



Reglas de Iniciación

Jugando una partida de AE-WWII

Para jugar una partida de AE-WWII necesitarás lo siguiente:

1. Al menos un dado de 6 caras (D6).
2. Una cinta para medir en pulgadas
3. Figuras adecuadas para representar las facciones implicadas en el conflicto
4. Un campo de batalla, preferiblemente no menor de 120 x 120 cm

Características

Todos los combatientes de AE-WWII tienen sus características de combate y moral reflejadas como una línea en su perfil de juego. Cada atributo representa un aspecto distinto de sus habilidades.

M (Movement/Movimiento) – Este número representa la distancia en pulgadas que una figura puede mover por cada punto de acción invertido.

RC (Ranged Combat/Combate a Distancia) – Este atributo es la habilidad del soldado para impactar a un oponente con un ataque a distancia. Si no aparece ningún número es porque la unidad o personaje en cuestión carece de ataques a distancia.

CC (Close Combat/Combate Cuerpo a Cuerpo) Se trata de la capacidad de lucha de la figura cuando las cosas se vuelven íntimas y personales. Representa tanto sus capacidades defensivas como ofensivas en combate cuerpo a cuerpo.

A (Armor/Blindaje) – Blindaje es la cantidad de equipamiento protector o habilidad natural para evitar el daño que posee la figura. Este número puede ser modificado por la presencia de cobertura y otros factores durante el juego.

S (Strength/Fuerza) – La fuerza física de la figura. Este atributo determina el daño que causa la figura cuando golpea a un enemigo en combate cuerpo a cuerpo. Cualquier figura con una S de 0 se colapsa exhausta y es retirada del juego de inmediato.

DR (Drive/Motivación) – Este número representa la motivación del soldado en el campo de batalla y su capacidad para seguir peleando incluso en las circunstancias más adversas. Cualquier figura con un DR de 0 se rinde al enemigo de inmediato.

W (Wounds/Heridas) – El número de heridas que puede recibir una figura antes de ser retirada del juego.

El Turno

La Iniciativa – Los jugadores deben determinar en primer lugar qué bando tiene la iniciativa al inicio de cada turno. Cada jugador lanza 1D6 y añade el valor más alto de DR de su ejército. El jugador que saque mayor puntuación tiene la Iniciativa este turno. En caso de empate, la Iniciativa queda en el bando del jugador con mayor DR. Si sigue habiendo empate, se repite la tirada hasta que hay un vencedor claro.

El jugador con la Iniciativa puede elegir activar figuras de su bando en primer lugar o forzar a su adversario a que sea él quien active sus figuras.

1. El jugador 1 activa una escuadra o un individuo/héroe, resolviendo todas sus acciones antes de

pasar la acción al otro jugador.

2. El jugador 2 a continuación activa una escuadra o individuo/héroe.
3. Los jugadores repiten los pasos 1 y 2 hasta que todas las escuadras y/o individuos/héroes hayan sido activadas en el turno. Ninguna escuadra o individuo/héroe puede actuar más de una vez por turno a menos que se especifique específicamente en las reglas de juego.

Activando Unidades

Una figura recibe puntos de acción (PA) en base a su nivel de entrenamiento. Las acciones posibles incluyen:

1. **Moverse:** las figuras mueven el número de pulgadas indicado en su atributo de movimiento por cada PA invertido en moverse.
2. **Disparar:** las figuras que quieran disparar un arma pueden emplear uno o más PAs para realizar un ataque con las armas que posean.
3. **Esprintar/Cargar:** las figuras que empleen esta acción deben gastar todos sus PAs pero pueden mover hasta el triple de su atributo normal de movimiento. La dirección debe ser en línea recta y se aplica un bonus de +2 a CC y +2 a S a toda figura que cargue para entrar en combate cuerpo a cuerpo. Una unidad no puede nunca mover más del triple de su atributo de movimiento durante un turno dado, de modo que un soldado veterano que desee cargar a un enemigo deberá aún así invertir sus 3 PAs para llevar a cabo la maniobra.

Nivel de Entrenamiento / Puntos de Acción

Verde / 1	Regular / 2
Veterano / 3	Elite / 4

Movimiento

Terreno difícil: Los soldados que se muevan por o a través de terreno difícil no pueden emplear la orden de cargar. Pueden sin embargo emplearla para entrar en terreno difícil, pero deben detenerse al llegar, perdiendo el resto de sus puntos de movimiento. Los soldados que se muevan por terreno difícil, como escombros o arbustos pueden mover sólo la mitad de las pulgadas indicadas en su perfil, redondeando hacia arriba.

Disparando

Una figura que emplee la acción de disparar puede hacer un ataque a distancia contra una figura o escuadra enemiga que esté en su línea de vista.

