



¡ADELANTE, SECCIÓN!

Reglas para campañas a escala de sección

Por Joseph Legan

ÍNDICE

Tabla 1.1 Personalidad de los personajes	4
Tabla 1.2 Motivación e interés	4
Tabla 1.3 Temperamento en combate	4
Tabla 1.4 Liderazgo de combate	5
Tabla 1.5 Trasfondo (tabla solo para oficiales)	5
Tabla 1.6 Probabilidades	5
Hoja de sección	6
EVENTOS	7
Eventos 1: tabla de eventos previos a la partida	7
Eventos 2: tabla de eventos durante la partida	7
Tabla 2.1: refuerzos amigos	8
Tabla 2.2: refuerzos del enemigo	8
Tabla 2.3: chequeos de liderazgo	8
Tabla 2.4: tabla de que ocurren cosas buenas	9
Tabla 2.5: ocurren cosas malas	10
Tabla 2.6: acontecimientos positivos para un personaje	10
Tabla 2.7: acontecimientos negativos para un personaje	11
2.8: acontecimiento positivo para un personaje no jugador	11
2.9: acontecimiento negativo para un personaje no jugador	11
2.10: avanza más deprisa para asegurar los flancos	12
2.11: ve más despacio para defender los flancos	12
EVENTOS DESPUÉS DE LA PARTIDA	13
3: evento libre	13
4: eventos fijos	14
4.1: reemplazos	14
4.2: equipamiento	15
4.3 efectivos	15
4.4 efectos sobre personajes jugadores	15

4.4.1: se fijan en un personaje	16
4.4.2: un personaje desarrolla nuevas habilidades	16
4.4.3: cambios en la moral	16
4.4.4: transferido o enfermo	17
4.5: efectos sobre personajes no jugadores	17
4.5.1: personaje no jugador cambia su actitud	18
4.5.2: personaje no jugador pide “darse un paseíto”	18
4.5.3: personaje no jugador pide un favor	18
4.5.4: personaje no jugador ofrece un favor	18
4.5.5: personaje no jugador es transferido o resulta herido	19
4.6: encuentro	19
ANEXO: MEDALLAS EN ¡ADELANTE, SECCIÓN!	20



TABLA 1.1: personalidad de los personajes

-Tirar 1D66 (1D6 para las columnas y otro para las filas).

	1	2	3	4	5	6
1	Adicto	Grosero	Malvado	Pragmático	Taciturno	Corrupto
2	Conformista	Imprudente	Vago	AMABLE	SIMPÁTICO	JOVIAL
3	Sensible	Astuto	Pesimista	Pedante	Desagradable	Izquierdista
4	Veleidoso	Tacaño	Dócil	Inconstante	Fanático	Cuidadoso
5	Idealista	Inepto	GENEROSO	Ingenuo	Culto	OPTIMISTA
6	Insolidario	Ególatra	ALEGRE	Arrogante	Agresivo	Gallito

-Las que están en azul y en MAYÚSCULAS son personalidades que agradan a sus camaradas de armas y sus superiores, y dan +1 a muchas tiradas.

-Las que están en rojo y en **negrita** son personalidades que desagradan a sus camaradas de armas y sus superiores, e incurrir en -1 a muchas tiradas.

TABLA 1.2: Motivación e interés

D20	INTERÉS	EFEECTO
1-3	BENEFICIOS	Buscará beneficios por cualquier medio legal
4-6	POSICIÓN	Mejorar su posición, su carrera y los ascensos
7	LAS ARTES	Música, teatro y literatura son lo principal para él
8	INGENIERÍA	Tecnología, radios, motores...
9	ALCOHOL	Apegadísimo a la botella, lo que lo convierte en un cañón desbocado
10-11	HEDONISMO	Vivir al día, buscar todos los placeres, experimentarlo todo
12-13	RELIGIÓN	Pío y devoto. El texto sagrado va antes que el manual de adiestramiento
14	AVARICIA	La codicia lo domina. Arriesgaría su vida por un diente de oro o unos billetes
15	FAMILIA	Una carta desde casa con noticias es todo lo que este hombre desea
16	VENGANZA	Un hombre agraviado que busca venganza
17	GLOTONERÍA	Gloriosa comida, puede olerla a 100 metros
18-20	GOBIERNO	Partidario del gobierno. Un patriota que cree en su causa

