

Wargame  
de Miniaturas



# Cruz de Ferro

O Wargame da Segunda Guerra Mundial



REGRAS INTRODUTÓRIAS

Antônio Marcelo • Jorge Bentes

Wargame  
de Miniaturas



# Cruz de Ferro

O Wargame da Segunda Guerra Mundial



REGRAS INTRODUTÓRIAS

Antônio Marcelo • Jorge Bentes

**Game Design :** Antônio Marcelo

**Design Suplementar:** Jorge Bentes

**Regras Básicas:** Antônio Marcelo

**Conceito original do Jogo:** Antônio Marcelo, Jorge Bentes e Helder Farago

**Arte:** Tony Garcia (colorização digitais e capa)

**Playtesters :** Antônio Marcelo, Jorge Bentes, Helder Farago, José Augusto Prager, Flávio Graf, Ricardo “Wolfson” Nelson, Dali Fonseca, Leonardo Pinhel, Pliska Fonseca, Manoel Garcia, Tony Garcia.

**Minis e dios :** José Augusto Prager, Antônio Marcelo, Jorge Bentes

**Capa :** Antônio Marcelo

**Agradecimentos:** Rodrigo Soledade, Reinaldo Theodoro, Flávio Graf, Luis Guilherme e todos os jogadores que nos ajudaram .

## Copyright Notice

Os direitos autorais deste livro estão registrados na Fundação Biblioteca Nacional, no Escritório de Direitos Autorais, sob o número de registro 327.204. Copyright 2004-2026

ISBN: 978-8-59168-880-7



<https://www.voxelhouse.com.br>

# Sobre estas regras...



Cruz de Ferro é um sistema de wargame de miniaturas criado no Brasil, nascido do desejo de wargamers veteranos das décadas de 70 e 80 de levar para a mesa de jogo as batalhas táticas da Segunda Guerra Mundial, agora com miniaturas e cenários 3D. O projeto começou em 2004 e, após anos de desenvolvimento, playtests e publicação de módulos, evoluiu para um sistema próprio, que busca equilibrar jogabilidade fluida e realismo tático.

Inspirado tanto nos wargames clássicos de tabuleiro quanto nos sistemas de miniaturas, Cruz de Ferro foi construído para representar o conceito central da guerra mecanizada: fogo e movimento. Aqui, decisões táticas, posicionamento e coordenação das unidades são mais importantes do que listas gigantes ou regras excessivamente complexas. Em 2026, Cruz de Ferro chega à sua 3ª edição como um retorno às origens.

O jogo volta à escala 15mm, ideal para partidas rápidas, cenários diretos e forças compactas, sem impedir jogadores experientes de montarem exércitos maiores. O sistema é agnóstico de miniaturas, permitindo o uso de qualquer linha compatível com a escala.

Estas regras rápidas vão trazer os exércitos americano e alemão para dar um gostinho a vocês de nossa futura edição completa.

Esperamos que apreciem e que venham jogar nossos sistema!

Convidamos a comunidade a compartilhar dúvidas, sugestões e experiências. em nosso site :

<https://voxelhouse.com.br/cruz-de-ferro>

E através de nosso email;

[nfo@voxelhouse.com.br](mailto:nfo@voxelhouse.com.br)

Bom jogo a todos!

Antônio “Tony” Marcelo, 2026



# CONVENÇÕES



## Componentes básicos do jogo

Para jogar Cruz de Ferro, você precisa de alguns elementos simples:

### Mesa de jogo

Uma mesa representa o campo de batalha. Como Cruz de Ferro utiliza escala reduzida, uma mesa de aproximadamente 60 cm x 60 cm já permite partidas completas e muito dinâmicas.

### Miniaturas

As miniaturas representam as tropas e veículos na escala 1/100. Você pode utilizar de qualquer empresa nesta escala, nosso sistema é agnóstico, mas temos nossa linha oficial. Em nosso site há peças em papel no formato top view para você baixar, recortar e jogar.

## Exércitos Envolvidos

Nestas regras rápidas você encontrará os exércitos americano, e alemão. No nosso jogo completo ainda teremos o brasileiro e russo. O sistema foi projetado para funcionar bem com poucas miniaturas, facilitando o acesso ao jogo, mas também permite batalhas maiores.

## Dados

Os dados representam o fator imprevisível do combate. Sempre que for necessário saber se uma ação teve sucesso, você rolará dados e consultará tabelas. Cruz de Ferro utiliza dados de seis faces, chamados de d6.

## Trena ou régua

Usada para medir movimento, alcance de armas e linha de visão.

