

# **BREAKING NEWS**

## **Wargame de Escaramuzas para Conflictos Modernos**



**Original de Dadi&Piombo (versión de diciembre de 2.009)**

Traducción al español: Rafael Carlos Rico Cabeza

<http://www.decimovalerio.es.tl>

<http://decimovalerio.blogspot.com/>

Corrección de la traducción y ampliación (con permiso de Dadi&Piombo): Enrique Ramos Peinado

<http://quique-amb.blogspot.com>

**VERSIÓN ESPAÑOLA: v2.2 de Marzo de 2011**

© 2007-2008-2009 Dadi&Piombo

<http://www.dadiepiombo.com/bnlists.html>

<http://www.dadiepiombo.com/bnrules.html>

# INTRODUCCIÓN



Breaking News (BN) recrea la tensión de los campos de batalla actuales, momentos de dificultad de las denominadas “misiones de pacificación” y la presencia adicional de civiles y periodistas. En BN los propios elementos del juego son los hombres y la elección del terreno. Estas reglas no son un esbozo si no que contienen todo lo necesario para jugar así como las características de las armas modernas y los vehículos empleados en estos conflictos. Cabe destacar que BN es un juego de escaramuzas en el cual predomina la infantería, siendo limitado el apoyo aéreo o artillero y el uso de carros de combate, cuya misión es de simple apoyo en las misiones. Juegan mucho mayor protagonismo los vehículos blindados o protegidos para el transporte de tropas.

BN está diseñado para una simulación de uno contra uno. Debes diseñar tu propia unidad con un grupo de miniaturas añadiéndoles otras habilidades EXTRAS (emboscada, inteligencia, reglas de enfrentamiento,...). En este documento puedes encontrar las reglas del juego (algunas de ellas opcionales pero muy recomendables para darle más realismo al juego), las listas de las diferentes naciones, los extras del juego que permiten enriquecer las listas y algunos escenarios recopilados y traducidos de aficionados que los han colgado en diferentes webs y foros. BN es un juego vivo, por lo que en su web se van planteando nuevas listas y modificaciones de las mismas y de las reglas, así como escenarios tanto propuestos por los creadores del juego como por aficionados. No dejes de visitar la web para mantenerte informado, si bien iremos actualizando este documento cuando se produzcan cambios significativos.

Cualquier sugerencia que quieras aportar o errata detectada será bien recibida en el siguiente mail: [ramos@dsic.upv.es](mailto:ramos@dsic.upv.es)

**!!! Toma el mando de tu equipo, dale las órdenes adecuadas e intenta no aparecer en las noticias de la noche !!!**

**<http://www.dadiepiombo.com/bnlists.html>**

**<http://www.dadiepiombo.com/bnrules.html>**

## ÍNDICE

- **Introducción e Índice: pág 2**
- **Reglas: pág 3**
- **Listas Disponibles: pág 17**
- **Extras: pág 31**
- **Escenarios: pág 34**
- **Tablas del Juego: pág 44**

# REGLAS

## 1. ESCALA

BN es un juego de escaramuzas donde una miniatura representa a un hombre y un modelo de vehículo a un vehículo. Un centímetro corresponde aproximadamente a dos metros de terreno y un turno de juego a 10-15 segundos de tiempo real.

## 2. NECESITARÁS...

Se necesitarán un par de unidades o escuadras (una por jugador) de aproximadamente entre 4 a 12 figuras por bando (las listas de ejército están en la página principal de **“Breaking News”** y en este mismo documento), unos cuantos dados de seis caras (D6) y una cinta métrica (dividida en centímetros) recomendando un tablero de juego de 80 x 80 cm para figuras de 28 mm y de 60 x 60 cm para la escala de 20 mm (algunos escenarios pueden necesitar mesas de juego más grandes). Considerando que se trata de un juego de escaramuzas, el escenario donde se juegue es muy importante. Procura evitar los terrenos abiertos, pues son letales y avanzar por ellos no resultará muy satisfactorio a la hora de los resultados. En cualquier momento puedes medir cualquier distancia.

## 3. TIPO DE TROPAS

Las tropas están divididas en dos tipos: **Regulares** e **Irregulares** y dentro de cada una de ellas existen varios tipos de entrenamiento. En la tabla aparecen los **modificadores** a aplicar a cada tipo de tropas en todas las acciones de una partida (a lo largo de todas las reglas, los modificadores negativos hacen más fácil la acción y los positivos más difícil):

REGULARES	INICIATIVA MORAL	LOCALIZACIÓN TROPAS OCULTAS	FUEGO APUNTANDO	FUEGO DE COBERTURA	MELEE	TIRADA DE SALVACIÓN	CONMOCIÓN	PUNTOS
R1 Fuerzas Especiales	5	-1	-1	4	5	2+	5	20
R2 Élite	5	0	-	3	4	3+	4	15
R3 Veteranos	4	0	-	2	3	3+	4	12
R4 Entrenados	3	0	-	1	2	4+	3	10
R5 Reclutas	2	+1	+1	0	1	5+	2	7

IRREGULARES	INICIATIVA MORAL	LOCALIZACIÓN TROPAS OCULTAS	FUEGO APUNTANDO	FUEGO DE COBERTURA	MELEE	TIRADA DE SALVACIÓN	CONMOCIÓN	PUNTOS
Irr1 Terroristas	4	0	-	1	3	4+	4	11
Irr2 Fanáticos	3	0	+1	0	2	5+	3	8
Irr3 Milicia	2	+1	+1	0	1	5+	2	5

## 4. CONFIGURACIÓN DE OBJETIVOS Y DESPLIEGUE (Regla Opcional)

Puedes utilizar estas reglas si no juegas a un escenario con un objetivo y despliegue específico. Consulta la web del juego y su foro para descargar escenarios. Al final de este documento tienes varios escenarios recopilados.

## 4.1 Colocando Objetivos

Hay tres posibles misiones dependiendo de las tropas utilizadas. Los objetivos están representados por marcadores numerados y serán colocados secretamente siendo descubiertos si se está a menos de 10 cm del mismo o gracias a la regla especial de **Inteligencia** (Ver Extras). Existen tres posibilidades:

### 1) Regulares contra Regulares o Irregulares contra Irregulares:

En este caso cada jugador coloca 5 marcadores de objetivos numerados (1 objetivo principal, 2 objetivos secundarios y 2 objetivos falsos) dentro de su propio lado del tablero de juego. Su misión es defenderlos a la vez que trata de ocupar los de su rival. Los objetivos son secretos y deben estar claramente marcados de alguna forma (peanas, gemas...) de forma que se sepa cual es cual si es necesario.

### 2) Regulares contra Irregulares:

Como el anterior, pero en este caso el jugador con las fuerzas irregulares lanza 1D6, tirada que permanece en secreto hasta el final. Si sale 1-5 altera el estado de ese objetivo del jugador regular para convertirlo en un objetivo principal. Si sale un 6 el principal se convierte en falso. Esto añade incertidumbre en el jugador regular que no sabrá hasta el final como se han modificado sus objetivos.

*Ejemplo: el jugador con las fuerzas regulares coloca 5 marcadores que tiene que defender decidiendo el objetivo principal (nº4), los dos objetivos secundarios (nº 2 y 5) y los dos falsos (nº 1 y 3). El jugador con las fueras irregulares tira 1D6 y saca un 3. Uno de los marcadores falsos se convierte en otro objetivo principal. Debería haber sacado un 6 para convertir el objetivo principal (nº4) en uno falso.*

### 3) Fuerzas Especiales contra Regulares o Irregulares:

Sólo el jugador que usa las fuerzas regulares o irregulares coloca los 5 objetivos en su propio campo de juego.

#### 4.1.1 Tomando Objetivos

Para la toma de un objetivo, al final de cada turno, al menos un hombre debe estar a menos de 5 cm del marcador sin enemigos a 30 cm del mismo.

## 4.2 Despliegue

Las tropas despliegan según este orden:

- Cada jugador tira 1D6 y añade las características de liderazgo del comandante del equipo. El ganador (llamado primer jugador) elige el lado de la mesa donde quiera jugar. El oponente (segundo jugador) toma el lado contrario.
- Los jugadores colocan los marcadores de objetivos uno a uno, empezando por el segundo jugador. Los marcadores deberán ser colocados al menos a 10 cm de distancia entre cada uno de ellos y a un mínimo de 5 cm de los lados del tablero.

- El segundo jugador coloca, al menos, el 50% de sus fuerzas dentro de los 30 cm de su lado del tablero.
- El primer jugador coloca, al menos, el 50% de sus fuerzas dentro de los 30 cm de su lado del tablero.
- El segundo jugador coloca ahora el resto de sus unidades, tras lo cual el primer jugador hará lo mismo.

*NOTA: las tropas que usen las reglas especiales de **Infiltración** o **Emboscada** no son desplegadas de esta forma, si no cuando acaben su despliegue el resto de tropas (ver la sección de Extras).*

## 5. SECUENCIA DE TURNOS

Una vez que las tropas han sido colocadas en el campo de batalla, lo primero que hay que hacer es decidir quien es el jugador activo y quien el reactivo **para cada turno**:

### 1) **Iniciativa:**

Ambos jugadores tiran 2D6 y añaden el modificador de liderazgo de su líder (no el del resto de los soldados: +1, +2, +3 o +4) y el modificador del entrenamiento de las tropas: +2 *Reclutas y Milicias*, +3 *Entrenados y Fanáticos*, +4 *Veteranos, Terroristas*, +5 *Élite y Fuerzas Especiales*. El jugador que consiga la puntuación más alta será el jugador **activo este turno** y activa la unidad (o unidades) asignando las acciones necesarias a cada miniatura. Para próximas tiradas de Iniciativa el ganador con la iniciativa en el turno previo tendrá -1 a la tirada de los dados acumulativo mientras mantenga la iniciativa.

### 2) **Acciones del Jugador Activo:**

Cada figura perteneciente a la unidad activada puede realizar alguna de las siguientes acciones (en cualquier orden):

- Mover hasta 25 cm (**Correr**)
- Mover 15 cm como máximo y disparar con penalización (**Mover y Disparar**)
- Mover 5 cm como máximo y disparar sin penalización (**Movimiento Cauteloso**)
- Mover hasta 5 cm y realizar fuego de cobertura

Los *tanques* (con su cañón principal) pueden disparar o moverse (esto es para todo tipo de tanques y recrea el encuentro con pequeñas unidades de infantería donde el tanque cumple un rol de apoyo), los vehículos blindados (o tanques con una MG) pueden disparar mientras se mueven con penalización. Los vehículos a tracción pueden mover 30 cm - 1D6 y vehículos a ruedas pueden mover 45 cm - 1D6.

### 3) **Acciones del jugador reactivo:**

Cada figura del jugador reactivo puede reaccionar usando la **Oportunidad** (ver 6.5 y 8.5).

## 6. MOVIMIENTO

- **Infantería:** Mover hasta 25 cm (Correr), mover 15 cm como máximo y disparar con penalización (Mover y Disparar), mover 5 cm como máximo y disparar sin penalización (Movimiento Cauteloso) o mover hasta 5 cm y realizar fuego de cobertura
- **Vehículos a Tracción:** Mover hasta 30 cm - 1D6 y disparar con penalización su MG (el cañón sólo dispara si no se mueve)
- **Vehículos a Ruedas:** Mover 45 cm - 1D6 y disparar con penalización su MG

### 6.1 Limitaciones al Fuego en el Movimiento

El fuego se realizará después del movimiento de cada figura o grupo de figuras. La infantería armada con armas ligeras (pistola, rifle de asalto, subfusil y LMG) puede disparar, con penalización si se movieron hasta 15 cm. Si están armados con RPG o lanzagranadas o es un francotirador sólo puede disparar si se ha movido hasta 5 cm. La infantería con MMG o HMG u otras armas de apoyo sólo podrán disparar si no se han movido.

Los carros de combate sólo podrán disparar con el cañón o moverse (representa el papel secundario de los tanques en estos conflictos con pequeñas unidades de infantería). Otros vehículos blindados (o carros de combate con las MG) podrán disparar pero con penalización.

### 6.2 Obstáculos

Existen 3 niveles de obstáculos de acuerdo a su altura. Para cruzarlos se debe:

- **Nivel 1** (Hasta la cintura): se podrá mover 15 cm sin disparar o 5 cm disparando con penalización
- **Nivel 2** (Hasta la altura de un hombre): se podrá mover hasta 5 cm sin disparar
- **Nivel 3** (Hasta el doble de la altura de un hombre): igual al nivel 2 pero se necesita la ayuda de otro soldado o de equipo específico

### 6.3 Entrada y Salida de Vehículos

La acción requiere un movimiento completo. Para entrar en un vehículo debes estar junto a él. Si la figura sale del mismo, se colocará junto al mismo.

