

TABELA DE REFERÊNCIA RÁPIDA – INFANTARIA

ZONA DE CONTROLE (ZdC)

TIPO UNIDADE	CONDIÇÃO
DEPENDENTES	Iniciam e terminam MOV. dentro da Linha de Visão (LdV) do seu Comando
AUTÓNOMAS	Iniciam MOV. dentro da LdV do seu comando
INDEPENDENTES	Não necessitam de LdV em relação ao Comando para operarem

Unidades fora da ZdC estão automaticamente **SHAKEN**

RAIO DE COMANDO (RdC)

EM RELAÇÃO AO ELEMENTO	OPERAÇÃO/MISSÃO		
	ATAQUE	DEFESA	RECONHECIMENTO
Comando de Secção (CoS)	100m	150m	150m
NCO ou Comando de Esquadra (CE)	50m	75m	75m
Comando de Pelotão ou superior (CoP ou CoC)	150m	200m	200m

Elementos/Unidades fora do RdC estão automaticamente **SUPRESSOS** e contam como **NEUTRALIZADOS** para apuramento da Integridade da Unidade.

TIRO DE INFANTARIA

CATEGORIA	TIPO TIRO	Distância do Alvo em Metros						
		50	100	200	500	750	1000	1500
Pistol	Simple	14						
SMG	Aut./Área 1	16	10	3				
Rifle	Simple	16	13	8	3	1		
Sniper Rifle	Simple	19	17	11	6	4	2	
Assault Rifle	Aut./Área 1	16	11	6	3			
Shotgun	Simple /Área 1	15	9	2				
LMG A	Aut./Área 2	17	15	13	5			
LMG B	Aut./Área 2	17	15	14	7	4		
MMG/HMG/Aut.Cannon	Aut./Área 3	17	15	14	7	6	4	2

PdA DE ACÇÕES DE INFANTARIA

ACÇÕES DE MOVIMENTO	PdA	ACÇÕES DE COMBATE	PdA
Movimento de 5 m	1	Adquirir/ID Veículo como Alvo	2
Movimento Cauteloso 15 m [considerar como parado para IDent.]	6	Adquirir/ID Elemento de Infantaria como Alvo	3
Rastejar 5 m	3	Arremesso/Disparar com Arma Pessoal	3
Efectuar Carga com deslocação de 15cm e Tiro [verificação de INI]	12	Trocar de equip./Arma, que se transporte	1
Deitar-se para o chão	1	Montar/desmontar extras em Arma pessoal	3
Levantar-se do chão	3	Colocar Arma em apoio/bipé	1
Entrar/sair de Veículo	+3	Combate Corpo-a-Corpo (<i>Melee</i>)	12
Saltar/ultrapassar obstáculo linear até 2m de altura	+2	Remunciar Arma de Infantaria [devido a falta de Mun]	3d6
Saltar/ultrapassar obstáculo linear mais de 2m de altura	+d4+2	Desencravar Arma [verificação de Competência/INI]	6
Ultrapassar <i>Bocage</i> [verificação de Competência/INI]	+d10+6	Preparar ou (re)municiar Espingarda Anti-Carro	3
Deslocamento em Bosques, de Noite, entulhos/ruínas ou Terreno Lavrado	+d4	Remunciar Foguetes A-C de Inf.	3
Deslocamento em Bosques densos, Terreno Molhado, Água ou Neve	+d6	Preparar MMG, HMG ou Morteiros até 82 mm	12
Deslocamento em Terreno Alagado ou Neve alta	+d10	Preparar Morteiros até 60 mm	6
Saltar, de qualquer altura [verificação de Competência/INI, falhou - N]	+1	Remunciar Morteiro de 2" a 107 mm	3
Entrar/sair da água	+d8	Remunciar Morteiro de 120 a 160 mm	4
Elemento sobrecarregado	+2	Por cada Elemento da equipa/Tripulação a menos	+2

ACÇÕES ESPECIAIS	PdA	PREPARAÇÃO DE ARMAS PESADAS	PdA
Procurar/Revistar espaço/área de 5 m ² [verificação de Competência/INI]	D10	Peças até 77mm [excepto 17Pdr]	12
Levantar/Pousar objectos cuidadosamente	2	Peças AA até 37mm [Tiro de Emergência: -20% Pontaria]	6
Apanhar/recuperar Objecto/Arma	6	Reboque de 5 m de peças até 77mm [excepto 17Pdr]	4
Abriir Porta/Janela/escotilha fechada/obstruída/trancada	D6	Reboque de 5 m de peças 17 Pdr até 105mm	6
Montar/desmontar <i>booby-Trap</i> [verificação de Competência/INI]	4d6		
Comunicação – Ordens, Artilharia, etc. [verificação de Competência/INI]	12	ESPECIAL	PdA
		Elemento SUPRESSO ou SURPREENDIDO	+6

CÁLCULO DO DESVIO COM TIRO HE

UTILIZAR DADO DE DIRECÇÃO E ...

TIPO	DISTÂNCIA
Granadas de Mão [e outros arremessos]	1D4cm
Dilagramas/Bazooka	1D6cm
P.I.A.T. e Morteiros Ligeiros	1D8cm

Alvos não ID 2x Distância (nunca pode ultrapassar Alc. Máx.)

