

CHAIN REACTION

3.0



OLD SCHOOL WAR GAMES

JUST PLAY THE GAME



Written by Ed Teixeira

Chain Reaction 3.0

La Armada
<http://www.laarmada.net>



Equipo de realización y colaboradores: Blacksmith, Celebfin, Enbaji, Erikelrojo, Keyansark, Slorm y Tatso.

Esta es una traducción realizada por el equipo mencionado arriba, todos ellos usuarios de La Armada; con el permiso de Ed Teixeira, autor y dueño de las reglas originales.

TABLA DE CONTENIDOS

Prólogo 1

Introducción 2

Me Toca, Te Toca	2
Sistema De Reacción THW	2
Consejo	3

Material Necesario 3

Los Dados	3
Pasar Dados	3
Contar Éxitos	3
Posibilidades	3
Leyendo Y Sumando Dados	3
¿Cuántos D6?	3

Figuras Y Terreno 3

Basando Las Miniaturas	4
Definiendo El Encaramiento	4

Definiendo Las Figuras 4

Protagonistas Y Secundarios	4
Ventajas Del Protagonista	5
Legendario	5
Burlar A La Muerte	5
Libre Albedrío	5
Reputación	5
Armas	5
Atributos	6

Cómo Empezar 6

Reclutamiento	6
Las Listas	6
Usando Las Listas	6
Operaciones Militares	7
Lista Militar	7
Lista Rebelde	7
Combate Urbano	7
Lista De La Policía	7
Lista De Pandilleros	7

Organizando Tus Fuerzas 8

Grupos	8
Líderes	8
Reemplazando Líderes	8

Reglas De Combate 9

Secuencia Del Turno	9
Acciones	9
Orden De Activación	9

Movimiento 10

Movimiento Normal	10
Movimiento Rápido	10
Cuerpo a tierra	10
Movimiento Involuntario	10

Reacción 11

Cómo Hacer Un Test De Reacción	11
Tipos De Tests De Reacción	11
Centrar Objetivo	11
Movimiento Rápido	11
Contacto Visual	11
Bajo Fuego	11
Cargar	11
Recibir Una Carga	11
Reagruparse	11
Caído	11
Sin Líder	11
Recuperar La Conciencia	11
Haciendo Los Tests	11
Centrar Objetivo	11
Movimiento Rápido	12
Contacto Visual	12
A La Vista O No	12
Bajo Fuego	12
Cargar	12
Recibir Una Carga	12
Reagruparse	12
Caído	13
Sin Líder	13
Recuperar La Conciencia	13
Todos Héroes	13
Resultado De Los Tests De Reacción	13
Continúa	13
Buscar Cobertura	13
Alto	13
Acobardado	13
Perder Objetivo	13
Muerto	13
Fuera De Combate	13
Retirarse	13
Tiro Rápido	14
Aturdido	14

Armas De Fuego 14

Lista De Armas	14
Escala De Valor De Potencia De Fuego	15
Munición Escasa	15

Disparo 15

Línea De Visión	15
Resolución Del Disparo	16
Selección Del Blanco	16
Disparando Un Arma	16
Tabla De Disparo	16
Determinación Del Daño	17

Muerte O Captura Automática	17
Disparando Dos Armas A La Vez	17
Disparo Imposible	17
Lanzamiento de Granadas	17
Impacto De Armas de Área	18
¿Quién Tiene La Granada?	18

Melé **18**

Armas De Cuerpo A Cuerpo	18
Como Luchar Cuerpo A Cuerpo	19
Tabla De Melé	19
Romper Contacto	19

Retirando Heridos **20**

Después De Una Batalla **20**

Jugando Una Partida **20**

Colocación Del Terreno	21
Tipos De Terreno	21
¿Cuántas Piezas De Terreno?	21
Terreno Y Escenografía	21
Jugando En Una Mesa De Combate Urbano	22

Edificios **22**

Áreas En Los Edificios	23
Entrando Y Saliendo De Edificios	23
Moviendo Dentro De Edificios	23

Las Batallas **23**

Patrulla	23
Objetivo	23
Fuerzas	23
Terreno	24
Despliegue	24
Instrucciones Especiales	24
Movimiento De PFEs	24
Resolución De PFEs	24
¿Cuántos Son?	25
Patrulla Militar	25
Rebeldes	25
¿Y Qué Son?	25
Exploración Del Tablero	25
Refuerzos Opcionales	25
Cómo Mueven Los Enemigos	26
Tabla Movimiento De Fuerzas NJ	26

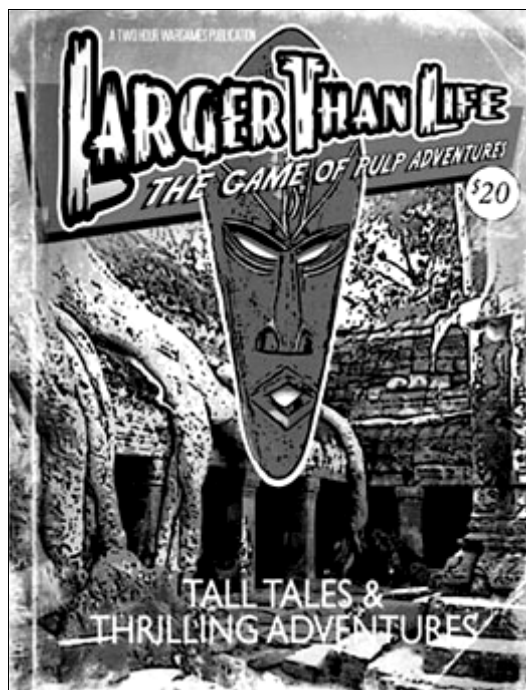
Epílogo **27**

Índice **28**

Notas **29**

AGRADECIMIENTOS

- Los Padrinos – Geo “Technomancer” Gibson, El Dios Mono Hannuman, Ken Hafer y Ronald “Baddawg” Strickland.
- Tony Yates por un arte tan inspirador.
- Paul Kime por las grandiosas portadas y mapas.
- Los “sospechosos habituales” del Grupo de Yahoo de THW por su contribución al desarrollo y buen fin de CR 3.0.
- Los usuarios del foro <http://www.laarmada.net/>, Blacksmith, Celebfin, Enbaji, Erikelrojo, Keyansark, Slorm y Tatso, por su gran labor en la traducción de CR 3.0 al español.



CHAIN REACTION 3.0

PRÓLOGO

CHAIN REACTION 3.0

Muchos de vosotros probablemente habréis oído hablar de Chain Reaction, pero para los que no aquí va un poquito de historia.

2002

Two Hour Wargames hace sus primeros pinitos en los juegos de escaramuzas hombre contra hombre. Las reglas se denominaron *Guns and Girls* y vieron la luz con una reseña en The Miniatures Page. Algunos tomaron la portada del reglamento (dos chicas en bikini, tacones altos y armas automáticas) como un símbolo del Apocalipsis, por lo que se cambió el título a Chain Reaction (Reacción en Cadena) y se hizo una nueva portada con una diana perforada por impactos de bala.

2004

A medida que se corrió la voz por Internet sobre CR, empezaron a llegar informes de batalla de personas que estaban jugando con CR. Lo más común eran partidas ambientadas en la 2ª Guerra Mundial, Futuro Próximo y acciones policiales, pero también había partidas en la Guerra Civil Americana, Star Wars (todos entendéis que yo no escribí Star Wars, ¿verdad?), ci-fi dura, gánsters de los años 20 y muchas más. Se hizo evidente de inmediato que era posible adaptar CR a casi *cualquier período en el que se empleasen armas de fuego modernas*. Lo que también se apreció fue que los jugadores querían batallas más grandes con más y más figuras. Esta fue la razón principal por la que surgió CR 2.0: Fully Loaded. Pero con batallas mayores surgió también la necesidad de una mecánica más fluida y de tener que mantener menos anotaciones. Como CR ya necesitaba muy poco papeleo, era obvio que la clave estaba en la mecánica de juego. Chain Reaction 2.0 vio la luz.

2008

En este momento, Two Hour Wargames tiene más de veinte títulos que cubren una gran variedad de períodos, desde la guerra antigua hasta Vietnam, incluyendo títulos de fantasía y ciencia ficción. Mientras que CR 2.0 presentaba un juego genérico de reglas que cubrían diversos períodos de forma ligera, los otros títulos eran detallados y específicos, dando

vida a las peculiaridades concretas de cada período.

Debido a ello, decidí dejar CR 2.0 como descarga gratuita para todo el mundo.

2009

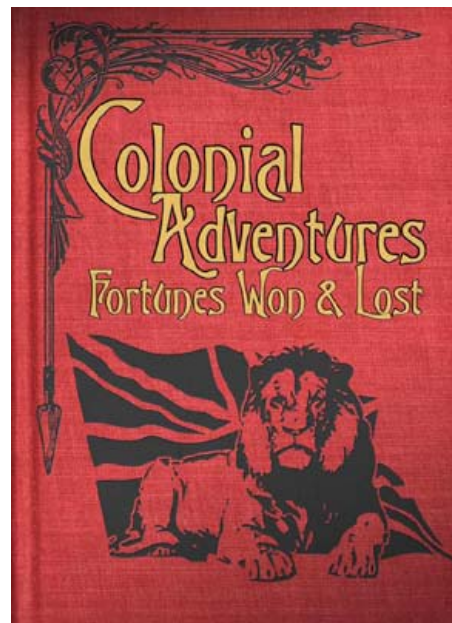
Con todo el rodaje y cuestiones generadas por CR 2.0 estaba claro que las reglas estaban llegando a un grupo mucho mayor que antes. Pero el salto en la mecánica desde CR 2.0 hasta los productos actuales de THW era tan grande que se hizo evidente que CR 2.0 necesitaba un lavado de cara.

Así que después de cinco años hemos desarrollado CR 3.0. Chain Reaction se ha convertido en una introducción al Sistema de Reacción y el resto de reglas que se usan en los productos actuales de THW. CR 3.0 es una *versión sencilla* de THW que se entrega al jugador sin coste alguno.

En cualquier caso, gracias por el interés, dale una lectura al juego, juégalo un par de veces y, si tienes interés por algún período específico, visita nuestro sitio web y el Grupo de Yahoo.

Como se suele decir "Que extraño y largo viaje ha sido"

No te olvides de echar un vistazo en nuestro Grupo de Yahoo para obtener respuestas a tus preguntas y descargas gratuitas de otros juegos de THW.
<http://games.groups.yahoo.com/group/twohourwargames/>



INTRODUCCIÓN

CR 3.0 es un reglamento de escaramuzas que se puede jugar con cualquier miniatura que tengas. Las partidas normalmente se terminan en dos horas o menos, de ahí el nombre de la empresa.

CR 3.0 es una buena forma de aprender el Sistema de Reacción utilizado por Two Hour Wargames.

Los juegos tradicionales usan un sistema de turnos del tipo “me toca, te toca”. Esto significa que yo muevo mis figuras, disparo, peleamos cuerpo a cuerpo, y quizás tu chequees tu moral una o dos veces.

THW utiliza lo que se llama Sistema de Reacción. Con este sistema tu bando se activa y tú mueves parte de tus fuerzas. Esto desencadena la reacción de parte de mis fuerzas. Inmediatamente reacciono y esto puede provocar alguna clase de reacción por tu parte. Aquí tienes un ejemplo de ambos sistemas usando una miniatura en cada bando.

ME TOCA, TE TOCA

Nuestras miniaturas empiezan en lados opuestos de un edificio y no tienen línea de visión entre ellas.

- Es mi turno y muevo primero.
- Muevo mi miniatura doblando la esquina y veo tu miniatura.
- Disparo a tu figura.
- Te puedo acertar o no.
- Si te acierto, veo cuánto daño te he causado.
- Si no te acierto, haces un chequeo de moral y permanecerás donde estás o puede que huyas.
- Ahora es tu turno.
- Si permaneces donde estás, me disparas.
- Puedes acertarme o no.
- Si me aciertas vemos cuánto daño me has causado.
- Si no me aciertas, hago un chequeo de moral y permanezco donde estoy o puede que huya.
- Ahora es mi turno de nuevo.

El asunto está en que yo puedo mover y dispararte en mi turno sin que tú puedas hacer nada al respecto.

SISTEMA DE REACCIÓN THW

Nuestras miniaturas empiezan en lados opuestos de un edificio y no tienen línea de visión entre ellas.

- Yo me activo y muevo primero.
- Muevo mi miniatura doblando la esquina y tu miniatura puede verla.
- Haces un Test de Reacción por Contacto Visual.
- Puede que me dispires.
- Puede que me dispires, pero precipitadamente.
- Puede que no me dispires.
- Si me disparas, puedes acertarme o fallar.
- Si me aciertas, vemos cuánto daño me has causado.
- Puede que solo esté aturdido.
- Puede que esté fuera de combate o peor.
- Pero si fallas yo hago un Test de Reacción por estar Bajo Fuego.
- Puede que te dispare.
- Puede que busque cobertura.
- Puede que huya.
- Continuamos disparándonos el uno al otro hasta que uno de los dos recibe un impacto, se queda sin munición, busca cobertura o huye.
- Cuando todas las reacciones han terminado, es tu turno.

El meollo del asunto está en que tú puedes reaccionar a lo que hago exactamente igual que en la vida real.

Hay una gran variedad de Tests de Reacción en CR 3.0, pero sólo usarás dos de ellos el 95% del tiempo. Después de unos pocos turnos los habrás memorizado y rara vez consultarás el reglamento. Es así de simple.

CHAIN REACTION 3.0

CONSEJO:

Asegúrate de leer todo el reglamento antes de intentar jugar a CR 3.0. Si tienes alguna pregunta sobre las reglas, sigue leyendo, porque la respuesta llegará en breve.

MATERIAL NECESARIO

Necesitarás algunas cosas para jugar a Chain Reaction 3.0. Éstas son:

- Dados de 6 caras, también conocidos como d6. Lo mejor es tener al menos seis de ellos, ya que cuantos más tengas más rápido será el juego.
- Una regla o herramienta para medir. Lo ideal sería una por jugador.
- Cualquier combinación coherente de figuras de metal, plástico o papel de la escala de tu elección.
- Algo para representar edificios y otras características del terreno.
- Una superficie plana de al menos 3'x3' (90x90cm.). Generalmente cuanto más grande mejor.

LOS DADOS

Durante la partida se te pedirá que tires los dados de diferentes maneras. Éstas son:

PASAR DADOS

Esta manera de usar los dados consiste en tirar 2d6 y comparar cada resultado individualmente con la Reputación o Rep de cada figura que realice el test.

Si el resultado es igual o menor que la Rep, entonces la figura ha *pasado* ese dado. Si el resultado es más alto que la Rep, entonces la figura ha *fallado* ese dado. Las figuras pueden pasar 2, 1 ó 0d6 cuando se tiran los dados de esta manera.

Date cuenta de que habrá veces en que la figura pueda tirar más o menos dados que 2d6, pero el jugador nunca obtendrá un resultado mejor que pasar 2d6.

Ejemplo – Jim Bob Joe (Rep 4) tiene que hacer un Test por Bajo Fuego. Tira 2d6 y saca un 1 y un 5. Ha pasado 1d6.