### 6.4 Movimientos por Grupos

El jugador **activo** puede mover más de una figura juntas, siempre y cuando pertenezcan al mismo equipo o sección de fuego (todas las miniaturas básicas de un equipo se pueden unir en grupos, así como los equipos de apoyo que se incluyan como HMG o AT que forman su propio grupo), con la ventaja de poder reducir el fuego de oportunidad del enemigo (ver 8.5). El enemigo podrá reaccionar una vez por acción con cada una de las figuras que tengan visión con el grupo (en vez de con cada figura individual, reduciendo considerablemente el fuego recibido). El jugador puede combinar un movimiento con una acción de disparo (considerándose como una sola acción de grupo). Todas las figuras de un grupo deben realizar una misma acción debiendo estar a menos de 5 cm cada una de ellas antes de poder realizarla.

## 6.5 Movimientos del Jugador Reactivo

Cada figura del jugador **reactivo** puede moverse ante el fuego enemigo buscando cobertura. El movimiento no puede ser mayor de 5 cm. Para ordenar **esquivar** a una figura debe estar a un máximo de 5 cm de cualquier protección, suficiente para estar fuera del ángulo de visión del tirador. Si no encuentra protección a esa distancia la figura puede tirarse al suelo, pero se encontrará automáticamente **conmocionada** (ver 10).

Las figuras que esquiven el fuego (y por lo tanto alcancen la cobertura o se tiren al suelo) darán un **+1** de modificador a la tirada para impactar del enemigo. El fuego de francotiradores no puede ser esquivado. Si las figuras se encuentran en un área que recibe fuego de cobertura enemigo (ver 8.6), la tirada para impactar debe realizarse antes de mover la figura, por lo que puede que no alcance la cobertura.

## 7. TROPAS OCULTAS Y VISIBILIDAD

Cuando se activa una figura, el jugador puede declarar si se encuentra oculta o no. Se avisará utilizando un marcador que muestre a las **tropas ocultas**. Si se encuentran en terreno abierto se asumirá que la figura está arrastrándose. En ese caso, la figura está a cubierto y no puede ser disparada por el enemigo salvo por fuego especulativo utilizado por armas pesadas contra bunkers, edificios o posiciones sospechosas. Si decide mantenerse oculta, podrá moverse 5 cm - 1D6 (ignorando resultados negativos: si el número es negativo se mantiene en la posición que ocupa actualmente) y no puede disparar, si no, esa figura será automáticamente visible para el enemigo.

Para poder ver a una figura oculta se debe hacer una tirada con un valor con al menos el número que indica la tabla con 1D6:

DISTANCIA	5 cm	20 cm	50 cm	100 cm
Tirada de 1D6	0	3	5	6
Modificadores	+2 si el objetivo está en bosques, junglas o es de noche (salvo con visores nocturnos) -1 si el objetivo está en terreno abierto +2 si el objetivo es de Fuerzas Especiales +1 si el objetivo es un francotirador -1 si el observador es un francotirador +/- bono de localización de tropas ocultas según la tabla inicial			

El acto de localizar no cuesta puntos y puede realizarse una vez por turno por cada una de las figuras antes o después de las otras acciones incluso si es el jugador reactivo. Varias figuras pueden intentar ver el mismo objetivo durante el mismo turno. El objetivo sólo será visible para las figuras que consigan, satisfactoriamente, ver al enemigo, así como, para otras figuras amigas que se encuentren a menos de 5 cm de la figura que lo localice. Para el resto de las figuras sólo será posible utilizar el fuego especulativo. Por cada intento fallido de localización, la figura a localizar puede moverse hasta 5 cm en cualquier dirección, como movimiento adicional (si el jugador así lo decide). Considerando que no puede realizarse más de un intento por figura en un mismo turno, este movimiento adicional se puede aplicar más de una vez. El disparo de cañón de carros de combate o de armas antitanque pesadas (Milán) no puede realizarse a figuras pero si a obstáculos o estructuras cerradas (edificios, ruinas) cercanas a la miniatura o grupo de miniaturas.

## 8. DISPARANDO

Debes lanzar uno o más D6 cuando disparas con un arma. El número de D6 a lanzar depende del arma utilizada y del tipo de disparo que se utilice: disparo normal (apuntando) o disparo a ráfagas. Si disparas una ráfaga **puedes** separar los dados/disparos entre más de un objetivo adyacente, no pudiendo estar, uno del otro, a más de 5 cm del primero. Debes separar los dados antes de tirar para impactar de la forma que quieras entre los posibles objetivos. Una figura puede disparar en un arco de 180°.

TABLA DE DISPAROS	DISTANCIA/RESULTADO D6 PARA IMPACTO				D6 apuntando/ráfaga
	25	50	100	150	
<b>ARMAS</b>					
<b>Pistola</b>	3 (máx 10 cm)	-	-	-	1
<b>Rifle de Asalto (AR)</b>	3/4	4/6	5/-	6/-	1/3
<b>Rifle de Precisión (francotiradores)</b>	2	3	4	5	1
<b>Subfusil (SMG)</b>	4	-/6	-	-	-/3
<b>Ametralladora Ligera (LMG)</b>	4	-/5	-/6	-/6	-/4
<b>Ametralladora Media (MMG)</b>	4	-/5	-/5	-/6	-/4
<b>Ametralladora Pesada (HMG)</b>	4	-/5	-/5	-/6	-/5
<b>Granadas de Mano / Lanzallamas</b>	4 (máx 10 cm)	-	-	-	1
<b>RPG / lanzagranadas / lanzacohetes</b>	4	5	6	-	1
<b>Antitanques Pesados (Milan,...)</b>	4	5	6	6	1
<b>Cañón de Carro de Combate / Morteros Ligeros</b>	4 (mín 10 cm)	4	6	6	1
<b>Modificadores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• +1 si la figura que dispara se mueve más de 5 cm (máximo 15 cm)</li> <li>• +1 si el objetivo está bajo cobertura (este no es aplicable a francotiradores, granadas, RPG y lanzallamas)</li> <li>• +1 si un recluta, fanático o milicia dispara (sólo pequeñas armas, no granadas, RPG's...)</li> <li>• +1 si el enemigo esquiva (ver 6.5)</li> <li>• +1 si el objetivo es un francotirador</li> <li>• +1 si una MMG o HMG se queda con sólo 1 soldado de dotación (salvo que la MMG o HMG esté fija o en una torreta)</li> <li>• -1 si el que dispara es de las Fuerzas Especiales (no ráfagas)</li> </ul>				

**Cuando se dispara apuntando, si el número a obtener (con modificadores) es más de 6, no se podrá disparar al objetivo al ser imposible impactarle.** Si se dispara una ráfaga, en vez de añadir 1 al número necesario, se pierde un dado por cada modificador. Puedes dividir la ráfaga (separando los dados) en más de un objetivo si se encuentran a menos de 5 cm uno del otro. Las granadas de mano son gratuitas y una figura lleva dos para toda la batalla (que podrán ser usadas como ofensivas o de humo).

*Ejemplo: un fanático armado con un Kalashnikov dispara una ráfaga (3 disparos) a un enemigo situado a 40 cm y éste declara esquivar, por lo tanto +2 en el modificador (+1 por fanático disparando y +1 por esquivar). El resultado necesario sería 8. En este caso la figura que dispara pierde 2D6 e impacta a 6.*

### 8.1 Área de Acción y Granadas Limitadas (Regla Opcional)

Morteros ligeros, granadas, RPGs, lanzacohetes y armas similares tienen un área de acción de la explosión de 10 cm de diámetro. Para el cañón de los carros de combate y los morteros pesados el área será de 15 cm de diámetro. Si el objetivo es alcanzado, entonces todas las figuras dentro del área de acción de estas armas deberán lanzar también una tirada de salvación.

Opcionalmente, se recomienda que cada figura lleve sólo 2 granadas de mano para toda la batalla. Esta regla no se aplica a los lanzagranadas.

### 8.2 Disparos Perdidos (Regla Opcional)

Las armas con área de acción (RPG, lanzagranadas, lanzacohetes, Panzerfaust...) pueden fallar al intentar alcanzar sus diferentes objetivos. Tirando 1D6 para impactar, si no se consigue impactar al objetivo se lanzará 1D6 y se aplicará lo siguiente según el arma (“izquierda” y “derecha” deberá ser entendido desde el lado del lanzador):

- **RPG / Milán / Javelin / Panzerfaust / lanzagranadas / lanzacohetes:** con 1-2 el disparo es corto, con 3-4 se desviará a la izquierda, con 5-6 a la derecha.
- **Granadas de Mano / Morteros Ligeros:** con 1-2 el disparo es corto, con 3 se desviará a la izquierda, con 4 a la derecha, con 5-6 sobrepasará el objetivo.
- **Cañón de los Carros de Combate:** con 1-2 el disparo sobrepasa el objetivo, con 3-4 se desviará a la izquierda, con 5-6 a la derecha.

En todos los casos el centro del impacto se debe colocar la distancia (en cm) obtenida de multiplicar por 3 la diferencia de la tirada obtenida respecto al valor necesario para impactar, por lo tanto, un fallo al impactar de sólo 1 implica que se desvía 3 cm y por lo tanto impacta al objetivo original.

*Ejemplo: el insurgente Abu al Khair dispara su RPG y su disparo debe superar 5+. En la tirada saca un 3 por lo que falla en alcanzar su objetivo. La diferencia de 2 se multiplica por 3 cm, total 6 cm. Se tira de nuevo 1D6 para ver la dirección. Saca un 4 y el disparo finaliza a la derecha del objetivo.*

### 8.3 Munición de Armas Ligeras (Regla Opcional)

Las armas ligeras no tienen disparos ilimitados y los soldados deben cambiar sus cargadores para recargar sus armas. Para hacer BN un juego rápido se propone esta regla: si sacas un doble con un Rifle de Asalto (AR) o con un subfusil el cargador se vaciará. Para recargarlo será necesario un turno entero, en el que no se podrá hacer ninguna otra acción. Esta regla no será aplicable a las Fuerzas Especiales. Si el jugador saca un triple (en un AR), podrá solo disparar apuntando hasta que saque un 1, momento en el que se queda sin munición.

### 8.4 Disparando por Grupos

El jugador **activo** puede disparar con tantas figuras como pueda para restringir la reacción del enemigo (6.5 y 8.5). Sólo las figuras pertenecientes al mismo grupo de fuego y dentro de un alcance de 5 cm uno de otro podrá disparar aplicando esta regla.

## 8.5 Fuego de Oportunidad

Un soldado no conmocionado o un vehículo perteneciente al jugador **reactivo** puede disparar a cualquier enemigo o grupo de enemigos que se mueva o dispare en su línea de visión. El fuego de oportunidad contra hombres sólo será posible hasta los 50 cm y con un arco de fuego de 90° grados (45°+45°). No hay límite cuando se dispare contra vehículos o si la figura que dispara es un francotirador.

Una figura puede utilizar el fuego de oportunidad varias veces en un mismo turno dentro de la fase de reacción. Las figuras con RPG o similares o con lanzagranadas sólo pueden hacer fuego de oportunidad **una vez por turno**. Armas pesadas antitanques (Milán), cañones de carros de combate y morteros no pueden hacer fuego de oportunidad.

Si el fuego de oportunidad es una reacción al fuego enemigo, entonces los disparos serán simultáneos, con lo que podrán ser alcanzados ambos bandos. Si el fuego de oportunidad es una reacción al movimiento enemigo, los disparos se resolverán cuando decida el jugador que reacciona. Los impactos del fuego de oportunidad directo contra un grupo que está actuando como movimiento de grupo se decidirá por el jugador que controle el grupo.

## 8.6 Fuego de Cobertura

Se usa para impedir el fuego de oportunidad y puede ser utilizado a objetivos dentro de los 50 cm de la/s figura/s que dispara/n. Primero se decide un área (máximo 15 x 15 cm) donde se intentará disparar para mantener a los enemigos con las cabezas bajadas. Se debe consultar la siguiente tabla:

ARMA	DISTANCIA	
	25 cm	50 cm
<b>Pistola</b>	1	-
<b>Rifle</b>	1	1
<b>Rifle de Asalto (AR)</b>	3	2
<b>Subfusil (SMG)</b>	4	3
<b>Ametralladora ligera (LMG)</b>	5	4
<b>Ametralladora media (MMG)</b>	6	5
<b>Ametralladora pesada (HMG)</b>	7	6

Se debe utilizar el valor adecuado al arma y la distancia y añadir el *modificador* de tropa (una por cada grupo que realice el fuego de cobertura (ver 3). El valor final no puede exceder de 9.