## Sistema de medidas

O sistema utiliza polegadas para distância e minutos para tempo. Por exemplo, uma infantaria pode se mover 4 polegadas em um turno. Recomenda-se o uso de uma trena com pelo menos 80 polegadas.

## Cenários

Os cenários representam o terreno do campo de batalha e podem ser feitos de papel, isopor, MDF, resina ou impressão 3D.

## Dados

Quando você vir uma anotação como 1d6, significa rolar um dado de seis faces. Quando aparecer 2d6, significa rolar dois dados de seis faces e somar os resultados.





Em algumas tabelas você verá algo como 2+. Isso significa que você deve rolar um dado e obter 2 ou mais para ter sucesso. Se tirar 1, a ação falhou.

### **Cobertura**

Cobertura é qualquer elemento que bloqueie total ou parcialmente a linha de visão de uma unidade, como muros, edifícios, veículos ou tropas.

A cobertura altera a rolagem dos dados, dificultando o acerto do alvo.

**Cobertura leve (-1)** - Qualquer obstáculo que ainda deixe metade da silhueta visível do alvo. Reduz a rolagem em 1.

**Cobertura pesada (-2)** - Obstáculos que deixem visível apenas uma pequena parte da silhueta do alvo. Reduz a rolagem em 2.

**Total** - Coberturas que impedem a visão completa do alvo

### **Modificadores Táticos**

Modificadores táticos são bônus ou penalidades aplicados às rolagens.

**Tiro após mover (-1)**- Unidades que se

movem e atiram no mesmo turno sofrem -1 para acertar.

**Queima-roupa (+2)** - Quando o alvo está a menos de quatro polegadas da unidade atacante.

Esses modificadores são sempre somados aos efeitos de cobertura.

### **Turnos de jogo**

Um turno representa um recorte de tempo do combate. Cada turno é dividido em fases, nas quais os jogadores realizam suas ações.

Um turno completo inclui as fases de ambos os jogadores. Em Cruz de Ferro, um turno equivale a aproximadamente 10 minutos de combate real.

### **Escala do jogo**

Cruz de Ferro utiliza a escala 1/100. Isso significa que um soldado de cerca de 1,80 m é representado por uma miniatura de aproximadamente 18 mm.

**Esquadrões** - Representados por 1 bases com três miniaturas e uma base de comando com três miniaturas.

# Regras Básicas

Jogar qualquer wargame é uma experiência prazerosa e extremamente educativa. Além de recriar uma batalha histórica inteira, você também pode se divertir criando cenários e pintando suas miniaturas de acordo com esquemas históricos.

Em Cruz de Ferro, como na maioria dos wargames, existe o que chamamos de cenário. O cenário é a situação hipotética real de uma batalha.

Cada jogador deve entrar no combate com suas forças específicas e cumprir um objetivo dentro de um determinado número de turnos. Já falamos sobre turnos e fases na seção anterior, e agora apresentaremos as fases que compõem um turno:

## ***Iniciativa***

## ***Fogo de Supressão***

## ***Movimento***

## ***Combate à distância***

## ***Combate corpo a corpo***

## ***Moral***

Cada jogador executa suas fases e, após essa sequência, o jogador encerra o turno. Iremos detalhar cada uma das fases do jogo.

## ***Iniciativa***

A fase de Iniciativa reflete o espírito de combate das tropas, ou seja, sua disposição para entrar em batalha ou reverter uma situação de desvantagem em determinado momento, assim como a capacidade dos subordinados (soldados) de assumir imediatamente a liderança em caso de perda de seus superiores em combate.

Em cada novo turno, a iniciativa deve ser sorteada, pois isso representa as mudanças no curso da batalha. O jogador que vencer a iniciativa tem as seguintes vantagens:

- a) Mover primeiro ou deixar o oponente mover primeiro;
- b) Realizar ataques de artilharia ou ataques à distância primeiro;
- c) Atacar primeiro no combate corpo a corpo.

Em cada novo turno, a iniciativa deve ser verificada pelos jogadores, a menos que seja definido de outra forma no cenário.

## **Fogo de Supressão**

Na fase de fogo de supressão, uma unidade ataca unidades inimigas visíveis (em linha de visão). Unidades que realizarem fogo de supressão não se movem, nem realizam ataques à distância na fase de combate.

Uma unidade em corpo a corpo não pode fazer fogo de supressão, mas podem lutar normalmente na fase de corpo a corpo. Um marcador de fogo de supressão deve ser colocado na unidade para indicar essa ação.

Qualquer unidade pode realizar fogo de supressão. Lança-chamas e granadas podem ser usados na fase de fogo de supressão.

