

# GdC V.4 QRS AFV(novembro/23)

11.1. PONTOS DE ACÇÃO (VIATURAS)	PdA
MOV. valor de deslocação, curvas até 90°	1
Colocar AFV para Hull-Down (Teste de INI)	1
Mov Marcha atrás (excepto viaturas duplo comando)	2x
Deslocação em terreno difícil – ver 3.1. Tipos de Terreno	-/+ X
Adquirir/Identificar (ID) Alvo	1
Fazer Tiro e Recarregar com peça ≤ 95mm	1
Fazer Tiro e Recarregar com peça ≥ 96mm	2
Rodar Torre/Peça (pode ser simultâneo com MOV e ID)	1
Disparar Ejectores de Fumo/Morteiros	1
Recarregar Ejectores de fumo externos	4
Veículo/Peça Supresso	+2
Veíc./Peça tripulação reduzida (por tripulante a menos)	+1

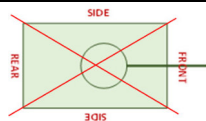
## 12.1. DEDUÇÕES AO TIRO CC/AFV (D20)

VER ALÇA; VALOR DE PONTARIA (CARTÃO PEÇA/AFV) E DEDUÇÕES

CONDIÇÃO	
Próprio: Movimentando-se 1PdA e/ou Supresso	-2
Próprio: Movimentando-se 2PdA	-5
TIRO DE OPORTUNIDADE	+2
TIRO LOCALIZADO (ex: Imobil. Deliberada)	-7
Próprio: Ejecção de fumos antes do Tiro	-2
Por cada PdA de adiamento do Tiro (até máx. de +5)	+1
2º tiro consecutivo sobre o mesmo alvo	+3
Tiro em condições Nocturnas	-3
Experiência, por ponto	+1
Alvo: Perfil A ou Perfil B	+3 ou +1
Alvo: Perfil C ou Perfil D	0 ou -1
Alvo: Perfil E ou Perfil F	-2 ou -3
Alvo: Perfil G ou Perfil H	-4 ou -5
Alvo: Perfil I [Infantaria]	-6
Alvo: Mov. 1PdA e/ou Soft Cover/Sebes e/ou ≤15% Protegido	-1
Alvo: Movimentando-se até 2PdA	-3
Alvo: Movimentando-se até 3PdA	-4
Alvo: Movimentando-se mais de 4PdA	-6
Alvo: A entrar ou a sair do campo de visão/Surpresa	-3
Alvo: Hard Cover - até 30% Protegido; <b>Hull-Down</b>	-3
Alvo: Hard Point - até 60% Protegido	-7

## 12.2. PERFIL DOS VIATURAS

FRENTE, LADOS E TRÁS



## 12.3. ESTABELECEER HIT NUMBER, ROLAR D20 E VERIFICAR RESULTADO

(SE 20 NATURAL Não há impacto e ver 6.2):

Se 1 natural	IMPACTO CRÍTICO (VER 12.7.)
Se ≤ valor	Impacto (ver 12.3.1.) senão Não há Impacto

## 12.3.1. SE IMPACTO: VER ZONA ATINGIDA [D10/CARTÃO]; VALOR DE ATAQUE E BLINDAGEM; VER 12.4. E 12.5. (SE APLICÁVEL) E 12.6.

## 12.4. SE IMPACTO SOBRE BLINDAGEM EXTRA, TESTAR COMPORTAMENTO DO PROJÉTEL (D10)

HEAT versus Blindagem normal		HEAT versus Blindagem (e), (i) ou (c)		AP/APC/APCBC versus Blindagem (e) (i) ou (c)	
1-2	NÃO PERFURA	1-3	NÃO PERFURA	1-5	PERFURA 1/2 DO NORMAL
3-5	PERFURA 1/2 DO NORMAL	4-6	PERFURA 1/2 DO NORMAL	6-10	PERFURA O NORMAL
6-10	PERFURA O NORMAL	7-10	PERFURA 3/4 DO NORMAL		

## 12.5. FACTOR DE CALIBRE, SE APLICÁVEL, AO VALOR DE 12.6. HEAT: NÃO TEM FACTOR DE CALIBRE

CALIBRE/PEÇA	NORMAL	INCLINADA	ARREDONDADA
≤ 9 mm	-10	-30	-30
De 10 a 20 mm	-6	-20	-20
De 25 a 40 mm	-3	-13	-13
De 42 a 60 mm	-1	-3	-4

CALIBRE/PEÇA	NORMAL	INCLINADA	ARREDONDADA
De 65 a 79 mm	0	-1	-3
De 80 a 99 mm	+3	0	-2
De 100 a 119 mm	+9	+2	-1
≥ 120 mm	+13	+9	+4