MODIFICADORES DO FACTOR HE

ALVO/CONDIÇÃO	DEDUÇÃO
em Protecção Média	-4
em Protecção Pesada	-6
Infantaria: Deitado	-3
Infantaria: em Espaço Fechado (todos afectados)	+4
Infantaria: Veículo Blindado aberto no topo	½
Veículo em Movimento	½
Veículo Não Blindado	-2
Veículo Blindado Impacto Directo	1/3
Veículo Blindado Estilhaços	¼

INCÊNDIOS – UTILIZAR VALOR HE

CONDIÇÃO (CUMULATIVO)	DEDUÇÃO
Obstáculos normais: Bosques, Sebes, Edifícios Madeira, etc	½
Obstáculos muito inflamáveis: Palha, Cereais, etc.	-0
Obstáculos pouco inflamáveis: Edifícios mistos, Veículos, etc	1/3
Tempo Húmido ou Chuveso	-6
Tempo seco e quente	+2
Tracejadoras ou HE	-0
Produtos Inflamáveis (C. Molotov, Lança-Chmas e/ou WP)	+2

Incêndio: Expande-se, para cima, baixo e na direcção do vento [15 m por turno]; Cria uma Cortina de Fumo [ver morteiros de fumo]; Elementos dentro do incêndio sofrem [HE 10]; Se Chover: 1d20 - 1 a 5 apaga-se.

CÁLCULO DA DEMOLIÇÃO HE

TIPO DE PROJÉCTIL/ CARGA	FACTOR HE
até 60 mm/até 10 Kg	+1D2
61-95 mm/até 25 Kg	+1D5
96-128 mm/até 50 Kg	+1D10
+129 mm/+ 51 Kg	+1D20

CATEGORIA	TIPO	Distância do Alvo em Metros							IMP/EST/RAIO	Obs	
		25	50	100	200	500	750	1000			1500
Gran. de Mão - Ofensiva	HE	16	14							8*6*15	Alc. Máx. 40m
Gran. de Mão - Defensiva	HE	16	14							7/5/15	Alc. Máx. 40m
Dilagrama	HE	**	16	14	12	6				5/3/10	Alc. Máx. 250m
Bazooka (HE)	HE/S	**	14	13	7	2				7/5/15	CdT 2
PIAT (HE)	HE	**	16	14	10	4	2			7/5/15	
Light Mortar (50 mm/2")	HE/S	**			14	10	4			7/5/15	CdT 3
60 mm Mortar	HE/S/lu	**			14	10	6	4	2	9/7/20	CdT 4
Dilagrama Pesado	HE/S	**	16	14	10	4				7/5/15	Alc. Máx. 350m
Lança-Chamas Infantaria	Inf/Área 1	20	18							24*	Máx. 5 Tiros

DEDUÇÕES AO TIRO INFANTARIA

PRÓPRIO	ALVO:
Tracejadoras +1	Protecção Ligeira -2
<i>Aimed</i> +2	Protecção Média -4
Arma Capturada -3	Protecção Pesada -6
Não Qualificado -2	Deitado -2
Líder e/ou Experiência +/- x	MOV. +4 PdA -1
Tiro Nocturno -3	MOV. +7 PdA -2
Supresso -2	Granada: Janela/Porta -2
Tiro Supressivo 1/2	Granada: Trincheira/Topo Veic. -3
MOV. +6PdA [Carga] ou MOV. Veic. 1/2	Granada: Fresta -6

RESULTADO DO TIRO DE INFANTARIA E HE

RESULTADO EM RELAÇÃO AO VALOR (APÓS DEDUÇÕES)	SITUAÇÃO DO ALVO
+2	SUPRESSO
até -3 inclusive	NEUTRALIZADO
-4 inclusive	DESACTIVADO
até -2 inclusive [Calibre .45 ou superior]	NEUTRALIZADO
-3 inclusive [Calibre .45 ou superior]	DESACTIVADO
+3 [Tiro automático e/ou HE]	SUPRESSO

Nota: Sempre que o valor do 1D20 for 1, o Alvo está D, excepto se a possibilidade, devido a reduções, for negativa pelo que o Alvo está N.

DEDUÇÕES À PONTARIA

TIRO DE INFANTARIA – ALVOS GRANDES

ALVO	DEDUÇÃO
CASA GRANDE	+8
PERFIL A/CASA MÉDIA	+6
PERFIL B/CASA PEQUENA	+4
PERFIL C	+3
PERFIL D	+2
PERFIL E	+1

ENCRAVAMENTO/JAM – OCORRÊNCIA D20

Tipo de Arma	RESULTADO DO 1D10/Acontecimento		
	Disparo em Falso	Munição Esgotou-se	Arma Encravou
MG/Canhão Auto - Munição Caixa	1-2	3-8	9-10
MG/Canhão Auto - Munição Fita	1-3	4-7	8-10
Outras Armas Infantaria	1-2	3-8	9-10
Peça Anti-Carro/Artilharia	1-8	***	9-10
Idem mas usando HEAT	1-7	***	8-10
Espingarda Anti-Carro	1-2	3-8	9-10
Lança Foguetes de Infantaria	1-9	***	10

Arma Encravou. Não pode fazer Tiro até ser desencravada - Fazer **VERIFICAÇÃO DE COMPETÊNCIA NORMAL**, aplicando **EXP**. Unidades não Qualificadas para a Arma ou com Arma Capturada fazem **VERIFICAÇÃO DIFÍCIL**.

COMBATE CORPO-A-CORPO (MELEE)- D20

Menor valor vence, opositor N ou D (+4). Empate, ambos S.

PRÓPRIO	DEDUÇÃO	ALVO	DEDUÇÃO
Usando Baioneta	-2	Deitado, no Solo, NEUTRALIZADO	-6
Por cada elemento a mais	-2	SUPRESSO	-3
Supresso	+3	Alvo de Costas/Supresa	-5
EXPeriência e/ou MOTivação	+/- x		