CONTAR ÉXITOS

Otra manera de usar los dados es tirarlos y contar éxitos. Cuando realizas un test que usa este método, como por ejemplo en una Melé, un éxito es cualquier resultado de 1, 2 ó 3. Un resultado de 4, 5 ó 6 es un fracaso.

Ejemplo – La bailarina nativa entra en Melé y tira 4d6. Consigue un 1, un 3, un 3 y un 4. Esto se traduce en tres éxitos.

POSIBILIDADES

Puedes ver números en paréntesis como estos (1-2). Esto significa que hay una posibilidad de que un hecho suceda basado en una tirada de d6.

Ejemplo – Un miembro de una banda puede estar armado con una pistola (1). Esto significa que con un resultado de 1 en 1d6, el gángster tendrá una pistola.

LEYENDO Y SUMANDO DADOS

Y alguna vez, simplemente lees el resultado de los d6 y los sumas.

Ejemplo – Tiro en la Tabla Generadora de Terreno y saco un 3 y un 6 que hacen un total de 9.

¿CUÁNTOS D6?

¿Cuántos d6 tienes que tirar? Esto se sabe mirando en la esquina superior izquierda de cada tabla. Allí habrá un número que te dice cuantos d6 deberían tirarse. Normalmente serán 3, 2 ó 1 o puede que una palabra como Rep o Blanco. Eso significa tirar 3, 2 ó 1d6, ó 1d6 por cada punto de lo que represente la palabra.

Ejemplo – Un jinete berebere (Rep 4) se aproxima a un legionario francés (Rep 5). El legionario debe hacer un Test de Contacto Visual, así que tira 2d6. Más tarde entran en Melé y ven la palabra Rep en la Tabla de Melé, así que cada uno de ellos tira 1d6 por cada punto de Rep. El berebere tirará 4d6 mientras el legionario tirará 5.

FIGURAS Y TERRENO

En CR 3.0 puedes usar literalmente cientos de miniaturas. No hay ninguna miniatura oficial, por lo que puedes jugar con las que ya tienes.

CHAIN REACTION 3.0

Puedes elegir miniaturas de metal, de plástico o incluso miniaturas de papel. Con un rango de escalas de 6mm a 54mm y cualquier otra intermedia. Lo mejor de todo es que puedes usar cualquiera de ellas y todavía jugar CR 3.0. Si todavía no tienes miniaturas, puedes encontrarlas en tiendas de juegos, convenciones o en Internet.

Encontrar terreno se puede hacer de la misma forma, o puedes construirlo desde cero. Terreno de papel de calidad se puede encontrar por Internet y servirá adecuadamente. Yo uso eBay como fuente para conseguir terreno; también es un buen sitio para encontrar miniaturas pintadas.

Quizás la mejor forma de orientarse sea unirse al Grupo de Yahoo de Two Hour Wargames y hacer allí tus preguntas.

BASANDO LAS MINIATURAS

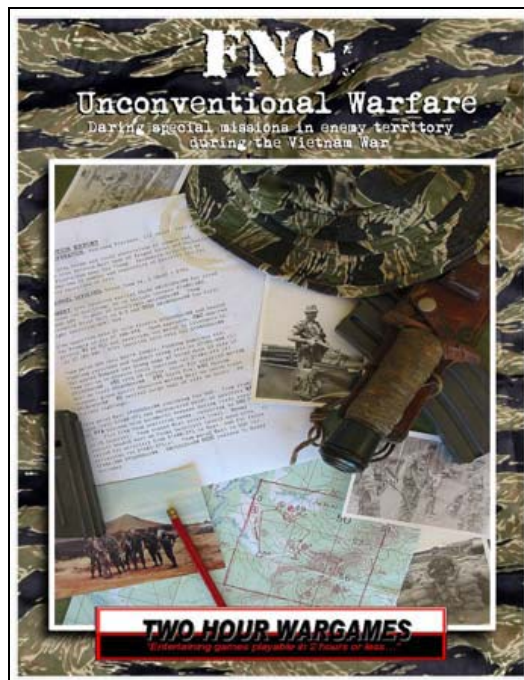
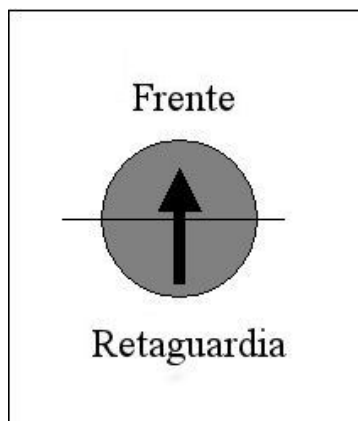
Cada miniatura representa un único hombre. La forma más fácil de basar miniaturas de 25mm para CR 3.0 es una miniatura en una base redonda o cuadrada de una pulgada, ya que cualquiera de los dos funcionará.

Miniaturas montadas anteriormente para otros reglamentos también funcionarán.

DEFINIENDO EL ENCARAMIENTO

Para cargar por la espalda a un enemigo o dispararle por su retaguardia dependemos de la actual localización física del atacante.

Para calificarlo como un ataque por la retaguardia, el atacante debe empezar y terminar su movimiento por detrás del encaramiento frontal del objetivo. El encaramiento frontal se define como 90 grados a la derecha y a la izquierda de la dirección en la que está encarada la miniatura.



DEFINIENDO LAS FIGURAS

Chain Reaction 3.0 se juega con miniaturas individuales llamadas *personajes*. Los personajes se definen de la siguiente manera:

- ¿Es un *Protagonista* o un *Secundario*?
- ¿Cuál es su *Reputación*?
- ¿Qué clase de *armas* lleva?
- ¿Tiene el personaje algún *Atributo*?

PROTAGONISTAS Y SECUNDARIOS

Hay dos tipos de personajes: Protagonistas y Secundarios.

PROTAGONISTAS – Personajes que te representan a ti, el jugador. Sugerimos que tu Protagonista empiece con una Rep de 5.

SECUNDARIOS – Estos son personajes no jugadores (PNJ) o personajes que no representan a ningún jugador. Pueden ser amigos o enemigos e irán y vendrán según progrese el juego. Los PNJs son controlados por la mecánica del juego.

CHAIN REACTION 3.0

- Los Protagonistas pueden reclutar Secundarios para formar parte de sus fuerzas.
- El Protagonista puede reclutar un Secundario por cada punto de Rep que tenga.
- Los Protagonistas no pueden reclutar Secundarios con una Rep más alta que la suya propia.

resultados del test desea sin necesidad de tirar dados.
Esto está marcado en el test con un *.

Ejemplo – A Billy le dispara un enemigo. Él es un Protagonista así que elige su Reacción en el Test por estar Bajo Fuego. Elige pasar 2d6 y devuelve el fuego.

VENTAJAS DEL PROTAGONISTA

Ser un Protagonista en CR 3.0 tiene tres ventajas importantes. Estas son:

Legendario.

Burlar a la Muerte.

Libre Albedrío.

LEGENDARIO

CR 3.0 puede usarse para capturar la esencia cinematográfica de las películas de acción modernas donde el Protagonista es un personaje legendario. Esto se representa de la siguiente manera:

- A un Protagonista no lo puede eliminar alguien que tenga una Rep inferior. El peor resultado que podría recibir en su lugar sería Fuera de Combate.

Ejemplo – A Billy Pink (Rep 5) le dispara un pandillero Rep 4. El pandillero consigue un resultado de Obviamente Muerto pero en vez de eso Billy Pink queda Fuera de Combate.

BURLAR A LA MUERTE

A un Protagonista lo puede eliminar cualquiera que tenga una Rep igual o superior. Cuando esto ocurre el Protagonista puede declarar que Burla a la Muerte. Inmediatamente se retira del juego y vuelve a casa sano y salvo.

Cuando un Protagonista elige Burlar a la Muerte, automáticamente su Rep baja un nivel.

Ejemplo – A Billy Pink (Rep 5) le dispara un pandillero Rep 5. El pandillero consigue un resultado de Obviamente Muerto así que Billy debería estar muerto. En su lugar elige Burlar a la Muerte y abandona la partida. Ahora tiene Rep 4.

LIBRE ALBEDRÍO

Cada vez que un Protagonista deba realizar cualquier **Test** de Reacción, excepto los de Movimiento Rápido, Contacto Visual y Recuperar la Conciencia, podrá elegir cual de los tres posibles

REPUTACIÓN

Reputación o Rep representa la combinación de entrenamiento, experiencia, moral y motivación, y representa la habilidad combativa general del personaje.

Hay seis posibles niveles de Reputación-

- Reputación 6 – Estos héroes son pocos y no se encuentran con frecuencia. Son el material del que surgen las leyendas.
- Reputación 5 – Estos son veteranos de numerosos enfrentamientos victoriosos. Los Delta Force o las SAS tendrían una Reputación de 5.
- Reputación 4 – Estos son hombres y mujeres de confianza y con algo de experiencia. La Policía Secreta es un ejemplo de Rep 4.
- Reputación 3 – Estos son chicos que calidad indefinida que han visto poca o nada de acción. Los pandilleros de baja categoría tendrían Reputación 3.
- Reputación 2 – Estos son novatos o carne de cañón con poca motivación o deseo de lucha. El típico usuario de un centro comercial sería Rep 2.
- Reputación 1 – Generalmente reservados para los extremadamente viejos o jóvenes, o aquellos que están enfermos o débiles. También los cobardes confirmados.

ARMAS

Se supone que la mayoría de los personajes llevan armas de fuego, ya sean pistolas, subfusiles, etc. Generalmente personajes como civiles, rehenes y niños, no suelen ir armados.

Es posible para un personaje tener más de un arma como por ejemplo un rifle y una pistola. Se anima a los jugadores a considerar que las figuras van armadas con lo que lleven.

Las armas se explican detalladamente más adelante, en las secciones de Disparo y Melé.

CHAIN REACTION 3.0

Ejemplo – Elijo tres figuras. Una tiene una pistola, otra una escopeta y la tercera un rifle de asalto. Decido usar las figuras con las armas que ya llevan.

Ejemplo – Billy Pink es Protagonista y elige los atributos Ágil y Líder Nato. Recluta dos Secundarios, Char y Dez. Char saca un 8 así que es Atleta, Dez saca un 11 y es Patoso.

ATRIBUTOS

CR 3.0 usa atributos para definir aún más a los personajes. *El uso de atributos es estrictamente opcional pero mejorará enormemente tus partidas.*

Si usas atributos lo mejor es limitarlos a tu fuerza y no utilizarlos para los personajes enemigos no jugadores, porque requeriría demasiadas anotaciones. Pero la decisión es tuya.

Si estás jugando una campaña, o una serie de escenarios entrelazados, puedes elegir dos atributos de la lista para tu Protagonista.

Los Secundarios tienen un atributo inicial determinado al tirar 2d6 en la tabla de atributos.

2 **Tabla de Atributos**
2d6 sumados

2D6	ATRIBUTOS
2	Líder Nato: Añade 1d6 a todos los chequeos de reacción personales excepto en los chequeos de Contacto Visual y Recuperar la conciencia. Cualquier figura a 4 pulgadas de él reaccionará como el Líder Nato sin importar su reacción original.
3	Fanfarrón: Solo tirará 1d6 cuando tenga que hacer el test por estar Bajo Fuego.
4	Ágil: No le penaliza disparar en Movimiento Rápido.
5	Lento: Toma el resultado de pasar 2d6 como si pasara 1d6 cuando hace el chequeo de Mover Rápido.
6	Camorrista: Añade 1d6 en Melé.
7	Lento en reaccionar: -1 a su Rep cuando haga el chequeo de Contacto Visual.
8	Atleta: Añade 1d6 al hacer el chequeo Mover Rápido.
9	Debilucho: Menos 1d6 en melé.
10	Tirador: Tirará 2d6 en vez de 1d6 cuando use un rifle de cerrojo, teniendo en cuenta el mejor resultado, y aumentando el alcance del arma hasta 60". Si dispara tumbado recibe un tercer d6.
11	Patoso: Cuando haga el chequeo de Movimiento Rápido y falle con dobles, moverá 1d6 en pulgadas y luego se caerá al suelo y se quedará Aturdido.
12	Nervios de Acero: No está obligado a Buscar Cobertura.

CÓMO EMPEZAR

Esta sección explicará algunos de los juegos a los que se puede jugar con CR 3.0. No importa qué época juegues, lo que las une a todas es CR 3.0, un juego sobre potencia de fuego.

RECLUTAMIENTO

Lo primero que tienes que hacer es determinar en qué consiste tu fuerza. Si juegas por primera vez es aconsejable que uses de tres a diez figuras por jugador, cada uno con una variedad de Reps. Una vez que hayas aprendido la mecánica de juego, podrás jugar fácilmente partidas mayores de hasta cincuenta figuras por bando y en menos de dos horas.

LAS LISTAS

Aquí tienes unas listas de fuerzas que puedes usar con CR 3.0. También podrías usar CR 3.0 para la Segunda Guerra Mundial, Guerras Coloniales y otras épocas. No tengas problema en mezclar las cosas y hacerte listas como tú creas conveniente.

En cuanto a quién está armado y con qué, te damos información general. Estas listas son generales y si las quieres más detalladas visita la página de THW para reglas que profundicen más en cada época o género.

USANDO LAS LISTAS

A continuación verás cómo usar las listas.

- Tira 2d6 por cada figura en tu fuerza.
- Suma los resultados.
- Mira en la columna de Reclutamiento por cada total para determinar el tipo y Rep del personaje.
- Sigue las instrucciones generales para cada lista para ver con qué van armadas las figuras.

OPERACIONES MILITARES

En esta sección veremos operaciones con fuerzas militares tradicionales e irregulares, generalmente conocidos como Rebeldes.

LISTA DE MILITARES

Grupos o escuadras militares compuestos de nueve a doce figuras. Estas escuadras se pueden dividir posteriormente en equipos o grupos de tres hombres, consistentes en un Líder de equipo y otros dos soldados. Uno de los Líderes de equipo es el Líder de toda la escuadra.

- Todos los soldados van equipados con rifle de asalto y granadas.
- Un miembro de cada equipo puede ir equipado con un lanzagranadas o arma automática de escuadra (AAE).
- Por cada tres escuadras puede haber un equipo de dos hombres con lanzacohetes.

Militar		
Reclutamiento	Tipo	Rep
Especial	Protagonista	5
De 2 a 4	Líder de equipo	5
5 ó 6	Veterano	5
De 7 a 9	Soldado	4
De 10 a 12	Recluta	3

LISTA DE REBELDES

Grupos de insurgentes compuestos de nueve a quince figuras y bajo el mando de un Líder.

- Todos los soldados van equipados con rifle de asalto y granadas.
- Cada grupo puede llevar una AAE.
- Por cada dos grupos puede haber un soldado con lanzacohetes y puede dispararlo una sola vez en la partida. No se puede recargar.

Rebeldes		
Reclutamiento	Tipo	Rep
Especial	Protagonista	5
2	Líder	5
De 3 a 5	Militarmente entrenado	4
De 6 a 8	Experimentado	3
De 9 a 12	Recluta	2

COMBATE URBANO

También estarían incluidos todos los juegos *apocalípticos* donde hay una sociedad decadente en la cual los criminales campan a sus anchas. Bandas rivales luchan por la supervivencia y el botín. El escenario podría ser tanto rural como urbano.