Un enemigo que decida ejecutar el fuego de oportunidad, a pesar del fuego de cobertura, es impactado una vez, si no saca con 2D6 una puntuación mayor. Como el máximo valor es siempre un 9, siempre pasará el test con un 10+. Si el fuego de oportunidad se ejecuta dentro de un bunker, lanza 3D6. Puedes saturar áreas superiores a 15 cm separando tiradores sobre diferentes áreas.

*Ejemplo:* una escuadra de Ranger decide tomar una ametralladora de un bunker enemigo 32 cm más adelante. Dos hombres realizarán fuego de cobertura, uno con una M4 (AR) y el otro con una SAW (LMG). El valor es 6 (2 + 4) al cual se le añade 3 por ser tropa de Élite (Total 9, el máximo posible). El resto de la escuadra debe avanzar hacia el bunker y destruirlo con granadas de mano. Sin fuego de cobertura ellos podrían ser un blanco fácil para la ametralladora enemiga que utilizándolo en Oportunidad, podría disparar a los Ranger en cualquier momento

*interrumpiendo el movimiento de avance. Si el enemigo decide utilizar el fuego de oportunidad sobre los Ranger debe sacar con los dados más de 9 con 3D6 para no recibir un impacto en cada figura que haga el fuego de cobertura (con una tirada de salvación por cada figura que participe) antes de que ellos disparen*

## **8.7 Fuego de Artillería y de Apoyo Aéreo con Helicópteros de Ataque**

Al principio de cada turno el jugador con tropas regulares puede llamar para recibir el apoyo del fuego de artillería o aéreo sacando 4+ con 1D6. El bombardeo o la llegada del helicóptero se producirá al comienzo del **próximo** turno, antes de decidir la iniciativa. Si se tiene éxito, se deberán anotar las coordenadas en secreto que se desvelarán al siguiente turno (midiendo la mesa o anotando en un mapa). Existen 2 posibilidades:

- **Artillería:** toma un plantilla circular con un diámetro de 30 cm y colócala en el centro del objetivo. El jugador bombardeado tira 4D6 y mueve el centro del círculo en la dirección que desee el número de centímetros resultado de la tirada. Todas las figuras bajo la plantilla deberán tirar una tirada de salvación (con un modificador de -2 en la tirada).
- **Helicóptero de Ataque (Apache...):** los helicópteros de ataque van armados con HMG y lanzacohetes. Se pueden colocar en cualquier punto del campo de batalla y pueden disparar una de sus armas una vez por turno (a la máxima distancia). Podrán ser alcanzados por armas ligeras o cohetes si el enemigo está armado con ellos pero siempre el tirador lo hará desde la máxima distancia. Está visible por cualquier enemigo (activo o reactivo) que pueda ver el cielo (que no esté dentro de una casa o bosque o similar...), y puede ser visto en 360° de visión. A efectos de salvación se consideran como vehículos blindados pesados (2+/5+ si es disparado por un carro de combate o una arma antitanque pesada). Todas las tropas regulares pueden usar uno sin coste de puntos. Una vez llega realiza su ataque y vuelve a la base hasta que vuelva a ser llamado con éxito.

## **8.8 Fuego con Morteros Ligeros**

Si se obtiene el número requerido para impactar coloca una plantilla circular (10 cm de diámetro) sobre el objetivo. Si se falla el impacto, el centro de la plantilla se debe colocar la distancia (en cm) obtenida de multiplicar por 3 la diferencia de la tirada obtenida respecto al valor necesario para impactar, en la dirección que quiera el oponente.

## **8.9 Fuego Especulativo**

Es el fuego que se hace sobre un enemigo que no se ve. Sólo se podrá realizar fuego especulativo sobre objetivos sospechosos: bunkers, edificios, bosques, ruinas... Se deberá obtener un 5+ en la tirada para impactar. El fuego especulativo es tratado como fuego normal (las figuras están siempre en el campo de batalla), pero tendrá un modificador de -2 para la tirada de salvación de cualquier miniatura alcanzada.

## **8.10 Fuego Amigo**

Por cada disparo que no impacte al objetivo, se debe tirar una tirada de salvación por las tropas amigas o civiles que se encuentren en la línea de fuego en un **corredor de 10 cm** que se extenderá desde el que dispara hasta el objetivo y se extenderá 10 cm más allá del objetivo. Las figuras que realicen la tirada de salvación tendrán un modificador de -1.

### **8.11 Disparando a Vehículos sin Protección ni Blindaje**

Los ocupantes de un vehículo están protegidos pero podrán ser objeto de disparos de armas pequeñas. Serán considerados como bajo cobertura. Si el conductor es alcanzado y no pasa la tirada de salvación entonces el vehículo continúa durante un movimiento completo antes de pararse. El movimiento es interrumpido si el vehículo choca contra un obstáculo.

Si el vehículo es impactado por un lanzacohetes o granada entonces todos los ocupantes deben superar una tirada de salvación sin modificadores. Si lo pasan saldrán del vehículo y se situarán en la cobertura más cercana en 10 cm.

### **8.12 Humo**

Las granadas y lanzagranadas pueden ser de humo. Si se consigue el valor necesario para el impacto coloca una plantilla circular (10 cm de diámetro) sobre el objetivo, de otra manera el centro de la plantilla se desviará 1 cm (si son lanzadas a mano) o 3 cm (de otra forma) por cada punto de diferencia con el valor necesario en la dirección que elija el jugador enemigo. En el próximo turno, con una nueva tirada, el humo se moverá 2D6 cm en la dirección elegida por la desviación del primer lanzamiento si sale un número par en la tirada de dados o en la dirección opuesta con un valor impar. El humo desaparecerá al principio del siguiente turno. Mientras permanece el humo, no se puede ver a tropas dentro o a través del mismo.

## **9. TIRADA DE SALVACIÓN**

Cada soldado o vehículo alcanzado una o más veces tirará 1D6 por cada impacto recibido para ver si esa figura se retira definitivamente del juego. Los impactos representan los disparos que acertaron sobre cada objetivo.

Para poder pasar una tirada de salvación, cada figura se salvará con su tirada de salvación según la tabla (una tirada por cada impacto). Si falla el test, el soldado o vehículo se retira del juego salvo que las reglas sobre heridos se apliquen (ver 9.3).

**Modificadores del dado (no acumulativos): -1 si:**

- el objetivo es el Líder del equipo/sección
- el objetivo está detrás de cobertura
- recibe fuego amigo

**Modificadores del dado (no acumulativos): -2 si:**

- recibe fuego de artillería
- recibe fuego especulativo

Un soldado que en la tirada del dado saque un 1, siempre resultará muerto. Si el soldado pasa el test de tirada de salvación, estará conmocionado durante el juego hasta que consiga superar el test de conmoción cada vez que se active.

## 9.1 Tirada de Salvación por IED (Improvised Explosive Device – Aparato Explosivo Improvisado)

En algunos escenarios pueden usarse IED. Los hombres que deban realizar el test como consecuencia de un IED (minas, bombas caseras, terroristas suicidas...) o se encuentran en un vehículo mientras estas explotan pasarán el test con un 3+, o 2+ si se encuentran dentro de un blindado pesado o un carro de combate.

## 9.2 Tirada de Salvación de Vehículos

- **Carro de Combate por el Frente:** 1+/4+ si es disparado por otro carro de combate o arma antitanque pesada
- **Carros de Combate por el Lateral/Retaguardia:** 2+/5+ si es disparado por otro carro de combate o arma antitanque pesada
- **Vehículo Blindado Pesado:** 2+/5+ si es disparado por otro carro de combate o arma antitanque pesada
- **Vehículo Blindado Ligero:** 3+/4+ si es disparado por arma antitanque ligera o IED/6 si es disparado por un carro de combate o arma antitanque pesada
- **Vehículos Protegidos (Hummer, Humvee..):** 4+/6 si es disparado por armas antitanque ligeras y pesadas y cañones de carros de combate
- **Vehículos sin Protección (Camiones Technical, Furgonetas...):** no tiene salvación, se consideran que sus ocupantes están tras cobertura (ver 8.11).

Los carros de combate son inmunes al disparo de armas ligeras, IED y MG's. El vehículo estará fuera de combate si no pasa el test. Si el test falla con una diferencia de 3+ el vehículo explota y todas las figuras en su interior deben pasar el test. Aquellos que sobrevivan se colocarán, conmocionados, al lado del vehículo destrozado.

## 9.3 Heridos (Regla Opcional)

Una figura *fuera de combate* representa a un herido grave o a un hombre muerto. Para ver la situación en que se encuentra esa figura, se tirará 1D6 y, si el resultado es 1 o 2, la figura estará muerta. Un resultado de 3 a 6 representará el número de turnos que la figura puede sobrevivir sin la intervención de un médico o de ser evacuado del campo de batalla.

Cuando una figura de un médico contacta con un herido se le considerará estabilizado. Un soldado estabilizado no puede luchar más, pero no cuenta para la moral y no es considerado como una pérdida para las condiciones de victoria (puntos de derrota). Un herido puede ser movido con ayuda de un compañero 10 cm - 1D6.

## 10. TEST DE CONMOCIÓN

Un soldado estará conmocionado cuando tenga uno o más impactos y logre pasar el test de tirada de salvación o cuando se tire al suelo buscando protección (ver 6.5). En estos casos, asumimos que la figura fue alcanzada por la onda expansiva del disparo y lanzada al suelo o tiene heridas superficiales. En todo caso, esa figura pierde la iniciativa. Si la figura se encuentra bajo

cobertura se la considerará como oculta al enemigo. Si se encuentra en campo abierto se le considerará en cobertura más allá de 25 cm de cualquier figura enemiga. Las figuras conmocionadas no pueden reaccionar al fuego de oportunidad. Para avisar de estas situaciones se colocarán marcadores para mostrar a las figuras conmocionadas. Antes de poder realizar una nueva acción, debe pasar un test la próxima vez que se active.

**Procedimiento:** Añade al valor el liderazgo del oficial o del suboficial (NCO) si se encuentran a 5 cm del soldado al valor de CONMOCIÓN de la tabla. Se tira 1D6. El lanzamiento debe ser **igual o menor** que el número calculado anteriormente. Un 6 siempre es un fallo. Si fallas el test, el soldado se encuentra aterrorizado (pánico) hasta que pase otro test no pudiendo realizar acciones salvo moverse hasta 10 cm para encontrar una cobertura si no se encuentra ya en ella.

## 11. COMBATE CUERPO A CUERPO

El combate cuerpo a cuerpo se resuelve tirando 1D6 por cada figura combatiente. El dado más alto gana y mata al enemigo. Hay que añadir los modificadores de MELEE de la tabla. Las figuras **conmocionadas** tienen -2 al resultado. En los combates cuerpo a cuerpo se puede tener un máximo de tres hombres luchando contra uno. En estos casos se añaden los modificadores de cada uno de las figuras envueltas en el combate. Los enfrentamientos entre muchas figuras se resolverán en combates individuales, con las salvedades antes comentadas.

### 11.1 Combatiendo en Edificios

El combate dentro de edificios reemplaza cualquier combate a distancia o cuerpo a cuerpo. Un edificio podrá ser tomado al asalto y preparar las defensas y ataques desde puertas y ventanas.

Para impactar a un enemigo dentro de un edificio y forzarle al test de tirada de salvación se deberá sacar un 5+ si es el defensor o un 6 si es el atacante.

Cada figura tira cuantos dados tenga según los modificador de MELEE. Los combates se resuelven individualmente. Cada jugador decide cuales de sus figuras son retiradas del juego.

Si civiles o rehenes están presentes en el edificio ellos deben realizar una tirada de salvación con 4+ o 3+ si los atacantes son Fuerzas Especiales.