TABLA 1.3: Temperamento en combate

D6	TEMPERAMENTO
1	Cauteloso
2-4	Normal
5	Valiente
6	Temerario
Alemanes	+1
Comisario ruso	+2
Japoneses	+2

-Los efectos de la tabla 3 vienen explicados en la sección de Chequeos de Liderazgo, en la Sección Tercera.

-Hay que tirar en la tabla 3 antes de todas y cada una de las partidas.

TABLA 1.4: liderazgo de combate

D6	Líder de pelotón	Líder de sección o sargento primero
1	NIVEL I	NIVEL I
2	NIVEL I	NIVEL II
3	NIVEL I	NIVEL II
4	NIVEL II	NIVEL II
5	NIVEL II	NIVEL III
6	NIVEL II	NIVEL III
7	-	NIVEL IV
Añade +1 a la tirada si tiras por un comandante de compañía o por oficiales de mayor rango (normalmente serán Personajes No Jugadores, en juegos que van a escala de sección).		

TABLA 1.5: Trasfondo (tabla solo para oficiales)

D6	TRASFONDO
1	Chusquero. -1 al tratar con oficiales, +1 al tratar con no profesionales
2-4	Tipo medio, sin modificadores
5	De familia de militares. +1 al tratar con oficiales, +2 si son oficiales con grado de comandante o superior
6	Un trasfondo privilegiado. La familia de este hombre tiene contactos. +1 al tratar con todas las graduaciones, incluida la tropa.

TABLA 1.6: Probabilidades

PROBABILIDADES	D10
<i>Muy probable</i>	9 o menos
<i>Probable</i>	7 o menos
<i>Posible</i>	5 o menos
<i>Improbable</i>	3 o menos
<i>Muy improbable</i>	1

-Se usarán estos términos en el suplemento para indicar la posibilidad de que ocurra algo tirando 1D10. Estas tiradas se pueden ver modificadas.



-EVENTOS-

EVENTOS 1: TABLA DE EVENTOS PREVIOS A LA PARTIDA:

D10	ATACANTE
1-2	Refuerzos. Añade un pelotón de infantería adicional o un equipo de apoyo ligero de tu elección a tu fuerza. Si juegas en solitario, ponle un marcador de subterfugio al enemigo.
3	Sendero o alambre. Si emprendes una misión de ataque puedes seleccionar una zona de terreno o alambre de espino que se supone que has explorado y limpiado de cualquier obstáculo. Para la partida que sigue, esto se trata como terreno abierto. Si estás defendiendo, añade una sección de alambre de espino a tus defensas, o haz que una pieza de escenografía sea un nivel peor a la hora de moverse por ella. Así, por ejemplo, un bosque ligero podría transformarse para tener maleza densa, ralentizando el movimiento.
4-5	Reconocimiento. Tira 1D6. Si sacas de 1 a 3, puedes hacer un intento de avistar un Marcador de Subterfugio antes de que empiece la partida. Si sale de 4 a 6, dispones de dos intentos para avistarlo. Para el enemigo en una partida en solitario, podrá recolocar uno o dos de sus marcadores de Marcadores de Subterfugio después de que tú hayas desplegado.
6	Toma la iniciativa. Tus líderes está en buenísima forma. Aumenta la calificación de uno de tus líderes en un nivel.
7	¡Gung Ho! Esto aumenta la habilidad de tus fuerzas en combate cercano. Haz el cambio relevante según el reglamento que uses.
8	¡A moverse! Tus hombres han podido descansar antes de esta acción, y van a pasos de gigante. Modificador positivo al movimiento.
9	Moral alta. Para reflejar el hecho de que tus hombres están briosos, dales un modificador positivo en juegos con chequeos de Moral.
0	Hermanos de Sangre. Un Pelotón está funcionando bien en equipo. Incrementa su moral solo para esta partida, como se explica más arriba.