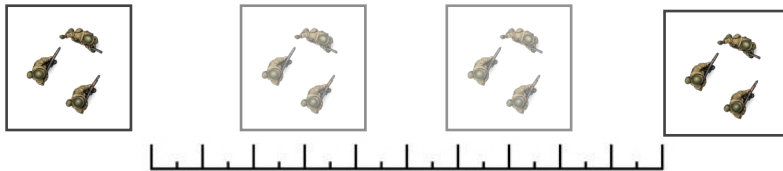
## **Movimento**

A fase de movimento é aquela em que os jogadores podem ou não mover suas unidades.

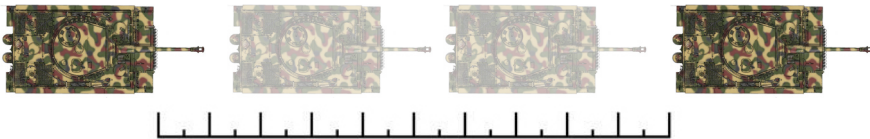
Nesse caso, cada unidade do jogo pode se mover uma determinada distância.

# MOVIMENTAÇÃO

## Movimentação de Infantaria



## Movimentação de Veículo/Tanque



Para realizar um movimento, meça a distância a partir da parte frontal da base da unidade. Ao concluir o deslocamento, a parte traseira da base da unidade é que deve marcar o ponto final do movimento. Esta Regra serve para veículos, blindados e a infantaria. Use a trena ou régua para medir.

## Linha de Visão

Linha de visão, às vezes abreviada como LdV, é a regra que define a visibilidade no campo de jogo em wargames, ou seja, quem pode ver quem. Uma técnica comum é esticar uma trena, ou usar um laser entre duas unidades para verificar se existe algum obstáculo bloqueando a visão



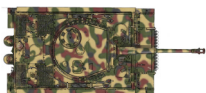
O Tigre Alemão tem visão completa do Sherman Americano



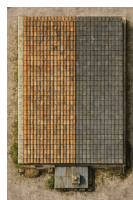
O Tigre Alemão não tem visão pois o Sherman Americano, está atrás de uma casa.



# COBERTURA



**Cobertura leve (-1)** - Qualquer obstáculo que ainda deixe metade da silhueta visível do alvo. No exemplo acima a infantaria russa esta exibindo quase por inteiro



**Cobertura pesada (-2)** - Obstáculos que deixem visível apenas uma pequena parte da silhueta do alvo. No exemplo acima a infantaria russa esta exibindo apenas uma parte de sua silueta



**Total** - Coberturas que impedem a visão completa do alvo. Neste caso não é possível ver a infantaria russa.

Uma unidade não pode se mover além de sua direção, inclusive para trás (ver veículos), capacidade de movimento, nem acumular movimentos não utilizados para um turno subsequente.

Deve-se sempre considerar a capacidade original de movimento. Cada unidade pode percorrer uma certa distância no campo de batalha. Essa distância é dada em polegadas.

A unidade pode se mover em qualquer

Inicialmente, falaremos sobre o movimento de unidades de infantaria. Um esquadrão de infantaria ou de comando de assalto por exemplo, pode se mover 4 polegadas por turno, em sua fase de movimento, no chamado terreno aberto.



Cada tipo de infantaria tem uma capacidade de movimentação específica, veja as fichas dos exércitos mais a frente. O movimento é diretamente influenciado pelo terreno sobre o qual as unidades estão se movendo, sejam tropas a pé ou veículos blindados. É muito mais fácil para um veículo se deslocar por uma estrada pavimentada do que por um mar de lama como no front russo. Por isso, cada tipo de terreno possui uma característica que influencia o movimento no jogo.

### **Movimento de Veículos**

Cada unidade motorizada possui um valor de movimento que indica a distância máxima que pode percorrer no campo de batalha. Esse valor está indicado na ficha da unidade, junto com seus demais dados técnicos.

### **Manobras de Veículos**

Veículos podem executar manobras como giros e recuos, obedecendo às seguintes regras:

- Um veículo que não se moveu neste turno pode girar livremente sobre o próprio eixo.
- Um veículo que se deslocou até metade do seu valor de movimento pode girar até 180°.

- Somente tanques podem, ao final do movimento, girar até 90°.
- Veículos em marcha à ré só podem se mover até metade do seu valor de movimento.

### **Terreno**

Existem os seguintes tipos de terreno em nosso jogo.