*Ejemplo: una escuadra de 9 Ranger (Élite) decide asaltar un edificio defendido por 4 Talibanes (Milicia). 7 Ranger mueven 25 cm hasta el edificio y 2 dan fuego de cobertura con sus SAWs (LGM) para suprimir el fuego de oportunidad enemigo. Una vez cubiertos los 25 cm hasta el edificio ellos puede asaltarlo, todavía bajo la cobertura de las SAWs. Entrados en contacto con el enemigo los Ranger lanzan 28 dados (4x7) impactando con 6. Los Talibanes tiran 4 dados impactando con 5 ó 6. Los americanos consiguen 5 impactos y los Talibanes 1. Éstos tienen ahora 5 tiradas de salvación (una de las 4 figuras, a elección del jugador, tendrá que hacer doble tirada). 2 de las figuras pasan el test. Los Ranger deben realizar solo un test, el cual es pasado. El próximo turno, los Ranger tendrán 28 dados (ó 21 si la miniatura no hubiese pasado el test de Conmoción) mientras que los Talibanes sólo 2 (si pasaron todos el test de conmoción)*

## 12. TEST DE MORAL

Al final de cada turno, cada equipo que haya tenido bajas debe realizar un Test de Moral. El equipo debe tirar un número de dados D6 igual a su moral (de 2 a 5, ver tabla) y pasará el test si consigue que al menos un D6 sea igual o superior al número de bajas sufridas. La pérdida de líder del equipo contará como 2 bajas (en vez de 1).

Con una tirada de 6 siempre se pasará el test, salvo que el equipo haya tenido un 50% de

bajas durante la batalla.

- Si se falla el test y el jugador tiene más puntos de derrota que su oponente el equipo se retira y el juego se acaba. Todas las figuras en un radio de 10 cm de su enemigo son capturadas.
- Si el equipo que falló el test de moral no tiene más puntos de derrota que su enemigo el juego continuará con el próximo turno pero **TODO** el equipo estará conmocionado.

Si se fallase el test de conmoción las figuras pertenecientes al equipo se moverán, al menos, 15 cm hacia su lado de la mesa de juego. Mientras se retiran pueden disparar o desviarse hacia situaciones de cobertura, ayudar a camaradas heridos pero una vez hecho esto se deben retirar por la vía más directa de escape.

El test de Conmoción de cada figura deberá ser repetido cada turno en que se retiren las figuras hasta que abandonen el tablero. En estos casos las figuras actuarán normalmente. Las figuras que se estén retirando reaccionarán de forma normal.

### 13. JUEGO A NIVEL DE PELOTÓN

**Breaking News** puede ser jugado también con varias escuadras por bando. En estos casos, la escuadra deberá ser comandada por un líder y otro líder tendrá el mando del pelotón (de todas las escuadras).

Las siguientes reglas podrán ser usadas:

- **Iniciativa:** Añadir sólo el valor de liderazgo del líder del Pelotón o de aquel que sea más alto. El jugador que gane la iniciativa (jugador activo) activará todas las unidades una por una (la segunda escuadra se activará una vez la primera haya finalizado y así, sucesivamente).
- **Acciones de Grupo (6.4 y 8.4):** Pueden ser usados pero sólo por figuras de la misma escuadra.
- **Acciones del Jugador Reactivo:** Cada figura del jugador que reacciona puede hacerlo de acuerdo a las reglas.
- **Moral:** La moral se aplicará al pelotón entero, pero añadiendo 1D6 a cada equipo/sección que no haya alcanzado el 50% de bajas.

*Ejemplo: Un pelotón veterano compuesto por 3 escuadras y una sección antitanque debe realizar un test de moral al haber sufrido 3 bajas durante un turno. Ningún equipo ha sufrido el 50% de bajas. El test se realizará con la tirada de 8D6 (4 de Moral al ser veteranos y 4 por los equipos/secciones que tienen más del 50% de hombres combatiendo). Pasarán el test con al menos un 3.*

## 14.CONDICIONES DE VICTORIA

Salvo que se juegue a un escenario específico que indique otras condiciones, el juego **finaliza**:

- Inmediatamente cuando uno de los jugadores falla el test de moral (inicia la retirada) y esté perdiendo (ver puntos de derrota).
- Cuando uno de los dos bandos abandona el campo de batalla. Las figuras deben abandonar el campo de batalla desde su área de despliegue inicial.

Al final de la batalla, el perdedor es el jugador con más **puntos de derrota**:

- 5 puntos por haber disparado primero
- 15 puntos por cada miembro de las Fuerzas Especiales perdido
- 10 puntos por cada figura regular perdida
- 5 puntos por cada figura irregular perdida (10 si es el líder)
- 5 puntos por cada edificio impactado como resultado del fuego de artillería o de helicópteros de ataque
- 5 puntos por cada civil asesinado (solo para regulares contra irregulares). Los puntos de derrota serán 10 si el equipo tiene reglas de enfrentamiento (ver Extras)
- 30 puntos por cada periodista capturado (sólo para irregulares)
- 15 puntos por retirada (como resultado del fallo de moral)
- 50 puntos por pérdida del objetivo principal
- 20 puntos por pérdida de cada objetivo secundario

Los jugadores **DEBEN** llevar el control de los puntos de batalla turno a turno para poder determinar en cada momento quien va ganando o perdiendo a la hora de las tiradas de moral

# LISTAS DISPONIBLES

Para crear tu equipo debes seleccionar una lista de las disponibles y calcular el coste de cada soldado. Las cantidades presentadas son **ORIENTATIVAS** para obtener listas compensadas, pero puedes añadir o quitar cualquier soldado sumando o restando su coste. **TODOS** los soldados van provistos con 2 granadas de mano incluidas en su coste (si se usa la regla opcional, muy recomendable). **SE PERMITE** un pequeño desfase a la hora de calcular puntos de 5 puntos por cada 200 (5%). Se debe elegir para cada soldado su liderazgo y armamento y para el equipo los extras disponibles en su lista.

Se puede confeccionar un equipo desde cero, pero la información de las listas de cada país permite adaptarse a la realidad de entrenamiento y armamento del mismo, por lo que le da más realismo al juego. Se incluye el coste de seleccionar a los soldados con los entrenamientos recomendados **en negrita**, si bien cada jugador puede seleccionar el entrenamiento que desee (la recomendación es sólo a efectos de realidad histórica).

## LIDERAZGO:

- Nivel 1: 5 pts
- Nivel 2: 10 pts
- Nivel 3: 15 pts
- Nivel 4: 20 pts

## COSTE DE UN SOLDADO CON FUSIL DE ASALTO (AR):

### **Regulares:**

- Fuerzas Especiales: 20 pts
- Élite: 15 pts
- Veteranos: 12 pts
- Entrenados: 10 pts
- Reclutas: 7 pts

### **Irregulares:**

- Terroristas: 11 pts
- Fanáticos: 8 pts
- Milicia: 5 pts

**NOTA:** puedes subir o bajar un nivel a tu equipo respecto del que tiene en su lista excepto las Fuerzas Especiales que tienen configuración propia y no se puede seleccionar en las demás listas.

## ARMAS DE APOYO:

- Rifle de Precisión (el coste incluye convertir al soldado en francotirador): 15 pts
- RPG, Panzerfaust III, lanzacohetes, Morteros Ligeros...: 7 pts
- Anti-Blindados (Milan...): 15 pts
- Lanzagranadas: 5 pts

- LMG: 5 pts
- MMG: 7 pts
- HMG: 10 pts

### **VEHÍCULOS (sin contar el coste de la tripulación):**

- Vehículos sin Protección (Camiones Technical, Furgonetas...): 10 pts + coste de la MG
- Vehículos Protegidos (Hummers, Humvee...): 15 pts + coste de la MG
- Blindados Ligeros (Puma, LAVIII...): 25 pts + coste de la MG
- Tanques, Blindados Pesados (Centaurio) y AFV (Bradley, Warrior, Dardo...): 50 pts (el coste incluye la MG y el cañón principal)

## **COMPLETA TU EQUIPO CON LOS EXTRAS DISPONIBLES**

### **USA**



Black Scorpion

### **RANGERS (ÉLITE)**

nº	Tipo	Arma	Liderazgo	Élite	Veteranos
1	Líder de Equipo	AR	2	25	22
1	Líder de Sección	AR	1	20	17
2	Fusilero	AR		30	24
2	Granadero	AR + lanzagranadas		40	34
2	Artillero	LMG		40	34

#### **Añadidos:**

- Líder de equipo con liderazgo 3: +5 / +5
- Equipo de MMG (3 figuras: 1 artillero y 2 asistentes): +52 / +43
- 1 Francotirador: +30 / +27
- Equipo de Anti-Blindados (2 figuras: 1 artillero y 1 asistente): +45 / +36
- 1 o 2 Hummers (con MMG o HMG): +22 o +25 **por vehículo** / +22 o +25 por vehículo
- 1 Mortero Ligero: +22 / +19

**Extras:**

- Fuego de Apoyo Mejorado: **+15**
- Emboscada: **+25**
- Inteligencia: **+10 por nivel**
- Evacuación en Helicóptero: **+25**
- Prensa: **-20 o +20 según tipo**
- Negociación de Nivel 2, 3 : **+5 o +10**
- Médico: **+10**

**MARINES (VETERANOS)**

nº	Tipo	Arma	Liderazgo	Élite	Veteranos	Entrenados
1	Líder de Equipo	AR	2	25	<b>22</b>	20
1	Líder de Sección	AR	1	20	<b>17</b>	15
2	Fusilero	AR		30	<b>24</b>	22
2	Granadero	AR + lanzagranadas		40	<b>34</b>	32
2	Artillero	LMG		40	<b>34</b>	32

**Añadidos:**

- Líder de Equipo con Liderazgo 3: **+5 / +5 / +5**
- Equipo de MMG (3 figuras: 1 artillero y 2 asistentes): **+52 / +43 / +37**
- 1 Francotirador: **+30 / +27 / +25**
- Equipo de Anti-Blindados (2 figuras: 1 artillero y 1 asistente): **+45 / +36 / +30**
- 1 o 2 Hummers (con MMG o HMG): **+22 o +25 por vehículo / +22 o +25 por vehículo / +22 o +25 por vehículo**
- 1 LAV III (con MMG o HMG): **+32 o +35 / +32 o +35 / +32 o +35**
- 1 Mortero Ligero: **+22 / +19 / +17**

**Extras:**

- Fuego de Apoyo Mejorado: **+15**
- Emboscada: **+25**
- Inteligencia: **+10 por nivel**
- Evacuación en Helicóptero: **+25**
- Prensa: **-20 o +20 según tipo**
- Negociación de Nivel 2, 3 : **+5 o +10**
- Médico: **+10**

**US AIRBORNE / AIR ASSAULT (VETERANOS)**

nº	Tipo	Arma	Liderazgo	Élite	Veteranos	Entrenados
1	Líder de Equipo	AR	2	25	<b>22</b>	20
1	Líder de Sección	AR	1	20	<b>17</b>	15
2	Fusilero	AR		30	<b>24</b>	22
2	Granadero	AR + lanzagranadas		40	<b>34</b>	32
2	Artillero	LMG		40	<b>34</b>	32

### Añadidos:

- Líder de Equipo con Liderazgo 3: +5 / +5 / +5
- Equipo de MMG (3 figuras: 1 artillero y 2 asistentes): +52 / +43 / +37
- 1 Francotirador. +30 / +27 / +25
- Equipo de Anti-Blindados (2 figuras: 1 artillero y 1 asistente): +45 / +36 / +30
- 1 Mortero Ligero: +22 / +19 / +17

### Extras:

- Fuego de Apoyo Mejorado: +15
- Emboscada: +25
- Inteligencia: +10 por nivel
- Evacuación en Helicóptero: +25
- Prensa: -20 o +20 según tipo
- Negociación de Nivel 2, 3 : +5 o +10
- Médico: +10

## CANADA

### INFANTERÍA MECANIZADA (ENTRENADOS)

nº	Tipo	Arma	Liderazgo	Veteranos	Entrenados	Reclutas
1	Líder de Equipo	AR	2	22	<b>20</b>	17
1	Líder de Sección	AR	1	17	<b>15</b>	12
2	Fusilero	AR		24	<b>22</b>	16
2	Granadero	AR + lanzagranadas		34	<b>32</b>	26
2	Artillero	LMG		34	<b>32</b>	26

### Añadidos:

- Líder de Equipo con Liderazgo 3: +5 / +5 / +5
- Equipo de MMG (3 figuras: 1 artillero y 2 asistentes): +52 / +43 / +37
- 1 Francotirador. +30 / +27 / +25
- Equipo de Anti-Blindados (2 figuras: 1 artillero y 1 asistente): +45 / +36 / +30
- 1 LAV III (con MMG o HMG): +32 o +35 / +32 o +35 / +32 o +35
- 1 Mortero Ligero: +22 / +19 / +17