-Ambos bandos obtienen una tirada cada uno en la tabla de eventos previos.

EVENTOS 2: TABLA DE EVENTOS DURANTE LA PARTIDA:

1D100	ATACANTE
1-11	Refuerzos amigos
12-20	Refuerzos del enemigo
21-45	Chequeo de Liderazgo
46-59	Ocurren cosas buenas
60-71	Ocurren cosas malas
72-77	Resultado positivo a uno de tus personajes
78-82	Resultado negativo a uno de tus personajes
83-86	Resultado positivo a un Personaje No Jugador
87-90	Resultado negativo a un Personaje No Jugador
91-95	Avanza más deprisa para asegurar los flancos
96-00	Ve más despacio para defender los flancos

-Al final de cada turno, tira 1D10. Si sale un 1, ocurre un evento durante la partida, en cuyo caso se tira 1D100 en la tabla.

-En las tablas subsiguientes se especifica qué sucede en cada caso con la "tabla de eventos durante la partida".

2.1: TABLA DE REFUERZOS AMIGOS:

D6	REFUERZOS
1-3	Un Pelotón de Infantería
4	Un equipo de Apoyo Ligero de tu elección
5	Un Observador Avanzado con apoyo artillero
6	Un vehículo blindado

2.2: TABLA DE REFUERZOS DEL ENEMIGO:

D6	REFUERZOS
1-4	Marcador de Subterfugio de tipo A
5	Marcador de Subterfugio de tipo B
6	Marcador de Subterfugio de tipo C

-Se le proporciona al enemigo dos Marcadores de Subterfugio, que llegan de su lado amigo de la mesa. Hay que tirar dos veces en la tabla de refuerzos del enemigo, por tanto.

2.3: TABLA DE CHEQUEOS DE LIDERAZGO:

Ajusta la tirada de 1D10 como sigue: El líder es Temerario +3 El líder es Valiente +1 El líder es Cauteloso -2 El líder está atacando +1 Por cada tanque amigo cerca o por cada Pelotón enemigo Suprimido cerca +1 Por cada tanque enemigo cerca o por cada Pelotón amigo Suprimido cerca -1	
TOTAL	RESULTADO
0 ó menos	Sientes que la batalla está perdida. Realiza un movimiento especial completo alejándote directamente del enemigo más cercano.
1-2	Sientes que la batalla no está yendo bien, y te preocupan tus flancos. Harás inmediatamente un movimiento especial directamente de vuelta al elemento de escenografía más próximo que ofrezca cobertura, y te resguardarás ahí.
3	¿Qué coño está pasando? Con el ruido, el humo y el puro miedo, no sabes qué ocurre, y estás paralizado de indecisión.
4	¡Qué confuso es esto! No sabes qué está pasando, pero si te disparan, devolverás el fuego.
5-6	Creas que las cosas van bien y te mantendrás firme en tu posición actual. Puedes disparar y avistar normalmente, pero no moverte.
7-9	¡Ves tu posibilidad de dar el golpe! Toma una parte o todo tu pelotón y realiza una maniobra de flanqueo sobre la unidad enemiga más cercana. Harás un movimiento especial completo directamente hacia la derecha o la izquierda. En realidad el movimiento puede ser parcialmente hacia adelante, pero tiene que ser más hacia izquierda o derecha que adelante.
10 o más	¡El enemigo se desmorona! Una carga rápida y estarán acabados. Haz un movimiento especial completo directamente hacia el enemigo más cercano.

-El comandante de tu fuerza está exento de chequeos de liderazgo.

