

Tabla de Fuego Directo (DFT)



	MMC en Buen Estado	MMC Sacudido	SMC en Buen Estado (no Héroe)	SMC Sacudido (no Héroe)	Héroe	Vehículos Blindados/Líderes de Blindados	Vehículos sin Blindaje	Helicópteros
Dado \leq Moral	Sin efecto	Sin efecto	Sin efecto	Sin efecto	Sin efecto	Sin efecto	Sin efecto	Sin efecto
Dado $>$ Moral y $<$ 2X Moral	Sacudido	Bajas	Sacudido	Herido	Herido	Sacudido	Sacudido	Dañado
Dado \geq 2X Moral y $<$ 3X Moral	Bajas	Bajas	Herido	Herido	Herido	Sacudido	Destruído	Destruído
Dado \geq 3X Moral	Eliminado	Eliminado	Eliminado	Eliminado	Eliminado	Abandonado	Destruído	Destruído

Sacudido: Una unidad Sacudida gira su ficha al lado Sacudido (Excepción: Los vehículos marcados con un marcador Sacudido). Una unidad Sacudida puede volver a Buen Estado pasando un DR de intento de recuperación (2d6) en una Fase de Recuperación subsiguiente. Todos los vehículos pueden Auto-Recuperarse. Las unidades sacudidas no pueden disparar sus armas o cualquier Arma de Apoyo que posean. Las unidades sacudidas no pueden avanzar hacia una unidad enemiga en su Línea de Visión (LOS). Si se envuelven en una Melee, y no hay ninguna otra unidad elegible de Melee amistosa en el hex, automáticamente son eliminadas (Nota: Los vehículos no participan en la melee).

- Los Líderes Sacudidos no pueden recuperar tropas, pero pueden intentar recuperarse. Los Líderes Sacudidos no pueden usar su Mando para ninguna función.
- Los Médicos Sacudidos no pueden curar a soldados (ni a ellos mismos).
- Los Francotiradores Sacudidos no pueden disparar, pero pueden Autorecuperarse (SR).
- Los Capellanes Sacudidos no pueden recuperar tropas.
- Los héroes nunca son sacudidos.
- Los Consejeros U.S. sacudidos no aumentan la Moral de las unidades ARVN apiladas con el Consejero.
- Los vehículos sacudidos deben Abotonarse, partir por la mitad su concesión de movimiento (fracciones hacia abajo), y no pueden disparar sus armas.
- Los vehículos sacudidos que reciben otro resultado de Sacudido, son Abandonados.

Abandonado: Los vehículos abandonados son justo eso: abandonados. Coloca un marcador Abandonado sobre el vehículo. No puede mover o disparar para el resto del escenario... nadie quiere subirse a un blanco en potencia. La Tripulación se coloca debajo del vehículo y hacen un Chequeo de Moral. El fracaso Sacude a la Tripulación (ver las secciones 14.0 y 15.4). Los pasajeros de vehículos Abandonados desembarcan y hacen un Chequeo de Moral. Señala que desembarcan las unidades con un marcador de Movimiento.

Dañado: Los helicópteros dañados inmediatamente deben salir del tablero. No pueden descargar a pasajeros o disparar.

Destruído: Los vehículos/helicópteros destruidos son sustituidos por una ficha de vehículo destruido (*wreck*). Tanto las Tripulaciones como los pasajeros deben hacer un Chequeo de Abandono del vehículo (ver secciones 15.4, 16.1, y 16.2). Los helicópteros destruidos se estrellan. Tira 2d6 para determinar la dirección desde el hex en el cual fue alcanzado hasta el hex en el que el helicóptero se estrella. El dado coloreado se usa para determinar la dirección. Un resultado de uno indica el norte, dos el nordeste, etc. La mitad del número del dado blanco (las fracciones redondeadas hacia arriba), da el número de hexes desde el hex en el cual fue alcanzado el pájaro hasta el hex en el que se estrelló. Coloca el marcador de estrellado (*crash*) en este hex. Todas las unidades presentes en el hex del choque son atacadas con una Potencia de Fuego de ataque de 4. Este ataque se resuelve según el procedimiento normal (p. ej. la Potencia de Fuego 4 es añadida al dado, etc.)

Bajas: Reemplaza una Escuadra completa por una Media-Escuadra Sacudida. Elimina una Media-Escuadra o Equipo de Arma.

Herido: La unidad debe parar el movimiento. Gira el SMC al lado Sacudido (excepto el Héroe) y márcalo con un marcador de Herido. Los Líderes Heridos tienen su Moral, el modificador de Mando y el alcance del Mando disminuido por uno (p. ej. sólo pueden activar unidades en el mismo hex). Los SMCs bajo un marcador de Herido que son Heridos otra vez son eliminados. Los médicos pueden curar a un SMC herido).