- a) Terreno aberto: área onde qualquer unidade pode se mover com toda a sua capacidade. Exemplo: estradas de terra, estradas de pedra, campos abertos, planícies.
- b) Terreno difícil: terreno no qual todas as unidades têm seu fator de movimento reduzido pela metade. Em outras palavras, unidades que entram nesse tipo de terreno automaticamente têm seu movimento reduzido à metade. Exemplo: florestas, lama, areia molhada, neve.
- c) Terreno intransponível: área que nenhuma unidade pode atravessar. Rios e mares.
- d) Terreno asfaltado: terreno que dobra o movimento das unidades.

Normalmente, nos cenários do jogo, os tipos de terreno são indicados.

## Combate

Combate é a fase em que as tropas entram em confronto. Inicialmente iremos focar no combate de infantaria pois teremos uma seção somente para falar de blindados e veículos. Nosso sistema possui dois tipos de ataque:

### Ataques à distância

Os ataques à distância são realizados com armas de fogo possuem as seguintes características básicas:

- a) Alcance - distância máxima na qual a arma pode causar dano.
- b) Acerto – O número mínimo que deve ser obtido em um d6 para atingir o alvo sem modificadores.
- c) Cadência de Tiro (CdT) - Algumas armas, como metralhadoras, possuem o que chamamos de cadência de tiro, o que permite realizar outro disparo ao final da sua fase de tiro.

Normalmente, armas leves são usadas contra infantaria, não contra unidades blindadas, pois, em geral, não causam dano. Na fase de combate, o jogador deve escolher seus alvos desde que estejam dentro do alcance de suas armas e visíveis, ou seja, que tenham a chamada linha de visão.

Uma vez escolhido o alvo, o atacante deve rolar um d6 para cada base de seu esquadrão e verificar na descrição das armas qual número é necessário para acertar. Neste momento, os modificadores de cobertura e as táticas são aplicados para verificar se o disparo foi bem-sucedido. Exemplo:

Uma unidade americana ataca uma unidade alemã usando um rifle. Normalmente, na jogada para acertar, um rifle atinge com 5 ou mais (5 ou 6), mas como os alemães estão protegidos em uma cobertura leve, há uma penalidade de -1 no dado. O jogador rola

os dados e obtém o valor 5. Normalmente ele acertaria, mas com a penalidade de -1 o valor se torna 4. O jogador erra o alvo.

### Rolagens de Salvamento

Uma das regras é a chamada rolagem de salvamento. Essa rolagem é feita após o ataque do oponente, quando a unidade é atingida, e representa a possibilidade de que a unidade não seja eliminada. O jogador, ao ser atingido, pode rolar um dado e verificar se a base de soldados que compõe o esquadrão foi salva ou não.

- a) Rifles e carabinas – Unidades atacadas por rifles ou carabinas podem rolar um d6 e obter 5 ou mais para serem salvas.
- b) Pistola – Bases que sofrem ataques de pistola podem rolar um d6 e obter 4 ou mais para serem salvas.
- c) Submetralhadora (SMG) – Bases que sofrem ataques de SMG podem rolar um dado e obter 6 para serem salvas.
- d) Metralhadora leve, média ou pesada (LMG, MMG ou HMG) – Não há salvamento.
- e) Granadas e coquetéis Molotov – Ver regras de granada
- f) Lança-chamas – Veja as regras de lança-chamas.
- g) Artilharia – Não há salvamento.
- h) Panzerfausts, Bazucas e explosivos – Não há salvamento.

Nota: Se o jogador quiser realizar uma partida um pouco mais rápida, esta regra pode ser ignorada e a unidade ao ser acertada é eliminada automaticamente.

### Granadas

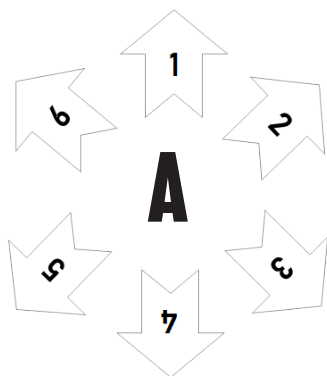
Granadas são pequenos explosivos arremessados pela infantaria. O alcance máximo de arremesso de uma granada é de 4 polegadas.



Para lançar uma granada, o jogador deve declarar o alvo e colocar o marcador de granada sobre ele. Esse marcador indica a área de ação da granada (a área de explosão desse marcador vem no final do livro). Em seguida, o jogador deve rolar um d6.

Se o resultado for 5 ou mais, é considerado um acerto, e todas as unidades dentro da área do marcador devem realizar uma rolagem de salvamento. As tropas só podem ser salvas com um resultado 6 no dado. Tropas dentro de casas ou atrás de muros não são afetadas por granadas.

