

TABELA DE REFERÊNCIA RÁPIDA – TIRO ANTI-CARRO

TABELA DE DESACTIVAÇÃO COM PROJECTEIS PERFORANTES

PERFURAÇÃO

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28						
0	100	150	175	300	375	450	525	600	675	750	825	900	975																					
1	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550	600	650	700	750	800	850	900	950															
2		50	75	100	125	150	175	200	225	250	275	300	325	350	375	400	425	450	475	500	525	550	575	600	625	650	675	700						
3			50	67	83	100	117	133	150	167	183	200	217	233	250	267	283	300	317	333	350	367	383	400	417	433	450	467						
4				7	50	63	75	88	100	113	125	138	150	163	175	188	200	213	225	238	250	263	275	288	300	313	325	338	350					
5					13	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210	220	230	240	250	260	270	280					
6						18	50	58	67	75	83	92	100	108	117	125	133	142	150	158	167	175	183	192	200	208	217	225	233					
7							1	21	50	57	64	71	79	86	93	100	107	114	121	129	136	143	150	157	164	171	179	186	193	200				
8									7	23	50	56	63	69	75	81	88	94	100	106	113	119	125	131	138	144	150	156	163	169	175			
9										10	25	50	56	61	67	72	78	83	89	94	100	106	111	117	122	128	133	139	144	150	156			
10											13	27	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135	140			
11																																		
12																																		
13																																		
14																																		
15																																		
16																																		
17																																		
18																																		
19																																		
20																																		
21																																		
22																																		
23																																		
24																																		
25																																		
26																																		
27																																		
28																																		
29																																		
30																																		

Comportamento de Determinados tipos de Munição sobre Blindagem após Impacto

[ESPAÇADA (e) - Lagartas, placas e afins), IMPROVISADA (i) - Troncos e Sacos de Areia) ou CONCRETO/CIMENTO (c)]

1D10 HEAT - Blindagem normal	1D10 HEAT - Blindagem (e), (i) ou (c)	1D10 AP - Blindagem (e) (i) ou (c)	1D10 HE ⁽³⁾ - Blindagem normal
1-3 Perfura 1/2 do normal	1-3 Perfura 1/4 do normal	1-2 Perfura 1/4 do normal	1-2 Perfura 1/4 do normal
4-6 Perfura o normal	4-6 Perfura 1/2 do normal	3-5 Perfura 1/2 do normal	3-7 Perfura 1/2 do normal
7-8 Perfura o normal	7-8 Perfura 3/4 do normal	6-8 Perfura 3/4 do normal	8-10 Perfura o normal
9-10 Perfura o normal	9-10 Perfura o normal	9-10 Perfura o Normal	

Nota: Projecteis HE em Tiro Directo Anti-Carro, considerar Perfuração igual a 1/3 do valor HE, arredondado.

RESULTADOS DOS VEÍCULOS DESACTIVADOS APLICADO EM FUNÇÃO DO VALOR DE DESACTIVAÇÃO

	CONDICÃO	DEDUÇÃO
- 1/2 do necessário - Incendeia-se ao fim de 3 Jogadas	- 1/5 do necessário - Incendeia-se ao fim dessa mesma Jogada	SHERMAN (DRY) +25%
- 1/4 do necessário - Incendeia-se ao fim da próxima Jogada	- 1/8 do necessário - Incendeia-se ao fim dessa mesma Fase	

DEDUÇÕES AO TIRO ANTI-CARRO

Condição	Dedução
PRÓPRIO:	
Movimentando-se até 3PdA	-10%
Movimentando-se 4 a 9PdA	-25%
Veículo totalmente fechado e/ou Supresso	-12%
TIRO INTENSIVO [+ 1 DE CdT POR MINUTO, NÃO HÁ CORRECÇÃO DE TIRO]	-10%
TIRO DE OPORTUNIDADE [PEÇA PARADA E 12 PdA DE PREPARAÇÃO, ARCO DE 35°]	+10%
TIRO ENFILEIRADO [PEÇA PARADA E 12 PdA DE PREPARAÇÃO, ARCO DE 15°]	+25%
TIRO LOCALIZADO (ex: Imobil. Deliberada, Tiro nas Lagartas/Rodado)	-35%
Antes do Tiro houve Ejeção de fumos/S-Minenwerfer	-10%
Elementos não Qualificados ou com Arma Capturada	-20%
Por cada PdA de adiamento do Tiro (Mov. 3PdA e máx. de 25%)	+01%
2º tiro consecutivo sobre o mesmo alvo	+15%
Subsequentes tiros (até um máximo total de +35%)	+05%
Tiro em condições Nocturnas	-15%
Experiência, por ponto	+01%

ALVO:

