Carta de Combate Terrestre

Diferencial de Combate

-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
-16	-15	-14	-13	-12	-11	-10	-9		+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16

Combat Support Points

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Efectos de la EW

EW1	EW1 EW2	EW1 EW2 EW3

Secuencia de Combate Terrestre

Paso	Reglas
01. El atacante anuncia el hexágono que está siendo atacado y el tipo de ataque.	15.2
02. Defensor designa a las Unidades Defensoras.	15.3
03. Se calcula el Diferencial de Combate Inicial	15.4
04. Ambas partes asignan Apoyo de Combate (el Atacante primero)	16
05. Ambas partes resuelven el Fuego antiaéreo (Atacante primero)	22
06. Ambas partes resuelven la Guerra Eectrónica (Atacante primero)	24
07. Ambas partes determinan su Modificador de Apoyo al Combate (Atacante primero)	16
08. Se aplican Modificadores de Combate para obtener el Diferencial de Combate Final	15.5
09. El Atacante tira en la Tabla de Combate Terrestre y aplica el resultado a la Unidad Atacante	15.6
10. El defensor ejecuta cualquier Retirada tras el Combate y aplica el resultado a las Unidades Defensoras.	15.6, 15.7
11. El Atacante avanza después del combate	15.8, 15.9

Mods al Combate por el Clima

Clima	Mod
Pacto atacando de Noche	-2
Pacto atacando con Niebla	+1
Pacto atacando con Lluvia	+1
OTAN atacando de Noche	+1
OTAN atacando con Niebla	-1

Mods al Combate por Guerra Química

Descripción	Mod
Pacto, Turnos 1-8	+/- 3
Pacto, Turnos 9- 16	+/- 2
Pacto, Turnos 17+	+/- 1
OTAN, Turnos 1-8	+/- 2
OTAN, Turnos 9+	+/- 1

Modificadores de Combate

Mod de Combate	Descripción	Reglas
Postura	Postura de la Unidad, Ver Carta de Posturas	15.5.1
Tipo de Ataque	Asalto Apresurado, -2	15.2, 15.5.2
Indice de Cuadro	Cuadro del Atacante - Cuadro del Defensor	15.5.3
Nacionalidad	Diferentes nacionalidades unidades OTAN, +2	15.5.4
Terreno	Modificadores de Combate de Terreno y Obstáculos	15.5.5
Trabajos Defensivos	Nivel de Trabajos Defensivos	15.5.6, 31.3, 31.4
Puntos de Desgaste	Puntos de Desgaste del Defensor - Puntos de Desgaste del Atacante	15.5.7
Descanso	Defensor está descansando, +3	15.5.8, 11.4
Guerra Electrónica	Tirada en la Tabla de Guerra Electrónica	24.3, 24.4
Apoyo al Combate	Tirada en las Tablas de Apoyo al Combate	16
Reconocimiento	Uso de Unidades de Recon por del Atacante, +2	15.5.11
Unidades Adjacentes	Unidades del Atacante + 2 Unidades del Defensor -1	15.5.12
Comprometido	Atac. Medio Comprometido -2 Def. Medio Comprometido + 1, Def. Comprometido +2	15.5.13
Retraso	Defensor Retrasado, +3	15.5.14
Clima	Modificadores de Combate por Clima	15.5.15
Guerra Química	Modificadores de Combate por Guerra Química	15.5.16
Fuera de Mando	Ataque Recon o Unidad Cav Acor -2, otros -4 Defensa Recon o Unidad Cav Acor + 1, otros +3	15.5.17
Mando de Linea del Frente	HQ adyacentes utilizados como Mando de Primera Línea, +2 /-2	15.5.18
Eventos	Ver Cartas de Evento	

Mods al Combate por el Terreno

Terreno	Modo de Movimiento del Defensor		
	Columna	Táctico	Desplegado Fijado
Bosque	0	-1	-2
Colina 2	0	-2	-3
Colina 3	-1	-3	-3
Villa, Población	-1	-2	-3
Ciudad	-1	-3	-4

Mods al Combate por Obstáculos

Obstáculo	Modo de Movimiento del Defensor		
	Columna	Táctico	Desplegado Fijado
Río menor, Apresurado	-1	-3	-3
Río menor, Preparado	-1	-2	-2
Río menor, Puente	0	-1	-1
Río Principal, Preparado	-2	-4	-4
Río Principal, Puente	-1	-3	-3

© 2019 Thin Red Line Games - 20090 Trezzano S/N (MI), Italy

THIN RED LINE GAMES