LISTA DE LA POLICÍA

Las escuadras de la policía son de 5 a 10 hombres. Van desde el oficial de patrulla hasta la elite de los SWAT que suelen verse en la mayoría de las grandes ciudades de USA. Los SWAT no trabajan con los oficiales regulares, si no que los sustituyen en circunstancias especiales.

- Cada oficial irá equipado con una pistola de gran calibre y tendrá una escopeta en su vehículo.
- Los SWAT llevarán una pistola de gran calibre y tendrán acceso a rifles de asalto, escopetas y ametralladoras.

Policía		
Reclutamiento	Tipo	Rep
Especial	Protagonista	5
2	SWAT	5
3	Detective	5
4 ó 5	Veterano	5
De 6 a 9	Oficial	4
De 10 a 12	Novato	3

LISTA DE PANDILLEROS

Las bandas son de 6 a 12 miembros dirigidos por un Líder.

- Los pandilleros van con pistola (1), pistola de gran calibre (2-3), escopeta (4), pistola automática (5), o subfusil (6).

Pandilleros		
Reclutamiento	Tipo	Rep
Especial	Protagonista	5
2	Jefe	5
3 ó 4	Matón	5
De 5 a 8	Rufián	4
9 ó 10	Canalla	3
11 ó 12	Granuja	2

ORGANIZANDO Tus FUERZAS

Hay dos tipos de reglas especiales que pueden afectar a la organización de tus figuras y cómo puedes moverlas. Las reglas de Grupos y de Líderes.

GRUPOS

Al principio de una partida cada bando debe dividir sus figuras en grupos de una o más figuras. Las figuras se consideran que están formando un grupo cuando están a menos de 4" entre sí y tienen una Línea de Visión clara entre ellas. Toma nota que la Línea de Visión o LDV se explica en detalle más adelante.

En cualquier momento del turno, ya sea estando activo o reaccionando, puedes forma.000s

REGLAS DE COMBATE

Ahora vamos a ver las reglas y cómo usarlas en una partida.

SECUENCIA DEL TURNO

Chain Reaction 3.0 se juega por turnos con una fase de activación por cada bando. Aunque las partidas pueden durar un número ilimitado de turnos, cada turno tiene una secuencia muy estricta:

- Antes de empezar la partida elige 2d6 de diferente color.
- Asigna un color a cada bando.
- Al empezar cada turno tira estos dos dados a la vez. Esto se llama tirar para Activación.
- Si sale doble tira otra vez.
- Si no sale doble mira cada dado por separado. El resultado mayor determina qué bando empieza primero activando sus grupos.
- El resultado del dado también determina que el bando activo solamente puede activar los grupos de Rep igual o superior al resultado del dado. Los grupos se activan empezando con la Rep más alta y terminando con la más baja.

Ejemplo: En la tirada sale azul 4 y amarillo 3. El bando azul sacó más alto y se activa primero. El azul puede activar los grupos con Líderes de Rep 4 ó más.

- Después de que el grupo ha terminado sus acciones y se han resuelto todas las reacciones que haya podido ocasionar, el bando activo puede continuar con su siguiente grupo.
- Cuando un bando ha activado todos sus grupos, el oponente puede empezar a activar los suyos uno por uno, con la misma restricción de Rep, hasta terminar con todos sus grupos.

Ejemplo: En la tirada salió azul 4 y amarillo 3. El bando azul ha terminado de activar todos los grupos que quería. Ahora es el turno del amarillo. El amarillo solo puede activar figuras con Rep 3 ó más altas, o que estén agrupadas con Líderes de Rep 3 ó más.

- Después de que todos los bandos terminan de mover todos sus grupos se acaba el turno y se tira de nuevo por Activación.
- Cuando juegan más de dos bandos solo tienes que añadir dados de color extra para la tirada por Activación. Cualquier doble significa que esos bandos no se pueden activar pero los demás sí. Si todos los bandos sacan lo mismo simplemente tira otra vez los dados.

Ahora que ya conoces la secuencia del turno explicaremos las reglas en el orden en que van apareciendo durante un turno de juego. Empecemos con las acciones.

ACCIONES

Una figura activa puede hacer una de las siguientes acciones:

- Mover toda su distancia y si quiere, disparar en cualquier momento. Una figura activa puede disparar una vez sin importar cuántas veces haya disparado en reacción, esto se llama fuego activo.

Ejemplo – Billy Pink dobla la esquina, un enemigo lo ve y hace un Test de Contacto Visual, dispara y falla. Billy hace un Test por estar Bajo Fuego, dispara y se carga al enemigo. Billy continúa su movimiento y decide disparar activamente a otro enemigo.

- Quedarse donde está, cambiar su encaramiento si quiere, y disparar.
- Cargar al cuerpo a cuerpo en vez de hacer fuego activo.

ORDEN DE ACTIVACIÓN

Cuando un bando está activo éste debe activar sus grupos en el siguiente orden. Todas las reacciones causadas por un grupo deben resolverse antes de activar a otro grupo.

CHAIN REACTION 3.0

- Se activa el de Rep más alta pero si hay varios con la misma Rep entonces irán primero...
 - Los que no se muevan pero puedan disparar.
 - Los que se muevan y puedan disparar.
 - Los que salgan de Buscar Cobertura.

MOVIMIENTO

Hay dos tipos de movimiento, voluntario cuando el grupo está *activo*, e involuntario cuando es debido a un Test de Reacción.

MOVIMIENTO NORMAL

El movimiento normal para todas las figuras es de 8 pulgadas.

MOVIMIENTO RÁPIDO

Si se desea, una figura puede mover más rápido de lo normal. Se tiran 2d6 contra la Rep de la figura y se consulta la Tabla de Movimiento Rápido.

Ejemplo – Billy Pink (Rep 5) decide que su grupo haga un test de Movimiento Rápido. Tira 1d6 contra su Rep de 5 pero saca un 6 y falla su Dado de Líder. El grupo tira 2d6 y saca 5 y 4. Billy pasa 2d6 y mueve 16". Dez (Rep 4) pasa 1d6 y mueve 12". Char (Rep 3) pasa 0d6 y mueve 8".

CUERPO A TIERRA

Una figura puede tirarse cuerpo a tierra durante su turno en cualquier momento. Tirarse cuerpo a tierra termina con su movimiento. Levantarse le quita la mitad de su movimiento.

Una figura puede disparar nada más tirarse cuerpo a tierra.

Ejemplo – Char mueve 8" y se tira al suelo. La figura se tirarse cuerpo a tierra y si quiere ahora puede disparar.

MOVIMIENTO INVOLUNTARIO

Las figuras pueden mover y reaccionar involuntariamente debido a un Test de Reacción. El procedimiento para hacer un Test de Reacción se describe más adelante. No obstante, los movimientos y reacciones involuntarias son las siguientes:

Alto – Se para o no se mueve.

Buscar Cobertura - Mueve hacia la cobertura más cercana dentro de un radio de 6", incluso hacia delante. Si no hay cobertura en 6" a la redonda entonces se tira cuerpo a tierra, acabando su turno. Las figuras que Buscaron Cobertura no pueden ver o ser vistas por quien causó el Test.

Retirarse – Mueve hacia la cobertura más cercana dentro de un radio de 12" y alejándose de la causa del test, incluso si estaba a cubierto. Si no encuentra cobertura se tira cuerpo a tierra, acabando su turno. Permanece Acobardado hasta que se Reagrupe o sea forzado a Retirarse de nuevo.

Acobardado - Se queda a cubierto o mueve a la cobertura más cercana en un radio de 12". Si no encuentra cobertura se tira cuerpo a tierra y termina su turno. Permanece en el sitio sin hacer nada hasta Reagruparse. Acobardado y en cobertura no puede ver ni ser visto por quien causó el test.

Ejemplo – Billy Pink y Dez reciben fuego enemigo. Billy reacciona con Buscar Cobertura y se mueve hacia la cobertura más cercana 6" hacia el tirador. Dez reacciona retirándose y mueve hacia la cobertura más cercana alejándose del enemigo, se tira al suelo y se queda acobardada hasta que Billy o Char se reagrupen con ella.



REACCIÓN

Esta sección cubre la base del sistema de juego de Two Hour Wargames. Se llama el Sistema de Reacción. Las miniaturas realizarán Tests de Reacción durante la partida cuando sea preciso. Los Tests de Reacción reflejan cómo se comportará una miniatura bajo tensión emocional, mental o física durante el combate.

Todos los tests están agrupados en la Tabla de Tests de Reacción al final del libro.

CÓMO HACER UN TEST DE REACCIÓN

Para realizar un Test de Reacción tira 2d6 para cada grupo y aplica el resultado de los dados individualmente a cada figura del grupo. Esto significa que algunas miniaturas realizando el test en el mismo grupo podrían pasar 2d6, 1d6 ó 0d6 para el mismo test.

TIPOS DE TESTS DE REACCIÓN

En CR 3.0 se utiliza una variedad de Tests de Reacción. A continuación hay una lista de ellos, indicando cuándo se realizan.

CENTRAR OBJETIVO – Lo realiza el Líder del grupo para determinar a qué grupo enemigo se dispara o se carga.

- Se realiza estando activo o inactivo.

MOVIMIENTO RÁPIDO – Se realiza cuando una figura quiere moverse más que su distancia de movimiento normal.

- Se realiza únicamente estando activo.

CONTACTO VISUAL – Lo realiza una figura cuando un enemigo empieza sin ser visto por la figura y entra dentro de su campo de visión.

- Se realiza únicamente estando inactivo.

BAJO FUEGO – Lo realiza una figura a la que disparan pero no aciertan y también por todas las figuras en un radio de 8" que puedan ver a la figura a la que han disparado.

- Se realiza estando activo o inactivo.

CARGAR – Se realiza cuando una figura puede ver a un objetivo y quiere cargar contra él.

- Se realiza únicamente estando activo.

RECIBIR UNA CARGA – Lo realiza una figura que recibe la carga y también cualquier figura a 4" de la miniatura objetivo y que pueda ver al menos a uno de los asaltantes.

- Se realiza únicamente estando inactivo.

REAGRUPARSE – Lo realiza una figura Acobardada que quiere volver a la lucha. Lo realizan todas las figuras Acobardadas dentro de un radio de 4" de la figura que trata de reagruparlas.

- Se realiza únicamente estando activo.

CAÍDO – Lo realiza cualquier figura que ve cómo un camarada de Reputación igual o superior y en un radio de 4", es derribado por disparos o por combate cuerpo a cuerpo. Se realiza si la figura aliada resulta aturdida, fuera de combate o muerta.

- Se realiza estando activo o inactivo.

SIN LÍDER – Este test reemplaza al de Caído cuando la figura derribada es la del Líder del grupo. Funciona igual que el de Caído.

- Se realiza estando activo o inactivo.

RECUPERAR LA CONSCIENCIA – Se realiza inmediatamente cuando una figura queda inconsciente.

- Se realiza estando activo o inactivo.

HACIENDO LOS TESTS

Veamos con un poco más de detalle cada Test de Reacción.

CENTRAR OBJETIVO

Durante el caos de un tiroteo habrá con frecuencia más de un grupo de objetivos al alcance del grupo que dispara. En esos casos los que disparan se centrarán en un único objetivo y lo cargarán o concentrarán su fuego sobre él.

Si solo hay un grupo objetivo en LDV del grupo que dispara entonces ese será el grupo al que se disparará o cargará.

Si hay múltiples grupos que pueden ser designados como objetivos, entonces se realiza un Test de

CHAIN REACTION 3.0

Centrar Objetivo. Se tiran 2d6 y se compara el resultado con la Rep del Líder.

Cada vez que un nuevo grupo objetivo entra en el radio de visión del grupo que dispara, este debe realizar un Test de Centrar Objetivo.

Ejemplo – Billy, Char y Dez están disparando a un grupo. Otro grupo enemigo da la vuelta a un edificio y aparece a la vista. Billy, Char y Dez realizan Un Test de Contacto Visual y ven al nuevo grupo. A continuación realizan un Test de Centrar Objetivo para determinar a cuál disparar. Pasan 2d6 así que pueden disparar al objetivo más fácil o al más peligroso. Como ambos grupos enemigos representan amenazas similares dispararán al grupo más próximo.

MOVIMIENTO RÁPIDO

Se explica en la sección de Movimiento de las reglas.

CONTACTO VISUAL

Se realiza cuando el enemigo empieza fuera del campo de visión de la figura y entra en ese campo de visión. También se incluyen las figuras que se asoman tras Buscar Cobertura.

El Test de Contacto Visual se realiza tan pronto la figura aparece a la vista. Si es un grupo el que se mueve y aparece a la vista, entonces el test se hace después de que todas las figuras de ese grupo aparezcan y no hayan movido más de 2".

A LA VISTA O NO

Las figuras siempre están a la vista de una miniatura enemiga o no.

Una figura está a la vista cuando:

- La figura enemiga puede trazar una línea de visión hasta esa figura. Se aplica incluso si la figura está en cobertura u oculta.

Una figura NO está a la vista cuando:

- No puede ser vista debido a que se interpone algún tipo de terreno. Las figuras que han *Buscado Cobertura* o están *Acobardados* entran en esta categoría.
- No puede ser vista debido a condiciones meteorológicas o luminosas, como por ejemplo por estar de noche a más de 12" del enemigo.

*Ejemplo – Billy Pink está inactivo y detrás de un edificio. Gweedo está al otro lado y fuera de vista. Gweedo se activa, se mueve hasta la esquina del edificio y ahora Billy puede verlo. Gweedo está a la vista. Billy realiza un **test** de Contacto Visual, pasa 2d6 y le dispara.*

BAJO FUEGO

Se usa cuando disparan a una figura.

Ejemplo – Disparan a Billy Pink. Char y Dez están a menos de 8" y pueden ver a Billy. Todos realizan el test. Se tiran 3d6, 2d6 por el grupo y 1d6 por el Dado de Líder de Billy y se pasa 1d6. Los resultados se aplican a cada figura de manera individual.

CARGAR

Se utiliza cuando una figura quiere entrar en combate cuerpo a cuerpo con el enemigo. Todo el grupo o parte de él puede cargar si se desea.

Ejemplo – Billy, Char y Dez están en el mismo grupo. Billy y Char quieren cargar mientras que Dez permanece inmóvil y proporciona fuego de apoyo. Tiran 2d6. Billy pasa 2d6 mientras que Char pasa 1d6. Ambos pueden cargar. Dez dispara antes de que sus amigos muevan.

RECIBIR UNA CARGA

Cuando cargan a una figura ésta realiza este test cuando el asaltante está a 3" de contactarla. Si la figura a la que cargan se retira, el que carga continúa su movimiento hasta donde estaba el objetivo.

Ejemplo – Char carga a Carlos. Carlos hace un test de Recibir Carga y pasa 2d6 así que disparará y luego combatirá cuerpo a cuerpo con Char. Char debe realizar un test por estar Bajo fuego si no es alcanzada por los disparos de Carlos.

REAGRUPARSE

Se utiliza cuando una figura está Acobardada y quiere volver al combate. Sólo se puede hacer cuando un Líder u otro aliado está a 4" o menos de la figura.