## ATAQUE/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	20	30	35	60	75	90	105	120	135	150	165	180	195																								
1	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190																		
2		10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135	140									
3			10	13	17	20	23	27	30	33	37	40	43	47	50	53	57	60	63	67	70	73	73	80	83	87	90	93									
4				1	10	13	15	18	20	23	25	28	30	33	35	38	40	43	45	48	50	53	55	58	60	63	65	68	70								
5					3	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56								
6						4	10	12	13	15	17	18	20	22	23	25	27	28	30	32	33	35	37	38	40	42	43	45	47								
7							1	4	10	11	13	14	16	17	19	20	21	23	24	26	27	29	30	31	33	34	36	37	39	40							
8								1	5	10	11	13	14	15	16	18	19	20	21	23	24	25	26	28	29	30	31	33	34	35							
9									2	5	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20	21	22	23	24	26	27	28	29	30	31							
10										3	5	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28							
11											1	3	6	10	11	12	13	14	15	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	25						
12												1	4	6	10	11	12	13	13	14	15	16	17	16	18	19	20	21	22	23	23						
13													2	4	6	10	11	12	12	13	14	15	15	16	17	18	18	19	20	21	22						
14														1	2	4	6	10	11	11	12	13	14	14	15	16	16	17	18	19	20						
15															1	3	4	6	10	11	11	11	12	13	13	14	15	15	16	17	18	19					
16																	1	3	5	6	10	11	11	12	13	13	14	14	15	16	17	18					
17																		1	2	3	5	6	10	11	11	12	12	13	14	15	16	16					
18																				1	2	4	5	7	10	11	11	12	12	13	14	15	16				
19																					1	2	4	5	7	10	11	11	12	12	13	14	15				
20																						1	3	4	5	7	10	11	11	12	12	13	14	14			
21																							1	2	3	4	5	7	10	10	11	11	12	13	13		
22																								1	2	3	3	6	7	10	10	11	11	12	12	13	
23																									1	2	3	5	6	7	10	10	11	11	12	12	
24																										1	1	2	3	5	6	7	10	10	11	11	12
25																											1	2	3	4	5	6	7	10	10	11	11
26																												1	2	3	4	5	6	7	10	10	11
27																												1	2	3	4	5	6	7	10	10	10
28																												1	2	3	4	5	6	7	10	10	10
29																												1	2	2	3	4	5	6	7	10	10
30																													1	2	3	4	4	5	6	7	10

## 12.6. CRUZAR VALOR DE ATAQUE/PERFURAÇÃO, VERSUS

VALOR DE DEFESA/BLINDAGEM E APLICAR DEDUÇÕES DE 12.5 PARA ESTABELECEER VALOR DE DESACTIVAÇÃO A ROLAR ≤ NUM D20,

SE VALOR FINAL IGUAL A 0 – DEVIDO A DEDUÇÕES – NO D20

RESULTADO DE 1 ALVO **NEUTRALIZADO** (APLICAR 12.7.2.) E ≤4

ALVO **SUPRESSO**

## 12.7. RESULTADO FINAL DO IMPACTO, APÓS 12.6. (E 12.3. IMPACTO CRÍTICO)

**IMPACTO CRÍTICO, ROLAR ≤19 PARA ALVO KO/DESATIVADO DEDUZINDO FACTOR DE CALIBRE BLINDAGEM NORMAL, CASO CONTRÁRIO ALVO NEUTRALIZADO (VER 12.7.2.)**

VALOR D20	RESULTADO	VALOR D20	RESULTADO
≤ VALOR NECESSÁRIO	ALVO <b>KO/DESATIVADO</b> , TRIPULAÇÃO 🧑	+3 a +15 VALOR NECESSÁRIO	ALVO <b>SUPRESSO</b> , PENALIZAÇÃO DE +2 PdA
+1 OU +2 VALOR NECESSÁRIO	ALVO <b>NEUTRALIZADO</b> (APLICAR 12.7.2.)		

### 12.7.1. IMPACTO NOS RODADOS/LAGARTAS, BLINDAGEM 1 RODADOS/LAGARTAS ESTREITAS; BLINDAGEM 2 LAGARTAS LARGAS. VER 12.6 E 12.5 (BLINDAGEM NORMAL) ROLAR D20:

**IMPACTO CRÍTICO, ROLAR ≤19 PARA ALVO KO/DESATIVADO DEDUZINDO FACTOR DE CALIBRE BLINDAGEM NORMAL, CASO CONTRÁRIO ALVO NEUTRALIZADO (VER 12.7.2.)**

VALOR D20	RESULTADO	VALOR D20	RESULTADO
1/2 VALOR NECESSÁRIO	ALVO <b>SUPRESSO</b> , PENALIZAÇÃO DE +2 PdA	1/4 VALOR NECESSÁRIO	ALVO <b>NEUTRALIZADO</b> , LAGARTA PARTIDA E VIATURA

