

Modificador Tabla de Combate

Usa **unidad AR** si necesitas información específica de la unidad
Toma el **Valor de Acción** de cada bando de forma independiente mas...

Modificadores Comunes

Dual o apropiado* Apoyo	+1
Marcador MSR Bloqueada	-1

Sólo Atacante

Doble Zona OBJ	+1
Formación Atacante tiene Defensa Preparada	-1

Misión de Supresión ...

Ataque Regular / Ataque de Choque +2/+1

Asistente (Ataque Regular SÓLO) +1

Ataque desde Fuera del Mapa (6.3) +2

Ataque de Choque precedido por

Ataque por Disparo (5.3) +1

Unidad AV en Ataque de Choque es ... usa sólo uno

Ruptura (Breakthrough) / Rojo Duro (Hard Red) +2/+1

Sólo Defensor

Defensa Preparada +1

Hex del Defensor contiene ...

Exactamente Dos Unidades de Combate +1

Más de Dos Unidades de Combate -2

Unidad Atacante debe cruzar Lado de Hex de Terreno +1

Dual, Infantería, o Largo Alcance Real en ... usa sólo uno

Hex de Terreno / Hex de Ciudad o Urbano +1/+2

AV Dura Roja (Hard Red AV) en Hex Abierto (NO Dual, Apoyo, o Defensa Preparada) +2

AV Unidad en Hex Urbano (NO Largo Alcance Desplegado o Apoyo) -3

* Tipos de Apoyo Apropiados:

Atacante: Sólo AV Rojo

Defensor: Cualquier tipo AV

**Modificador Neto =
DRM Neto Atacante – DRM Neto Defensor**

Tabla Combate (Dos Dados Modificados) (5.1)

Tirada	Pérdidas?	Retirada?*	Tráfico?
4 o menos	A2	-	-
5-6	A1	-	-
7-8	A1	D: Situacional	Tráfico
9-10	[A1]	D: Situacional	Tráfico
11-12	D1	D: Retirada	-
13 o más	D2	D: Retirada	-

A#- Pérdidas Atacante # pasos desde su unidad AR.

[A1]- A1 el defensor en Defensa Preparada, si no sin pérdidas.

D#- Pérdidas Defensor # pasos, primero de su unidad AR.

D: Situacional -Retirada 3 hexes y girar al lado de Movimiento. (5.5)
Si el defensor tiene Defensa Preparada o está en/detrás de Terreno Clave, sin Retirada, pero 1 Paso de Pérdida por unidad defendiendo.

D: Retirada -Ver 5.5e.

Tráfico-Coloca un marcador de Tráfico si el defensor es destruido o se retira. (4.0)

*Si la unidad Atacante es destruida, ignora Todos los Resultados de Retirada

Tabla Bombardeo (Un Dado) (5.3 & 5.4)

Objetivo	Rango de Pérdidas	
	Artill	Ataque por Disparo
Dura unidad		
Desplegada Largo Alcance unidad	6	6
Urbano hex		
Ciudad hex	5-6	6
Terreno hex		
Defensa Preparada	4-6	5-6
Ninguna de las anteriores	3-6	4-6

Tira un dado por unidad en el Hex Objetivo.

Aplica un Paso de Pérdida por cada tirada en el rango listado. Si múltiples *rilas* aplican, usa aquella con la MENOR probabilidad de pérdida.

Tabla de Enfrentamiento (5.2)

Base por cada bando es su AV + su Valor de Acción (usa la unidad Anfitrión para el Valor de Acción del Apoyo)

Sólo Tirador

Doble OBJ Zona +1

Limitado AV -1

Sólo Objetivo

Defensa Preparada y/o

Múltiples Apoyos (5.2d) +1

no-Apoyo unidad Largo Alcance +1

Neto Modificado = Total Tirador – Total Objetivo
(Modificado Dos Dados)

Objetivo es Real AV

Pérdida Tirador & Tráfico	Ambos Pérdida*	Pérdida & Retirada Objetivo
---------------------------	----------------	-----------------------------

5 o menos	6-8	9 o más
-----------	-----	---------

*Si el Objetivo está en Pantalla, convierte el resultado "Ambos Pérdida" por "Sin Pérdida, Objetivo Retirada 3 hexes."

Objetivo es Apoyo

Pérdida Tirador & Tráfico	Sin Resultado	Objetivo Caído	Objetivo Pérdida & Caído
---------------------------	---------------	----------------	--------------------------

3 o menos	4-5	6-10	11 o más
-----------	-----	------	----------

Tráfico -Coloca un marcador de Tráfico en el hex del Tirador.

Retirada-Retirada 3 hexes & y gira al lado de Movimiento.

Notas:

- 1) Ignora un resultado del Tirador si está fuera del Rango del Objetivo.
- 2) Disparo no posible si el Objetivo está fuera del rango del Tirador.
- 3) Si el Objetivo está en Terreno o DP, max rango es 1 hex.