Perfil A	+16%
Perfil B	+05%
Perfil C	00%
Perfil D	-05%
Perfil E	-10%
Perfil F	-16%
Perfil G	-20%
Perfil H	-25%
Perfil I	-30%
Movimentando-se até 6cm	-05%
Movimentando-se até 12.5cm	-15%
Movimentando-se até 19cm	-20%
Movimentando-se mais de 19.1cm	-30%
A sair do campo de visão, nos 2 PdA subsequentes	-20%
Deslocando-se para dentro do campo de visão e/ou Surpresa	-10%
Em Cobertura Ligeira (Sebes/Arbustos e/ou -15% de Alvo protegido)	-05%
Em Cobertura Média (Muro/Ruínas e/ou até 30% Alvo protegido)	-15%
Em Cobertura Forte (Casa/Trincheira e/ou até 60% Alvo protegido)	-35%

RESULTADO DO IMPACTO TIRO ANTI-CARRO

VALOR DO D100	RESULTADO
-1/20 que %	IMPACTO CRÍTICO
Até 05%	Impacto Automático
- que %	Impacto
+ que %	Não há Impacto
96 a 00%	Falhaço Automático
99 a 00%	Idem e Acont. Involgar

Impacto Crítico: 95% para D e dedução de Factor de Calibre Blind. Normal

IMPACTOS NAS LAGARTAS/RODADO, TIRO DIRECTO [AP/HEAT/HE⁽³⁾]

Considerar Blindagem Valor 1 ou 2 e dividir Valor Perfuração

Tipo de Peça	Chassis N ⁽¹⁾	Chassis N ⁽²⁾	Resultado
Até 20 mm	1/10	1/20	
De 37 a 57 mm	1/3	1/7	
De 75 a 95 mm	1/2	1/3	
Mais de 100 mm	1/1	1/2	

N⁽¹⁾ Danificado. Destruído se MOV. + 6PdA

N⁽²⁾ Destruído, Veículo Imobilizado

FACTOR DE CALIBRE

CALIBRE	TIPO DE BLINDAGEM		
	NORMAL	INCLINADA	ARREDONDADA
Até 9 mm	-50%	-150%	-150%
De 10 a 20 mm	-30%	-100%	-100%
De 25 a 40 mm	-15%	-65%	-65%
De 45 a 60 mm	-06%	-22%	-22%
De 65 a 79 mm	***	-06%	-13%
De 80 a 99 mm	+14%	***	-09%
De 100 a 119 mm	+45%	+12%	-03%
Mais de 120 mm	+65%	+45%	+20%

RESULTADO/DANOS NO TIRO ANTI-CARRO

VALOR DO D100	RESULTADO
- que %	Alvo DESACTIVADO
Entre +01 a +10 que %	Alvo NEUTRALIZADO
Entre +11 a +75 que %	Alvo SUPRESSO
Valor Neg. para D	05% de N e 20% de S

VEÍCULOS NÃO-BLINDADOS

TIPO DE VEÍCULO	DEDUÇÃO
Ligeiro (até 1.5 Ton de carga)	-0%
Médio (até 3.5 Ton de Carga)	-10%
Pesado (mais de 4 Ton de Carga)	-25%

SORTE DE TRIPULANTES/INFANTARIA EM VEÍCULOS E/OU CASAS

D10	RESULTADO	CONDIÇÃO	DEDUÇÃO
1-5	Neutralizado	EXPLOSAO*	+3
6-0	Desactivado	INCENDIO	+1
		DE SAÍDA	-4

*De Veículo; Resultado 0 ou negativo = S

SE RESULTADO NEUTRALIZADO

Zona	Valor + que %	Resultado
	+08%	Nada de especial ocorreu
	+06%	Velocidade reduzida em 1/2
	+04%	Velocidade reduzida em 1/4
CASCO	-03%	Veículo imobilizado
	+02%	Tripulante (excepto comandante) D
	+01%	2 últimos acontecimentos aplicam-se
	+08%	Nada de especial ocorreu
TORRE	+06%	Peça temporariamente encravada
OU	+03%	Torre encravada, não pode rodar
CASAMATA	+02%	Tripulante (excepto comandante) D
	+01%	2 últimos acontecimentos aplicam-se

ENCRAVAMENTO/JAM – OCORRÊNCIA D20

RESULTADO DO 1D10/ACONTECIMENTO

Tipo de Arma	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 Infanteria	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 Infanteria	1-9	***	10

Arma Encravou. Não pode fazer Tiro até ser desencravada - Fazer

VERIFICAÇÃO DE COMPETÊNCIA NORMAL, aplicando EXP e Líder se aplicável;

Unidades não Qualificadas para a Arma, ou com Arma Capturada fazem

VERIFICAÇÃO DIFÍCIL