-El procedimiento de chequeos de Liderazgo es: **a)** Se tira 1D6. Si sale 1-3, el chequeo lo realizará un líder de nivel I al azar; si sale 4-5, lo realizará un líder de nivel II al azar, y si sale 6, un líder de nivel III-IV al azar. **b)** Tira 1D10 modificado en la tabla de chequeos de liderazgo para ese líder y **c)** una vez establecido el resultado, el líder en concreto seguirá con la misma actitud hasta que ocurra un ataque exitoso, o un líder de más rango (el líder del pelotón, normalmente) vaya a explicarle la situación real (lo que suele implicar que el líder del pelotón se mueve hasta él físicamente).

2.4: TABLA DE QUE OCURREN COSAS BUENAS:

D10	OCURREN COSAS BUENAS
1	Una aeronave amiga efectúa una pasada de ametrallamiento / bombas pequeñas contra un pelotón o un equipo de armas enemigo de tu elección
2-3	Uno de tus hombres puede llevar a cabo un acto especialmente heroico. Podría ser un modificador al disparo, al combate Cuerpo a Cuerpo, tirar una granada por una ventana, atravesar corriendo la calle bajo un fuego tremebundo, etcétera. Diviértete con esto y sé creativo. Es de tu elección quién y cuándo.
4	Un Pelotón amigo al azar ve su nivel de Moral incrementado en un nivel.
5	Un Pelotón enemigo al azar ve su nivel de Moral reducido en un nivel.
6	Uno de tus pelotones genera un héroe (síguele el rastro a tu héroe, podría ser un perfecto asistente de líder del Pelotón). Esto funciona como un evento de “acto heroico” permanente para dicho Pelotón. Determina al azar qué pelotón. Tendrán un modificador positivo para casi todo lo que hagan.
7	Uno de los líderes del enemigo deberá hacer un chequeo de Liderazgo. Determina al azar cuál.
8	Un Pelotón o un Equipo de Armas enemigo está completamente distraído. Podría tratarse de un perro feroz, un toro que les carga, termitas, abejas o las hijas de un granjero de la localidad. Sea cual sea la causa, la unidad no tomará parte en el juego hasta que sea contactada por un oficial superior o suboficial, que se les una para restaurar el orden.
9	Uno de los líderes o los pelotones del enemigo se verá afectado por un ataque de francotirador. Determina al azar quién se ve sujeto al ataque. El francotirador disparará una vez y desaparecerá.
0	Una bomba o proyectil errante aterriza en el campo de batalla. De qué bando es, nadie lo sabe. Tira 1D10 y divide el tablero en 9 cuadrantes iguales. Si sale un 1-9, la bomba afecta a la unidad más cercana al centro del cuadrante que corresponda (ya sea amiga o enemiga). Si sale un 0, tira de nuevo, ya que aterrizan dos bombas en vez de una. El proyectil tiene 105mm de calibre, es decir, en Bolt Action, HE 2D6.

2.5: TABLA DE QUE OCURREN COSAS MALAS:

D10	OCURREN COSAS MALAS
1	Una aeronave enemiga efectúa una pasada de ametrallamiento / bombas pequeñas contra un pelotón o un equipo de armas amigo determinado al azar
2-3	Uno de los hombres del enemigo puede llevar a cabo un acto especialmente heroico. Podría ser un modificador al disparo, al combate Cuerpo a Cuerpo, tirar una granada por una ventana, atravesar corriendo la calle bajo un fuego tremebundo, etcétera. Diviértete con esto y sé creativo. Es de la elección del enemigo quién y cuándo.
4	Un Pelotón enemigo al azar ve su nivel de Moral incrementado en un nivel.
5	Un Pelotón amigo al azar ve su nivel de Moral reducido en un nivel.
6	Uno de los pelotones del enemigo genera un héroe (síguele el rastro al héroe, podría ser un perfecto asistente de líder del Pelotón). Esto funciona como un evento de “acto heroico” permanente para dicho Pelotón. Determina al azar qué pelotón. Tendrán un modificador positivo para casi todo lo que hagan.
7	Uno de tus líderes deberá hacer un chequeo de Liderazgo. Determina al azar cuál.
8	Un Pelotón o un Equipo de Armas amigo está completamente distraído. Podría tratarse de un perro feroz, un toro que les carga, termitas, abejas o las hijas de un granjero de la localidad. Sea cual sea la causa, la unidad no tomará parte en el juego hasta que sea contactada por un oficial superior o suboficial, que se les una para restaurar el orden.
9	Uno de tus líderes o pelotones se verá afectado por un ataque de francotirador. Determina al azar quién se ve sujeto al ataque. El francotirador disparará una vez y desaparecerá.
0	Una bomba o proyectil errante aterriza en el campo de batalla. De qué bando es, nadie lo sabe. Tira 1D10 y divide el tablero en 9 cuadrantes iguales. Si sale un 1-9, la bomba afecta a la unidad más cercana al centro del cuadrante que corresponda (ya sea amiga o enemiga). Si sale un 0, tira de nuevo, ya que aterrizan dos bombas en vez de una. El proyectil tiene 105mm de calibre, es decir, en Bolt Action, HE 2D6.