1. La figura que dispara declara cuál es su objetivo. Las figuras que deseen disparar un arma de ataque a distancia contra el enemigo deben hacerlo siempre contra el enemigo más cercano.
2. Se mide la distancia. Si el blanco está más allá del alcance efectivo del arma del atacante, el disparo falla. Las figuras que disparan tienen un -1 a su RC si disparan a figuras lejanas. Un enemigo se considera a larga distancia si está a más de la mitad del alcance máximo del arma que se dispara.
3. Una vez que se añaden o restan los modificadores pertinentes al número necesario para impactar, se lanzan los dados.
4. Se lanzan los dados de daño y se añaden al valor de fuerza del arma para determinar la fuerza global del disparo. La mayoría de armas tienen 1D6 a menos que se indique lo contrario en su perfil.

5. La tirada de salvación por blindaje del objetivo se calcula restando el valor de blindaje del objetivo y otros modificadores, como cobertura, del valor final de fuerza del arma. Este número será el número a obtener en una tirada para salvar el daño. Si el número resultado es 7 o más no hay tirada de salvación posible, y representa una herida automática. Si el número es 0 o menos el disparo no causa daños.

Fuerza Final del Arma – Blindaje = Salvación por Blindaje

Ejemplo: un Soldado Alemán dispara un KAR98 contra un Paracaidista e impacta. La fuerza base del arma es 4 + d6. El alemán obtiene un 3 dando un resultado final de fuerza de 7. El paracaidista tiene un blindaje de 3, de modo que su tirada de salvación es de 4+.

Tasa de Fuego X:X: Algunas armas pueden disparar ráfagas rápidas en lugar de un único disparo. Por cada PA empleado en disparar, el arma dispara a razón de X disparos por cada X PAs; (Disparos: PAs).

Mover y Disparar: las armas con esta característica pueden dispararse en movimiento. Usando un único PA una figura con una de estas armas puede moverse (según las reglas estándar de movimiento) y hacer un único disparo en cualquier punto de su movimiento.

X" AoE: Las armas pesadas y granadas causan explosiones que pueden afectar a múltiples blancos. Las armas de Área de Efecto (AoE) afectan a todas las figuras en un radio de X pulgadas.

Indirecto: Un arma indirecta puede ser disparada/lanzada hasta su alcance máximo, pero los atacantes no sufren la penalización por largo alcance. Si la tirada de ataque tiene éxito hay una posibilidad entre tres (1-2 en 1D6) de que el arma impacte al blanco deseado. En caso contrario se dispersa 1D6" en dirección aleatoria, midiendo distancias desde el blanco elegido. Si la tirada de ataque falla, hay una posibilidad entre 3 (1-2 en 1D6) de que el disparo se disperse 2D6" en dirección aleatoria desde el blanco elegido.

Efectos de la Cobertura

Se supone que las figuras siempre hacen el mayor uso posible de la cobertura disponible en su área. La cobertura que simplemente limita la línea de vista como arbustos, vallas u otros obstáculos ligeros proporcionan un +2 al blindaje del objetivo. La cobertura sustancial como bosques, edificios o vehículos, ofrece más protección. Una figura detrás de un obstáculo de este tipo obtiene un +4 a su blindaje. Las figuras tras cobertura pesada como un bunker de hormigón reciben un masivo +8 a su blindaje, haciéndoles en la práctica invulnerables al fuego de armas pequeñas.

Combate Cuerpo a Cuerpo

Por cada PA invertido por cada combatiente en un combate C a C, se libra una ronda de combate.

1. Cada oponente lanza 1D6 y suma el resultado al CC de su figura. El jugador con el resultado mayor, impacta al adversario.
2. El jugador que impacta lanza 1D6 y suma el resultado a su S (fuerza). El enemigo recibe una tirada de salvación (ver arriba).

Cargando en combate cuerpo a cuerpo: una figura puede invertir todos sus PAs para realizar un único

ataque CaC que recibirá las bonificaciones por carga. Esto puede permitir a un adversario inferior llegar a herir a su enemigo pese a su superioridad relativa.

Reglas Especiales

Psi Oficial: Puede elegir un poder psi.