Ejemplo – Dez está a cubierto y Acobardada. Char se mueve a 3" de ella y Dez tira 2d6 para Reagruparse. Pasa 0d6 y sigue Acobardada. Más tarde durante el turno, Billy Pink intenta reagrupar a Dez. Esta vez se tiran 3d6 ya que Billy puede añadir su Dado de Líder. Dez pasa 1d6 y se Reagrupa.

CHAIN REACTION 3.0

CAÍDO

Se utiliza cuando alguien es derribado por disparos o por combate cuerpo a cuerpo, sin importar si la figura resulta aturdida, fuera de combate u obviamente muerta.

Ejemplo – Dez es alcanzada por disparos y queda aturdida. El grupo tira 2d6. Tanto Char como Billy están a 4" o menos y a la vista de Dez pero sólo se aplican los resultados a Char ya que Billy tiene una Rep mayor que Dez.

SIN LÍDER

Se utiliza cuando el Líder del grupo ha caído. Este test sustituye al de Caído.

Ejemplo: El grupo está bajo fuego y el Líder cae. Ahora el grupo hace un test de Sin Líder y pasa 2d6. Si el Líder está fuera de combate u obviamente muerto, la miniatura con la mayor Rep se convierte en el nuevo Líder.

RECUPERAR LA CONSCIENCIA

Se realiza inmediatamente después de que una figura queda inconsciente por disparos o combate.

Ejemplo: Alcanzan a Dez y cae. Tira 2d6 en el test de Recuperar la Conciencia, pasa 2d6 y queda aturdida.

TODOS HÉROES

Siempre que se obtienen dobles unos (ojos de serpiente) en cualquiera de los Tests de Reacción siguientes, la figura entrará en *modo héroe*.

- Bajo fuego
- Cargar
- Recibir Carga
- Caído
- Sin Líder

Esto significa que durante el resto de la partida pasarán automáticamente 2d6 siempre que tengan que tirar por uno de esos tests.

Ejemplo – Char hace un test de Caído y pasa 2d6 con ojos de serpiente. Ahora está en modo héroe. Más tarde Char quiere cargar y lo hace sin necesidad de tirar los dados.

RESULTADOS DE LOS TESTS DE REACCIÓN

Aquí se explican los términos que se encuentran en las Tablas de los Tests de Reacción.

CONTINÚA – La figura está en condiciones y puede actuar y reaccionar normalmente. Una figura se considera que *continúa* cuando *no* cumple con lo siguiente:

- Aturdido
- Obviamente Muerto
- Fuera de Combate
- Busca Cobertura
- Se Retira
- Acobardado

BUSCAR COBERTURA - Mueve hacia la cobertura más cercana dentro de un radio de 6", incluso hacia delante. Si no hay cobertura en 6" a la redonda entonces se tira cuerpo a tierra, acabando su turno. Las figuras que Buscaron Cobertura no pueden ver o ser vistas por quien causó el Test.

ALTO - Se para o no se mueve.

ACOBARDADO – Se queda a cubierto o mueve a la cobertura más cercana en un radio de 12". Si no encuentra cobertura se tira cuerpo a tierra y termina su turno. Permanece en el sitio sin hacer nada hasta Reagruparse. Acobardado y en cobertura no puede ver ni ser visto por el que causó el Test.

PERDER OBJETIVO – El grupo debe inmediatamente realizar el Test de Centrar Objetivo.

OBVIAMENTE MUERTO – La herida es tan grave que no hay duda de que el personaje está muerto.

FUERA DE COMBATE – La figura está herida y no puede continuar luchando. No puede moverse pero sí puede ser retirado por otros.

RETIRARSE – Se mueve hacia la cobertura más cercana dentro de un radio de 12" y se tira cuerpo a tierra, acabando su turno. Permanece Acobardado hasta que se Reagrupe o sea forzado a Retirarse de nuevo.

CHAIN REACTION 3.0

TIRO RÁPIDO – Se para en seco y dispara precipitadamente una ráfaga con el máximo número de blancos del arma.

ATURDIDO – La figura no puede continuar hasta que se active de nuevo.

- Para el daño se tienen en cuenta solamente los 3 mejores resultados.
- Pero se consideran los 6d6 para determinar si es necesario Recargar Munición.

Ejemplo – Jim Bob dispara a tres blancos. Obtiene 1, 1, 2, 4, 5 y 6. Tiene en cuenta el 4, 5 y 6 para alcanzar a los blancos. También tienen en cuenta los dos unos para la regla de Recargar Munición y se queda sin munición.

ARMAS DE FUEGO

Hay dos formas de causar daño en CR 3.0. La primera manera es disparando y la otra es mediante el combate cuerpo a cuerpo o melé. Confía en mí en esto, considera el cuerpo a cuerpo el último recurso.

Cada arma se define según su tipo y en algunos casos se agrupan en categorías más amplias. Las armas vienen definidas por cuatro características.

Tipo – Lo que son.

Rango – El alcance indicado para cada arma es el *alcance efectivo* o el alcance en el que *el que dispara cree que tiene una oportunidad razonable de acertar*.

Blancos – El número máximo de d6 que se tiran cuando se dispara el arma. Cada d6 tiene la posibilidad de causar daño a un blanco y todos o alguno de los dados pueden ser aplicados a una o más figuras. También define la “dispersión” del arma.

Ejemplo – Un subfusil con un valor de Blancos de 3 puede disparar hasta a tres blancos en un área de 3” de ancho.

Impacto – El daño que puede causar el arma.

LISTA DE ARMAS

PISTOLA– Las Pistolas tienen un rango de 12”, Blanco de 2 y un Impacto de 1.

PISTOLA DE GRAN CALIBRE– Las pistolas de gran calibre tienen un alcance de 12”, Blanco de 2 y un Impacto de 2.

ESCOPEA– Las escopetas tienen un alcance de 12”, Blanco de 3 y un Impacto de 2. Además utilizan la siguiente regla.

- Al disparar se pueden lanzar 6d6 en vez de 3d6.

SUBFUSIL– Los subfusiles tienen un alcance de 24”, Blanco de 3 e Impacto de 1.

RIFLE DE CERROJO (RIFLE DE FRANCOTIRADOR) – Los rifles tienen un alcance de 48”, Blanco de 1 e Impacto de 3.

RIFLE SEMIAUTOMÁTICO– Los rifles semiautomáticos tienen un alcance de 48”, Blanco de 2 e Impacto de 3.

PISTOLA AUTOMÁTICA– Las pistolas automáticas tienen un alcance de 12”, Blanco de 3 e Impacto de 1.

RIFLE DE ASALTO– Los rifles de asalto tienen un alcance de 48”, Blanco de 3 e Impacto de 3.

ARMA AUTOMÁTICA DE ESCUADRA– Las AAE tienen un alcance de 48”, Blanco de 4 e Impacto de 3.

GRANADA– Las granadas pueden arrojarse hasta una distancia de 6”, pueden afectar a un número ilimitado de objetivos en un área de efecto de 5” y con un Impacto de 2.

LANZAGRANADAS– El lanzagranadas sustituye el arma normal de la miniatura y permite lanzar una granada hasta 24”, puede afectar a un número ilimitado de blancos en un área de 5” y tiene un Impacto de 2. Los lanzagranadas pueden disparar una vez durante el turno, en reacción o al ser activados.

LANZACOHETES– Si tiene una segunda figura actuando como cargador puede disparar una vez por turno, en reacción o al ser activado. Si no hay cargador entonces la figura con el lanzacohetes debe gastar un turno de activación sin hacer nada más que cargar el arma. Los lanzacohetes tienen un alcance de 48”, pueden afectar a un número ilimitado de figuras en un área de 5” y un Impacto de 5.

CHAIN REACTION 3.0

TABLA DE ARMAS

Armas de fuego	Rango	Blancos	Imp
Pistola	12	2	1
Pistola de gran calibre	12	2	2
Escopeta	12	3	2
Rifle de cerrojo	48	1	3
Rifle semiautomático	48	2	3
Pistola automática	12	3	1
Subfusil	24	3	1
Rifle de asalto	48	3	3
Granada	6	Área 5"	2
Arma automática de escuadra	48	4	3
Lanzagranadas	24	Área 5"	2
Lanzacohetes	48	Área 5"	5

RECARGAR MUNICIÓN

La munición en Chain Reaction 3.0 es prácticamente ilimitada. Sin embargo, existe una posibilidad de que el arma se quede temporalmente sin munición y deba recargarse. Para representar esta situación, siempre que se dispara un arma se cuenta el número de unos que se obtienen. Si aparecen 2 ó más "1s" el arma se queda sin munición y no se puede volver a disparar hasta que se invierta un turno de activación en recargarla. Las figuras que están recargando un arma no pueden exceder su movimiento normal.

Las armas se consideran sin munición después de aplicar los resultados de todos los d6.

Ejemplo – Carlos dispara con una AAE y obtiene 1, 1, 4 y 5. Consigue 2 impactos con el 4 y el 5 pero los dos "unos" significan que se queda sin munición.

ESCALA DE VALOR DE POTENCIA DE FUEGO

Al disparar algunas armas parecen tener más potencia de fuego que otras. Esto se denomina Valor de Potencia de Fuego o VPF.

- Si una figura dispara un arma con mayor VPF que la que tiene el objetivo o si el objetivo no puede responder a los disparos, entonces el objetivo se ve superado en potencia de fuego. El objetivo realizará un test por estar Bajo fuego pero no podrá obtener un resultado mejor que el de Buscar Cobertura.

Ejemplo – Billy tiene un rifle de asalto (VPF 3) pero está sin munición. Es disparado por Slag que está utilizando un rifle semiautomático. Billy realiza el test por estar Bajo fuego y pasa 2d6. Aunque Billy tiene un arma con mayor VPF, no puede disparar ya que está Sin Munición, así que debe Buscar Cobertura.

Nd Escala de VPF

Los Protagonistas, los que están retirando heridos y los que están cargando nunca son superados en VPF.

VPF	Tipo de arma
5	Granadas y Lanzacohetes.
4	Arma Automática de Escuadra.
3	Armas de Blancos 3.
2	Armas de Blancos 2.
1	Armas de Blancos 1.
0	Armas que no pueden devolver el fuego o que están fuera de rango.

Nótese que Los Protagonistas, los que están retirando heridos y los que están cargando, nunca se ven superados en VPF.

DISPARO

Disparar un arma y el combate cuerpo a cuerpo son dos formas considerablemente diferentes de infligir daño. Esto se refleja en los diferentes mecanismos del juego usados en CR 3.0 para representarlo.

LÍNEA DE VISIÓN

Para disparar a alguien primero es necesario verlo. La línea recta desde quien dispara hasta su objetivo se llama Línea de Visión o LDV. La LDV se extiende por todo el tablero y es bloqueada únicamente por miniaturas amigas, terreno, edificios y a veces por las condiciones climáticas.

- Durante la noche la LDV se reduce a 12". No obstante cualquier miniatura en una zona bien iluminada se considera en LDV normal cuando le disparan.
- La LDV en un bosque o una zona de arbustos se reduce a 12" durante el día y a 6" durante la noche. Si se está en el borde de un bosque entonces la figura puede ver y ser vista desde fuera del bosque.
- La LDV con clima adverso (lluvia fuerte, niebla, etc.) se reduce a 12" durante el día y a 6" durante la noche.

CHAIN REACTION 3.0

RESOLUCIÓN DEL DISPARO

Los disparos continúan entre dos o más figuras hasta que uno de los bandos no puede devolver el fuego. Esto puede suceder por las siguientes razones:

- Quedarse sin munición al sacar dos o más 1s.
- El arma, como el Lanzacohetes, sólo puede disparar una vez por turno.
- Uno de los bandos debe Buscar Cobertura.
- Uno de los bandos se ha Retirado.
- Uno de los bandos ha sido acertado por disparos.

Esto hace que sea normal que las miniaturas disparen varias veces en un turno.

Ejemplo: Char dispara a Carlos y falla. Carlos realiza el Test por estar Bajo Fuego. Carlos devuelve el disparo y también falla. Char realiza el Test por estar Bajo Fuego y pasa 2d6. Normalmente ella podría devolver el disparo pero en lugar de eso Char Busca Cobertura porque es superada en potencia de fuego.

SELECCIÓN DEL BLANCO

Una figura puede disparar a un blanco diferente por cada punto de Blancos del Arma. Los blancos no pueden estar a más de 1" unos de otros.

- Antes de disparar hay que declarar cuántos disparos irán a cada blanco. Esto permite que uno de los blancos reciba múltiples disparos.
- Tira los dados y colócalos por orden del más alto al más bajo.
- Aplica los dados a los blancos en el orden declarado anteriormente y con el dado más alto al primer blanco.

Ejemplo: Carlos dispara su AAE a Dez y Char. Él declara que dispara 1d6 al primer blanco, Dez, y el resto a Char. Carlos saca 3, 5, 1 y 2. Los d6 son ordenados de mayor a menor (5, 3, 2 y 1). El 5 se aplicará a Dez y el resto se aplicarán a Char.

DISPARANDO UN ARMA

Primero establece la LDV entre quien dispara y la figura objetivo. Entonces:

- Tira de 1 a 4d6 dependiendo del número de blancos del arma, y súmalos individualmente a la Reputación del tirador.
- Compara estos totales individualmente en la Tabla de Disparo. No hay necesidad de mirar por modificadores antes de tirar los dados por que ya están incluidos en la propia tabla.

Blanco	Tabla de Disparo
	1d6 + Rep
	<i>Un resultado de dos o más "unos" significa que hay que Recargar Munición.</i>

1d6 + Rep	Resultado
De 3 a 7	<ul style="list-style-type: none"> • Falla.
8	<ul style="list-style-type: none"> • Blanco oculto – Falla. • Blanco a cubierto – Falla. • Blanco cuerpo a tierra – Falla. • Blanco se movió rápido – Falla. • Tirador se movió rápido – Falla. • Tirador disparó rápido – Falla. • Segundo blanco o más – Falla. • De lo contrario – Acierta.
9	<ul style="list-style-type: none"> • Blanco a cubierto – Falla. • Tirador movió rápido – Falla. • Tirador disparó rápido – Falla. • Tercer blanco o más – Falla. • De lo contrario – Acierta.
10+	<ul style="list-style-type: none"> • Acierta.

FALLA- El disparo falla pero el objetivo debe hacer inmediatamente un Test por estar Bajo Fuego.

ACIERTA- El objetivo recibe impactos y hay que determinar el daño.

OCULTO- Si el blanco está tras un objeto que pueda ocultarle pero no detener una bala, el disparo falla.

COBERTURA- Si el blanco está detrás de una construcción sólida que pueda detener una bala, se le considera a cubierto y el disparo falla.

CUERPO A TIERRA- Si el blanco está tumbado el disparo falla.

BLANCO MOVIÉNDOSE RÁPIDO- Si el blanco pasó un Test de Movimiento Rápido con 2d6 ó 1d6, el disparo falla.

TIRADOR MOVIÉNDOSE RÁPIDO- Si el tirador pasó un Test de Movimiento Rápido con 2d6 ó 1d6, el disparo falla.

CHAIN REACTION 3.0

TIRADOR DISPARANDO RÁPIDO-El

tirador se apresura al disparar y falla.

