

HOJA DE REFERENCIA RÁPIDA

FIRE!

MODERN COMBAT

TURNO DE JUEGO

◆ Un turno de juego empieza calculando los Puntos de Mando (PM) de cada jugador.

◆ Cada turno de juego se compone de varias Escenas de combate.

◆ Una Escena de combate comienza con la tirada de Iniciativa.

◆ El jugador que gana la Iniciativa gasta PM para dar la orden de su única acción.

◆ Su contrincante puede reaccionar a esa acción.

◆ Ambos jugadores pueden seguir reaccionando a las reacciones de su contrincante gastando sus PM.

◆ Se determina la prioridad de actuación de cada Escena de combate y se resuelven las acciones y reacciones según el orden de prioridad de actuación.

◆ Si los jugadores todavía tienen PM disponibles, se inicia una nueva Escena de combate.

◆ Cuando ya no les quedan PM a ambos jugadores o no pueden utilizarlos, se acaba el turno de juego.

◆ Si ningún jugador ha conseguido los objetivos de victoria del escenario, empieza un nuevo turno de juego.

ENTRENAMIENTO*

Miliciano	5
Profesional	6
Élite	7

*Los Mandos secundarios suman +1 a este valor y los Mandos principales un +2.

EXPERIENCIA EN COMBATE

Novato	+1
Experimentado	0
Veterano	-1

TIRADA DE PRIORIDAD DE ACTUACIÓN

Fuego de oportunidad	3d10
Acción	3d10
Reacción	2d10

TIPO DE TERRENO

TIPO DE TERRENO	COBERTURA	MODIFICADOR B/E
Arbustos, setos, plantaciones, campos sembrados, bidones, vallas de madera, vehículos civiles.	Ligera	-1 B/E
Bosques, barricadas, edificios, ruínas, rocas, muros, sacos terrosos, setos densos, vehículos blindados.	Media	-2 B/E
Búnkeres o construcciones similares.	Pesada	-3 B/E

PUNTOS DE MANDO (PM)

PM al inicio de turno de juego.	Milicianos (5 PM). Profesionales (6 PM). Élite (7 PM).
El Mando principal está vivo y no tiene ME al inicio del turno de juego.	+2 PM
Por cada Mando secundario vivo y no tiene ME al inicio del turno de juego.	+1 PM
Novato: Por cada CUATRO Bajas en tu pelotón. Experimentado: Por cada TRES Bajas en tu pelotón. Veterano: Por cada DOS Bajas en tu pelotón.	-1 PM

COSTE DE PM PARA DAR ÓRDENES

A una miniatura individual dentro de distancia de mando.	1 PM
Fuera de distancia de mando.	+1 PM
Cuando todos los mandos han causado Baja.	+2 PM
Cualquier miniatura con 1 MA o más.	+1 PM por cada 1 MA
A un grupo.	+1 PM hasta 4 miniaturas (6 para Miliciano) +1 PM por cada 4 miniaturas adicionales (6 para Miliciano)
Mando secundario a otra escuadra que no es la suya.	+1PM

MODIFICADORES DE B/E

Disparo al objetivo secundario en vez del primario.	-1 B/E
Objetivo a larga distancia.	-1 B/E
Objetivo en movimiento más de 5 cm.	-1 B/E
El tirador ha movido.	-1 B/E
Objetivo fuera de visión al inicio de la Escena de combate.	-1 B/E
Tirador con ME.	-1 B/E por cada ME
Experiencia de combate del objetivo.	+1 B/E Novatos / -1 B/E Veteranos
Protección del terreno.	. Valor cobertura del terreno. . Objetivo reptando o cuerpo a tierra aumenta en +1 el modificador por cobertura del terreno. . -1 B/E si objetivo en terreno abierto pero el disparo pasa por cualquier terreno.

MODIFICADOR AL LANZAMIENTO DE ARMAS EXPLOSIVAS**

Punto de impacto a larga distancia.	-1
Tirador ha movido y disparado.	-1
Sin línea de visión con el punto de impacto al inicio de la Escena de Combate.	-1
Por cada ME.	-1
Lanzar a través de huecos menores de 2,5 cm.	-1 si no está en contacto directo con hueco.

**El modificador se aplica al valor de Entrenamiento de la miniatura que lanza el explosivo.