

**TABLA DE SUMINISTROS.  
(SUPPLY TABLE)**

	Longitud de la LOC	Paraguay			Bolivia		
		0-20	21-40	41 +	0-20	21-40	41 +
	Radio de suministros	8	6	4	8	6	4
Dado	- 3	1/0	0/0	0/0	2/1	1/1	0/0
	- 2	1/0	1/0	0/0	2/2	1/1	0/0
	- 1	2/0	1/0	0/0	2/2	1/1	1/0
	0	2/1	1/0	1/0	3/2	2/2	1/0
	1	3/1	2/1	1/0	3/3	2/2	1/1
	2	3/1	2/1	1/0	3/3	3/2	1/1
	3	3/1	2/1	2/1	4/3	3/3	2/2
	4	4/1	3/1	2/1	4/3/T	3/3/T	2/2
	5	4/2/T	3/2/T	2/1	4/4/T	4/3/T	3/2/T
	6	4/2/T	3/2/T	2/1/T	5/4/T	5/4/T	3/3/T
	7	5/2/T	4/2/T	3/1/T	5/4/T	5/4/T	3/3/T
	8	5/2/T	4/2/T	3/1/T	5/4/T	5/4/T	4/3/T

**Resultados:** Puntos de suministros de combate/puntos de reemplazo/T (camión nuevo).

**Modificadores del dado:**

+/- el ratio de mando del comandante del ejército.

-1 si el comandante del ejército no está apilado con su GHQ.

-3 si el comandante del ejército está aislado de su GHQ, esto es, si no puede trazar un camino de cualquier longitud desde el hexágono del comandante a su GHQ sin entrar en una EZOC sin anular.

**TABLA DE EFECTOS DEL TERRENO  
(TERRAIN EFFECTS CHART)**

Tipo de terreno	Coste del movimiento		Costes de la LOC	Efectos en el combate
	Mecanizado	No mecanizado		
<b>Claro</b>	1 (2)	2 (P)	2 (4)	-1 para la tirada del dado si el 50% o más de la fuerza atacante ataca desde o a
<b>Maleza</b>	2 (3)	P (P)	3 (6)	-1 para la tirada del dado si al menos un defensor está en este terreno
<b>Pantano</b>	3 (P)	P (P)	P	-1 para la tirada del dado si al menos un defensor está en este terreno
<b>Carretera</b>	½ (2)	1/3 (2)	1 (2)	Sin efecto
<b>Colina</b>	2 (2)	3 (P)	3 (6)	-1 para la tirada del dado si al menos un defensor está en este terreno
<b>Montaña</b>	3 (3)	P (P)	P	-2 para la tirada del dado si al menos un defensor está en este terreno
<b>Lado de hexágono de río*</b>	+2 (P)	+4 (P)	+6 (P)	La fuerza de todas las unidades que ataquen a través de este lado de hexágono se divide por la mitad (se redondea al alza). Prohibido en turnos de estación lluviosa
<b>Ferry (2807/2707)</b>	+1 (+2)	+2 (+4)	Como en el lado de hexágono de río	
<b>Hexágono aclarado</b>	Como en hexágono de claro		Como en hexágono claro	
<b>Asentamiento</b>	Sin efecto		Sin efecto, excepto si está sobreimpreso con un símbolo de atrincheramiento o fortificación	
<b>Ferrocarril</b>	Sin efecto		Sin efecto	

\* Una unidad de ingenieros adyacente a un lado de hexágono permite a las unidades cruzar como si fuera movimiento de ferry. Los ingenieros también capacitan a las unidades y a la LOC para cruzar los ríos durante un turno de estación lluviosa al coste de lado de hexágono de río en estación no lluviosa.

Las unidades no mecanizadas son las unidades de infantería, caballería, artillería, ingenieros, GHQ, líderes y suministros.

Las unidades mecanizadas son los camiones y las unidades blindadas.

**TABLA DE RESULTADOS DEL COMBATE (CRT)  
(COMBAT RESULTS TABLE)**

Relación de combate							
Dado	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1
-1	E/-	E/-	50R/-	25R/10	25R/25	25/25	25/25R
0	E/-	50R/-	50R/10	25R/25	25/25	25/25R	25/50R
1	50R/-	50R/10	25R/10	25/25	25/25R	25/25R	10/50R
2	50R/10	25R/10	25R/10	25/25	25/25R	25/50R	10/E
3	25R/10	25R/10	25/25	25/25	25/50R	10/50R	10/E
4	25R/25	25R/25	25/25	25/50R	10/50R	10/E	-/E
5	25R/25	25/25	25/25R	25/50R	10/E	10/E	-/E
6	25/25	25/25	25/25R	10/50R	0/E	-/E	-/E

Relaciones inferiores a 1-2 se tratan como 1-2, aunque todos los resultados de los defensores son “-“.

Relaciones mayores a 6-1 se tratan como 6-1.

Las tiradas modificadas inferiores a -1 se tratan como -1.

Las tiradas modificadas superiores a 6 se tratan como 6.

**Resultados:**

Atacante/Defensor #: Mínimo porcentaje de fuerza perdido de puntos de fuerza impresos.

E: Eliminación.

R: Chequeo de retirada/huida.

-: Sin efecto.

**TABLA DE RETIRADA/HUIDA  
(RETREAT/ROUT TABLE)**

Dado	1	2	3-6
<b>Boliviano</b>	Huida	Huida	Retirada
<b>Paraguayo</b>	Huida	Retirada	Retirada

**Modificador del dado:** Ratio de mando del líder del apilamiento con el ratio político más alto.

## TABLA DE PÉRDIDAS (LOSS TABLE)

CF	10	25	50
1	1	1	1
2	1	1	1
3	1	1	2
4	1	1	2
5	1	2	3
6	1	2	3
7	1	2	4
8	1	2	4
9	1	3	5
10	1	3	5
11	2	3	6
12	2	3	6
13	2	4	7
14	2	4	7
15	2	4	8
16	2	4	8
17	2	5	9
18	2	5	9
19	2	5	10
20	2	5	10
21	3	6	11
22	3	6	11
23	3	6	12
24	3	6	12
25	3	7	13
26	3	7	13
27	3	7	14
28	3	7	14
29	3	8	15
30	4	8	15
31	4	8	16
32	4	8	16
33	4	9	17
34	4	9	17
35	4	9	18
36	4	9	18
37	4	10	19
38	4	10	19
39	4	10	20
40	4	10	20

CF = Factores de combate

**TABLA DE BARRERA (Opcional)**  
**(BARRAGE TABLE)**

<b>Número de unidades artilleras barriendo</b>				
<b>Dado</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>1</b>	1	1	2	2
<b>2</b>	0	1	1	1
<b>3</b>	0	0	1	1
<b>4</b>	0	0	1	1
<b>5</b>	0	0	0	1
<b>6</b>	0	0	0	0

**Resultados:** 0, 1 ó 2 = número de pasos de desgaste.  
Añadir uno si el hexágono está atrincherado o fortificado.

**TABLA DE DESGASTE**  
**(ATTRITION TABLE)**

**Resultado de la tirada de desgaste:**

2 +: Sin efecto.

0 – 1: La unidad pierde un paso.

< 0: La unidad es eliminada o, si está aislada, se rinde.

**Modificadores a la tirada por desgaste (acumulativos):**

Sin agua: -1

Aislada: -2

Suministro aéreo (sólo bolivianos): +1