Creación de un Héroe: Hay una posibilidad de que un Héroe sea creado durante el juego siempre que sale uno (1) en el dado durante un Chequeo de Daño causado por el fuego enemigo. Tira el dado otra vez. Si sale un número PAR, un Héroe es creado en el hex (excepto ARVN - ver la sección 13.4-). Escoge un Héroe al azar y una Carta de Habilidad (ver Fichas de Hombres Solos).

MARK H. WALKER'S LOCK 'N LOAD BAND OF HEROES™

REFERENCIAS PARA LOS JUGADORES

DFT Modificadores del dado de las Unidades Atacantes

Modificador de Mando	Añadir al dado
El objetivo es una unidad que no es un vehículo marcado con el marcador de Movimiento o Movimiento de Asalto o actualmente se está moviendo (no Reptando/Cauteloso)	+1 al dado
La unidad objetivo es un vehículo marcado con el marcador de Movimiento o Movimiento de Asalto o actualmente se está moviendo o el objetivo es un helicóptero en el modo de Inmóvil en el Aire	-1 al dado
El objetivo es un helicóptero en el modo de Vuelo	-2 al dado
La unidad Atacante es un helicóptero en el modo de Vuelo	-2 al dado
Disparando durante un escenario nocturno contra una unidad no adyacente que no está iluminada por una Bengala	-2 al dado
La unidad objetivo está adyacente	+2 al dado
Por hex de Terreno Reductor a través del cual pasa la LOS (máximo de dos -un tercer hex de Terreno Reductor bloquea la LOS-)	-1 al dado
La unidad Atacante es un pasajero encima (no dentro) de un vehículo que no está en movimiento	-1 al dado
La unidad Atacante es un pasajero encima (no dentro) de un vehículo que está en movimiento	-2 al dado
MG montada en vehículo que dispara después del Movimiento de Asalto	-2 al dado
MG montada en vehículo que dispara después de Pivotar el vehículo en el hex sin moverse al nuevo hex	-1 al dado

DFT Modificadores del dado de las Unidades Defensoras

Por el Terreno del objetivo	+ / - Modificador del Terreno (ver TEC)
-----------------------------	---

Tabla de Acarreo y Uso de Armas de Apoyo

Unidad	Puede llevar	Puede disparar	Notas
Escuadra	2 Armas de Apoyo	1 SW y conserva la Potencia de fuego inherente, o 2 SW y pierde la Potencia de fuego inherente	
Media-Escuadra / Equipo	1 Arma de Apoyo	1 SW y pierde la Potencia de fuego inherente	
SMC	1 Arma de Apoyo Reduce su MF en 2	1 SW con la mitad de la Potencia de fuego normal del SW (fracciones redondeadas hacia abajo). Dos SMCs pueden disparar un SW sin esta reducción	Médicos, Francotiradores y Capellanes no pueden disparar ni llevar Armas de Apoyo. Los Líderes pierden el Modificador de Mando cuando disparan

Tabla de Melee

Proporción de Probabilidades	1 - 3	1 - 2	1 - 1	3 - 2	2 - 1	3 - 1	4 - 1	3 - 1
Número para Matar	11	10	8	7	6	5	4	3

Tabla de Fuego de Artillería (OFT)

Arma Disparando	Modificador al dado	Objetivo	Modificador al dado
Montada sobre un vehículo que usa Movimiento de Asalto o un Vehículo/Helicóptero marcado con Ops Complete	+2	Marcado con un marcador de Movimiento	+1
Arma de Torreta que dispara fuera de su arco de tiro. En otras palabras, ¿giró la torreta para tratar de apuntar su cañón al objetivo?	+1	Adyacente	-2
Equipo de Armas o vehículo sin torreta pivotando para disparar fuera de su arco de tiro (aceptable para Fuego de Oportunidad), o vehículo con torreta que pivota el chasis. No moviéndose al nuevo hex	+2	En Terreno con un Modificador de Objetivo	Según TEC
Disparando con una SW capturada	+1	Helicóptero en modo Inmóvil	+1
El vehículo está abierto	-1	Helicóptero en modo vuelo	+2
Mando de Líder de Blindados	-(Mando)		
MMC/SMC marcado con marcador de Movimiento de Asalto que dispara un Arma de Apoyo	+1		
SMC (no Héroe) que dispara un Arma de Apoyo	+1		
Disparando durante un escenario nocturno a una unidad no adyacente que no está iluminada con una Bengala	+2		
Helicóptero en Modo de Vuelo	+2		
Por hex de Terreno Reductor por el que la LOS cruza en ruta hasta el blanco (máximo de dos hexes)	+1		