Ejemplo: Billy Pink se activa y corre hacia Carlos que está aturdido y elige capturarlo.

SEGUNDO (TERCERO) O SIGUIENTE

BLANCO-Si el blanco era el segundo (tercero) o posterior en ser disparado por el mismo tirador, el disparo falla.

EN CUALQUIER OTRO CASO- Si no se puede aplicar ninguna de las anteriores circunstancias, se acierta al blanco.

Ejemplo: Billy Pink dispara su pistola de gran calibre contra Carlos que está a cubierto. Billy saca un 3 y un 6. Sumando cada uno individualmente a su Rep de 5 consigue un 8 (falla porque Carlos está a cubierto) y un 11 (acierta).

DETERMINACIÓN DEL DAÑO

Cada vez que una miniatura recibe un impacto, quien ha disparado debe mirar en la Tabla de Daño por Disparo. Tira 1d6 y compara el resultado con el Impacto del Arma

1 Tabla de daño por disparo 1d6 por cada impacto

Marcador	Resultado
"1"	• Blanco Obviamente Muerto.
Impacto o menos pero no "1"	• Blanco Fuera de Combate.
Superior al impacto	• Blanco queda inconsciente e inmediatamente hace un chequeo de Recuperar la Conciencia.

Ejemplo: Billy Pink ha acertado a Carlos con su pistola de gran calibre. Billy tira 1d6 y saca un 3. Eso está por encima del Impacto de 2 por lo que Carlos queda inconsciente y debe hacer un Test para Recuperar la Conciencia. Carlos pasa 2d6 y queda aturdido.

MUERTE AUTOMÁTICA O CAPTURA

Si una miniatura activa entra en contacto físico con una miniatura aturdida o fuera de combate, podrá elegir entre eliminarla automáticamente o capturarla (atarla, etc.).

DISPARANDO DOS ARMAS A LA VEZ

Es posible usar dos pistolas, pistolas de gran calibre, pistolas automáticas o cualquier combinación de ellas a la vez. Esto permite aumentar la potencia de fuego pero a costa de reducir la precisión. Las miniaturas que lo hagan contarán como si hicieran Disparo Rápido.

DISPARO IMPOSIBLE

Las miniaturas de Rep 3 y únicamente las miniaturas de Rep 3, pueden usar la Regla de Disparo Imposible. Siempre que una miniatura de Rep 3 dispare y obtenga un 6 pero aún así no pueda acertar a su objetivo, como cuando el blanco está en cobertura, podrá volver a tirar 1d6 de nuevo. Si el resultado es igual o menor a su Rep (3) entonces ha acertado. En cualquier otro caso trata el resultado como un Fallo haciendo que el blanco pase un Test por estar Bajo Fuego.

Ejemplo: Char (Rep 3) dispara a Reed que está a cubierto. Saca un 6 pero no consigue acertar. Usa la Regla de Disparo Imposible y tira otro d6 obteniendo un 2. Reed ha sido alcanzado.

LANZAMIENTO DE GRANADAS

Las granadas pueden arrojarse hasta 6". Simplemente señala el lugar donde quieres arrojlarla, tira 2d6 contra la Rep del lanzador y consulta la Tabla de Lanzamiento de Granada.

CHAIN REACTION 3.0

2 TABLA DE LANZAMIENTO DE GRANADA (chequeo contra la Rep)

# Dados que pasan	Resultado
Pasa 2d6	<ul style="list-style-type: none"> La granada explota donde apuntó. Tira por daño.
Pasa 1d6	<ul style="list-style-type: none"> Si el que lanza la granada no puede ver donde apuntó por que el blanco está detrás de una cobertura u oculto, la granada falla. Sin embargo la explosión obliga al blanco a hacer un test por estar Bajo Fuego, contando como Superado en Potencia de Fuego. Si el que lanza la granada puede ver donde apuntó, o la arroja sobre un muro, o rodando por una puerta o similar, la granada explota donde apuntó. Tira por daño.
Pasa 0d6	<ul style="list-style-type: none"> ¡Uy! La granada se cae. Todos los que estén dentro del área deben sacar su Rep o menos con 1d6 para tirarse cuerpo a tierra y escapar del daño. De lo contrario tira por daño.

Ejemplo: Dez decide arrojar una granada a Carlos, que está a cubierto. Está apuntando a un punto más allá de la cobertura que no puede ver. Tira 2d6 contra su Reputación de 4 y saca un 3 y un 6. Pasa 1d6 y falla. Carlos realiza el Test por estar Bajo Fuego y pasa 2d6, pero debe buscar cobertura porque la Granada supera en potencia de fuego al AAE. Billy ahora corre hacia un muro y tira la granada por encima. Billy de nuevo pasa 1d6 pero como la deja caer en lugar de arrojarla, la granada acierta. Ahora Carlos debe tirar por Daño.

IMPACTO CON ARMAS DE ÁREA

Cuando una granada explota en el lugar elegido centra una plantilla de área de Efecto de 5" sobre ese punto. Recomendando usar un CD normal como plantilla.

Cualquier miniatura dentro del círculo puede recibir daño.

Tira una vez por cada miniatura en la Tabla de Daño de Disparo.

Ejemplo: Billy arrojó la granada detrás del muro y Carlos estaba dentro de la plantilla de efecto. Billy tira 1d6 y saca un 2 contra el Impacto de 2 de la granada. Carlos está fuera de combate

“¿QUIEN TIENE LA GRANADA?”

Esta regla elimina la necesidad de llevar la cuenta de quien lleva una granada. Se asume que mientras que un grupo tenga granadas disponibles, cualquier miniatura de ese grupo que necesite usar una, la llevará encima, así que no es necesario controlar quien lleva las granadas. De acuerdo, no es muy realista, pero hace que el juego vaya más rápido.



MELÉ

Cuando las miniaturas entran en contacto pueden iniciar un combate cuerpo a cuerpo. Antes de hacer esto por favor recuerda que ¡tienes un arma de fuego!

ARMAS DE CUERPO A CUERPO –

Hay 3 Categorías.

- **ARMAS A UNA MANO** - Aquellas que se usan a una mano como una espada o sable. Tienen un Impacto de 2.
- **ARMAS A DOS MANOS** - Aquellas que requieren dos manos para manejarse como las hachas a 2 manos. Tienen un Impacto de 3.
- **ARMAS IMPROVISADAS** - Las armas improvisadas son aquellas que no están pensadas como armas pero que se pueden usar como tal en un caso de necesidad. Aquellas que se puedan usar con una mano como una tubería

CHAIN REACTION 3.0

o con dos manos como un bate de béisbol se contarán como armas con Impacto de uno menos que las armas reales de su categoría.

COMO LUCAR CUERPO A CUERPO

Los combates Cuerpo a Cuerpo se realizan de la siguiente manera.

- El que va a cargar tiene LDV hasta el blanco, entonces realiza y pasa el test de Cargar.
- El blanco realiza el test de Recibir Carga y lo pasa.
- Cada miniatura en melé empieza con un número de d6 igual a su Rep.
- Cada miniatura suma o resta d6 por cualquiera de los modificadores de melé que se apliquen.
- Cada miniatura tira sus d6 descartando los resultados de 4, 5 ó 6.
- Cada miniatura guarda los resultados de 1, 2 y 3 y los vuelve a tirar.
- Esto continúa hasta que uno o ambos bandos se quedan con 0d6 para tirar.
- Consulta la Tabla de Melé y aplica los resultados.
- Cuando se lucha contra más de una miniatura, la que está en desventaja numérica debe decidir cuantos dados aplicar a cada atacante.

Rep

Tabla de Melé

Chequeo contra la Rep

- 2d6 si está tumbado o es atacado por la espalda.
- 2d6 si está retirando heridos.
- 1d6 si tiene un arma de impacto inferior.

Un resultado de 1, 2 ó 3 es un éxito.
Un resultado de 4, 5 ó 6 es un fallo.

Debe dividir los d6 cuando luche contra varios.

Continúa tirando dados hasta que sólo un bando tenga éxitos o todos los bandos tengan cero éxitos.

# éxitos	Resultado
Sacas 2 ó más éxitos	Enemigo Obviamente Muerto
Sacas 1 ó más éxitos	Enemigo Fuera de Combate
Sacas 0 éxitos	Empate. Permanecen en combate y cuando se activen cualquiera puede continuar la melé o romper el contacto.

Ejemplo – Billy Pink y Carlos están en melé. Billy tiene una espada a dos manos y Carlos una tubería pequeña.

- Billy empieza con 5D6 por su Rep. No se aplican modificadores por lo que tira 5d6.
- Carlos empieza con 4d6 por su Rep y se modifica con -1d6 porque tiene un arma de impacto inferior. Carlos tirará 3d6.
- Billy saca 1, 2, 3, 6 y 6. Guarda el 1, 2 y 3 y descarta los dos 6. Volverá a tirar 3d6.
- Carlos saca 1, 4 y 6. Guarda el 1 y retira el 4 y el 6. Volverá a tirar 1d6.
- Billy tira 3d6 y saca 1, 2 y 6. Guarda el 1y el 2 y quita el 6. Volverá a tirar 2d6.
- Carlos tira 1d6 y saca 1. Guarda el 1 y volverá a tirar 1d6.
- Billy tira 2d6 y saca 1 y 3. Volverá a tirar 2d6.
- Carlos tira 1d6 y saca 5. Aparta el 5 y ya no tiene ningún dado para tirar.
- Billy ha ganado el combate con 2 éxitos, por lo que Carlos está Obviamente Muerto.

ROMPER CONTACTO

Siempre que una miniatura enganchada en melé se activa, puede elegir terminar el combate alejándose al menos 1" del enemigo. Podrá hacerlo salvo que esté bloqueado por el terreno, como cuando está de espaldas a un muro. Una vez que se ha separado, el otro bando realizará inmediatamente un Test de Contacto Visual y aplicará el resultado.

Ejemplo: Tanto Carlos como Char han obtenido 0 éxitos en el enfrentamiento anterior y siguen enganchados en melé. Char se activa primero y sale de la melé alejándose 6". Carlos realiza un Test de Contacto Visual y pasa 1d6 pudiendo disparar a Char pero con un Disparo Rápido.

RETIRANDO HERIDOS

Cuando una figura está retirando figuras heridas se comportará de la siguiente manera:

- Las figuras pueden elegir voluntariamente retirar figuras heridas.
- Además, cualquier figura que pase 2d6 ó 1d6 en un test de reacción y deba Buscar Cobertura, retirará cualquier herido en un radio de 4", no contando esas 4" como parte de su movimiento normal. Aquéllos que pasen 0d6 y deban Buscar Cobertura no retirarán figuras heridas.
- Cualquier figura puede recoger una figura herida y continuar moviendo la distancia que le quede siempre que no exceda su distancia de movimiento normal. No se puede hacer Movimiento Rápido con un herido a cuestas.
- Las figuras no pueden disparar cuando están retirando heridos.
- Las figuras que sean cargadas mientras retiran a un herido deberán dejarlo caer al suelo o luchar con -2d6. Si dejaron caer al herido no podrán recuperarlo hasta la siguiente activación.
- Los que están retirando heridos nunca son superados por potencia de fuego.

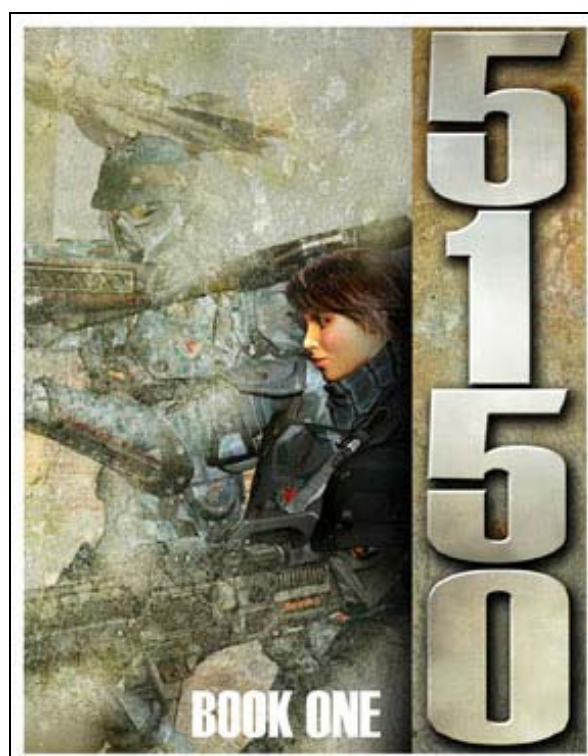
Ejemplo: Billy Pink obtiene un resultado de Buscar Cobertura al pasar 1d6. Char está a menos de 4" de él, así que se le permite acercarse a ella, recogerla y entonces moverse a cubierto y tirarse cuerpo a tierra, aunque exceda su distancia de movimiento normal.

2 RECUPERACIÓN DESPUÉS DE LA BATALLA

Chequeo contra la Rep de todas las figuras FDC

# Dados que pasan	Resultado
Pasa 2d6	Recuperado con su Rep normal.
Pasa 1d6	Recuperado pero con Rep -1.
Pasa 0d6	Los FDC mueren y los que huyeron no vuelven.

Ejemplo: Char (Rep 3) quedó fuera de combate y después de la partida tiro 2d6 para ver qué le pasa. Saco un 4 y un 2 y pasa 1d6. Char regresa pero ahora es Rep 2.



DESPUÉS DE LA BATALLA

Si decides que te gustaría mantener los mismos personajes para más de una batalla, ésta es una manera fácil de ver si se recuperan de sus heridas. Tira 2d6 contra la Rep de cada una de las miniaturas que quedaron Fuera de Combate y consulta la Tabla de Recuperación Tras la Batalla.

JUGANDO UNA PARTIDA

Ahora que conoces todas las reglas es hora de colocar el terreno y jugar tu primera partida. Lo primero es tener un espacio libre de al menos 3'x3' (90cmx90cm).

CHAIN REACTION 3.0

COLOCACIÓN DEL TERRENO

Salvo que se juegue un escenario determinado, los jugadores deberían usar el siguiente sistema para generar el terreno del campo de batalla.

1 - Divide la mesa en 9 secciones aproximadamente iguales. Sigue el ejemplo del dibujo que muestra el número que corresponde a cada sección. En este caso el tablero es cuadrado, pero puedes usarlo igualmente para un rectángulo. Esto no es importante, tan sólo asegúrate de dividir la mesa en 9 partes iguales.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

2 - Determina el tipo general de terreno del Campo de Batalla. Puedes basarte en un terreno actual y las fuerzas que lucharon históricamente en él. O tira 1d6 por cada sección de la mesa, tomando los resultados de 1, 2 y 3 como terreno abierto, 4 y 5 como arbolado o jungla y 6 como montañoso. Una vez hecho esto, asegúrate de mover por la mesa los tipos de terreno parecidos para que en la medida de lo posible queden adyacentes.

Ejemplo - He dividido la mesa en nueve secciones, tiro 1d6 por cada sección de forma individual. Saco cuatro secciones despejadas, tres secciones de jungla y dos secciones montañosas.