2.6: TABLA DE ACONTECIMIENTOS POSITIVOS PARA UN PERSONAJE:

D6	ACONTECIMIENTO
1	El personaje es inmune a chequeos de Liderazgo y confusión durante la partida actual
2-3	El personaje actúa brillantemente durante el resto de la batalla. Permite que sus fuerzas muevan más, se reagrupen antes o disparen mejor todos los turnos. Puedes cambiar la ventaja cada turno.
4	Uno de tus personajes puede realizar un acto especialmente heroico. Podría ser un modificador al disparo, al combate Cuerpo a Cuerpo, tirar una granada por una ventana, atravesar corriendo la calle bajo un fuego tremebundo, etcétera. Diviértete con esto y sé creativo.
5	Tu personaje impresiona a otro personaje compañero de armas. Normalmente será un líder de pelotón que impresiona al líder de la sección o viceversa. Nótese el uso potencial después de la batalla en la parte dedicada a los personajes.
6	Este personaje tiene un incremento temporal en su habilidad de Liderazgo durante esta batalla.

-“Tus” personajes son aquellos que forman parte de tu contingente principal, mientras que los asignados a tu fuerza durante una sola partida son Personajes No Jugadores, y siguen otro procedimiento.

-Determina al azar qué personaje es el afectado, y tira 1D6 en la tabla de acontecimientos positivos para un personaje.

2.7: TABLA DE ACONTECIMIENTOS NEGATIVOS PARA UN PERSONAJE:

D6	ACONTECIMIENTO
1	El personaje tiene que hacer un Chequeo de Liderazgo inmediatamente
2-3	Este personaje tiene un mal día y está confuso. Hará lo que sea que haga la mitad de bien, de rápido o de atinadamente que de costumbre. Por supuesto, el personaje que te representa es inmune a esto, ya que tú NUNCA puedes tener un mal día.
4	Este personaje se siente temporalmente mal, ya sea por enfermedad, un golpe de calor o malestar general. Estará incapacitado durante 1D4 turnos, y después se recuperará completamente.
5	El personaje elegido hace algo que irrita a otro de los personajes de la sección. Suele ser que un líder de pelotón joroba al líder de la sección o viceversa. Recuerda esto para después de la batalla.
6	El personaje sufre una disminución temporal de su habilidad de Liderazgo esta batalla.

-“Tus” personajes son aquellos que forman parte de tu contingente principal, mientras que los asignados a tu fuerza durante una sola partida son Personajes No Jugadores, y siguen otro procedimiento.

-Determina al azar cuál es el personaje afectado, y tira 1D6 en la tabla de acontecimientos negativos para un personaje.

2.8: ACONTECIMIENTO POSITIVO PARA UN PERSONAJE NO JUGADOR:

-Determina al azar a qué personaje no jugador afecta, y tira en la “tabla de acontecimientos positivos para un personaje”.