### Extras:

- Reglas de Enfrentamiento: -40
- Emboscada: +25
- Inteligencia: +10 por nivel
- Prensa: -20 o +20 según tipo
- Negociación de Nivel 2, 3 : +5 o +10
- Médico: +10

# ALEMANIA



Eureka

## PANZER-GRANADIERS (VETERANOS / ENTRENADOS)

nº	Tipo	Arma	Liderazgo	Élite	Veteranos	Entrenados	Reclutas
1	Líder de Equipo	AR	2	25	<b>22</b>	<b>20</b>	17
10	Fusilero	AR		150	<b>120</b>	<b>100</b>	70
1	Artillero	LMG / MMG		20 / 22	<b>17 / 19</b>	<b>15 / 17</b>	12 / 14

### Añadidos:

- Líder de Equipo con Liderazgo 3: +5 / +5 / +5 / +5
- 1 - 2 Panzerfaust III: +22 o +44 / **+19 o +38** / **+17 o +34** / +14 o +28
- 1 Francotirador: +30 / **+27** / **+25** / +22
- Equipo de Anti-Blindados (2 figuras: 1 artillero y 1 asistente): +45 / **+36** / **+30** / +24
- 1 AFV: +50 / **+50** / **+50** / +50
- 1 Mortero Ligero: +22 / **+19** / **+17** / +14

### Extras:

- Reglas de Enfrentamiento: **-40**
- Emboscada: **+25**
- Inteligencia: **+10 por nivel**
- Prensa: **-20 o +20 según tipo**
- Negociación de Nivel 2, 3 : **+5 o +10**
- Médico: **+10**

# REINO UNIDO



The Assault Group

## ROYAL INFANTRY (ENTRENADOS / VETERANOS)

nº	Tipo	Arma	Liderazgo	Élite	Veteranos	Entrenados	Reclutas
1	Líder de Equipo	AR	2	25	<b>22</b>	<b>20</b>	17
1	Sección Líder	AR	1	20	<b>17</b>	<b>15</b>	12
2	Fusilero	AR		30	<b>24</b>	<b>20</b>	14
2	Granadero	AR + lanzagranadas		40	<b>34</b>	<b>30</b>	24
2	Artillero	LMG		40	<b>34</b>	<b>30</b>	24

### Añadidos:

- Líder de Equipo con Liderazgo 3: +5 / +5 / +5 / +5
- Equipo de MMG (3 figuras: 1 artillero y 2 asistentes): +72 / +63 / +57 / +48
- 1 Francotirador: +30 / +27 / +25 / +22
- 1 - 2 Vehículos Protegidos (con MMG o HMG): +22 o +25 por vehículo / +22 o +25 por **vehículo** / +22 o +25 por **vehículo** / +22 o +25 por vehículo
- Equipo de Anti-Blindados (2 figuras: 1 artillero y 1 asistente): +45 / +36 / +30 / +24
- 1 Warrior: +50 / +50 / +50 / +50
- 1 Mortero Ligero: +22 / +19 / +17 / +14

### Extras:

- Reglas de Enfrentamiento: -40
- Emboscada: +25
- Inteligencia: +10 por nivel
- Prensa: -20 o +20 según tipo
- Negociación de Nivel 2, 3 : +5 o +10
- Médico: +10

## ITALIA



D&P Minis

## FOLGORE (PARACAIDISTAS) (VETERANOS)

nº	Tipo	Arma	Liderazgo	Élite	Veteranos	Entrenados
1	Líder de Equipo	AR	2	25	<b>22</b>	20
1	Líder de Sección	AR	1	20	<b>17</b>	15
4	Fusilero	AR		60	<b>48</b>	40
2	Artillero	LMG		40	<b>34</b>	30

### Añadidos:

- Líder de Equipo con Liderazgo 3: +5 / **+5** / +5
- Equipo de MMG (3 figuras: 1 artillero y 2 asistentes): +72 / **+63** / +57
- 1 Francotirador. +30 / **+27** / +25
- Cambiar 2 Fusileros por 2 Lanzagranadas: +10 / **+10** / +10
- 1 - 2 Panzerfaust III: +22 o +44 / **+19 o +38** / +17 o +34
- 1 - 2 Puma (con MMG o HMG): +27 o +30 por vehículo / **+27 o +30 por vehículo** / +27 o +30 por vehículo
- Equipo de Anti-Blindados (2 figuras: 1 artillero y 1 asistente): +45 / **+36** / +30
- 1 Mortero Ligero: +22 / **+19** / +17

### Extras:

- Reglas de Enfrentamiento: **-40**
- Emboscada: **+25**
- Inteligencia: **+10 por nivel**
- Prensa: **-20 o +20 según tipo**
- Evacuación en Helicóptero: **+25**
- Negociación de Nivel 2, 3 : **+5 o +10**
- Médico: **+10**

### BERSAGLIERI (ENTRENADOS)

nº	Tipo	Arma	Liderazgo	Veteranos	Entrenados	Reclutas
1	Líder de Equipo	AR	2	22	<b>20</b>	17
1	Líder de Sección	AR	1	17	<b>15</b>	12
4	Fusilero	AR		48	<b>40</b>	28
2	Artillero	LMG		34	<b>30</b>	24

### Añadidos:

- Líder de Equipo con Liderazgo 3: +5 / **+5** / +5
- Equipo de MMG (3 figuras: 1 artillero y 2 asistentes): +63 / **+57** / +48
- 1 Francotirador. +27 / **+25** / +22
- Cambiar 2 Fusileros por 2 Lanzagranadas: +10 / **+10** / +10
- 1 - 2 Panzerfaust III: +19 o +38 / **+17 o +34** / +14 o +28
- 1 - 2 Puma (con MMG o HMG): +27 o +30 por vehículo / **+27 o +30 por vehículo** / +27 o +30 por vehículo
- Equipo de Anti-Blindados (2 figuras: 1 artillero y 1 asistente): +36 / **+30** / +24
- 1 Dardo AFV: +50 / **+50** / +50
- 1 Centauro: +50 / **+50** / +50
- 1 Mortero Ligero: +19 / **+17** / +14

### Extras:

- Reglas de Enfrentamiento: **-40**
- Emboscada: **+25**
- Inteligencia: **+10 por nivel**
- Prensa: **-20 o +20 según tipo**

- Negociación de Nivel 2, 3 : **+5 o +10**
- Médico: **+10**

### MONTE CERVINO (PARACAIDISTA RANGERS) (ÉLITE)

nº	Tipo	Arma	Liderazgo	Élite	Veteranos
1	Líder de Equipo	AR	2	<b>25</b>	22
1	Líder de Sección	AR	1	<b>20</b>	17
2	Fusilero	AR		<b>30</b>	24
2	Granadero	AR + lanzagranadas		<b>40</b>	34
2	Artillero	LMG		<b>40</b>	34

#### Añadidos:

- Líder de Equipo con Liderazgo 3: **+5 / +5**
- Equipo de MMG (3 figuras: 1 artillero y 2 asistentes): **+72 / +63**
- 1 Francotirador. **+30 / +27**
- 1 - 2 Panzerfaust III: **+22 o +44 / +19 o +38**
- 1 - 2 VM90 (con MMG o HMG): **+22 o +25 por vehículo / +22 o +25 por vehículo**
- 1 - 2 Puma (con MMG o HMG): **+27 o +30 / +27 o +30**
- 1 Mortero Ligero: **+22 / +19**

#### Extras:

- Reglas de Enfrentamiento: **-40**
- Emboscada: **+25**
- Inteligencia: **+10 por nivel**
- Prensa: **-20 o +20 según tipo**
- Evacuación en Helicóptero: **+25**
- Negociación de Nivel 2, 3 : **+5 o +10**
- Médico: **+10**

### SAN MARCO (MARINES) (VETERANOS)

nº	Tipo	Arma	Liderazgo	Élite	Veteranos	Entrenados
1	Líder de Equipo	AR	2	25	<b>22</b>	20
1	Líder de Sección	AR	1	20	<b>17</b>	15
3	Fusilero	AR		45	<b>36</b>	30
1	Artillero	LMG		20	<b>17</b>	15
2	Granadero	AR + lanzagranadas		40	<b>34</b>	30

#### Añadidos:

- Líder de Equipo con Liderazgo 3: **+5 / +5 / +5**
- Equipo de MMG (3 figuras: 1 artillero y 2 asistentes): **+72 / +63 / +57**
- 1 Francotirador. **+30 / +27 / +25**
- 1 - 2 Panzerfaust III: **+22 o +44 / +19 o +38 / +17 o +34**
- 1 Mortero Ligero: **+22 / +19 / +17**

**Extras:**

- Reglas de Enfrentamiento: **-40**
- Emboscada: **+25**
- Inteligencia: **+10 por nivel**
- Prensa: **-20 o +20 según tipo**
- Evacuación en Helicóptero: **+25**
- Negociación de Nivel 2, 3 : **+5 o +10**
- Médico: **+10**

## ESPAÑA

### BRIPAC (PARACAIDISTAS) (VETERANOS)

nº	Tipo	Arma	Liderazgo	Élite	Veteranos	Entrenados
1	Líder de Equipo	AR	2	25	<b>22</b>	20
1	Líder de Sección	AR	1	20	<b>17</b>	15
7	Fusilero	AR		105	<b>84</b>	70
1	Artillero	LMG		20	<b>17</b>	15

**Añadidos:**

- Líder de Equipo con Liderazgo 3: **+5 / +5 / +5**
- Equipo de MMG (3 figuras: 1 artillero y 2 asistentes): **+72 / +63 / +57**
- 1 Francotirador. **+30 / +27 / +25**
- 1 - 2 Lanzacohetes: **+22 o +44 / +19 o +38 / +17 o +34**
- Equipo de Anti-Blindados (2 figuras: 1 artillero y 1 asistente): **+45 / +36 / +30**
- 1 Mortero Ligero: **+22 / +19 / +17**

**Extras:**

- Reglas de Enfrentamiento: **-40**
- Emboscada: **+25**
- Inteligencia: **+10 por nivel**
- Prensa: **-20 o +20 según tipo**
- Evacuación en Helicóptero: **+25**
- Negociación de Nivel 2, 3 : **+5 o +10**
- Médico: **+10**

## FRANCIA

### 2e REP (PARACAIDISTAS DE LA LEGIÓN EXTRANJERA) (ÉLITE)

nº	Tipo	Arma	Liderazgo	Élite	Veteranos
1	Líder de Equipo	AR	2	<b>25</b>	22
1	Líder de Sección	AR	1	<b>20</b>	17
2	Fusilero	AR		<b>30</b>	24
2	Granadero	AR + lanzagranadas		<b>40</b>	34

2	Artillero	LMG		40	34
---	-----------	-----	--	----	----

#### Añadidos:

- Líder de Equipo con Liderazgo 3: +5 / +5
- Equipo de MMG (3 figuras: 1 artillero y 2 asistentes): +72 / +63
- 1 Francotirador. +30 / +27
- Equipo de Anti-Blindados (2 figuras: 1 artillero y 1 asistente): +45 / +36
- 1 - 2 VBL (con MMG o HMG): +32 o +35 **por vehículo** / +32 o +35 por vehículo
- 1 Mortero Ligero: +22 / +19

#### Extras:

- Reglas de Enfrentamiento: -40
- Emboscada: +25
- Inteligencia: +10 **por nivel**
- Prensa: -20 o +20 **según tipo**
- Evacuación en Helicóptero: +25
- Negociación de Nivel 2, 3 : +5 o +10
- Médico: +10

## BÉLGICA

### PARA COMMANDO (ÉLITE)

nº	Tipo	Arma	Liderazgo	Élite	Veteranos
1	Líder de Equipo	AR	2	25	22
6	Fusilero	AR		90	72
1	Francotirador	Rifle de Precisión		30	27
1	Artillero	LMG		20	17
1	Artillero	MMG		22	19

#### Añadidos:

- Líder de Equipo con Liderazgo 3: +5 / +5
- 1 Mortero Ligero: +22 / +19

#### Extras:

- Reglas de Enfrentamiento: -40
- Emboscada: +25
- Inteligencia: +10 **por nivel**
- Prensa: -20 o +20 **según tipo**
- Evacuación en Helicóptero: +25
- Negociación de Nivel 2, 3 : +5 o +10