TIPOS DE TERRENO

Hay tres tipos de terreno:

Despejado: Terreno principalmente llano con pequeñas colinas que obstaculizan la visión y pliegues irregulares en el campo.

Montañoso: Zonas de grandes montañas que impiden o dificultan el movimiento.

Boscoso: Aunque se pueden encontrar árboles en cualquier tipo de terreno, esta zona

representa espacios de vegetación densa como las junglas, que ralentizan el movimiento y dificultan la visión.

¿CUÁNTAS PIEZAS DE TERRENO?

Después de que hayas determinado el tipo de terreno del campo de batalla es hora de ver como quedará la mesa. Empieza por la sección número 1 y prosigue hasta la 9.

Tira 2d6 por cada sección en la Tabla de Generación de Terreno. El resultado te dirá el tipo de terreno que ocupa cada sección.

2 TABLA DE GENERACIÓN DE TERRENO

2d6 sumados juntos

2d6	Despejado	Montañoso	Boscoso
2	Colina	Impasable	Bosque
3	Despejado	Bosque	Bosque (3)
4	Colina	Despejado (2)	Colina boscosa
5	Despejado	Agreste con camino	Bosque con camino
6	Despejado con camino	Agreste	Despejado
7	Colina	Impasable	Bosque
8	Despejado (1)	Agreste	Bosque
9	Bosque	Agreste	Colina boscosa
10	Despejado	Despejado	Despejado
11	Colina con río	Impasable	Despejado con río
12	Colina	Despejado con río	Bosque

(1) Hay uno (1-3), dos (4-5) o tres (6) edificios.

(2) Hay uno (1-5) o dos (6) edificios.

(3) Hay uno (1-4) o dos (5-6) edificios.

Ejemplo: He determinado que la mayor parte del terreno sobre la mesa será Despejado. Tiro entonces 2d6 en la Tabla de Generación de Terreno por la sección uno y saco un 7. Esto significa que tengo una colina. Tiro por la sección dos y saco un 9 y esto me da un bosque. Continúo hasta que las nueve secciones están llenas.

TERRENO Y ESCENOGRAFIA

Esta sección describe el terreno y cómo puede afectar a tus miniaturas. Para ideas sobre

CHAIN REACTION 3.0

terreno y edificios te sugiero que veas películas del género adecuado.

Cada parte de terreno debe estar representada por al menos un área de 12"x12" ó 6"x24". Los bordes del área de cada terreno deberían ser fáciles de distinguir. Un pedazo de fieltro o tela puede servir para esto. Sobre él puedes poner árboles, rocas, matorrales, etc., y los bordes de la tela marcarán los bordes del terreno.

También es posible mezclar terreno como por ejemplo una colina con bosque. No importa con qué, pero que la escenografía sea apropiada con aquello que tengas a mano.

Los tipos de terreno son los siguientes:

Terreno Abierto: zona abierta y despejada con opción a pequeños matorrales que permiten ocultarse pero no dan cobertura.

Grupos de rocas impasables: la base de montañas inaccesibles o acantilados. No se permite ningún tipo de movimiento.

Terreno boscoso o agreste: Ya sean zonas boscosas como la jungla, o zonas rocosas. El movimiento a través de estas áreas se reduce a la mitad, y la visibilidad dentro de las mismas está limitada a 12" en horas de luz y a 6" durante la noche. Aquellos que estén en el límite de este terreno se consideran en cobertura y pueden ver y ser vistos. Aquellos que estén a 1" hacia dentro o más del borde no podrán ver ni ser vistos desde el exterior.

Caminos: Son caminos y carreteras en buen estado. Permiten el movimiento normal cuando pasan a través de otros tipos de terreno, como por ejemplo una carretera sobre una colina. Cuando sale un camino en una de las secciones, éste deberá ir de un borde de la mesa al borde opuesto de esa sección. Las carreteras van de izquierda a derecha (1-3) o de arriba abajo (4-6) a través del centro de cada sección.

Colinas Elevaciones que van descendiendo en dos direcciones opuestas y que obstruyen la LDV.

Río: los ríos serán de 1d6+3" de ancho. Debes colocar un río sobre un elemento de escenografía ya existente, como por ejemplo un río recorriendo una zona despejada o descendiendo desde una colina. Si sale río en la sección 5 en su lugar se pondrá un lago. En cualquier otra sección el río irá de un borde de la mesa al borde opuesto de la sección. Después de colocar un río tira 1d6. Con 1 ó 2 el río no es vadeable y debe colocarse un puente en algún punto del río. Con un resultado de 3 ó más el río es vadeable. Un río se vadea de la siguiente forma:

- El grupo debe detenerse en la orilla del río y perder el resto de su movimiento.
- En el siguiente turno emplean todo su movimiento en llegar hasta el centro del río.
- En el tercer turno salen del río y se detienen en la orilla opuesta, gastando así todo su movimiento.
- En el cuarto turno se mueven normalmente.
- Cuando se está en el centro del río el grupo se considera que goza de cobertura.

JUGANDO EN UNA MESA DE COMBATE URBANO

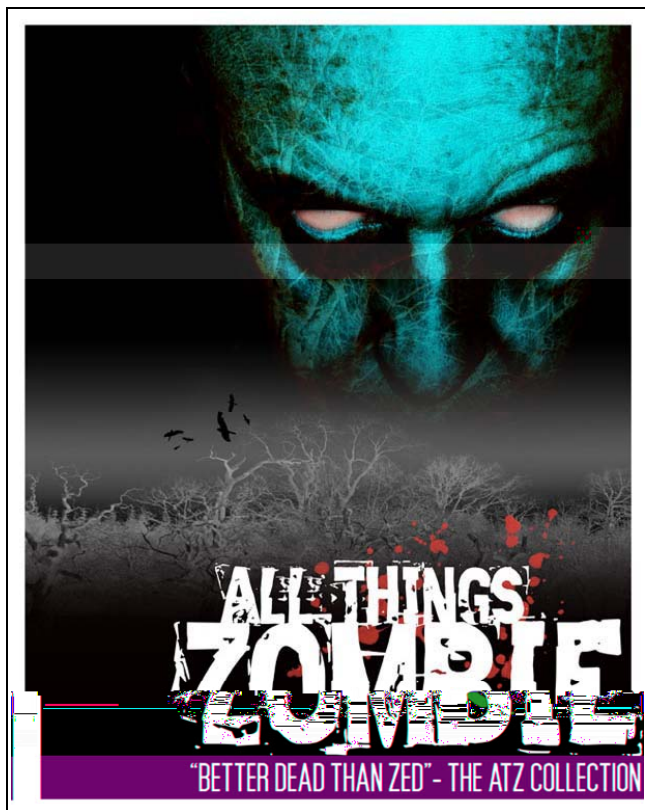
Ten en cuenta que cuando estés jugando un Combate Urbano estarás combatiendo en y a través de edificios. El mejor modo de jugar estas batallas es comenzar con una calle de 12" de ancha y con edificios a cada lado recorriendo la longitud de la mesa. A eso, añade cosas al gusto.

EDIFICIOS

El material con el que están contruidos los edificios es lo que va a determinar su Valor Defensivo o VD. Debajo hay una lista de edificios clasificados por su VD. *Cualquier construcción afectada por disparos de un arma de mayor Impacto que el VD de la construcción contará sólo como lugar para ocultarse y no para ponerse a cubierto.*

- **Chozas de paja o material parecido** – Hecha de materiales orgánicos y tendrá VD de 1.
- **Estructura Prefabricada** – Hecha de madera o materiales ligeros y con VD de 2.
- **Barricadas** – Sacos de arena y amontonamientos similares que dan cobertura y con VD de 3.
- **Estructura de Hormigón** – Estructuras pesadas con VD de 4.

CHAIN REACTION 3.0



Ejemplo – Char puede mover hasta 12" ya que pasó 1d6 en el test de Movimiento Rápido. Mueve 6" hasta una puerta, resta 2" por atravesarla, y continúa moviendo 4" más.

MOVIENDO DENTRO DE EDIFICIOS

El movimiento dentro de los edificios se realiza a velocidad normal y siempre cuenta como cobertura para cualquier figura que esté dentro. Esto no incluye a aquellas miniaturas que han entrado en el edificio y que han provocado un test de Contacto Visual mientras atravesaban la puerta.

Los movimientos entre niveles arriba y abajo reducen a la mitad la distancia de movimiento.

Ejemplo - Jim Bob Joe comienza su turno en la primera planta. Se activa y consume 4" de su movimiento en subir a la siguiente planta.

ÁREAS EN LOS EDIFICIOS

Aparte de su VD, cada edificio tendrá una o más áreas. Las maquetas de edificios (¡y las reales también!) poseen gran variedad de formas y tamaños. Para efectos de juego necesitamos dividir los edificios en áreas de 6"x6" más o menos. Es aproximadamente porque si tienes un edificio de 6"x8" ó 8"x8" no será necesario que lo dividas en más de un área. Los pisos adicionales más allá de la planta baja contarán como áreas adicionales.

Algunas veces un edificio puede sufrir un impacto catastrófico en un área concreta, provocando que se derrumbe. Cuando un área que se desploma tiene otra área por encima, tira 1d6 por la parte superior. Con un resultado de 1-4 la sección superior se derrumbará también, con un 5-6 se mantendrá en pie.

En el momento en que todas las áreas de un nivel de un edificio se hayan derrumbado, también se producirá el desplome completo de todas las áreas por encima de éste.

ENTRANDO Y SALIENDO DE EDIFICIOS

Las miniaturas pueden entrar o salir de un edificio con una reducción de su movimiento de 2" si es a través de una puerta. Si es a través de una ventana no podrán mover más pero podrán disparar.

LAS BATALLAS

Has desplegado tus tropas, colocado el terreno y decidido el tipo de batalla en el que quieres combatir. Así que vamos allá.

Te hemos presentado una buena manera de comenzar. Podrás usarlo en áreas rurales para Operaciones Militares o en Áreas Urbanas para combates en las calles.

PATRULLA

Recomendamos usar este escenario para tu primera batalla. En este escenario tus tropas están entrando en territorio enemigo para explorar el área. Normalmente el jugador que lleva a los Militares estará patrullando por un área Rebelde, pero puedes cambiar los papeles si te apetece.

OBJETIVO

- Debes desplazarte por todas las secciones del campo de batalla y repeler a cualquier enemigo que te encuentres.

FUERZAS

- Las fueras podrán ser tan grandes o pequeñas como quieras.
- Decide qué lista de enemigos usarás. No te preocupes por tener todas las tropas, porque todas las fuerzas enemigas, si las hubiera,

CHAIN REACTION 3.0

vienen determinadas en la sección de Instrucciones Especiales.

TERRENO

- Despliega el terreno como se indica en la sección de Despliegue del Terreno.

DESPLIEGUE

- Divide la mesa de juego en nueve secciones iguales, tal como hiciste cuando generaste el terreno.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

- Tu patrulla entrará por la mesa desde el borde de las secciones 7, 8 y 9.
- Después tira 1D6. El resultado indicará cual de las secciones numeradas podrá contener una Posible Fuerza Enemiga (PFE).

Las PFEs representan la posible localización de las fuerzas enemigas, pero no te preocupes que esto se explicará más detalladamente cuando necesites saberlo.

- Sitúa una figura enemiga de cualquier tipo en esa sección de la mesa para representar la posible PFE. Si un elemento de terreno pudiera bloquear la Línea de Visión (LDV) desde tus fuerzas hasta la PFE, asegúrate de que sea así. Si no hubiese ningún elemento escenográfico entonces sitúa la PFE en el centro de la sección.
- Repite este proceso hasta que tengas tres PFEs situadas en la mesa. Es posible tener más de una PFE en una misma sección.
- Ahora tira 2D6 por cada PFE. Elige el resultado más bajo. Si ha salido doble, escoge cualquiera. Este Valor será la Rep de la PFE que se usará para la activación mientras siga siendo una PFE.

INSTRUCCIONES ESPECIALES

- Una vez que el terreno se ha desplegado y las PFE han sido generadas, la batalla puede

comenzar. Pon la patrulla en la mesa en las secciones 7, 8 ó 9 ó en cualquier combinación de las anteriores. Después de que la patrulla ha entrado en la mesa, la activación se lleva cabo de modo normal. Si la patrulla tiene una LDV resuélvela inmediatamente. Acude a la sección llamada Resolviendo PFEs en la página 24.

MOVIMIENTO DE PFEs

Una vez que la patrulla haya sido situada en la mesa, las PFEs, usando las Reps que has generado en la sección de Despliegue, se moverán como grupos normales. Cuando se activen se moverán usando la Tabla de Movimiento de PFEs. Tira 2D6 por cada PFE, comenzando por la de mayor Rep y terminando con la de Rep más baja.

2 TABLA DE MOVIMIENTO DE PFE (Chequeo contra la Rep de la PFE)

# Dados que pasan	Resultado
Pasa 2d6	<ul style="list-style-type: none">(1-4) La PFE moverá 16" hacia la PFE más cercana si la hubiese, si no se dividirá en dos PFEs. Las nuevas PFEs se comportarán individualmente en la siguiente activación.(5-6) La PFE moverá 16" hacia el enemigo más cercano.
Pasa 1d6	<ul style="list-style-type: none">(1-2) La PFE moverá 8" hacia la PFE más cercana si la hubiese, si no se dividirá en dos PFEs. Las nuevas PFEs se comportarán individualmente en la siguiente activación.(3-6) La PFE moverá 8" hacia el enemigo más cercano.
Pasa 0d6	<ul style="list-style-type: none">La PFE no se mueve.

Las PFEs no sufren penalizaciones de movimiento.

RESOLUCIÓN DE PFEs

Existen dos modos de resolver PFEs. El primero es cuando un grupo aliado tiene LDV con una PFE.

- Tira 1d6 y consulta la Tabla de Composición de de Fuerzas de la PFE para ver de qué está compuesta. Comprueba cuantas PFEs has desvelado previamente y usa la columna correspondiente.

Ejemplo – Entro por el borde de la mesa en la sección 7 y tengo LDV directa de una PFE en la sección 4. Es el momento de desvelar la PFE. ¿Cuántos PFEs he desvelado previamente? Ninguna, por lo que utilizaré la fila de "0 PFE". Tiro 1d6 y saco un 5. El resultado es "C".

CHAIN REACTION 3.0

Tabla Composición de Fuerzas de la PFE
Resultado del dado

PFEs resueltas anteriormente	1	2	3	4	5	6
0 PFE	A	B	C	C	C	C
1 PFE	A	A	B	B	C	C
2 PFEs	A	A	A	B	B	B
3+ PFEs	B	B	C	C	C	C

- **A: Cuerpo principal.** La PFE es reemplazada por el grueso de las tropas. Tira 2d6 y añade 3, a continuación consulta la Tabla Cuántos Son. Además, tira otro d6: de 1-5 te has topado con el jefe enemigo.
- **B: Rezagados.** La PFE es reemplazada por un pequeño grupo de tropas. Tira 2d6 y resta 3 y a continuación consulta la Tabla Cuántos Son. Además tira otro d6: si sale 1 el jefe enemigo dirige este pequeño grupo.
- **C: Falsa alarma.** ¡No era nada! No estás tan nervioso. Retira el marcador de PFE de la mesa de juego.

¿CUÁNTOS SON?