-Los personajes no jugadores incluyen cualesquiera líderes asignados temporalmente a tu fuerza, y todos los líderes enemigos.

2.9: ACONTECIMIENTO NEGATIVO PARA UN PERSONAJE NO JUGADOR:

-Determina al azar a qué personaje no jugador afecta, y tira en la “tabla de acontecimientos negativos para un personaje”.

-Los personajes no jugadores incluyen cualesquiera líderes asignados temporalmente a tu fuerza, y todos los líderes enemigos.

2.10: AVANZA MÁS DEPRISA PARA ASEGURAR LOS FLANCOS:

Si tu fuerza es parte de un ataque a escala de compañía, ocurre que uno de tus flancos está progresando demasiado lentamente, de manera que la sección a tu derecha (si el resultado del dado es par) o a tu izquierda (si es impar), está expuesta por el flanco. Tienes que avanzar vigorosamente para seguir el ritmo de ese flanco. Si no eres parte de un ataque a escala de compañía, realiza un chequeo de Liderazgo en vez de lo anterior.

2.11: VE MÁS DESPACIO PARA DEFENDER LOS FLANCOS:

Si tu fuerza es parte de un ataque a escala de compañía, ocurre que uno de tus flancos está expuesto porque progresas más rápido que tus compañeros de la sección contigua, ya sea a tu derecha (si el resultado del dado es par) o a tu izquierda (si es impar). Debes ralentizar el avance por ese flanco, para protegerlo. Si están por llegar refuerzos enemigos, vendrán por ese flanco. Si formas parte de una defensa a escala de compañía, tu flanco está expuesto, y debes protegerlo. Si están por llegar refuerzos enemigos, vendrán por ese flanco. Si no se aplica nada de lo anterior, porque no estás actuando en una operación a escala de compañía, realiza un Chequeo de Liderazgo en vez de lo anterior.



EVENTOS DESPUÉS DE LA PARTIDA:

-Son los determinantes para crear una historia coherente a partir de la secuencia de partidas. Permite a los personajes desarrollarse, y añade una dimensión de incertidumbre.

-Después de cada partida, ocurrirán dos o tres eventos antes de la siguiente batalla. El primero es libre: si hay algo que quieras que ocurra a tu fuerza de combate, ahora es el momento de intentar llevarlo a término. El segundo es una tabla de eventos “fijos” que afectan al estado general de tu fuerza, y el impacto que ha tenido la batalla sobre ella.

3: EVENTO LIBRE:

-Dependen en gran medida del jugador que controla la fuerza de combate afectada, pero se pueden usar los eventos fijos de más abajo como guía. Puede ser que a un personaje en particular se le dio bien la última batalla, y que creas que se merece un incremento en alguna característica. O puede ser que otro la liara buena ya en varias partidas, y quieras que lo transfieran a otra unidad. Escojas lo que escojas, en principio es “**Possible**” que ocurra (ver tabla 6, Probabilidades), pero la tirada se ve influenciada por los factores que siguen:

FACTOR	EFEECTO
Has ganado la última batalla	-1 a la tirada
El individuo afectado estuvo impresionante (o decepcionante) en la última partida	-1 o +1 a la tirada (según proceda)
Tienes amigos en las altas instancias*	-1 a la tirada por cada uno
Tienes enemigos en las altas instancias*	+1 a la tirada por cada uno
Perdiste la última partida	+1

*Los enemigos o los amigos en altas instancias son los oficiales superiores que pudieran ayudarte o perjudicarte. En circunstancias normales, esto cubrirá a los comandantes de compañía o batallón, pero quién sabe cómo de lejos llegará tu influencia al progresar la campaña.



4: EVENTOS FIJOS:

-Se tira en la siguiente tabla después de decidir el evento libre. No siempre serán de tu conveniencia.

D10	EVENTOS FIJOS
1-2	Reemplazos
3	Equipamiento
4	Efectivos
5-6	Personaje jugador
7-8	Personaje no jugador
9	Encuentro
0	Elección del jugador

-Una vez hayas tirado, comprueba la subtabla relevante.