Se o jogador atacante errar o alvo, role um d6 e consultar o esquema abaixo:



O centro deste esquema seria o alvo original. Depois, rolar 1d6 para saber a distância em polegadas, que a granada se deslocou naquela direção.

Resultado d6	Distância
1,2	1 polegada
3,4	2 polegadas
5,6	3 polegadas

Exemplo: o jogador alemão errou o alvo. Ele rola 1d6 e tira 2, consultado o primeiro esquema, para determinar a direção, em seguida ele rola outro d6 para saber a distância, tirando um 4. A granada desviou 2 polegadas para a direção 2.

As tropas que estiverem no ponto onde a granada cair devem realizar uma rolagem de salvamento. As que falharem no teste de salvamento são consideradas eliminadas, e a unidade é removida do jogo.

### Lança-chamas

Existem dois tipos de lança-chamas: de infantaria (carregados por soldados nas costas) e veiculares. Os de infantaria são transportados por um soldado (normalmente da engenharia de combate) e podem ser usados contra inimigos a até 5 polegadas de distância.

Quando um jogador decide usar um lança-chamas contra outra infantaria, ele deve posicionar o gabarito (ver final do livro) do lança-chamas sobre o alvo, e todos os soldados dentro dessa área devem rolar um dado e obter 6 ou mais para serem salvos.

Tropas dentro de casas, atrás de muros altos, construções ou qualquer tipo de cobertura também podem ser afetadas, mas nesse caso rolam 1d6 e são salvas com 5 ou mais. As tropas que não obtiverem sucesso na rolagem de salvamento devem ser removidas do campo de batalha, e o local atingido pelo fogo permanece em chamas (marque com um marcador de fogo).

Se a base que carrega o lança-chamas for eliminada, o jogador deve rolar um dado. Um resultado de 4 ou mais significa que o lança-chamas explode, e todos dentro de 2 polegadas da base devem realizar uma rolagem de salvamento (5 ou mais para serem salvos).

O lança-chamas é considerado uma arma pesada, ou seja, se a unidade se mover, não pode atirar naquele turno. Isso não se aplica aos lança-chamas montados em veículos.

Regra opcional: Cada lança-chamas possui 6 cargas. Após serem consumidas, o lança-chamas não pode mais ser utilizado.

# Armas de Infantaria

O Cruz de Ferro possui uma série de armas que normalmente equipam as unidades.

O valor de acerto é o número necessário para atingir o alvo. Cada arma possui a chamada cadência de tiro (CdT). Esta é a quantidade máxima de disparos que uma arma pode realizar durante a fase de tiro do jogador. Exemplo: uma metralhadora média pode disparar até 4 vezes durante a fase de tiro do jogador, enquanto uma pistola pode disparar apenas 1 vez em sua fase.

## Rifles e Carabinas

Rifles e carabinas são armas padrão dos exércitos em geral. Podemos citar como exemplo: o rifle americano M1 Garand, o alemão Karabiner 98k e o russo Mosin Nagant.

Acerto: 5+

Alcance: 20 polegadas

CdT: 1

## Pistolas

Pistolas são armas normalmente usadas em combate corpo a corpo e também portadas por oficiais. Podemos citar como exemplo: a alemã Luger, a P38 e a americana Colt 45.

Acerto: 5+

Alcance: 12 polegadas

CdT: 1



## Tipos de Metralhadoras

### Submetralhadora (SMG)

A famosa metralhadora de infantaria, que inclui todas aquelas que não precisam de apoio para disparo. Podemos citar como exemplo: a alemã MP40, a inglesa Sten, a russa PPD40 e a americana M3.

Acerto: 4+

Alcance: 12 polegadas

CdT: 1

### Metralhadora Leve (LMG)

Isto é mais uma abstração, ou seja, refere-se à forma como a metralhadora é posicionada e equipada, geralmente em um bipé e com carregador acoplado à própria arma. Podemos citar como exemplo a alemã MG 34 e a russa Degtyarev DP, DPM e RP-46.

Acerto: 3+

Alcance: 25 polegadas

CdT: 3

### Metralhadora Média (MMG) / Metralhadora Pesada (HMG)

Isto também é uma abstração, referindo-se à forma como a metralhadora é posicionada e equipada, geralmente em um tripé externo e com caixa de munição. Podemos citar como exemplo as alemãs MG 34/42, as russas DShK e DShKM 12.7 e as americanas .30 e .50.