Ahora sabes que ellos están ahí, pero aún necesitas saber cuántos son.

PATRULLA MILITAR - ¿CUÁNTOS SON?

Total de los dados	Número de figuras enemigas
2	La mitad de figuras.
3 – 4	Una figura menos.
5 – 6	El mismo número de figuras.
7 – 8	Una figura más.
9 – 10	Una vez y media más figuras.
11	El doble de figuras en dos grupos.
12+	El triple de figuras en tres grupos.

PATRULLA REBELDE – ¿CUÁNTOS SON?

Total de los dados	Número de figuras enemigas
2 – 4	La mitad de figuras.
5 – 6	Una figura menos.
7 – 8	El mismo número de figuras.
9 – 10	Una figura más.
11	Una vez y media más figuras.
12	El doble de figuras en dos grupos.

¿Y QUÉ SON?

Después de saber cuántos son los enemigos, recluta las miniaturas de la lista de ejército apropiada. Trata de colocar las miniaturas enemigas de manera que la figura enemiga central más cercana a tu figura se halle donde la PFE; pon el resto de las miniaturas alrededor de ésta en una formación razonable. Ten en cuenta que cuando las figuras se despliegan en la mesa, la Rep de la PFE no se vuelve a usar.

EXPLORACIÓN DEL TABLERO

Ahora que sabes cómo resolver las PFEs, lo siguiente que debes preguntarte es ¿Qué hay del resto de la mesa?

Observa el resto de la mesa en la que vas a jugar. Es de suponer que habrá elementos de escenografía donde el enemigo puede esconderse, tales como edificios y árboles o tras una colina. Incluso aquello que consideramos como terreno abierto puede tener zonas de terreno que pueden quedar ocultas a nuestra LDV. Para determinar si hay enemigos en estas zonas, utilizamos el siguiente procedimiento.

- Si lo deseas puedes separar una figura de cada grupo para usarla como explorador. Esta figura puede mover tan lejos como quieras siempre que permanezca en LDV con su grupo original. Si decides no usar exploradores simplemente cuenta cada grupo como si fuera un explorador.
- Siempre que un explorador entre en cualquier sección de la mesa habrá una posibilidad de encontrar enemigos. Para determinar si esta sección está ocupada por el enemigo tira 2d6 contra el Valor del Terreno y consulta la Tabla de Exploración de Terrenos.

2 TABLA DE EXPLORACIÓN DEL TERRENO

Chequeo contra el Valor del Terreno de una sección

Despejado VT 1	Impasable VT 0
Boscoso o agreste VT 4	Colinas VT 3

# Dados que pasan	Resultado
Pasa 2d6	Enemigo encontrado en la sección, en la cobertura más cercana al explorador o a la máxima distancia de la LDV del explorador si no hay cobertura.
Pasa 1d6	Enemigo encontrado si hay uno o más edificios en esta sección. De lo contrario no hay enemigos.
Pasa 0d6	No hay enemigos en esta sección.

Ejemplo – Mi grupo entra en la mesa por la sección 7, precedido de un explorador. Tiro 2d6 contra el Valor del Terreno de la sección. Es una sección con colinas por lo que tiene VT 3. Obtengo un 1 y un 5, pasando 1d6. Como no hay un edificio en esta sección no hay enemigos.

REFUERZOS OPCIONALES

Si todos los jugadores están de acuerdo de antemano, una tirada de activación con resultado de dobles puede anunciar la llegada de refuerzos.

CHAIN REACTION 3.0

Tira inmediatamente de nuevo los dados de activación para ver si el enemigo recibe refuerzos. Si el enemigo obtiene un resultado mayor, una PFE más entra en la mesa por el borde enemigo (1-3), por el flanco izquierdo (4), por el flanco derecho (5) o por el borde aliado (6). Esta PFE seguirá las reglas normales para movimiento de PFE y descubrimiento. Tira los dados de nuevo para ver quién se activa primero.

Si el que obtiene un resultado mayor es el jugador, entonces no habrá refuerzos.

O si lo deseas existe la posibilidad de que ambos bandos reciban refuerzos siempre que la tirada de activación sea siete, el bando con el dado de activación más alto recibirá entre 1 y 3 miniaturas adicionales que entrarán por el borde de la mesa en que empezaron.

CÓMO MUEVEN LOS ENEMIGOS

Cuando las PFEs se despliegan por primera vez se moverán de acuerdo a la Tabla de Movimiento de PFE.

Una vez que se conoce la composición de la PFE y las figuras correspondientes se colocan en la mesa, utilizarán en adelante la Tabla de Movimiento de Fuerzas NJ. NJ significa No Jugador y son los grupos que no son controlados por otro jugador en los casos de partidas en solitario o en cooperativo, en las que solamente un bando está controlado por los jugadores. Evidentemente, si juegas contra otra persona esta tabla no se usa.

Cuando el enemigo se activa tira 2d6 contra la Rep del Líder por cada grupo que pueda activarse. Luego compara los resultados en la Tabla de Movimiento de Fuerzas NJ para ver qué hará ese grupo.

2 TABLA MOVIMIENTO DE FUERZAS NJ (Chequeo contra la Rep del Líder)

+1d6 si el grupo está a cubierto.
+1d6 si el bando NJ tiene el doble de figuras.

# Dados que pasan	Resultado
Pasa 2d6	<ul style="list-style-type: none"> • Si superan numéricamente al enemigo el grupo se dividirá en dos grupos de igual tamaño. Un grupo se posicionará para disparar, preferiblemente a cubierto, mientras que un segundo grupo flanqueará al enemigo por la izquierda (1-3) o por la derecha (4-6). • De lo contrario buscarán cobertura desde donde disparar al enemigo y al alcance de su armamento. Si el enemigo se retira lo seguirán.
Pasa 1d6	<ul style="list-style-type: none"> • Si superan numéricamente al enemigo se posicionarán para disparar, preferiblemente a cubierto. • De lo contrario buscarán cobertura y se quedarán ahí. Si los atacan por un flanco se retirarán.
Pasa 0d6	<ul style="list-style-type: none"> • Si superan numéricamente al enemigo buscarán cobertura y se quedarán ahí. Si los atacan por un flanco se retirarán. • De lo contrario se quedarán quietos en el sitio.

Ejemplo – Se tiran los dados de Activación y el enemigo se activa primero con un resultado de 4. Esto significa que sólo podrán activarse los grupos enemigos con un Líder de Rep 4 ó más. Empiezo de arriba hacia abajo y el grupo de Rep 5 mueve el primero. Obtengo un 3 y un 5. Como el grupo me supera numéricamente, se divide en dos grupos más pequeños, ambos dirigidos por sendos Líderes. Un grupo permanece quieto y dispara, mientras el otro grupo va avanzando por mi flanco.

EJEMPLO DE PATRULLA

Aquí puedes ver un ejemplo de cómo resolver una Patrulla paso a paso.

1 - Elige tu fuerza de la lista apropiada (Pág. 7).

2 - Divide la mesa en 9 secciones (Pág. 21).

3 - Tira para desplegar el terreno para cada sección (Pág. 21).

CHAIN REACTION 3.0

4 - Tira para los elementos de terreno específicos en cada sección usando la Tabla de Generación de Terreno (Pág. 21).

5 - Decide si tu fuerza entrará en la mesa por la sección 7, 8 ó 9 (Pág. 24).

6 - Tira tres veces para las PFEs que se situarán en la mesa al empezar (Pág. 24).

7 - Sitúa una figura para representar cada PFE ya sea en el centro de la sección o tras un elemento de terreno que bloquee la LDV a tus tropas (Pág. 24).

8 - Tira para saber la Rep de cada PFE (Pág. 24).

9 - A continuación mueve en la sección 7, 8, 9 ó cualquier combinación de éstas (Pág. 24).

10 - Explora las secciones en las que entres usando la Tabla de Exploración del Terreno (Pág. 24).

11.- Si algunas PFEs están en la LDV de tu patrulla, determina su composición de inmediato usando la Tabla de Composición de Fuerzas de la PFE (Pág. 25).

12 - Si alguna de las PFEs son realmente fuerzas enemigas, averigua cuántos son usando la Tabla ¿Cuántos Son? (Pág. 25)

13 - Determina quiénes son usando la lista apropiada y desplégalos en la mesa. (Pág. 7).

14 - Se activan normalmente (Pág. 9).

15 - Mueve las PFEs sin resolver (Pág. 24).

16 - Mueve las tropas enemigas desplegadas (Pág.

CHAIN REACTION 3.0

ÍNDICE

Acobardado, 10, 13
Activación, 9, 22, 23, 24, 25, 26, 27
Armas, 5, 14, 17, 18
Arrojando granadas, 17
Atributos, 4, 5, 6
Aturdido, 13
Bajo Fuego, 3, 5, 6, 11, 12, 13, 15, 16, 17
Base, 22
Burlar a la Muerte, 4, 5
Buscar Cobertura, 6, 10, 13, 15, 19
Caído, 11, 13
Cargar, 11, 12, 13
Centrar Enemigo, 11, 12, 13
Contando Éxitos, 3
Contacto Visual, 2, 3, 5, 6, 11, 12, 19, 23
Continuar, 13
Cuerpo a tierra, 10
Datos, 3, 17, 21, 25, 26, 27
Disparando, 15, 16
Disparo, 5, 16, 17
Disparo Imposible, 17
Edificios, 22
Exploración, 25
Flanco, 25
Fuego Rápido, 13
Fuera de Combate, 13, 16, 19
Grupo, 1, 4, 8, 9, 13, 25
Inconsciente, 12, 13, 16, 17
Legendario, 4
Libre Albedrío, 4, 5
Líder, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 24, 25
LDV, 23, 24, 25
Línea de Visión, 15, 25
Listas, 6
Melé, 5, 18, 19
Me toca, Te toca, 2
Movimiento, 10, 21, 23, 24, 25, 26, 27
Movimiento Rápido, 6, 10, 11, 12, 22
Munición escasa, 15
Obviamente Muerto, 13, 16, 19
Parar, 10, 13

Pasar Datos, 3
Patrulla, 23
Personajes, 4
PFE, 23, 24, 25
PNJ, 15, 16, 17, 19, 20, 24, 25, 26, 27
Protagonistas, 4, 5, 15
Reagruparse, 11, 12
Recibir Carga, 11, 12, 13
Reclutamiento, 6
Recuperarse, 20
Rep, 3, 4, 5, 9, 10, 16, 17, 24, 25, 26, 27
Retaguardia, 4
Retirando Heridos, 19
Retirarse, 10, 13
Secuencia del Turno, 9
Secundarios, 4, 5, 6
Superado en PDF, 15
Terreno, 3, 20, 21, 23, 25
Test de Reacción, 11, 13

NOTAS

CHAIN REACTION 3.0

2D6	ATRIBUTOS
2	Líder Nato: Añade 1d6 a todos los chequeos de reacción personales excepto en los chequeos de Contacto Visual y Recuperar la conciencia. Cualquier figura a 4 pulgadas de él reaccionará como el Líder Nato sin importar su reacción original.
3	Fanfarrón: Solo tirará 1d6 cuando tenga que hacer el test por estar Bajo Fuego.
4	Agil: No le penaliza disparar en Movimiento Rápido.
5	Lento: Toma el resultado de pasar 2d6 como si pasara 1d6 cuando hace el chequeo de Mover Rápido.
6	Camorrista: Añade 1d6 en Melé.
7	Lento en reaccionar: -1 a su Rep cuando haga el chequeo de Contacto Visual.
8	Atleta: Añade 1d6 al hacer el chequeo Mover Rápido.
9	Debilucho: Menos 1d6 en melé.
10	Tirador: Tirará 2d6 en vez de 1d6 cuando use un rifle de cerrojo, teniendo en cuenta el mejor resultado, y aumentando el alcance del arma hasta 60". Si dispara tumbado recibe un tercer d6.
11	Patoso: Cuando haga el chequeo de Movimiento Rápido y falle con dobles, moverá 1d6 en pulgadas y luego se caerá al suelo y se quedará Aturdido.
12	Nervios de Acero: No está obligado a Buscar Cobertura.

ORDEN DE ACTIVACIÓN

Cuando un bando está activo debe activar sus grupos en el siguiente orden. Todas y cada una de las reacciones causadas por un grupo activado deben resolverse antes de activar un nuevo grupo.

- Primero el de Rep más alta. Si están empatados entonces...
- Aquellos que quieran disparar y no muevan.
- Aquellos que quieran mover primero y puedan disparar.
- Aquellos saliendo de Buscar Cobertura.

MOVIMIENTO INVOLUNTARIO

Alto – Se para o no se mueve.

Buscar Cobertura - Mueve hacia la cobertura más cercana dentro de un radio de 6", incluso hacia delante. Si no hay cobertura en 6" a la redonda entonces se tira cuerpo a tierra, acabando su turno. Las figuras que Buscaron Cobertura no pueden ver o ser vistas por quien causó el Test.

Retirarse – Mueve hacia la cobertura más cercana dentro de un radio de 12" y alejándose de la causa del test, incluso si estaba a cubierto. Si no encuentra cobertura se tira cuerpo a tierra, acabando su turno. Permanece Acobardado hasta que se Reagrupe o sea forzado a Retirarse de nuevo.

Acobardado - Se queda a cubierto o mueve a la cobertura más cercana en un radio de 12". Si no encuentra cobertura se tira cuerpo a tierra y termina su turno. Permanece en el sitio sin hacer nada hasta Reagruparse. Acobardado y en cobertura no puede ver ni ser visto por quien causó el test.

TIPOS DE REACCIÓN Y ACCIONES

CONTINÚA – La figura está en condiciones y puede actuar y reaccionar normalmente. Una figura se considera que *continúa* cuando *no* cumple con lo siguiente:

- Aturdido
- Obviamente Muerto
- Fuera de Combate
- Busca Cobertura
- Se Retira
- Acobardado

BUSCAR COBERTURA - Mueve hacia la cobertura más cercana dentro de un radio de 6", incluso hacia delante. Si no hay cobertura en 6" a la redonda entonces se tira cuerpo a tierra, acabando su turno. Las figuras que Buscaron Cobertura no pueden ver o ser vistas por quien causó el Test.

ALTO - Se para o no se mueve.

ACOBARDADO – Se queda a cubierto o mueve a la cobertura más cercana en un radio de 12". Si no encuentra cobertura se tira cuerpo a tierra y termina su turno. Permanece en el sitio sin hacer nada hasta Reagruparse. Acobardado y en cobertura no puede ver ni ser visto por quien causó el test.

PERDER OBJETIVO – El grupo debe inmediatamente pasar un Test de Centrar Objetivo.

OBVIAMENTE MUERTO – La herida es tan grave que no hay duda de que el personaje está muerto.

FUERA DE COMBATE – La figura está herida y no puede continuar luchando. No puede moverse pero sí puede ser retirado por otros.

RETIRARSE – Mueve hacia la cobertura más cercana dentro de un radio de 12" y alejándose de la causa del test, incluso si estaba a cubierto. Si no encuentra cobertura se tira cuerpo a tierra, acabando su turno. Permanece Acobardado hasta que se Reagrupe o sea forzado a Retirarse de nuevo.

TIRO RÁPIDO – Se para en seco y dispara precipitadamente una ráfaga con el máximo número de blancos del arma.