**SE ALVO NEUTRALIZADO E/OU IMOBILIZADO NÃO APLICAR 12.7.2**

### 12.7.2. SE ALVO NEUTRALIZADO EM 12.7. VERIFICAR DANOS EXTRAS (D10):

IMPACTO CASCO	IMPACTO TORRE OU SUPERESTRUTURA	IMPACTO CASCO
9-0 NADA DE ESPECIAL OCORREU	8-0 NADA DE ESPECIAL OCORREU	
7-8 VELOCIDADE REDUZIDA EM 2 PdA	5-7 PEÇA TEMPORARIAMENTE ENCRAVADA. 2PdA POR CADA TENTATIVA DE DESENCRAVAR, ROLAR ≤INI	
5-6 VELOCIDADE REDUZIDA A 1PdA	3-4 TORRE ENCRAVADA, NÃO PODE RODAR	
3-4 VEÍCULO IMOBILIZADO <b>[NEUTRALIZADO]</b>	2 TRIPULANTE (NÃO COMANDANTE) <b>KIA/WIA</b> 🧑	
2 TRIPULANTE (NÃO COMANDANTE) <b>KIA/WIA</b> 🧑	1 APLICAR OS 2 ÚLTIMOS ACONTECIMENTOS	
1 APLICAR OS 2 ÚLTIMOS ACONTECIMENTOS		

## 13. FACTOR BOG DOWN, NO MOV. DE VIATURAS/AFV (ADIÇÃO A 3.1. TERRENO DIFÍCIL – DETERMINADO PELO CENÁRIO)

TERRENO/TIPO	DRM	TERRENO/TIPO	DRM
TANK (NORMAL TRACKS)	-1DRM	4x4 OR ALL-WHEEL DRIVE VEHICLE	+1DRM
TANK WITH WIDE TRACKS	-2DRM	4x2/6x2 VEHICLE	+2DRM
HALF-TRACK	-0DRM	OVERLOADED (TOWING...)	+1DRM

SE DE DOIS 1 NATURAIS:  
VIATURA/AFV  
PERMANENTEMENTE  
IMOBILIZADA.

## 14. CLOSE ASSAULT/OVERRUN (ADIÇÃO COM VIATURAS/AFV)

SEGUIR COMO EM 9.0.; CONTRA AFV ≤7 Hit Number

FATOR DE COMBATE VIATURA/AFV	D20
VIATURA/AFV, APC IMOBILIZADO	-2D20
VIATURA/AFV LIGEIRO (≤15TON), APC	+3D20
VIATURA/AFV MÉDIO (≥15,5TON), APC	+4D20
VIATURA/AFV; APC TOPO ABERTO E/OU CASAMATA FIXA	-2D20

RESULTADO: 1 HIT **SUPRESSO**; 2 HITS **NEUTRALIZE** (VER 12.7.2.); 3 HITS: **KO** (TRIPULAÇÃO 🧑)

## 15. HE/ARTILHARIA/BOMBAS AVIAÇÃO CONTRA VIATURAS/AFV. FACTOR DE ATAQUE (D20), COM BASE NO FACTOR HE DA PEÇA E POTENCIAL ALVO. HIT NUMBER TO HIT ≤7

PEÇA DE ARTILHARIA/BOMBAS HE	ALVO E VALOR DE ATAQUE HE DIRETO (REDUZIDO A ½ SE VIATURA/AFV NÃO ESTACIONÁRIA DURANTE 2 TURNOS)					
	SOFT SKIN	APC/HALF-TRACKS	LIGHT AFV (≤15TON)	AFV TOPO ABERTO	MEDIUM AFV (≤44TON)	HEAVY AFV (≥45TON)
<b>Peça ≥65mm</b>	FACTOR HE	50% FACTOR HE+1D20	50% FACTOR HE	+1D20	N/A	N/A
<b>Peça ≥80mm/Light Bombs</b>	FACTOR HE	50% FACTOR HE+2D20	50% FACTOR HE+1D20	+1D20	50% FACTOR HE	N/A
<b>Peça ≥120mm/Medium-Heavy Bombs</b>	FACTOR HE	50% FACTOR HE+2D20	50% FACTOR HE+2D20	+1D20	50% FACTOR HE+1D20	50% FACTOR HE

1 HIT **SUPRESSO**;  
2 HITS **NEUTRALIZE** (VER 12.7.2.);  
3 HITS: **KO** (TRIPULAÇÃO 🧑)

## 16. TESTE DE RALLY APLICAR SEMPRE QUE AFV/PEÇA NEUTRALIZADO (1D10 e ≤INI SUCESSO)

SITUAÇÃO	DRM	SITUAÇÃO	DRM
Moral/Motivação	-/+ xDRM	BAIXA VISIBILIDADE	+1DRM
Por elemento KIA/WIA 🧑	+2DRM	Team/AFV fora de ZoC do CO	+1DRM
Team/AFV fora de LoS/LoF de qualquer INimigo	-1DRM	Viatura Danificada (Imobilizada)	+2DRM
CO PC ou CO CC com Bónus	-/+ xDRM	CO ou Condutor KIA/WIA 🧑	+3DRM
Team/AFV em Fortificações ou Hull-Down	-1DRM		

**NEUTRALIZADO**: Teste ≤INI positivo, **SUPRESSO**  
**SUPRESSO**, final Turno passam a **NORMAL**