- Médico: **+10**

## HOLANDA

### MARINES (VETERANOS)

nº	Tipo	Arma	Liderazgo	Élite	Veteranos	Entrenados
1	Líder de Equipo	AR	2	25	<b>22</b>	20
4	Fusilero	AR		60	<b>48</b>	40
1	Artillero	MMG		22	<b>19</b>	15
2	Artillero	LMG		40	<b>34</b>	30

#### Añadidos:

- Líder de Equipo con Liderazgo 3: +5 / **+5** / +5
- 1 Francotirador: +30 / **+27** / +25
- Cambiar 2 Fusileros por 2 Lanzagranadas: +10 / **+10** / +10
- 1 - 2 Lanzacohetes: +22 o +44 / **+19 o +38** / +17 o +34
- Equipo de Anti-Blindados (2 figuras: 1 artillero y 1 asistente): +45 / **+36** / +30
- 1 Mortero Ligero: +22 / **+19** / +17

#### Extras:

- Reglas de Enfrentamiento: **-40**
- Emboscada: **+25**
- Inteligencia: **+10 por nivel**
- Prensa: **-20 o +20 según tipo**
- Evacuación en Helicóptero: **+25**
- Negociación de Nivel 2, 3 : **+5 o +10**
- Médico: **+10**

## FUERZAS ESPECIALES



Devil Dog Design

SEALS, DELTAS, SAS, COL MOSCHIN, GIS, KSK...

nº	Tipo	Arma	Liderazgo	Fuerzas Especiales
1	Líder de Equipo	AR	3	<b>35</b>
1	Fusilero	AR + lanzagranadas		<b>25</b>

1	Francotirador	AR + Rifle de Precisión		35
1	Artillero	LMG		25

**Añadidos:**

- Líder de Equipo con Liderazgo 4: +5

**Extras:**

- Infiltración: +30
- Fuego de Apoyo Mejorado: +15
- Emboscada: +25
- Inteligencia: +10 **por nivel**
- Evacuación en Helicóptero: +25
- Negociación de Nivel 2, 3 o 4: +5 **o** +10 **o** +20
- Médico: +10

## SOMALIA Y SEÑORES DE LA GUERRA AFRICANOS (MILICIA)



The Assault Group

nº	Tipo	Arma	Liderazgo	Fanáticos	Milicia
1	Líder	AR	1	13	<b>10</b>
11	Combatiente	AR		88	<b>55</b>

**Añadidos:**

- Líder de Equipo con Liderazgo 2 o 3: +5 o +10 / +5 **o** +10
- Puedes añadir RPG o LMG hasta la mitad del equipo: +7 o +5 por soldado / +7 **o** +5 **por soldado**
- 1 o 2 camiones Technical (con MMG o HMG): +17 o +20 por vehículo / +17 **o** +20 **por vehículo**
- 1 Mortero Ligero: +22 / +19 / +17

**Extras:**

- Emboscada: +25
- Inteligencia: +10 por nivel
- Prensa: -20 o +20 según tipo
- Médico: +10
- Motivación: +15
- Civiles: +10 por figura
- Morteros Pesados: +15

## TALIBÁN (MILICIA / FANÁTICOS)



The Assault Group

nº	Tipo	Arma	Liderazgo	Terroristas	Fanáticos	Milicia
1	Líder	AR	1	16	<b>13</b>	<b>10</b>
11	Guerrillero	AR		122	<b>88</b>	<b>55</b>

**Añadidos:**

- Líder de Equipo con Liderazgo 2 o 3: +5 o +10 / **5 o +10 / +5 o +10**
- Puedes añadir RPG o LMG hasta la mitad del equipo: +7 o +5 por soldado / **+7 o +5 por soldado / +7 o +5 por soldado**
- 1 o 2 camiones Technical (con MMG o HMG): +17 o +20 por vehículo / **+17 o +20 por vehículo / +17 o +20 por vehículo**
- 1 BMP (con MMG o HMG): +22 o +25 por vehículo / **+22 o +25 por vehículo / +22 o +25 por vehículo**
- 1 Mortero Ligero: +18 / +15 / +12

**Extras:**

- Emboscada: +25
- Inteligencia: +10 por nivel
- Prensa: -20 o +20 según tipo
- Médico: +10
- Motivación: +15
- Explosivos: +20 normales o +30 remotos
- Civiles: +10 por figura

- Morteros Pesados: +15

## INSURGENTES IRAQUÍES (MILICIA / FANÁTICOS/ TERRORISTAS)



Devil Dog Design

nº	Tipo	Arma	Liderazgo	Terroristas	Fanáticos	Milicia
1	Líder	AR	1	<b>16</b>	<b>13</b>	<b>10</b>
11	Combatiente	AR		<b>122</b>	<b>88</b>	<b>55</b>

### Añadidos:

- Líder de Equipo con Liderazgo 2 o 3: **+5 o +10 / 5 o +10 / +5 o +10**
- Puedes añadir RPG o LMG hasta la mitad del equipo: **+7 o +5 por soldado / +7 o +5 por soldado / +7 o +5 por soldado**
- 1 o 2 camiones Technical (con MMG o HMG): **+17 o +20 por vehículo / +17 o +20 por vehículo / +17 o +20 por vehículo**
- 1 Mortero Ligero: **+18 / +15 / +12**

### Extras:

- Emboscada: **+25**
- Inteligencia: **+10 por nivel**
- Prensa: **-20 o +20 según tipo**
- Médico: **+10**
- Motivación: **+15**
- Explosivos: **+20 normales o +30 remotos**
- Civiles: **+10 por figura**
- Morteros Pesados: **+15**

## EXTRAS

Los EXTRAS permiten completar las listas y dar variedad a las partidas. Cada equipo puede elegir de entre los extras disponibles en su lista (ver apartado anterior) y añadir el coste del mismo. Algunos restan puntos permitiendo invertir en más soldados o en otros extras (si bien obviamente limitan acciones y posibilidades).

- **Infiltración** (sólo para equipos de Fuerzas Especiales): Se podrá desplegar a un equipo en cualquier lugar del campo de batalla, pero nunca a menos de 15 cm de cualquier objetivo. La infiltración se producirá durante la fase de despliegue (los infiltradores despliegan una vez que lo haya hecho el enemigo). **Coste: +30 puntos**
- **Emboscada:** Se puede desplegar a una serie de figuras en cualquier sitio de tu lado del campo de batalla pero nunca a menos de 15 cm del enemigo o de un objetivo. Se despliegan al final, cuando el resto de tropas ya lo han hecho. Da +1 a la próxima tirada de iniciativa. **Coste: +25 puntos**
- **Evacuación en Helicóptero:** Las tropas pueden abandonar el campo de batalla rápidamente en helicópteros de transporte. Secretamente se designa un punto del campo de batalla para la evacuación de las fuerzas. Este punto deberá ser uno de los objetivos marcados. El jugador elige el número del turno en que se produce la evacuación (lo escribirá para que no haya dudas junto con el lugar de aterrizaje del helicóptero). Si las tropas a evacuar no se encuentran en el lugar, el helicóptero podrá esperar cada turno con una tirada de 1D6. Una tirada de 1 implica que el helicóptero abandonará el lugar y no se podrá volver a solicitar. Los helicópteros pueden recibir fuego de las tropas enemigas. Se les dispara siempre a la máxima distancia y salvan como un blindado ligero (3+/4+ si se le dispara con un arma antitanque ligera/6 si se le dispara con un arma antitanque pesada). Va armado con una HMG que siempre debe disparar a la máxima distancia. **Coste: +25 puntos**
- **Fuego de Apoyo Mejorado:** Da un modificador de +1 cuando se llame al fuego de apoyo tanto de artillería como de helicóptero de ataque. **Coste: +15 puntos**
- **Morteros Pesados:** Las tropas irregulares pueden tener este tipo de fuego de apoyo. Los morteros pesados se encuentran fuera del terreno de juego. El fuego de apoyo se obtiene con un 5+ de una tirada de 1D6 y llegará el próximo turno. Usa una plantilla de 15 cm. Si se falla el impacto, el centro de la plantilla se debe colocar a la distancia (en cm) obtenida de multiplicar por 3 la diferencia de la tirada obtenida respecto al valor necesario para impactar, en la dirección que quiera el oponente. El oponente puede usar fuego de apoyo para suprimir el fuego de los morteros. Este fuego de contra-batería sólo puede realizarse una vez que el mortero haya disparado (por lo tanto no se llevará a cabo hasta el siguiente turno). El mortero es eliminado con una tirada de 4+ de 1D6. **Coste: +15 puntos**
- **Motivación:** Los hombres particularmente motivados son capaces de realizar las misiones más importantes. El primer test de moral fallido es ignorado. **Coste: +15 puntos**
- **Reglas de enfrentamiento:** Estas reglas limitan tus acciones:
  - El jugador no puede disparar primero y, si lo hace, le costará 25 puntos de puntos de derrota (a sumar a los 5 puntos estándar)

- El jugador con estas reglas sufrirá -1 cuando llame al fuego de apoyo de artillería o de helicópteros (con estas reglas no puede haber fuego de apoyo mejorado)
- Sólo se puede hacer fuego especulativo con una tirada de 6

**Coste: -40 puntos**

- **Inteligencia:** Para los liderazgos de niveles 1 a 3 y Fuerzas Especiales de nivel 4. En estos casos (sólo para las Fuerzas Especiales antes del despliegue), el jugador intentará una tirada de inteligencia. Se pasará si el valor del lanzamiento es igual o menor que el nivel. Si se consigue pasar el test (sólo uno por juego) el enemigo debe revelar la localización del objetivo principal a defender (o a atacar). La Inteligencia sólo puede ser usada como contra-inteligencia como una penalización a la tirada de inteligencia enemiga (para el cálculo se utilizará el mismo procedimiento). **Coste: +10 puntos por nivel**
- **Explosivos:** Sólo pueden ser usados por algunas tropas irregulares. El jugador puede seleccionar uno o varios objetivos (de forma secreta) como lugar dónde colocar explosivos. Si no están remotamente explosionados, cuando el enemigo mueva alguna figura dentro de los 10 cm de donde se encuentren, se producirá la explosión (usar la plantilla de apoyo de fuego), a 3+ con 1D6. Todas las figuras dentro de la plantilla deberán pasar una tirada de salvación. Si son remotamente explosionados, la explosión sucederá cuando lo decida el jugador. Si la carga no explota, no se puede volver a intentar. **Coste: +20 puntos o +30 si es detonado por control remoto (por explosivo)**
- **Prensa:** Los corresponsales de guerra sólo pueden ser utilizados en juegos entre regulares e irregulares y pueden separarse en dos categorías. La primera se moverán por el jugador regular (utilizando las reglas de movimiento) y la segunda por el jugador irregular (el movimiento es de 2D6 cm). En ambos tipos pueden ser secuestrados por las fuerzas irregulares si son contactados por alguna figura de estas:
  - **Periodistas que acompañan a las fuerzas:** dobla los puntos de derrota del jugador regular si son capturados, pero dobla (positivamente) los puntos ganados por los objetivos primarios. Se triplicarán los puntos de derrota por la pérdida de civiles o el bombardeo de edificios si se encontraban en ellos. **Coste: -20 puntos**
  - **Periodistas independientes:** dobla los puntos de derrota de las fuerzas regulares o cuadruplicarán los puntos de derrota por la pérdida de civiles o el bombardeo de edificios si se encontraban en ellos. Considerando que si son controlados por las fuerzas irregulares será más fácil su captura. **Coste: +20 puntos**
- **Civiles:** La presencia e implicación de civiles desarmados es desafortunadamente, algo común en las denominadas “Operaciones de Paz”. En BN esto irá en detrimento de las tropas regulares, más influenciados por la opinión pública en el uso de su poder de fuego. Los civiles son activados por el jugador irregular y pueden mover un máximo de 15 cm por turno. Antes de la activación de los civiles el jugador deberá tirar 1D6 y conseguir un número superior al nivel de negociación de su oponente (todas las tropas básicas tienen un 1 de nivel de negociación). En caso que se falle los civiles serán movidos, en este turno, por el jugador regular. Las reglas para fuego amigo son también aplicables a los civiles. Los civiles disparados por el jugador irregular no generan puntos de derrota. **Coste: +10 puntos por figura**

- **Negociación:** El nivel de negociación es muy variable. Todas las tropas regulares tienen un nivel básico de 1. Los niveles más altos deben ser pagados y solo Fuerzas Especiales pueden tener un nivel de 4. Las cartas de negociación deberán ser jugadas al inicio del juego, antes de que se resuelva la iniciativa. Usando la negociación el jugador regular consigue puntos de derrota cada turno (ver la tabla siguiente). Si el oponente dispara primero se quitarán los puntos de derrota sumados anteriores y se tomarán 10 puntos de derrota. Para poder aceptar las negociaciones se debe estar, al menos, a 15 cm del enemigo. Cualquier punto de derrota sumado durante el juego no es definitivo. Al final del juego, el jugador regular tirará 1D6 y si la tirada es igual o menor a su nivel de negociación se cancelan los puntos de derrota.

