

DELUXE

Bitter Woods

CARTAS y TABLAS



TABLA DE RESULTADOS DE COMBATE (Probabilidades: Atacante contra Defensor)

| Dado | 1-6 o menos | 1-5 | 1-4 | 1-3 | 1-2 | 1-1 | 2-1 | 3-1 | 4-1 | 5-1 | 6-1 | 7-1 o más |
|------|----------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--------------|
| -1 | A2 | A1 | A1 | ENG | *D1 | D3 | D4 | 1D1 | 1D3 | 1D4 | DE | DE |
| 0 | A2 | A2 | A1 | SU | CA | D2 | D3 | D4 | 1D2 | 1D3 | 1D4 | DE |
| 1 | 1A2 | A2 | A2 | A1 | ENG | *D1 | D2 | D3 | 1D1 | 1D2 | 1D3 | 1D4 |
| 2 | 1A3 | 1A2 | A2 | A2 | SU | CA | *D1 | D2 | D4 | 1D1 | 1D2 | 1D3 |
| 3 | AE | 1A3 | 1A2 | A2 | A1 | FF | CA | *D1 | D3 | D4 | 1D1 | 1D2 |
| 4 | AE | AE | 1A3 | 1A2 | A2 | ENG | FF | CA | D2 | D3 | D4 | 1D1 |
| 5 | AE | AE | AE | 1A3 | 1A2 | SU | ENG | FF | *D1 | D2 | D3 | D4 |
| 6 | AE | AE | AE | AE | 1A3 | A1 | SU | ENG | CA | *D1 | D2 | D3 |
| 7 | AE | AE | AE | AE | AE | A2 | A1 | SU | FF | CA | *D1 | D2 |
| 8 | AE | AE | AE | AE | AE | 1A2 | A2 | A1 | ENG | FF | CA | *D1 |

* Desgaste [Regla Opcional 20] a una unidad mecanizada con fuerza completa que haya estado en el juego por diez o más turnos (se aplica solo en o después del turno 21 AM)

MODIFICADORES DE COMBATE (NO POR TERRENO)

Reglas Opcionales en azul

| | |
|--------------------------|--|
| ER | -1 al dado si el atacante tiene ER más alto. +1 al dado si el defensor tiene ER más alto. |
| Defensor OOS | -1 ER. |
| Atacante OOS | -1 ER y Fuerza de Combate a la mitad (redondeando hacia arriba). |
| Posiciones Mejoradas | Anula la ventaja ER del atacante. y Bonificación de Armas Combinadas. |
| Fortificaciones | Igual que Posiciones Mejoradas, ignora CAs. -1 tirada de bombardeo, anula bonificación ataque de flanco. |
| Avión | Cambia 1 Columna. |
| Sorpresa (16 AM) | Cambia 1 Columna a la derecha. |
| Artillería | El Cuerpo de Artillería es partido por la mitad (redondeando hacia arriba) si es atacado por unidades enemigas adyacentes. |
| Ataque de Flanco | -1 al dado (ver 18.1). |
| Defensa Coordinada | +1 al dado (ver 18.2). |
| Armas Combinadas | Cambia 1 columna a la derecha (solo en terreno despejado y bosque ligero, y solo si los blindados atacan conjuntamente con infantería/mecan. y artillería y solo si el defensor no está en una posición mejorada. Si la artillería bombardea, debe ser un bombardeo acertado). |
| Miedo SS Panzer | Cambia 1 columna a la derecha si al menos una unidad SS Panzer está implicada en el ataque y una tirada del dado es igual a o mayor que el ER más alto de las unidades defensoras. Solo se aplica desde el 16PM al 17PM |
| Conmocionado | -1 a ER del defensor y factores de combate partidos por la mitad (redondeando hacia arriba). |
| Cooperación Inter-Aliada | Cambia 1 columna que beneficie al Jugador Alemán. |
| Atrocidades SS | +1 al dado (solo unidades SS y solo si ocurre el evento aleatorio). |
