4.1: REEMPLAZOS:

-Se supone que tienen que reponer todos los efectivos, más o menos, pero tira en esta tabla para ver qué tal se portan con los reemplazos.

D6	EFECTO
0	Seis hombres por debajo de la plena fuerza.
1	Cuatro hombres por debajo de la plena fuerza.
2-3	Dos hombres por debajo de la plena fuerza.
4	Plena fuerza.
5	Dos hombres por encima de plena fuerza.
6 o más	Tres hombres por encima de plena fuerza.
Amigos o enemigos en altas instancias	
Ganaste la última partida	
Duras pérdidas en la última partida	
	+1 / -1 por cada uno.
	+1
	-2

-VARIACIONES: esta tabla está pensada para aliados en el frente occidental de la Segunda Guerra Mundial. A los alemanes en 1944, por ejemplo, podría serles muy difícil recibir reemplazos regulares. De todas formas, es común en estos casos disolver unidades para completar otras con los mismos soldados.



4.2: EQUIPAMIENTO:

D6	EFEECTO
1 o menos	La ametralladora ligera de un pelotón, o un mortero ligero, no funciona.
2-3	Hay escasez de granadas. Solo dispones de un 50% para la siguiente batalla.
4	Sin efecto.
5	Un 50% de granadas o de proyectiles de mortero adicionales para la siguiente batalla.
6 o más	Una Ametralladora Ligera o arma antitanque portátil extra para la siguiente batalla.
Amigos o enemigos en altas instancias	+1 / -1 por cada uno.
Oficial de intendencia amistoso	+1
Sargento de intendencia amistoso	+1
Ganaste la última batalla	+1

4.3: EFECTIVOS:

D6	EFEECTO
1 o menos	Un pelotón ha sido retirado de tu sección para otras tareas. Tardarán 1D4 misiones en volver.
2-3	Un equipo de armas ha sido retirado de tu sección solo para la siguiente misión. El jugador escoge cuál.
4	Sin efecto.
5	Se añade un equipo de armas a tu sección solo para la siguiente misión (elección del jugador).
6	Se añade un mortero o equipo de ametralladora media a tu sección, solo para la siguiente misión (elección del jugador).
7 o más	Se añade un pelotón, un jeep o un cañón antitanque, solo para la siguiente misión.
Amigos o enemigos en altas instancias	+1 / -1 por cada uno.
Ganaste la última batalla	+1
Perdiste la última batalla	-1

4.4: EFECTOS SOBRE PERSONAJES JUGADORES:

-Esto es clave, porque afecta a las carreras de tus personajes, para bien o para mal. Los resultados en esta tabla vienen explicados más abajo.

D10	EFEECTO
1-4	Se fijan en un personaje.
5	Un personaje desarrolla nuevas habilidades.
6-9	Cambios en la moral.
0	Transferido o enfermo.

4.4.1: SE FIJAN EN UN PERSONAJE:

-Que un personaje no jugador se fije en uno de tus personajes será clave para la interacción de los personajes de tu sección con el resto del ejército. Los amigos en altas instancias siempre son una ayuda. Primero determina al azar en cuál de tus personajes se han fijado, tirando 1D6:

D6	EFEECTO
1-2	Oficial de la sección.
3	Sargento primero.
4-6	Líder de un pelotón.

-Ahora hay que decidir (normalmente al azar, tirando 1D6) quién se ha fijado en tu personaje. Cada uno de tus soldados tendrá un círculo limitado de conocidos, como sigue:

PERSONAJE	A QUIÉN CONOCE
OFICIAL DE LA SECCIÓN	A todos sus hombres, sus líderes de pelotón, su sargento primero y el capitán de la compañía.
SARGENTO PRIMERO	A todos sus hombres, todos los líderes de pelotón, el líder de la sección, el brigada.
LÍDERES DE PELOTÓN	A todos sus hombres, otros líderes de pelotón (dentro de su sección), el sargento primero, el líder de la sección.