ATURDIDO – La figura no puede continuar hasta que sea activada de nuevo.

CHAIN REACTION 3.0

TABLA DE TESTS DE REACCIÓN

* = Héroes pueden elegir pasar 2d6, 1d6 ó 0d6.

Motivo	Pasa 2D6	Pasa 1D6	Pasa 0D6
CENTRAR OBJETIVO*	<ul style="list-style-type: none"> Dispara o carga al objetivo más fácil o a la mayor amenaza. Si no hay objetivo más fácil ni mayor amenaza entonces dispara o carga al objetivo más cercano. 	<ul style="list-style-type: none"> Dispara o carga a el objetivo más cercano. 	<ul style="list-style-type: none"> Tira 1d6 por cada blanco o 2d6 por el blanco más cercano. El del resultado más alto es el objetivo que ha de ser disparado o cargado. Si hay empate el más cercano de los empatados.
MOVIMIENTO RÁPIDO (LDR)	<ul style="list-style-type: none"> Mueve hasta x2 su distancia normal. 	<ul style="list-style-type: none"> Aquéllos en cobertura mueven su distancia normal. Otros mueven hasta x1.5 su distancia normal. 	<ul style="list-style-type: none"> Aquéllos en cobertura no se mueven. Otros mueven hasta su distancia normal.
CONTACTO VISUAL	<ul style="list-style-type: none"> Dispara. 	<ul style="list-style-type: none"> Dispara Rápido. 	<ul style="list-style-type: none"> Nadie dispara.
BAJO FUEGO (LDR)*	<ul style="list-style-type: none"> Cargando continúan. Retirando heridos continúan. Con menor potencia de fuego Buscan Cobertura. Otros devuelven el fuego. 	<ul style="list-style-type: none"> Cargando hacen Disparo Rápido. Retirando heridos continúan. En cobertura hacen Disparo Rápido. Otros Buscan Cobertura. 	<ul style="list-style-type: none"> Todos se retiran.
CARGAR (LDR)*	<ul style="list-style-type: none"> Todos cargan al cuerpo a cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> Si a cubierto hacen Disparo Rápido. Otros cargan al cuerpo a cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> Todos se paran y no pueden disparar.
RECIBIR CARGA (LDR)*	<ul style="list-style-type: none"> Los que puedan dispararán y lucharán normalmente. Los que no puedan disparar lucharán normalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Cargados por la espalda lucharán pero con penalización. Nadie puede disparar pero sí luchar normalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Todos se retiran.
REAGRUPARSE (LDR)*	<ul style="list-style-type: none"> Continúa. 	<ul style="list-style-type: none"> Si está en cobertura continúa. De lo contrario se retira. 	<ul style="list-style-type: none"> Todos se retiran.
CAÍDO*	<ul style="list-style-type: none"> Continúa. 	<ul style="list-style-type: none"> Si no hay otros continuando en un radio de 4" entonces Busca Cobertura. De lo contrario continúa. 	<ul style="list-style-type: none"> Todos se retiran.
SIN LÍDER*	<ul style="list-style-type: none"> Continúa. 	<ul style="list-style-type: none"> Se para y pierde concentración. 	<ul style="list-style-type: none"> Todos se retiran.
RECUPERAR LA CONCIENCIA	<ul style="list-style-type: none"> Todos están Aturdidos. 	<ul style="list-style-type: none"> Todos están Fuera de Combate. 	<ul style="list-style-type: none"> Todos están Obviamente Muertos.

CHAIN REACTION 3.0

TABLA DE ARMAS

Armas de fuego	Rango	Blancos	Imp
Pistola	12	2	1
Pistola de gran calibre	12	2	2
Escopeta	12	3	2
Rifle de cerrojo	48	1	3
Rifle semi automático	48	2	3
Pistola automática	12	3	1
Subfusil	24	3	1
Rifle de asalto	48	3	3
Granada	6	Área 5"	2
Arma automática de escuadra	48	4	3
Lanza granadas	24	Área 5"	2
Lanza cohetes	48	Área 5"	5

Blanco Tabla de Disparo

1d6 + Rep

Un resultado de dos o más "unos" significa que hay que Recargar Munición.

1d6 + Rep	Resultado
De 3 a 7	• Falla.
8	<ul style="list-style-type: none"> • Blanco oculto – Falla. • Blanco a cubierto – Falla. • Blanco cuerpo a tierra – Falla. • Blanco se movió rápido – Falla. • Tirador se movió rápido – Falla. • Tirador disparó rápido – Falla. • Segundo blanco o más – Falla. • De lo contrario – Acierta.
9	<ul style="list-style-type: none"> • Blanco a cubierto – Falla. • Tirador movió rápido – Falla. • Tirador disparó rápido – Falla. • Tercer blanco o más – Falla. • De lo contrario – Acierta.
10+	• Acierta.

1 Tabla de daño por disparo

1d6 por cada impacto

Marcador	Resultado
"1"	• Blanco Obviamente Muerto.
Impacto o menos pero no "1"	• Blanco Fuera de Combate.
Superior al impacto	• Blanco queda inconsciente e inmediatamente hace un chequeo de Recuperar la Conciencia.

2 TABLA DE LANZAMIENTO DE GRANADA (chequeo contra la Rep)

# Dados que pasan	Resultado
Pasa 2d6	<ul style="list-style-type: none"> • La granada explota donde apuntó. Tira por daño.
Pasa 1d6	<ul style="list-style-type: none"> • Si el que lanza la granada no puede ver donde apuntó por que el blanco está detrás de una cobertura u oculto, la granada falla. Sin embargo la explosión obliga al blanco a hacer un test por estar Bajo Fuego, contando como Superado en Potencia de Fuego. • Si el que lanza la granada puede ver donde apuntó, o la arroja sobre un muro, o rodando por una puerta o similar, la granada explota donde apuntó. Tira por daño.
Pasa 0d6	<ul style="list-style-type: none"> • ¡Uy! La granada se cae. Todos los que estén dentro del área deben sacar su Rep o menos con 1d6 para tirarse cuerpo a tierra y escapar del daño. De lo contrario tira por daño.

Nd Escala de VPF

Los Protagonistas, los que están retirando heridos y los que están cargando nunca son superados en VPF.

VPF	Tipo de arma
5	Granadas y Lanzacohetes.
4	Arma Automática de Escuadra.
3	Armas de Blancos 3.
2	Armas de Blancos 2.
1	Armas de Blancos 1.
0	Armas que no pueden devolver el fuego o que están fuera de rango.

CHAIN REACTION 3.0

Rep

Tabla de Melé

Chequeo contra la Rep

- 2d6 si está tumbado o es atacado por la espalda.
- 2d6 si está retirando heridos.
- 1d6 si tiene un arma de impacto inferior.

Un resultado de 1, 2 ó 3 es un éxito.
Un resultado de 4, 5 ó 6 es un fallo.

Debe dividir los d6 cuando luche contra varios.

Continúa tirando dados hasta que sólo un bando tenga éxitos o todos los bandos tengan cero éxitos.

# éxitos	Resultado
Sacas 2 ó más éxitos	Enemigo Obviamente Muerto
Sacas 1 ó más éxitos	Enemigo Fuera de Combate
Sacas 0 éxitos	Empate. Permanecen en combate y cuando se activen cualquiera puede continuar la melé o romper el contacto.

2 RECUPERACIÓN DESPUÉS DE LA BATALLA

Chequeo contra la Rep de todas las figuras FDC

# Dados que pasan	Resultado
Pasa 2d6	Recuperado con su Rep normal.
Pasa 1d6	Recuperado pero con Rep -1.
Pasa 0d6	Los FDC mueren y los que huyeron no vuelven.

2 TABLA DE EXPLORACIÓN DEL TERRENO

Chequeo contra el Valor del Terreno de una sección

Despejado VT 1	Impasable VT 0
Boscoso o agreste VT 4	Colinas VT 3

# Dados que pasan	Resultado
Pasa 2d6	Enemigo encontrado en la sección en la cobertura más cercana al explorador o a la máxima distancia de la LDV del explorador si no hay cobertura.
Pasa 1d6	Enemigo encontrado si hay uno o más edificios en esta sección. De lo contrario no hay enemigos.
Pasa 0d6	No hay enemigos en esta sección.

2 TABLA DE MOVIMIENTO DE PFE

(Chequeo contra la Rep de la PFE)

# Dados que pasan	Resultado
Pasa 2d6	<ul style="list-style-type: none"> (1-4) La PFE moverá 16" hacia la PFE más cercana si la hubiese, si no se dividirá en dos PFEs. Las nuevas PFEs se comportarán individualmente en la siguiente activación. (5-6) La PFE moverá 16" hacia el enemigo más cercano.
Pasa 1d6	<ul style="list-style-type: none"> (1-2) La PFE moverá 8" hacia la PFE más cercana si la hubiese, si no se dividirá en dos PFEs. Las nuevas PFEs se comportarán individualmente en la siguiente activación. (3-6) La PFE moverá 8" hacia el enemigo más cercano.
Pasa 0d6	<ul style="list-style-type: none"> La PFE no se mueve.

Tabla Composición de Fuerzas del PFE

Resultado del dado

PFEs resueltos anteriormente	1	2	3	4	5	6
0 PFE	A	B	C	C	C	C
1 PFE	A	A	B	B	C	C
2 PFEs	A	A	A	B	B	B
3+ PFEs	B	B	C	C	C	C

- **A: Cuerpo principal.** La PFE es reemplazada por el grueso de las tropas. Tira 2d6 y añade 3, a continuación consulta la Tabla Cuántos Son. Además, tira otro d6: de 1-5 te has topado con el jefe enemigo.
- **B: Rezagados.** La PFE es reemplazada por un pequeño grupo de tropas. Tira 2d6 y resta 3 y a continuación consulta la Tabla Cuántos Son. Además tira otro d6: si sale 1 el jefe enemigo dirige este pequeño grupo.
- **C: Falsa alarma.** ¡No era nada! No estás tan nervioso. Retira el marcador de PFE de la mesa de juego

CHAIN REACTION 3.0

PATRULLA MILITAR - ¿CUÁNTOS SON?

Total de los dados	Número de figuras enemigas
2	La mitad de figuras.
3 – 4	Una figura menos.
5 – 6	El mismo número de figuras.
7 – 8	Una figura más.
9 – 10	Una vez y media más figuras.
11	El doble de figuras en dos grupos.
12+	El triple de figuras en tres grupos.

PATRULLA REBELDE – ¿CUÁNTOS SON?

Total de los dados	Número de figuras enemigas
2 – 4	La mitad de figuras.
5 – 6	Una figura menos.
7 – 8	El mismo número de figuras.
9 – 10	Una figura más.
11	Una vez y media más figuras.
12	El doble de figuras en dos grupos.

2 TABLA MOVIMIENTO DE FUERZAS NJ

(Chequeo contra la Rep del líder)

+1d6 si el grupo está a cubierto.
+1d6 si el bando NJ tiene el doble de figuras.

# Dados que pasan	Resultado
Pasa 2d6	<ul style="list-style-type: none"> • Si superan numéricamente al enemigo el grupo se dividirá en dos grupos de igual tamaño. Un grupo se posicionará para disparar, preferiblemente a cubierto, mientras que un segundo grupo flanqueará al enemigo por la izquierda (1-3) o por la derecha (4-6). • De lo contrario buscarán cobertura desde donde disparar al enemigo y al alcance de su armamento. Si el enemigo se retira lo seguirán.
Pasa 1d6	<ul style="list-style-type: none"> • Si superan numéricamente al enemigo se posicionarán para disparar, preferiblemente a cubierto. • De lo contrario buscarán cobertura y se quedarán ahí. Si los atacan por un flanco se retirarán.
Pasa 0d6	<ul style="list-style-type: none"> • Si superan numéricamente al enemigo buscarán cobertura y se quedarán ahí. Si los atacan por un flanco se retirarán. • De lo contrario se quedarán quietos en el sitio.

CHAIN REACTION 3.0

TABLA DE TESTS DE REACCIÓN

* = Héroes pueden elegir pasar 2d6, 1d6 ó od6.

Motivo	Pasa 2D6	Pasa 1D6	Pasa 0D6
CENTRAR OBJETIVO*	<ul style="list-style-type: none"> Dispara o carga al objetivo más fácil o a la mayor amenaza. Si no hay objetivo más fácil ni mayor amenaza entonces dispara o carga al objetivo más cercano. 	<ul style="list-style-type: none"> Dispara o carga a el objetivo más cercano. 	<ul style="list-style-type: none"> Tira 1d6 por cada blanco o 2d6 por el blanco más cercano. El del resultado más alto es el objetivo que ha de ser disparado o cargado. Si hay empate el más cercano de los empatados.
MOVIMIENTO RÁPIDO (LDR)	<ul style="list-style-type: none"> Mueve hasta x2 su distancia normal. 	<ul style="list-style-type: none"> Aquéllos en cobertura mueven su distancia normal. Otros mueven hasta x1.5 su distancia normal. 	<ul style="list-style-type: none"> Aquéllos en cobertura no se mueven. Otros mueven hasta su distancia normal.
CONTACTO VISUAL	<ul style="list-style-type: none"> Dispara. 	<ul style="list-style-type: none"> Dispara Rápido. 	<ul style="list-style-type: none"> Nadie dispara.
BAJO FUEGO (LDR)*	<ul style="list-style-type: none"> Cargando continúan. Retirando heridos continúan. Con menor potencia de fuego Buscan Cobertura. Otros devuelven el fuego. 	<ul style="list-style-type: none"> Cargando hacen Disparo Rápido. Retirando heridos continúan. En cobertura hacen Disparo Rápido. Otros Buscan Cobertura. 	<ul style="list-style-type: none"> Todos se retiran.
CARGAR (LDR)*	<ul style="list-style-type: none"> Todos cargan al cuerpo a cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> Si a cubierto hacen Disparo Rápido. Otros cargan al cuerpo a cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> Todos se paran y no pueden disparar.
RECIBIR CARGA (LDR)*	<ul style="list-style-type: none"> Los que puedan dispararán y lucharán normalmente. Los que no puedan disparar lucharán normalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Cargados por la espalda lucharán pero con penalización. Nadie puede disparar pero sí luchar normalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Todos se retiran.
REAGRUPARSE (LDR)*	<ul style="list-style-type: none"> Continúa. 	<ul style="list-style-type: none"> Si está en cobertura continúa. De lo contrario se retira. 	<ul style="list-style-type: none"> Todos se retiran.
CAÍDO*	<ul style="list-style-type: none"> Continúa. 	<ul style="list-style-type: none"> Si no hay otros continuando en un radio de 4" entonces Busca Cobertura. De lo contrario continúa. 	<ul style="list-style-type: none"> Todos se retiran.
SIN LÍDER*	<ul style="list-style-type: none"> Continúa. 	<ul style="list-style-type: none"> Se para y pierde concentración. 	<ul style="list-style-type: none"> Todos se retiran.
RECUPERAR LA CONCIENCIA	<ul style="list-style-type: none"> Todos están Aturdidos. 	<ul style="list-style-type: none"> Todos están Fuera de Combate. 	<ul style="list-style-type: none"> Todos están Obviamente Muertos.