The Gamers
Quality Wargames Since 1988



SNAFU Tabla Modificadores *(Aplica lo que corresponda.)*

Siempre Aplica:

Fatiga Fresca	+1
Marcador de Coordinación	-1
Fatiga Nivel X	-x
Formaciones Mezcladas (3.2d)	-1
Juego Especifico SNAFU DRM X	+/-x

El MSR es Completo... Aplica:

Distancia Óptima*	+1
Trenes Fantasma	-1
Cruzar los Haces	-1

Si MSR usa Caminos (Tracks) y... usa sólo uno

Buena Traficabilidad	-1
Pobre Traficabilidad	-2

La MSR NO es Completa... Aplica:

Trenes Logísticos Fuera del Mapa	-3
MSR Bloqueada Nivel 1	-1
MSR Bloqueada Nivel 2	-2

*Al menos 5 hexes, no más de 15 hexes, ver 3.2f. Automáticamente aplica si los Trenes Logísticos están en un hex de Entrada y el HQ no está a más de 15 hexes de distancia.

SNAFU Efectos de los Resultados

Acción	Completa	Parcial	Fallo
Objetivos:			
HQ Creado?	2	1	0
Recon Creado?	✓	✓	✗
Movimiento:			
MA Uso	✓	½ MA *	✗
Retirada Voluntaria?	✓	✓	HQ Only
Girar Lado Ficha?	✓	✓	✓
Trenes Logísticos?	✓	✓	✓
Bombardeo:			
Bombardeo Artillería?	✓	½ Arty Points*	✗
Punto Aéreo Bombardeo?	✓	✓	✗
Combate:			
Todo?	✓	✓	✗
Otros:			
Defensa Preparada?	✓	✓	✓
Regreso del Apoyo Caído?	✓	✓	✓
Entrar en Pantalla?	✓	✓	✓

* Redondea los Puntos de Artillería a la baja si es necesario. El requerimiento de Defensa Preparada es al menos de 1 Punto de Artillería **antes** del redondeo. (1.7a) No se redondean los MA, ver 4.0c.

SNAFU Tabla

(Dos Dados Modificados) (3.2)

FALLO PARCIAL COMPLETA

2 o menos **3-6** **7** o más

Defensa Preparada ...Mejor SNAFU Resultado es PARCIAL.

Ficha Descripción para Defensa Preparada (1.7)

Éstos están recortados por falta de espacio, ver la versión completa en el libro de reglas.

Entrada: Aplica DP si...

- ✓ Formación tiene al menos 1 Punto de Artillería.
- ✓ Formación no tiene marcador MSR Bloqueada.
- ✓ Es una Activación Inicial.

Salida: Retira DP si...

- ◇ El jugador decide hacerlo.
- ◇ HQ mueve o es Saltado.
- ◇ Formación obtiene un marcador MSR Bloqueada.
- ◇ Formación no tiene un Punto de Artillería.

Efectos: Mientras está en DP...

- ◇ SNAFU no es mejor que Parcial.
- ◇ DP posible independientemente del resultado SNAFU.
- * Combate & Enfrentamiento DRMs.
- ◇ Enfrentamiento sólo si el Tirador está adyacente.
- * Fila específica en la *Tabla de Bombardeo*.
- ◇ Puede recuperar Fatiga.
- ◇ Puede hacer una Segunda Activación, pero DP no puede ser **creada** en esta Segunda.

Unidades Elegibles: Elegible si...

- ✓ Está en el lado Desplegado.
- ✓ En Radio de Mando.
- ✓ Formación actualmente tiene un marcador de DP.

Ejecución Retirada (5.5)

Comienza Aquí: Elige la primera categoría aplicable de más abajo. Entonces sigue la secuencia hasta la resolución correcta (en texto azul).

Las Pérdidas por Retirada son **por unidad no por apilamiento** y son **añadidas** a cualquier pérdida de otros resultados de las tablas.

* **Retirada Voluntaria:** (4.8a)

-1 Paso, Retirada 3 Hexes, Girar al lado Movimiento

* **Sin Ruta Segura:** (1.9)

- **MA Táctico:**

Retirada 3 hexes, Girar al lado Movimiento

- **MA A Pie/Camión:**

-1 Paso, Sin Retirada

* **Tabla Enfrentamiento:**

Retirada 3 Hexes, Girar al lado Movimiento

* **Tabla Combate:**

- **Retirada Situacional:** (5.5d)

* Defensa Preparada **O** Terreno Clave

-1 Paso, Sin Retirada

* Todos los Demás

-1 Paso, Sin Retirada

- **Retirada Automática:** (5.5e)

* MA Táctico **O** Independiente Sin Asignar

Retirada 3 hexes, Girar al lado Movimiento

* MA A Pie/Camión

-Refugio HQ

Retirada en/a 1 de su HQ. Girar al lado Movimiento

-**NO** Refugio HQ

Fuera del Mapa

(la unidad vuelve el siguiente turno en/a 1 de su HQ en su lado Movimiento)

HQ REFUGIO existe **SI** la unidad puede Retirarse al menos 3 hexes (desde su hex inicial) y termina en/a 1 de su HQ.

Si una Retirada **no puede** ser realizada **o** termina en una EZOC aplicable, ver 5.5g.