<b>Tabla de puntos de derrota de Negociación</b>	
Negociación 1 (coste 0 puntos)	Genera 5 puntos de derrota por turno
Negociación 2 (coste + 5 puntos)	Genera 10 puntos de derrota por turno
Negociación 3 (coste + 10 puntos)	Genera 15 puntos de derrota por turno
Negociación 4 (coste + 20 puntos)	Genera 20 puntos de derrota por turno (sólo Fuerzas Especiales)

*Ejemplo:* Bersaglieri con nivel de negociación 3 contra somalíes. Al principio del juego el jugador Italiano declara el uso de negociaciones. Pretende conseguir sus objetivos sin necesidad del uso de la fuerza. El jugador somalí acepta para el primer turno no abordarles y causa 15 puntos de derrota a los italianos. Otros hechos durante el segundo turno le causan más puntos y son ahora 30. Mientras tanto, los somalíes pueden rodear el convoy italiano, pero guardando, al menos, 15 cm de distancia con sus enemigos. Si deciden abrir fuego contra los italianos, estos perderán los 30 puntos de derrota que tienen y los somalíes tendrán 10 por la ruptura de las negociaciones y 5 más por abrir fuego primero.

Las negociaciones pueden ser usadas también para negociar con civiles que disponen de nivel 1.

- **Médico:** Cada equipo puede llevar un único médico (se considera que es un soldado que a parte de su armamento lleva lo necesario). Si un soldado es abatido y no resulta muerto, un médico que entre en contacto lo estabiliza y el mismo no cuenta como baja pero no puede seguir actuando. Un herido puede ser movido con ayuda de un compañero 10 cm – 1D6.  
**Coste: +10 puntos**



## **DESPLIEGUE**

La coalición despliega a 15 cm del borde. Los talibanes según la regla de EMBOSCADA.

## **LISTAS**

Las siguientes listas son sugerencias de 150 puntos para un juego rápido y equilibrado.

### **US MARINES (148 puntos)**

- 1 Líder de equipo con L3 Veterano: 27
- 3 Fusileros AR Veteranos: 36
- 3 Granaderos AR + GL Veteranos: 51
- 2 Artilleros LMG Veteranos: 34

### **TALIBÁN (147 puntos)**

- 1 Líder de Equipo AR L2 Fanático: 18
- 6 Guerrilleros AR Fanáticos: 48
- 2 LMG Fanáticos: 26
- 2 RPG Fanáticos: 30
- Extra “Emboscada”: 25

## **PUNTOS DE VICTORIA**

- 20 por cada soldado capturado por los talibanes
- 50 por alcanzar el objetivo de la coalición (evitar que capturen soldados)
- 10 por cada soldado de la coalición muerto
- 5 por cada talibán muerto

## **NIVEL DE VICTORIA POR DIFERENCIA DE PUNTOS**

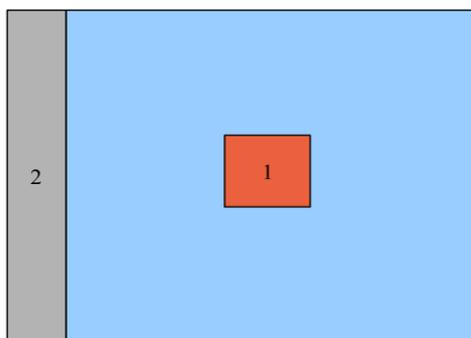
- 40+: Aplastante
- 16 – 40: Decisiva
- 1 – 15: Marginal
- 0: Empate

## **2- EL PERIODISTA SECUESTRADO**

Durante un traslado entre Bagdad y Ba'qubah, un jeep de la prensa es asaltado por fanáticos iraquíes. Un periodista es secuestrado mientras que el resto del convoy son asesinados.

## **TABLERO**

Se sugiere uno de 80 x 80 cm lleno de casas y estructuras. En su parte central se debe situar una casa más alta donde se encuentra el secuestrado (ver 1 en dibujo). El lado izquierdo (ver 2 en dibujo), es la zona de escape de los terroristas.



## OBJETIVO DE LA COALICIÓN

Deben liberar al secuestrado y sacarlo de la zona por cualquier parte del tablero.

## OBJETIVO DE LOS INSURGENTES

Deben matar a todos los soldados de la coalición y tratar de huir con el secuestrado por la zona 2.

## REGLAS ADICIONALES

El periodista se considera bajo control terrorista sólo si está en contacto base con base de uno de ellos. De este modo ambas miniaturas se podrán mover 10 cm. Si no hay miniaturas en contacto con el periodista se considerará libre y tratará de buscar un sitio para esconderse lo más cercano posible. Si entra en contacto con algún miembro de las fuerzas especiales, podrá moverse 15 cm, no podrá separarse de él y se salvará a 5+ (se le proporciona un chaleco). No está permitido el fuego de artillería ni de helicópteros de ataque.

## DESPLIEGUE

Primero despliegan los terroristas y luego las Fuerzas Especiales, que deben tener obligatoriamente la regla INFILTRACIÓN.

## LISTAS

Las siguientes listas son sugerencias de 150 puntos para un juego rápido y equilibrado.

### FUERZAS ESPECIALES (160 puntos)

- 1 Líder AR L3 Fuerzas Especiales: 35
- 1 Granadero AR + GL (Médico) Fuerzas Especiales: 25
- 1 Francotirador Fuerzas Especiales: 35
- 1 Artillero LMG Fuerzas Especiales: 25
- Extra “Infiltración”: 30
- Extra “Médico” : 10

## INSURGENTES (164 puntos)

- 1 Líder AR L2 Comando Terrorista: 22
- 2 Artilleros LMG Comando Terrorista: 34
- 2 RPG Comando Terrorista: 36
- 6 Combatientes AR Comando Terrorista: 72

## PUNTOS DE VICTORIA

- 50 por rescatar al periodista las Fuerzas Especiales
- 50 por matar a todos los miembros de las Fuerzas Especiales
- 30 por escapar los terroristas con el periodista
- 10 por cada miembro de las Fuerzas Especiales muerto
- 5 por cada terrorista muerto
- 40 para los terroristas si las Fuerzas Especiales matan al periodista

## NIVEL DE VICTORIA POR DIFERENCIA DE PUNTOS

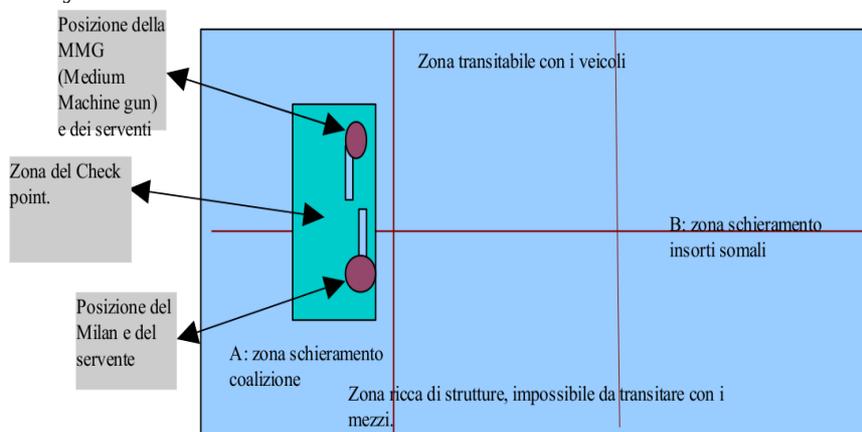
- 40+: Aplastante
- 16 – 40: Decisiva
- 1 – 15: Marginal
- 0: Empate

## 3 – ATAQUE AL PUNTO DE CONTROL

En agosto de 1993, dos meses después del famoso abatimiento del Black Hawk americano en Mogadiscio, un puesto de control italiano en Pasta fue atacado por un grupo de milicianos somalíes fuertemente armados.

### TABLERO

Se sugiere un terreno de juego de 130 x 85 cm con una parte llena de estructuras en la cual sea imposible el tránsito de vehículos, y otra parte con pocos obstáculos y mucho campo abierto. La coalición controla el punto de control A (ver dibujo) y puede desplegar dentro de 30 cm desde el borde del tablero. Los somalíes despliegan dentro de la zona B (ver dibujo) y pueden hacerlo hasta 50 cm del borde del tablero. Se deberá montar un punto de control en una carretera con las suficientes defensas y edificios.



## **OBJETIVO DE LA COALICIÓN**

Su misión es impedir la conquista del puesto de control al precio que sea. Puedes hacer uso del fuego de artillería.

## **OBJETIVO DE LOS SOMALÍES**

Su misión es conquistar el puesto de control matando o haciendo huir a los defensores.

## **REGLAS ADICIONALES**

El lanzacohetes Milan no puede hacer fuego sobre miniaturas que no estén en edificios o vehículos.

## **DESPLIEGUE**

El despliegue es el normal de las reglas del juego. Tan solo algunas armas de apoyo están fijadas (ver dibujo). La coalición DEBE desplegar el Milan y la MMG en los puntos indicados. Los somalíes DEBEN empezar con un vehículo en su zona de despliegue. El resto de sus vehículos entrarán en su primer turno.

## **LISTAS**

Las siguientes listas son sugerencias para un juego rápido y equilibrado.

### **ITALIANOS (205 puntos)**

- 1 Líder AR L3 Veterano: 27
- 5 Fusileros AR Veteranos: 60
- 1 LMG Veterano: 17
- 1 Panzerfaust/RPG Veterano: 19
- 1 MMG 3 figuras Veteranos: 43
- 1 Milan 2 figura Veteranos: 39

### **SOMALIES (262 puntos)**

- 1 Líder AR L2 Milicia: 15
- 4 LMG Milicia: 40
- 4 RPG Milicia: 48
- 9 Combatientes AR Milicia: 45
- 1 Technical + HMG con 2 figuras Milicia: 30
- 2 Technical + MMG con 2 figuras Milicia: 54
- Extra "Morteros": 15
- Extra "Motivación": 15

## **PUNTOS DE VICTORIA**

- 50 si la coalición mantiene el punto de control

- 50 si los somalíes destruyen o conquistan el punto de control
- 7 si la coalición pierde su MMG
- 15 si la coalición pierde su Milan
- 10 por cada vehículo destruido a los terroristas
- 10 por cada soldado de la coalición muerto
- 5 por cada somalí muerto

#### NIVEL DE VICTORIA POR DIFERENCIA DE PUNTOS

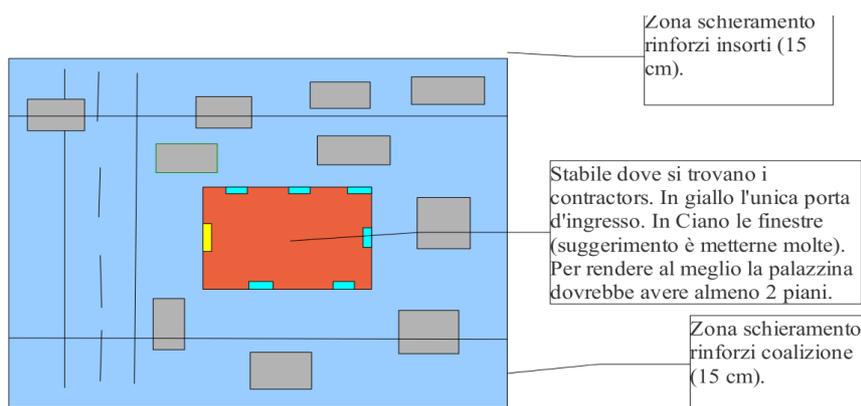
- 40+: Aplastante
- 16 – 40: Decisiva
- 1 – 15: Marginal
- 0: Empate

### 4 – SALVAR A LOS MERCENARIOS

En la periferia de Irbil, en Irak, un grupo de mercenarios occidentales ha roto un acuerdo con los milicianos y fuerza una intervención de la coalición para su rescate en un edificio de la ciudad. Los mercenarios han huído y se han refugiado en un edificio, estando uno de ellos gravemente herido. Es totalmente imposible el rescate aéreo por lo que hay que enviar a los marines. Mientras tanto, otro grupo de insurgentes se dirige al lugar para tratar de asesinar a los mercenarios.

