

Tablas Battlefront WWII

Terreno y efectos						
	Ocultación	Cobertura	Acciones y Tiradas para cada tipo de unidad			
			Tropas	Vehículos con cadenas o Semi-orugas	Vehículos sobre ruedas o Cañones	
Terrenos						
Planicie	Llana y Lisa	Ninguna	Ninguna	Velocidad normal	Velocidad normal	Velocidad normal
	Llana y Accidentada	Borde poco denso / Profundo	Dura	Velocidad normal	Mitad de velocidad	Mitad de velocidad / Atascado
	Nieve (Abundante)	Ninguna	Ninguna	Mitad de velocidad	Mitad de velocidad	Mitad de velocidad / Atascado
	Terreno blando	Ninguna	Ninguna	Velocidad normal	Mitad de velocidad / Atascado	Mitad de velocidad / Atascado
	Embarrado	Ninguna	Ninguna	Mitad de velocidad	Mitad de velocidad / Atascado	Mitad de velocidad / Atascado
	Rocoso	Borde poco denso / Profundo	Dura	Mitad de velocidad	Mitad de velocidad / Atascado	Mitad de velocidad / Atascado
	Empantanado	Ninguna	Ninguna	Mitad de velocidad / Atascado	Intransitable	Intransitable
Pendiente	Suave	Ninguna	Ninguna	Velocidad normal	Velocidad normal	Mitad de velocidad
	Abrupta	Ninguna	Ninguna	Mitad de velocidad	Mitad de velocidad	Mitad de velocidad / Atascado
	Muy abrupta	Ninguna	Dura	Mitad de velocidad / Atascado	Intransitable	Intransitable
Vegetación	Bosque disperso	Borde denso / Profundo	Blanda	Velocidad normal	Mitad de velocidad	Mitad de velocidad / Atascado
	Bosque con sotobosque	Borde denso/Profundo	Blanda	Velocidad normal	Mitad de velocidad / Atascado	Mitad de velocidad / Atascado
	Bosque bajo	Borde denso / Profundo	Blanda	Velocidad normal	Mitad de velocidad	Mitad de velocidad / Atascado
	Bosque bajo disperso	Borde poco denso / Profundo	Blanda	Velocidad normal	Velocidad normal	Mitad de velocidad
	Pantano	Borde denso / Profundo	Blanda	Mitad de velocidad / Atascado	Intransitable	Intransitable
	Arboles frutales	Borde poco denso / Profundo	Blanda	Velocidad normal	Mitad de velocidad	Mitad de velocidad
	Cultivo alto	Borde poco denso / Profundo	Blanda	Velocidad normal	Velocidad normal	Mitad de velocidad
Urbano	Calles	Borde denso / Profundo	Blanda	Velocidad normal	Mitad de velocidad	Mitad de velocidad
	Escombros	Borde denso / Profundo	Dura	Mitad de velocidad	Mitad de velocidad / Atascado	Mitad de velocidad / Atascado
	Edificaciones	Borde denso	Piedra: Dura Madera: Blanda	Velocidad normal	Intransitable	Cañones: Mitad de velocidad Vehículos: Intransitable
Obstáculos lineales						
Seto	Bajo	Borde poco denso	Blanda	Mitad de velocidad	Romper	Romper / Atascado
	Alto	Borde denso	Blanda	Romper	Romper / Atascado	Romper / Atascado
	Bocage (alto y denso)	Borde denso	Dura	Romper	Romper / Atascado	Romper / Atascado
Muro	Bajo	Borde poco denso	Dura	Mitad de velocidad	Romper / Atascado	Intransitable
	Alto	Borde denso	Dura	Romper	Intransitable	Intransitable
Terraplen	Bajo	Borde poco denso	Dura	Mitad de velocidad	Romper	Romper / Atascado
	Alto	Borde poco denso	Dura	Romper	Romper / Atascado	Romper / Atascado
Dique	Bajo	Borde poco denso	Dura	Mitad de velocidad	Romper	Romper / Atascado
	Alto	Borde denso	Dura	Romper	Romper / Atascado	Romper / Atascado
Zanja, cuneta o barranco	Poco profundo	Borde poco denso	Dura	Mitad de velocidad	Romper	Romper / Atascado
	Ancho o Profundo	Borde poco denso	Dura	Romper	Romper / Atascado	Romper / Atascado
	Ancho y Profundo	Borde poco denso	Dura	Romper / Atascado	Intransitable	Intransitable
Rio	Poco profundo	Ninguna	Ninguna	Mitad de velocidad	Romper	Romper / Atascado
	Ancho o Profundo	Ninguna	Ninguna	Romper	Romper / Atascado	Romper / Atascado
	Ancho y Profundo	Ninguna	Ninguna	Romper / Atascado	Intransitable	Intransitable
Alambre Espino	Ninguna	Ninguna	Romper / Atascado	Romper / Atascado	Intransitable	
Barricada	Ninguna	Blanda	Romper	Romper / Atascado	Intransitable	
Vehículo deshabilitado	Opaco	Opaco	Velocidad normal o Mitad de velocidad por flanco	Velocidad normal o Romper por flanco	Velocidad normal o Romper por flanco	
Carretera	Pavimentada	Ninguna	Ninguna	Doble velocidad	Doble velocidad	Doble velocidad
	De tierra	Ninguna	Ninguna	Velocidad normal	Velocidad normal	Velocidad normal