Acerto (MMG / HMG): 3+

Alcance (MMG): 35 polegadas

Alcance (HMG): 45 polegadas

CdT (MMG): 4

*Nota: importante: o armamento utilizado é considerado para todo o esquadrão. Metralhadoras leves, médias e pesadas são utilizadas em esquadrões de armas pesadas.*

## Combate Corpo a Corpo (Melee)

O combate corpo a corpo ocorre quando, na sua fase de movimento, uma base de infantaria entra em contato com a base de uma ou mais unidades inimigas. Veja o diagrama ao lado. De acordo com o armamento que estiver carregando, o jogador recebe um bônus no ataque. O ataque é realizado aplicando-se os modificadores e rolando 1d6. Quem obtiver o maior resultado elimina as tropas adversárias. Existem duas situações especiais:

- Duas ou mais tropas atacando uma

Neste caso, a partir da segunda tropa, ela recebe um bônus adicional de +1, além dos bônus da arma.

Por exemplo: a primeira tropa ataca o inimigo e perde. Assim que é eliminada, a segunda tropa envolvida no mesmo combate ataca o inimigo com +1 no dado, além dos bônus. Se ela também perder e houver uma terceira tropa, esta terá bônus de +2, e assim sucessivamente. Um máximo de 6 tropas pode atacar uma única base em combate corpo a corpo.

- Uma tropa atacando duas ou mais

Neste caso, ela deve escolher qual tropa irá atacar, e as outras só poderão ser atacadas em turnos seguintes.

Nota: Na fase de combate, todas as tropas envolvidas em corpo a corpo são atingidas pelos mesmos ataques, independentemente de quem seja o alvo principal. Ou seja, se, por exemplo, uma granada for lançada, todas as tropas envolvidas no combate corpo a corpo são atingidas. Nesse caso, devem ser aplicadas as rolagens de salvamento necessárias.

Bônus de Dados em Combate Corpo a Corpo

rifle / carabina: +2

submetralhadora (SMG): +2

pistola: +1

## Moral

Moral representa a fase em que as tropas devem testar sua capacidade psicológica de resistir a situações consideradas extremas; é a coragem em combate.

Cada tipo de tropa possui um bônus de moral:

Elite: +2

Veterano: +1

Normal: 0

Recruta (Green): -1

Destreinado: -2

Para testar a moral, o jogador deve rolar 2d6, somar o bônus e obter um resultado igual ou superior ao valor de moral da tropa. A moral normalmente é testada nas seguintes situações:

- a) O esquadrão de comando é eliminado
- b) Metade do esquadrão é eliminada
- c) Esquadrão atacado por lança-chamas. Se sobreviver ao combate, deve testar moral
- d) Ataque de artilharia

Sempre que a moral for quebrada, ou seja, quando o jogador rolar 2d6 e o resultado for menor que o valor de moral, a tropa fica desmoralizada e só poderá voltar a atacar no próximo turno se recuperar a moral.

A segunda forma de recuperar a moral é estar a pelo menos 5 cm de uma unidade de comando. Se estiver, a tropa pode recuperar o espírito de combate em sua fase de moral. Tropas que não recuperarem a moral na primeira tentativa podem tentar novamente no turno seguinte. Caso não consigam, são eliminadas.

Um jogador com a moral quebrada deve se afastar do alcance do inimigo durante sua fase de movimento, e uma tropa desmoralizada sofre as seguintes restrições:

- a) Não pode combater;



b) Entra em combate corpo a corpo com penalidade de -1 em suas rolagens.

## Regras Especiais do Jogador Russo

a) *Fanatismosoviético* - Se o jogador estiver usando o exército russo e, ao testar a moral de uma unidade de infantaria, obtiver duplo "1" (total 2), essa unidade se torna fanática e não precisa mais realizar testes de moral em qualquer situação até o final do jogo.

b) *Comissário político* - O comissário político pode conceder um bônus de +2 na moral de suas tropas. Para usar esse recurso, o jogador russo deve escolher uma base que represente o comissário.

Qualquer base russa que esteja a no máximo 2 polegadas da base do comissário recebe +2 de bônus de moral. Se o comissário for eliminado, o jogador russo automaticamente deve realizar um teste de moral.

*Estas são as regras básicas de infantaria, você pode agora jogar o nosso cenário "A Casa da Fazenda".*

## Sobre os Cenários

Quando terminamos um conjunto de regras de um determinado tipo em nosso sistema, nos recomendamos a você jogar o cenário sugerido para entender melhor a mecânica e as situações possíveis. Temos uma seção falando especificamente sobre o que é um cenário e como se preparar para jogar. Este preparo mostra um mapa de situação, número de turnos, unidades envolvidas, etc. Recomendamos se você não estiver familiarizado em cenários de jogo de wargames em geral, ir para esta seção e entender como é a forma de jogar, o Curz de Ferro. No nosso livro existem cenários que você pode jogar e se divertir, e um sistema que permite você criar os seus, por isso de uma olhadinha nisso.

