

# TABELA DE REFERÊNCIA RÁPIDA – MORAL

## VERIFICAÇÃO DE COMPETÊNCIA

### ATOLAMENTO

Sempre que se atravessar um terreno considerado como passível de Atolamento

TESTE	RESULTADO
Igual ou inferior à INI	OK
Superior à INI	Atolado/S, mas é possível no próximo turno tentar de novo 2x o Valor da INI
	Atolado e S

Notas: Recuo - a viatura pode recuar 3PdA, no mesmo sentido da sua marcha

### ATOLAMENTO - DEDUÇÕES

SITUAÇÃO	DEDUÇÃO	
TERRENO DIFÍCIL	Lama	+1
	Entulho	
	Ruínas	
	Bosques	
	Bocage	
	Neve	
TERRENO MUITO DIFÍCIL	Terreno Alagado	+3
	Lama Profunda	
	Neve alta	
	Bosques Densos	
Veículo com lagartas estreitas	-1	
Veículo com lagartas largas	-2	
Veículo Chassis de PzKpfw VI Ausf. B	Verificação Difícil	
Tripulações Soviética	Verificação Fácil	
Experiência	+/- x	

### "HULL DOWN"

CONDIÇÃO	DEDUÇÃO
TRIPULAÇÕES RUSSAS	VERIFICAÇÃO DIFÍCIL
CARROS COM SUPERESTRUTURA FECHADA	VERIFICAÇÃO DIFÍCIL
Unidades que não consigam "Hull-Down", ficam expostas e visíveis	

### CADÊNCIA DE TIRO DE CARROS DE COMBATE E PEÇAS ANTI-CARRO

C.C. com uma cadência de Tiro superior a 2 Tiros por Min (1 por turno) e Peças AC com uma superior a 4 por minuto - devem realizar um Teste de Competência de CdT para poderem efectuar o próximo Tiro – se a CdT o permitir.

## ZONA DE CONTROLE (ZdC)

TIPO UNIDADE	CONDIÇÃO
DEPENDENTES	Iniciam e terminam MOV. dentro da Linha de Visão (LdV) do seu Comando
AUTÔNOMAS	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.

## LÍDER

Os Líderes, são indivíduos excepcionais que pelo seu exemplo condicionam - positivamente ou negativamente - a acção das unidades subordinadas. O Valor de Líder, é usado como modificador em Verificação de Integridade/Moral das Unidades/Elementos, dentro do seu RdC; Teste de Coragem e Teste de Competência para CdT.

Pode ser usado em alternativa como modificador do Resultado do Tiro, de 1 Secção ou Equipa dentro do seu RdC, por Turno.

Um Líder também pode ter um valor de PdA extras (ex: +D4, +D6 ou -D4, associado ao nº de vezes que pode ser utilizado. Estes PdAs podem ser utilizados: pessoalmente pelo Líder para acções extras ou a uma Secção/equipa dentro do seu RdC – podendo ultrapassar, excepcionalmente, os 12PdA por turno.

### Moral Quebra/Verificação

TIPO	% DE QUEBRA
MILÍCIA	≥ 25%
VERDES	≥ 40%
REGULARES	≥ 50%
VETERANOS	≥ 60%
ELITE	≥ 70%
FANÁTICOS	≥ 80%

### Moral Motivação

Desmoralizada	+2
Relutantes	+1
Confiantes	0
Determinados	-1
Destemidos	-2
Fanática	-3

### VERIFICAÇÃO BASEADA NA INICIATIVA

NÍVEL	CONDIÇÃO
FÁCIL	D10+6 [+ DEDUÇÕES]
NORMAL	D10+8 [+ DEDUÇÕES]
DIFÍCIL	D8+10 [+ DEDUÇÕES]

## QUANDO SE DEVE FAZER TESTE/VERIFICAÇÃO DA INICIATIVA

TIPO DE TESTE	DEDUÇÕES APLICÁVEIS	QUANDO	GRAU/NÍVEL
COMPETÊNCIA	EXP	Para realização/conclusão de Actividades ou Tácticas especiais: Atolamento, Atravessamento de Obstáculos, Hull-Down, Reparação, etc	Normal, excepto em situações especiais
COMPETÊNCIA DE CdT	EXP, Líder e MOT	Para verificação da realização de mais 1 Tiro para além de 2 ou 4 por Min para CC ou AT	Normal, excepto em situações especiais
CORAGEM	Todas excepto as de Baixas (N/D)	Ações Arrojadadas ou Corajosas perante o Adversário	Normal, variando conforme a situação e ao grau de dificuldade
MORAL/INTEGRIDADE	Todas da Tabela	Sempre que Ocorra Quebra (se ultrapasse a %) ou Perda de Comando	Normal

## CALCULO E RESULTADOS DA MORAL: INTEGRIDADE DE UNIDADES

Utilizar como Base **INI** do Comandante [VERIFICAÇÃO NORMAL] aplicar **DEDUÇÕES**, **MOT** e **Líder**

ESQUADRA OU SECÇÃO DE INFANTARIA		CARRO DE COMBATE		PELOTÃO OU SUPERIOR/AGRUPAMENTO TÁCTICO	
CONDIÇÃO	DEDUÇÃO	CONDIÇÃO	DEDUÇÃO	CONDIÇÃO	DEDUÇÃO
Por cada 25% N, D ou fora ZdC	+3	Por cada elemento Trip. N	+1	Por cada 25% ou fracção da unidade <i>Shaken</i> ou fora ZdC	+1
Sem comandante e/ou Fora ZdC superior	+1	Por cada elemento D	+2	Por cada 25% ou fracção da unidade em Fuga ou Destruída*	+2
Sob ataque de arma de Terror*	+2	Afectado mecanicamente	+1	* Com menos de 30% dos seus elementos originais	
* Carros de Combate e sem armas AT; Lança-Chamas e/ou Artilharia (cumulativo)		Arma principal INOP.	+2		
		Veículo Imobilizado	+2		

INFANTARIA: Se valor final for superior à INI – Unidade/Agrupamento **DESORGANIZADA/QUEBRADA/SHAKEN**; Se Valor final ≥ 150% da INI - **RETIRADA/FUGA**. Unidades **SHAKEN** ficam automaticamente Supressas até Auto-reorganização (Self-Rally), no segmento Próprio (se tiverem CdS ou CE/Herói/NCO) e/ou Reorganização/Rally por **Líder** (Qualquer elemento de Comando superior com INI e Líder). 2º Resultado consecutivo **SHAKEN** igual a **RETIRADA/FUGA**.

UNIDADES SEM COMANDO NÃO PODEM RECUPERAR.

CARROS DE COMBATE: Se valor final for superior à INI – Tripulação abandona Veículo [pode ser Reorganizada por Líder]; Se carro com condições de MOV. recua até sair da mesa de jogo [pode ainda fazer Auto-reorganização ou ser Reorganizada por Líder]. 2º Resultado consecutivo **SHAKEN** igual a **RETIRADA/FUGA**.