Tablas Battlefield WWII

Tabla Generación de Unidades Falsas			
Disciplina	Defensa del Elemento		
	Rápida	Mejorada	Atrinche-rado
Elite	4	5	6
Veterano	3	4	5
Experto	2	3	4
Entrenado	1	2	3
Novato	0	1	2

Tabla para Calcular la profundidad de la Zona Ciega						
Altura relativa del obstaculo	Altura Relativa del Observador					
	1	2	3	4	5	6
1		x1	x1/2	x1/3	x1/4	x1/5
2			x2	x1	x2/3	x1/2
3				x3	x1 1/2	x1
4					x4	x2
5						x5

Aumento de la Zona Ciega

Tabla de puntos de victoria	
1 PV	Cada elemento de maniobra enemigo con un 25% de bajas o con 1 vehículo acorazado o cañón destruido.
2 PV	Cada elemento de maniobra enemigo con un 50% de bajas o 2 vehículos acorazados o cañones destruidos.
3 PV	Cada elemento de maniobra enemigo con un 75% o más de bajas o 3 o más vehículos acorazados o cañones destruidos.
1 PV	Cada vehículo acorazado o cañón adicional destruido.

Tabla de Misiones de Artillería												
Misión	America			Alemania			Rusia			Commonwealth		
	Secc.	Bate.	Bata.	Secc.	Bate.	Bata.	Secc.	Bate.	Bata.	Secc.	Bate.	Bata.
Bombardeo	Y ¹	Y ¹	Y ^{1,4}	Y ¹	Y ¹	Y ^{1,4}	Y ¹	Y ¹	Y ^{1,4}	Y ¹	Y ¹	Y ¹
Humo	Y ²	Y ²	Y ^{2,4}	Y ²	Y ²	Y ^{2,4}	Y ²	Y ²	Y ^{2,4}	Y ²	Y ²	Y ^{2,4}
Bombardeo Mixto (Bombas+Humo)		Y ^{2,3}	Y ^{2,3,4}		Y ^{2,3}	Y ^{2,3,4}		Y ^{2,3}	Y ^{2,3,4}	Y ^{2,3}	Y ^{2,3}	Y ^{2,3,4}
Concentración		Y ⁵	Y ⁵		Y ⁵	Y ⁵		Y ^{5,6}	Y ^{5,6}		Y ⁵	Y ⁵
Concentración 'Time on Target'		Y ⁷	Y ⁷								Y ^{7,12}	Y ^{7,12}
Descarga Fija		Y ^{8,9}	Y ^{8,9}		Y ^{8,9}	Y ^{8,9}		Y ^{8,9}	Y ^{8,9}		Y ^{8,9}	Y ^{8,9}
Descarga en Movimiento		Y ^{8,10}	Y ^{8,10}		Y ^{8,10}	Y ^{8,10}		Y ^{8,10}	Y ^{8,10}		Y ^{8,10}	Y ^{8,10}
Descarga Intermitente		Y ^{8,11}	Y ^{8,11}		Y ^{8,11}	Y ^{8,11}		Y ^{8,11}	Y ^{8,11}		Y ^{8,11}	Y ^{8,11}