## Casos de Corpo a Corpo



Combate corpo a corpo típico. Uma unidade contra outra. Uma base de infantaria, em sua fase de movimento, encosta sua base na base de uma ou mais unidades inimigas. O ataque é realizado aplicando os modificadores e rolando 1d6. Quem obtiver o maior resultado elimina as tropas adversárias.



Duas ou mais tropas atacando uma única unidade: neste caso, a partir da segunda tropa, cada uma concede um bônus de +1, além dos bônus de arma.

A – Atacante  
D – Defensor

**Nota: estas são situações básicas. Situações especiais devem sempre ser resolvidas usando o bom senso dos jogadores.**

# Unidades

## EUA

O Exército Americano manteve seu parque industrial totalmente intacto durante toda a Segunda Guerra Mundial. Por isso, pôde abastecer a Europa com uma enorme quantidade de material de guerra, incluindo o fornecimento e o empréstimo de grande volume de equipamentos para a Rússia.

Os veículos blindados americanos não se comparavam nem aos russos nem aos alemães, sendo inferiores aos desses dois países. Essa desvantagem em qualidade era compensada pela quantidade, pois, segundo relatos de combate, eram necessários cerca de cinco Shermans para destruir um Tiger alemão. Porém, os americanos dispunham de tanques em abundância.

### USA (Infantaria) (12pts)

mov	bases	moral
4 pol	2	7

Armas: SMG, MMG, HMG, Granadas, Pistolas, Carabinas, Morteiros, Bazuca

### Paraquedistas\* (20pts)

mov	bases	moral
5 pol	2	9

Armas: SMG, MMG, HMG, Granadas, Pistolas, Carabinas, Morteiros, Bazuca  
Tropa do tipo elite

## Exército Alemão

Sem dúvida, o exército alemão foi uma das tropas mais bem treinadas e organizadas de toda a história. Suas táticas revolucionárias ainda influenciam o combate moderno. A filosofia da Panzerwaffe de Guderian e o gênio de Rommel em suas campanhas no deserto são estudados até hoje em muitas escolas militares.

Sua blindagem e a qualidade de seu material de guerra influenciaram, sem dúvida, muitos projetos modernos de tanques e armamentos em geral.

### Wermacht- soldat (Infantaria) (15pts)

mov	bases	moral
4 pol	2	7

Armas: SMG, MMG, HMG, Granadas, Pistolas, Carabinas, Morteiros, Panzerfaust e Panzerschreck

### Waffen SS (Infantaria)\* (20pts)

mov	bases	moral
5 pol	2	9

Armas: SMG, MMG, HMG, Granadas, Pistolas, Carabinas, Morteiros, Panzerfaust e Panzerschreck  
Tropa do tipo elite

# CENÁRIOS

## Introdução

Os cenários representam situações de combate nas quais os jogadores posicionam seus exércitos para lutar por objetivos específicos. Cada cenário descreve um contexto próprio. Nele também estão indicados o mapa da área onde os jogadores poderão posicionar suas unidades e as condições específicas de vitória. Jogos de qualquer tipo só são realmente divertidos quando os participantes estão equilibrados, ou seja, quando nenhum dos lados possui uma vantagem clara desde o início. Os cenários servem inicialmente como uma forma de criar diferentes situações que os jogadores possam explorar e aproveitar.

No entanto, em muitos jogos (inclusive o nosso), é comum trabalhar com o conceito de sistema de pontos. Cada unidade do jogo, tanques, infantaria, artilharia etc., possui um Custo em Pontos associado. Unidades com valores de pontos mais altos refletem maior poder de fogo e resistência. Um tanque, por exemplo, custa muito mais do que um pelotão de infantaria, pois tanques são unidades extremamente poderosas. O custo em pontos de cada opção está listado na s fichas das unidades.

Cada unidade colocada no campo de batalha consome parte dos pontos disponíveis do seu exército. Algumas unidades são mais poderosas do que outras e, por isso, exigem um gasto maior de pontos para serem utilizadas. Antes de uma partida, ambos os jogadores devem decidir quantos pontos serão usados por cada lado e, a partir disso,

montar seus exércitos. Isso garante um equilíbrio entre as forças, respeitando as características próprias de cada unidade.

No nosso sistema, os pontos são atribuídos por unidade, e o custo total de uma esquadra corresponde à soma dos pontos das unidades que a compõem. Caso você esteja jogando cenários prontos, não é necessário utilizar o sistema de pontos.

