance de Mando de su HQ Superior.

c. No puede estar Comprometida, Medio Comprometida, Retrasada o adyacente a unidades enemigas.

4. Las unidades Aerotransportadas pueden ignorar el límite de apilamiento cuando se encuentran en un hexágono de Aeródromo que contenga únicamente otras unidades Aerotransportadas. Mientras estén sobre apiladas, se aplica lo siguiente:

a. Todas las unidades en el hexágono se consideran en Postura de Reabastecimiento si participan en Bombardeo o Combate.

b. Solo una unidad en el hexágono puede ser seleccionada como Atacante o Defensor si participa en Combate Terrestre.

38.1. Procedimiento de Asalto aéreo

1. El Jugador anuncia el hexágono exacto de Asalto aéreo para cada unidad.

2. El hexágono de Asalto aéreo debe contener algún Tipo de Terreno Llano o Colina 1, y no puede estar completamente cubierto por Rasgos del Terreno Bosque o Inundación.

3. Todos los hexágonos de Asalto aéreo deben estar dentro del Alcance de Mando Móvil del HQ utilizado en el Asalto aéreo, o a 2 hexágonos de distancia entre sí si no hay ningún HQ presente.

4. Para cada unidad en Asalto aéreo, se completan los siguientes pasos:

a. La unidad recibe Fuego AA usando la regla de Fuego antiaéreo contra puntos aéreos (ver 22.1). El resultado de Fuego AA es el número de Puntos de Desgaste infligidos a la unidad.

b. Se tira un dado: En una tirada de 1 a 3, la unidad debe recibir un Punto de Desgaste adicional.

c. Si el hexágono de Asalto aéreo es adyacente a una unidad enemiga Bloqueante, la unidad debe recibir un Punto de Desgaste adicional.

d. Si la unidad es un HQ, se coloca en Postura de Movimiento. Cualquier otra unidad se coloca en Postura Táctica.

5. Una unidad no puede gastar Puntos de Movimiento durante la Fase de Movimiento en la que es Asaltada por aire.