- Se puede pedir para cualquier unidad enemiga *Avistada* o *Sospechada*, o el borde de un elemento de terreno (*Bombardeo Aleatorio*) a la vista de la unidad que dispara o un *Observador* válido. Las unidades separadas (Secciones) NO PUEDEN llevar a cabo *Bombardeo Aleatorio*.
- Para cada unidad de artillería en el tablero solo podemos solicitar una misión de *Humo* por partida. El número de turnos que un elemento de artillería fuera del tablero puede mantener una misión de *Humo* dependerá de cada escenario. Solamente podrán *Avivar* las misiones de *Humo* los elementos de artillería fuera del tablero. *Avivar* no requiere llevar a cabo una *Petición de Artillería*.
- Las misiones de *Bombardeo Mixto* y *Humo* se pueden solicitar como si fueran misiones de *Bombardeo* normales (ver nota 1).
- Los Batallones que estén realizando misiones de *Bombardeo*, *Humo* o *Mixtas* se consideran reducidas a una sola batería.
- Puede ser solicitado por un *Observador* válido para cualquier unidad *Avistada* o *Sospechada* en su *Línea de Visión (LOS)*. Las misiones de *Concentración* pueden ser *Aumentadas*.
- Solo se permite para *Peticiones de Artillería* sobre *Planes de Fuego Previos*. Si, además, la artillería es rusa, el *Observador (FO)* debe comenzar en un *Puesto de Observación*.
- Solo se puede solicitar sobre una unidad *Avistada* que esté en la *Línea de Visión (LOS)* de un *Observador* válido. Debe llevarse a cabo por al menos dos baterías.
- Solo se permite para *Peticiones de Artillería* sobre *Planes de Fuego Previos*. Además el *Observador (FO)* debe comenzar en un *Puesto de Observación*. Se puede solicitar sobre cualquier punto de la *Línea de Visión (LOS)* del *Observador*. El número de turnos que un elemento de artillería fuera del tablero puede mantener una misión de *Descarga* dependerá de cada escenario. El número de turnos que se mantendrá una misión de *Descarga* debe estar predeterminado. Para el *Alto el Fuego* de la *Descarga* se requiere pasar una tirada de *Petición de Artillería*.
- No se desplaza. Una *Descarga Fija* se puede colocar hasta a 90° de la *Línea de Fuego (LOF)* del elemento de artillería que esté disparando.
- Una *Descarga en Movimiento* se puede colocar hasta a 45° de la *Línea de Fuego (LOF)* del elemento de artillería que esté disparando. La *Descarga* avanza a razón de una plantilla por turno.
- Una *Descarga Intermitente* se puede colocar hasta a 45° de la *Línea de Fuego (LOF)* del elemento de artillería que esté disparando. La *Descarga* se puede mantener o desplazar. Para desplazar la *Descarga* se necesita pasar una tirada de *Petición de Artillería*. Una *Descarga Intermitente* debe desplazarse siempre en la misma dirección, bien arriba o abajo de la *Línea de Fuego (LOF)* de la unidad que dispara.
- Misión utilizada por los americanos, puede utilizarse opcionalmente para los británicos. Pueden realizarlo solo sobre objetivos dentro de *Planes de Fuego Previos*.

Tablas Battlefront WWII

Tabla de Artillería desde fuera del tablero			
	Pieza o Autopropulsado	Plantilla de fuego	Modificador a la tirada vs. V/TC
Alemania	leFK18 75mm Howitzer	Pequeña	-1/0
	leFH18/40 105mm Howitzer, Wespe 105mm SP Howitzer	Grande	-1/0
	GrW42 120mm Mortar	Grande	0/+1
	SFH18 150mm Howitzer, Hummel 150mm SP Howitzer	Grande	+1/+2
	Nebelwefer, WGr41 150mm Rocket	Grande x2	0/+1
Rusia	M1939 76.2mm Howitzer	Pequeña	-1/0
	120mm Mortar, M1938 122mm Howitzer	Grande	0/+1
	BM13 132mm Rocket	Grande x2	0/+1
USA	M1 75mm Howitzer, M8 Scott 75mm SP Howitzer	Pequeña	-1/0
	M4 105mm Howitzer, M7 Priest 105mm SP Howitzer	Grande	-1/0
	155mm Howitzer, Long Tom 155mm SP Howitzer	Grande	+1/+2
Common-wealth	M1 75mm Howitzer	Pequeña	-1/0
	25-pdr. Gun/Howitzer, 25-pdr. SP Gun/Howitzer, 4.2-in. Mortar	Grande	-1/0
	4.5-in. Gun	Grande	0/+1
	5.5-in. Gun, 155mm Howitzer	Grande	+1/+2
	7.2-in. Howitzer	Grande	+2/+3