#### TABLERO

Se sugiere la presencia de una carretera en la parte izquierda que atraviesa perpendicularmente el tablero. En el centro está el edificio en el cual se han refugiado los mercenarios, siendo el único acceso una puerta en su lado oeste cerca de la carretera. Especialmente diseñado para jugar 4 jugadores a la vez, cada uno con un grupo.



#### OBJETIVO DE LA COALICIÓN

- **Mercenarios:** resistir hasta la llegada de los marines con el personal médico para salvar al herido. Hasta entonces, el herido no puede moverse. Una vez estabilizado, se podrá mover 10 cm con ayuda de un marine.
- **Marines:** alcanzar el edificio, estabilizar al herido y organizar la evacuación.

## **OBJETIVO DE LOS INSURGENTES**

- **Milicia:** asediar el edificio y tratar de asesinar a los contrabandistas.
- **Fanáticos:** eliminar las tropas aliadas del terreno de juego y tratar de evitar la evacuación del herido.

## **REGLAS ADICIONALES**

Los marines y los fanáticos llegan como refuerzos en el turno 5 cada uno por un lado (ver dibujo). Con la llegada de estos, el bando que ha sufrido más pérdidas decide si desplegarlos antes o después que su rival. Las pérdidas sufridas hasta ese momento, a efectos de moral, se consideran a la mitad. No se tiene en cuenta el primer fallo en los chequeos de moral. Los dos grupos de cada bando realizan siempre un único lanzamiento de iniciativa y moral.

### **DESPLIEGUE**

El mercenario herido se desplegará en un lugar seguro dentro del edificio. El segundo equipo de insurgentes puede llegar por la carretera con su vehículo. La escenografía no debe permitir excesiva movilidad a los vehículos fuera de la carretera.

## **LISTAS**

Las siguientes listas son sugerencias para un juego rápido y equilibrado entre 4 jugadores. El blindado Iraquí de refuerzo sólo podrá ser usado si hay al menos 2 miniaturas para su control.

### **MERCENARIOS (55 puntos)**

- 1 Líder AR L2 Recluta: 17
- 1 Fusilero AR + GL Recluta: 12
- 1 LMG Recluta: 12
- 2 Fusileros AR Reclutas: 14

### **US MARINES (199 puntos)**

- 1 Líder AR L2 Veterano: 22
- 3 Fusileros AR + GL Veteranos: 51
- 2 LMG Veteranos: 34
- 4 Fusileros AR Veteranos: 48
- 2 Fusileros Médicos AR Veteranos: 24
- Extra “2 Médicos”: 20 (excepcionalmente para este escenario)

### **ASEDIANTES IRAQUÍES (72 puntos)**

- 1 Líder AR L2 Milicia: 15
- 1 RPG Milicia: 12
- 2 LMG Milicia: 20
- 5 Fusileros AR Milicia: 25

## REFUERZOS FANÁTICOS IRAQUÍES (186 puntos)

- 1 Líder AR L2 Fanático: 18
- 2 RPG Fanáticos: 30
- 2 LMG Fanáticos: 26
- 1 Francotirador Fanático: 23
- 8 Fusileros AR Fanáticos: 64
- 1 Blindado + HMG: 35

## PUNTOS DE VICTORIA

- 10 por cada regular muerto
- 5 por cada irregular muerto (10 si es el líder)
- 15 si los mercenarios resisten hasta el turno 5 sin sufrir pérdidas
- 15 si los insurgentes han conseguido hasta el turno 5 eliminar al menos 3 mercenarios
- 50 si las fuerzas de la coalición son asesinadas o huyen de la batalla
- 50 si las fuerzas de la coalición consiguen rescatar y evacuar al mercenario herido

## NIVEL DE VICTORIA POR DIFERENCIA DE PUNTOS

- 40+: Aplastante
- 16 – 40: Decisiva
- 1 – 15: Marginal
- 0: Empate

## 5 – BLACK HAWK DERRIBADO

**(ATENCIÓN: NO TESTEADO... se ruega probar y opinar sobre el mismo para conseguir la mejor jugabilidad: ramos@dsic.upv.es)**

Octubre de 1993. Soldados americanos de élite son enviados a Mogadisco, Somalia, como parte de una operación de paz de las Naciones Unidas. Las intenciones son salvar vidas, no segarlas. Pero la incomprensible política feudal y la hambruna hace diseñar una misión que consiste en capturar al caudillo Aidid y acabar de raíz con la guerra. Cuando comienza la misión, todo parece ir bien, hasta que dos helicópteros Black Hawk, aparentemente invencibles, son derribados. El enorme contratiempo convierte la misión en una desesperada carrera contra el tiempo para rescatar a la tripulación y los soldados de tierra, atrapados y heridos en una ciudad que se ha convertido en zona de combate mortal.

Este escenario es una idealización resumida de los acontecimientos ocurridos de forma que se centra tan sólo en el rescate de los pilotos de uno de los helicópteros derribados.

## TABLERO

Se recomienda un tablero de 180x120 cm. Se debe recrear una ciudad lo mejor posible disponiendo los edificios para que formen calles. En el centro del tablero, en un cruce de calles de

25x25 cm se ha estrellado un Black Hawk (situar un modelo apropiado si es posible). Las calles deben de estar llenas de barricadas y escombros que impidan el tránsito de vehículos salvo los 20 cm más próximos a los bordes.

## **OBJETIVO DE LA COALICIÓN**

Rescatar con vida a cuantos tripulantes se puedan del Black Hawk derribado y destruirlo antes de que sea capturado.

## **OBJETIVO DE LOS SOMALÍES**

Eliminar a los tripulantes del Black Hawk y si es posible capturarlo para vender su tecnología en el mercado negro.

## **REGLAS ADICIONALES**

La ciudad está llena de civiles por lo que es imposible el uso de artillería. Tampoco se puede contar con helicópteros ni de ataque ni de rescate debido a la masiva presencia de elementos hostiles con RPG. Además está anocheciendo, por lo que a partir del turno 5 se irá reduciendo la visibilidad de forma que en el turno 6 el máximo de visibilidad será de 60 cm, perdiendo 10 cm por turno hasta llegar a 20 cm que será el mínimo posible. Si la partida alcanza los 15 turnos, volverá a ser de día. Todos los soldados americanos llevan EXPLOSIVOS que se colocan dentro del helicóptero y explotan al turno siguiente destruyéndolo (sin coste y en cantidad suficiente). Los somalíes pueden capturar el helicóptero si matan a todos sus tripulantes y pasan dentro del mismo al menos 2 turnos (arrancando las piezas de valor).

## **DESPLIEGUE**

En el Black Hawk hay un pequeño equipo de 4 pilotos que pueden situarse dentro o hasta 10 cm del mismo. 2 de ellos están heridos y no pueden moverse si no es con ayuda de un compañero un máximo de 10 cm – 1D6. No podrán ser rescatados hasta que sean estabilizados por un médico. Al margen dos equipos aliados acuden a toda velocidad desde los lados opuestos del tablero entrando desde su borde (en el sentido del tablero más largo).

Los somalíes pueden desplegar en toda la mesa usando la regla de EMBOSCADA pero a más de 30 cm del cruce de calles donde ha caído el helicóptero. La mitad de sus efectivos no pueden realizar ninguna acción ni como activos ni como reactivos hasta el turno 2.

## **LISTAS**

Para esta batalla se deja libertad a la hora de confeccionar las listas (cuadrando puntos por parte de ambos bandos), pero respetando estas restricciones:

- Los americanos DEBEN hacer tres equipos (tripulantes(4), Delta Force(4) y Rangers (en cualquier número)
- Los Delta y los Rangers PUEDEN usar un HUMVEE y DEBEN llevar un médico cada uno
- Los somalíes pueden hacer tantos equipos como quieran siempre que sumen los mismos puntos que el total americano y DEBEN usar la regla EMBOSCADA
- Los somalíes pueden usar hasta dos TECHNICALS con HMG

- Hasta la mitad de los somalíes PUEDEN ir armados con RPG

Una orientación en puntos puede ser: pilotos (50), Deltas (150), Rangers (150) y Somalíes (350).

### **PUNTOS DE VICTORIA**

- 15 por cada miembro de las Fuerzas Especiales muerto
- 10 por cada miembro de los Rangers muerto
- 5 por cada irregular muerto (10 si es el líder)
- 50 por matar a TODOS los tripulantes del helicóptero
- 50 por capturar el helicóptero antes de que lo destruyan
- 50 por destruir el helicóptero
- 50 por salvar al menos 2 tripulantes sacándolos del campo de batalla

### **NIVEL DE VICTORIA POR DIFERENCIA DE PUNTOS**

- 80+: Aplastante
- 40 – 80: Decisiva
- 15 – 40: Marginal
- 0 - 15: Empate

# TABLAS DEL JUEGO

REGULARES	INICIATIVA MORAL	LOCALIZACIÓN TROPAS OCULTAS	FUEGO APUNTANDO	FUEGO DE COBERTURA	MELEE	TIRADA DE SALVACIÓN	CONMOCIÓN	PUNTOS
R1 Fuerzas Especiales	5	-1	-1	4	5	2+	5	20
R2 Élite	5	0	-	3	4	3+	4	15
R3 Veteranos	4	0	-	2	3	3+	4	12
R4 Entrenados	3	0	-	1	2	4+	3	10
R5 Reclutas	2	+1	+1	0	1	5+	2	7

IRREGULARES	INICIATIVA MORAL	LOCALIZACIÓN TROPAS OCULTAS	FUEGO APUNTANDO	FUEGO DE COBERTURA	MELEE	TIRADA DE SALVACIÓN	CONMOCIÓN	PUNTOS
Irr1 Terroristas	4	0	-	1	3	4+	4	11
Irr2 Fanáticos	3	0	+1	0	2	5+	3	8
Irr3 Milicia	2	+1	+1	0	1	5+	2	5

- Tabla de detección de tropas ocultas (añadir el valor de localización de la tropa):

DISTANCIA	5 cm	20 cm	50 cm	100 cm
Tirada de 1D6	0	3	5	6
Modificadores	+2 si el objetivo está en bosques, junglas o es de noche (salvo con visores nocturnos) -1 si el objetivo está en terreno abierto +2 si el objetivo es de Fuerzas Especiales +1 si el objetivo es un francotirador -1 si el observador es un francotirador +/- bono de localización de tropas ocultas según la tabla inicial			

TABLA DE DISPAROS		DISTANCIA/RESULTADO D6 PARA IMPACTO				D6 apuntando/ráfaga
ARMAS		25	50	100	150	
Pistola		3 (máx 10 cm)	-	-	-	1
Rifle de Asalto (AR)		3/4	4/6	5/-	6/-	1/3
Rifle de Precisión (francotiradores)		2	3	4	5	1
Subfusil (SMG)		4	-/6	-	-	-/3
Ametralladora Ligera (LMG)		4	-/5	-/6	-/6	-/4
Ametralladora Media (MMG)		4	-/5	-/5	-/6	-/4
Ametralladora Pesada (HMG)		4	-/5	-/5	-/6	-/5
Granadas de Mano / Lanzallamas		4 (máx 10 cm)	-	-	-	1
RPG / lanzagranadas / lanzacohetes		4	5	6	-	1
Antitanques Pesados (Milan,...)		4	5	6	6	1
Cañón de Carro de Combate / Morteros Ligeros		4 (mín 10 cm)	4	6	6	1
Modificadores	+1 si la figura que dispara se mueve más de 5 cm (máximo 15 cm) +1 si el objetivo está bajo cobertura (este no es aplicable a francotiradores, granadas, RPG y lanzallamas) +1 si un recluta, fanático o milicia dispara (sólo pequeñas armas, no granadas, RPG's...) +1 si el enemigo esquiva (ver 6.5) +1 si el objetivo es un francotirador +1 si una MMG o HMG se queda con sólo 1 soldado de dotación (salvo que la MMG o HMG esté fija o en una torreta) -1 si el que dispara es de las Fuerzas Especiales (no ráfagas)					

- Tabla de fuego de cobertura (añadir el valor de fuego de cobertura de la tropa):

ARMA	DISTANCIA	
	25 cm	50 cm
Pistola	1	-
Rifle	1	1
Rifle de Asalto (AR)	3	2
Subfusil (SMG)	4	3
Ametralladora ligera (LMG)	5	4
Ametralladora media (MMG)	6	5
Ametralladora pesada (HMG)	7	6