

En el Nombre del Reich

En el Nombre del Reich es una expansión de En el Nombre del Emperador (*In The Emperor's Name*), para jugar escaramuzas en la Segunda Guerra Mundial (1936-1945). Para poder usarlo se requiere el reglamento original de En el Nombre del Emperador.

Una escuadra de En el Nombre del Reich está formada por los siguientes soldados:

| Tipo | Coraje | Combate | Disparo | Rapidez | Notas | Puntos |
|------------------|--------|---------|---------|---------|--------|--------|
| Líder veterano | 3+ | +2 | +2 | +1 | Líder. | 20 |
| Líder | 3+ | +1 | +2 | +0 | Líder. | 18 |
| Soldado veterano | 3+ | +1 | +2 | +1 | | 19 |
| Soldado regular | 4+ | +0 | +1 | +0 | | 11 |
| Miliciano | 5+ | +0 | +0 | +0 | | 8 |

Los soldados de En el Nombre del Reich no usan armaduras. En su lugar, todos los soldados necesitan un 7+ para impactar. La cobertura ligera añade +1 a la resistencia del objetivo (8+ para impactar), y la cobertura pesada +2 (9+ para impactar).

Los soldados de En El Nombre del Reich pueden escoger entre las siguientes armas:

| Tipo | Alcance | Bonus de Combate | Notas | Puntos |
|--------------------------|----------|------------------------|--------------------------|--------|
| Pistola | 6" | +1 Disparo, +1 Combate | | 2 |
| Fusil | 24" | +2 Disparo | | 5 |
| Fusil semiautomático | 24" | +2 Disparo, +1 Combate | | 6 |
| Subfusil | 12" | +1 Disparo, +2 Combate | | 4 |
| Rifle de Asalto | 24" | +2 Disparo, +2 Combate | | 7 |
| Ametralladora ligera | 24" | +2 Disparo | | 5 |
| Ametralladora media | 36" | +2 Disparo | Pesado, fuego continuado | 13 |
| Ametralladora pesada | 48" | +3 Disparo | Pesado, fuego continuado | 16 |
| Panzerfaust | 12" | +6 Disparo, -2 Coraje | | 13 |
| Bazuca | 24" | +7 Disparo, -2 Coraje | Pesado | 16 |
| Granada de Fragmentación | 12" | - | Granada | 2 |
| Granada antitanque | - | +5 Combate | Granada antitanque | 5 |
| Mortero ligero | 6" a 24" | - | Pesado, Mortero | 3 |
| Mortero pesado | 8" a 36" | +1 Disparo | Pesado, Mortero | 5 |

Ciertas reglas especiales de estas armas no se incluyen en las reglas básicas. Aquí se explican:

- **Granada antitanque:** Un soldado con una granada antitanque puede asaltar a un vehículo usando esta granada. Este tipo de granadas no pueden usarse como una granada normal, ni se puede usar contra infantería.
- **Fuego Continuo:** Algunas armas están diseñadas para continuar disparando de manera continuada, para barrer grandes extensiones de terreno. Si un arma con Fuego Continuo ha impactado a un soldado enemigo, el tirador puede disparar a cualquier otro soldado enemigo que se encuentre a 6" o menos del objetivo original. El tirador puede disparar tantas veces como pueda hasta que se quede sin objetivos o falle un disparo, pero sin disparar más de una vez a cada enemigo. Una vez el arma no pueda disparar más, resuelve los chequeos de coraje de forma normal.
- **Mortero:** Los explosivos del mortero se lanzan a un punto objetivo entre el alcance mínimo y el máximo del arma y explotan, afectando a cada miniatura en un radio de 3". Una vez escogido el objetivo, tira el dado de dispersión (el marcado con unas pequeñas flechas y puntos de mira) y 1D6 para determinar la distancia y la dirección en que se dispersa el proyectil. Si en el dado de dispersión se obtiene un "punto de mira", el proyectil caerá exactamente sobre el objetivo.