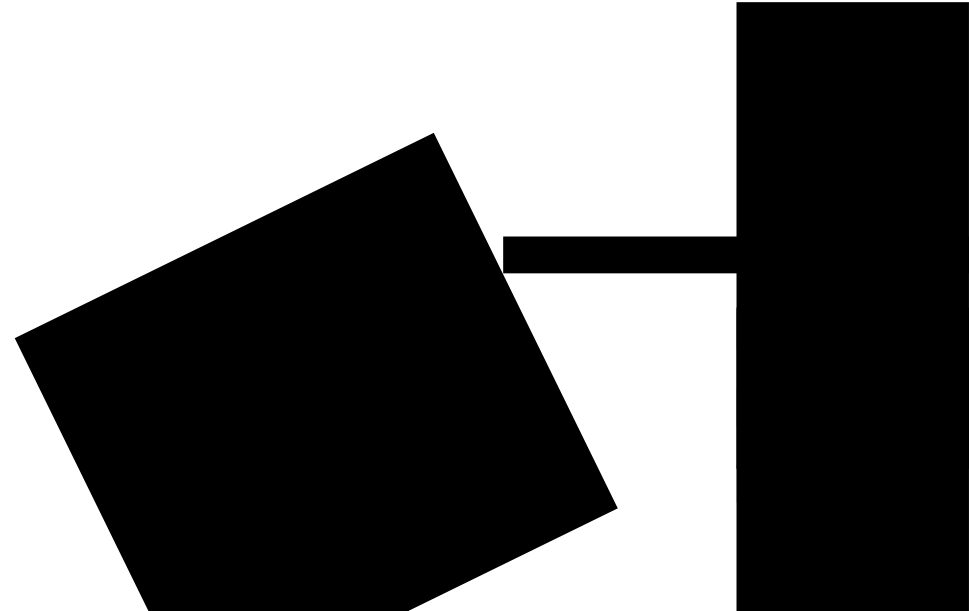
Chumans: Pueden cargar/esprintar a través de terreno difícil.

Doktor: puede inocular a una figura amiga en contacto peana con peana por 1 PA (ver la tabla de inoculación)

Mecánico: puede transferir hasta 2 AP a un Buffalo en contacto peana con peana.

Invulnerable 4+: ignora cualquier herida con una tirada de 4+.

Arma Eléctrica Tesla: Por un PA, el Arma Eléctrica Tesla dispara un arco de energía a una distancia de 8” desde el cañón del arma. Todas las figuras a ½” de esta línea y en un radio de 1 ½” del final de la línea, son impactadas sin necesidad de tirada de ataque. Este ataque tiene una Fuerza de 5+1D6 e ignora la cobertura.



Psi Lista Rusa							
Politruck	M	RC	CC	A	S	DR	W
(Elite)	3	3+	3	3	3	6	2
Weapons: Pistola, Granadas							
Psi Oficial	M	RC	CC	A	S	DR	W
(Veterano)	3	4+	4	4	2	6	2
Weapons: PPSH-41, Pistola, Granadas							
Chuman	M	RC	CC	A	S	DR	W
(Verde)	3	-	4	2	3	4	2
Weapons: Puños							
Guardia	M	RC	CC	A	S	DR	W
(Regular)	3	4+	3	3	2	4	1
Weapons: SVT-40, Pistola, Granadas							
Arma		Alcance		Fuerza		Tasa de Fuego	
PPSh-41		18"		3+d6		4:1	
SVT-40		24"		4+d6		1:1	
Pistola		12"		2+d6		1:1 Mover y Disparar	
Granadas		6"		6+d6		1:2 Indirecto 1.5" AoE	

Poderes de Psi Oficial	
Escoge uno de los siguientes:	
Nublar Mentes:	El oficial gana cobertura +2 en todo momento
Aturdir Mente:	Gasta 1 PA para forzar a una figura a perder 1 PA
Empujón Psíquico:	Gasta 1 PA para mover 1" a una figura

Lista de Geneticistas Alemanes							
Oficial	M	RC	CC	A	S	DR	W
(Veterano)	3	4+	4	4	2	6	2
Armas: MP40, Pistola, Granadas							
Doktor	M	RC	CC	A	S	DR	W
(Veterano)	3	6+	1	2	1	4	2
Armas: Pistola, Jeringuilla							
Consumidos	M	RC	CC	A	S	DR	W
(Verdes)	3	-	4	3	2	4	2
Armas: Garras Mecánicas							
Wehrmatch	M	RC	CC	A	S	DR	W
(Regular)	3	4+	3	3	2	4	1
Armas: KAR98k, StG44, Granadas							
Arma		Alcance		Fuerza		Tasa de Fuego	
MP40		18"		3+d6		3:1	
KAR98k		36"		4+d6		1:2	
Pistola		12"		2+d6		1:1 Mover y Disparar	
Granadas		6"		6+d6		1:2 Indirecto 1.5" AoE	
StG44		18"		4+d6		2:1	

Tabla de Inoculacion de Doktor Loco	
Tirada D6	Jeringuilla
1	La figura se vuelve berserker
2-3	La figura gana +1PA
4-5	La figura gana +2S
6	La figura se vuelve Invulnerable 4+