ATAQUE ANGRIF

| Dado | 2-1 | 3-1 | 4-1 o más |
|------|------|------|--------------|
| -1 | Adv2 | Adv3 | Adv4 |
| 0 | Adv2 | Adv3 | Adv4 |
| 1 | Adv1 | Adv2 | Adv3 |
| 2 | Adv1 | Adv2 | Adv3 |
| 3 | SU | Adv1 | Adv2 |
| 4 | *A1 | Adv1 | Adv2 |
| 5 | A1 | SU | Adv1 |
| 6 | A2 | *A1 | Adv1 |
| 7 | A2 | A1 | SU |
| 8 | 1A2 | A2 | *A1 |

Secuencia de Juego resumida

1. Fase de Suministro Mutuo
2. Fase de Interdicción (solo en el turno del Jugador Alemán)
3. Fase de Reserva
4. Fase de Movimiento (mover unidades, construir posiciones mejoradas y fortificaciones, empezar reparación de puentes y entrada de refuerzos)
5. Fase de Combate (la demolición de los puentes ocurre al final de esta fase)
6. Fase de Explotación Mecanizada
7. Fase de Construcción de Puentes

Carta de Resumen de Efectos

| Elemento | Coste Movimiento no-mec. / mec. y artillería | Efectos de Combate | Notas |
|--|--|---|--|
|  Despejado | 1 MP | Possible bonificación de Armas Combinadas | 2 MPs para las unidades Mecanizadas y la Artillería por el Barro |
|  Bosque Ligero | 1 MP / 2 MPs | Possible bonificación de Armas Combinadas | 1 MP para todas las unidades por la Tierra Helada |
|  Abrupto | 2 MPs | 1 Cambio a la Izquierda | - |
|  Bosque | 2 MPs | 1 Cambio a la Izquierda | Las unidades Blindadas no pueden entrar salvo por carretera |
|  Pueblo | 1 MP | Defensor Doblado 1 Cambio a la Izquierda si todas las unidades atacan a través de río | Las unidades de Artillería nunca son dobladas |
|  Carretera | 1/3 MP = Inf. Alemana y Cohetes 1/2 MP = Cuerpos Artillería Alemanes 1/4 MP = Todos los demás | - | - |
|  Ríos | Las unidades deben comenzar adyacentes al río antes de poder cruzarlo Los blindados, la caballería blindada y la artillería deben pararse al cruzar +1 MP entrando en hex de terreno de bosque o abrupto | Defensor Doblado si todas las unidades atacan a través de río | Las unidades de Artillería nunca son dobladas Las unidades Panther, Tiger o Jagdtiger nunca pueden cruzar un río sin puente |
|  Sin Suministros | Capacidad de Movimiento partida por la mitad (redondeando hacia arriba) | Fuerza de ataque partida por la mitad (redondeando hacia arriba) ER reducido por 1 | Las unidades afectadas no pueden construir Posiciones Mejoradas o Fortificaciones y no pueden intentar volar o construir un puente La Artillería no provee Apoyo Ofensivo |
|  Posición Mejorada | - | Anula la ventaja ER del atacante y bonif. Armas combinadas | No tiene ningún beneficio si el defensor ya tiene una ventaja ER |
|  Fortificación | - | Igual que Posición Mejorada más unidades pueden ignorar los resultados CA -1 a tirada de bombardeo y Anula bonif. de Ataques de Flanco | Solo puede construirse por unidades Aliadas en St. Vith, Bastogne y Marche |
|  Artillería | Debe pararse al cruzar un río sin puente | Partido por la mitad en defensa (redondeando hacia arriba) si es atacado por unidad enemiga adyacente | Puede proveer apoyo de Artillería El alcance es variable |
|  Río Meuse | Le cuesta a una unidad su entera Capacidad de Movimiento | Igual que el Río Anula bonif. de Ataques de Flanco | Solo Infantería e Infantería blindada puede cruzar por hexes del Río Meuse sin puente |
|  Límite de Ejército | - | Durante los primeros 3 días, las unidades mecanizadas en el 5º y 6º Ejércitos Panzer, y el 7º Ejército no pueden violar los Límites de Ejército | |
|  Interdicción | +1 o +2 MPs Opcional: Regla 22 | - | Solo el Jugador Aliado |
|  Apoyo a Tierra | - | 1 Cambio | No más de uno por combate |



Copyright © 2003, L2 Design Group