## Elementos de um Cenário

Um cenário de jogo é composto por alguns elementos importantes.

1. Nome - Nome do cenário.
2. Contexto - Fatos, eventos ou situações que antecedem o combate.
3. Condições de Vitória - O que os jogadores precisam fazer para alcançar a vitória.
4. Mapa - Mapa da área de jogo e a disposição inicial das unidades.
5. Turnos de Jogo - Duração da partida.
6. Unidades - Unidades envolvidas na batalha.
7. Regras Especiais - Regras especiais ou situações específicas aplicáveis ao cenário.

Vamos Apresentar em nosso livro 3 cenários iniciais para você se divertir. Em nosso site <https://voxelhouse.com.br/cruz-de-ferro>, você terá acesso a novos cenários, peças em papel, material suplementar para nosso jogo. Acesse sempre e fique ligado as novidades que estarão disponíveis.



# A1 - A CASA DA FAZENDA

**Villers-Bocage, Normandia, agosto de 1944:** os Aliados avançam rapidamente pela França, enfrentando a resistência alemã. Apesar das vitórias, os americanos descobrem que a vegetação local e o aparente clima pacífico escondem armadilhas mortais. Os soldados da 82ª Divisão Aerotransportada descobrem isso da pior forma possível, sendo vítimas de constantes emboscadas e do fogo terrível das MG-42.



**CONDIÇÕES DE VITÓRIA:** Os americanos devem tomar a fazenda, eliminando as unidades alemãs em 8 turnos de jogo. Os alemães devem impedir que isso aconteça.

## Forças envolvidas

### Americanos

Elementos da 82ª Aerotransportada (tropas veteranas): entram pelo norte do tabuleiro. 2 esquadrões (4bases) armadas com carabinas e 5 granadas por esquadrão. 1 esquadrão de metralhadora armada com 1 MMG. (2 bases)

### Alemães

Elementos da 3ª Divisão de Infantaria da Wehrmacht (tropas veteranas): dentro da casa. 1 esquadrão armado com carabinas e 5 (2 bases) granadas e 1 esquadrão de metralhadora armada com 1 HMG. (2 bases)

## Regras Especiais:

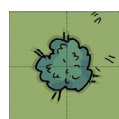
1. Os alemães só podem ser atingidos depois e disparam pela primeira vez.
2. A casa é considerada cobertura leve para as unidades alemãs.
3. O campo de trigo é considerado cobertura leve. A sebe cobertura pesada
4. A cerca de madeira é considerada terreno aberto.
- 5 As esquadras de HMG dos EUA e da Alemanha se movem 3 pol por turno, mas não podem atirar no turno em que se movimentarem.
- 6.Os americanos tem a iniciativa no turno 1.

## Mapa

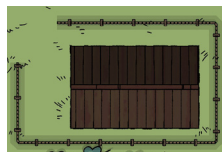
Tamanho 55x35 cm



trigo



sebe



casa com cerca



# Gabaritos



1 1/2 polegada



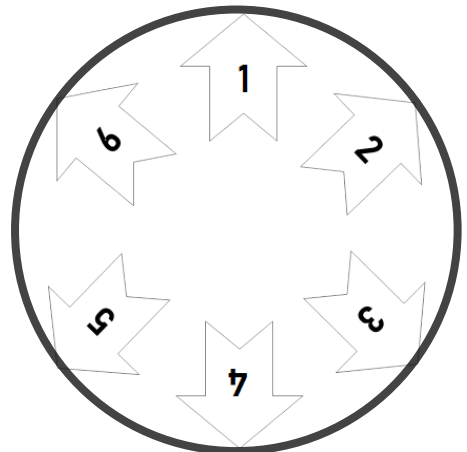
3 polegadas



1 polegada



2 polegadas



desvio



1/2 polegada





Cruz de Ferro nasceu do desejo de um grupo de wargamers de recriar, com miniaturas e cenários tridimensionais, as batalhas da Segunda Guerra Mundial que antes eram simuladas apenas com mapas e marcadores. Desenvolvido no Brasil desde 2004, o sistema é resultado de anos de estudos, playtests e pesquisa histórica, combinando jogabilidade fluida com realismo tático.

Inspirado nos grandes wargames clássicos, Cruz de Ferro convida o jogador a experimentar o combate em pequena e média escala, onde fogo, movimento e decisões no campo de batalha fazem a diferença entre avançar ou ser eliminado.

BEM-VINDO AO NOSSO SISTEMA!

Sistema Agnóstico  
de Miniaturas  
2 jogadores / 60 mins  
Tema Histórico