-Pueden llevar a conocer a otra gente a través de eventos. Con las personas que conozcan tendrán un nivel de popularidad de entre -2 y +2.

-Ahora que sabemos quién se ha fijado en quién, tira otro D6. Si tu personaje se portó heroicamente en la última partida, añade un +1 a la tirada. Si el personaje no jugador que se ha fijado en el tuyo ya tenía una opinión hacia él, toma esta en cuenta para la tirada. Toma en cuenta también el modificador por personalidad del personaje. Si sale entre 0 y 3, se han fijado en tu personaje por razones negativas, y si sale 4 o más, por positivas.

-Un resultado negativo desplaza la opinión del personaje no jugador hacia abajo, y además da un -1 a las tiradas que se vean afectadas por “amigos (o enemigos) en altas instancias”, hasta un máximo de -2.

4.4.2: UN PERSONAJE DESARROLLA NUEVAS HABILIDADES:

-El jugador elige. Lo suyo es que tengan que ver con algo que haya pasado en la partida anterior. Puede ser por objetos, conocimientos, habilidades con armas o técnicas, sigilo, idiomas, puntería, liderazgo...

4.4.3: CAMBIOS EN LA MORAL:

-Puede ser que el personaje inspire a sus hombres, o que sea la manzana podrida que eche a perder las demás. Tira 1D6 para ver cuál de tus personajes se ve afectado:

D6	EFEECTO
1-2	Oficial de sección
3	Sargento primero
4-6	Líder de pelotón

-Si son el oficial o el sargento primero, esto puede afectar a cualquier pelotón de la sección. Si un líder de pelotón, será el pelotón que lidera el afectado. Una vez sepas qué pelotón es el afectado, tira 1D6 en la tabla siguiente:

D6	EFEECTO
1-3	La moral se reduce.
4-6	La moral aumenta.
Personalidad del personaje	+1/-1
Ganaste la última batalla	+1
Perdiste la última batalla	-1
Grandes pérdidas en la última batalla	-1

4.4.4: TRANSFERIDO O ENFERMO:

-Tira el dado adecuado para decidir cuál de tus personajes se ve afectado. Si luego sacas un 1, lo transfieren a otro puesto fuera de tu sección (si hay un puesto libre dentro de la compañía, es interesante que se lo des. Podrías hacerlo sargento de intendencia o brigada). También lo pueden haber transferido fuera de la compañía, con lo que se pierde por el resto de la campaña. Si sale 2-4, el personaje está enfermo, y se perderá tantas batallas como haya salido en el dado. Como es una situación temporal, sería muy extraño que te concedieran un reemplazo. Tendrás que usar a un líder de pelotón subalterno, o ascender a algún soldado. Esto es una buenísima oportunidad para “meter” a nuevos personajes en la campaña. Más pronto o más tarde te harán falta nuevos sargentos, puedes estar seguro.

4.5: EFECTOS SOBRE PERSONAJES NO JUGADORES:

-También son muy importantes las acciones de estos personajes para el desarrollo de la campaña. Tira 1D10:

D10	EFEECTO
1-4	Personaje no jugador cambia su actitud.
5	Personaje no jugador pide “darse un paseíto”.
6-7	Personaje no jugador pide un favor.
8-9	Personaje no jugador ofrece un favor.
0	Personaje no jugador es transferido o resulta herido.

4.5.1: PERSONAJE NO JUGADOR CAMBIA SU ACTITUD:

-Determina al azar qué personaje no jugador se ve afectado, y luego comprueba a qué personajes conoce. Luego determina, también al azar, con cuál de ellos tendrá un encuentro.

-Tira 1D6. Si tu personaje se ha portado heroicamente en la última partida, añade un +1 a la tirada. Si el personaje no jugador tiene ya una opinión negativa o positiva, toma en cuenta eso también para la tirada. Por último, toma en cuenta la personalidad de tu personaje (si es popular o no). Si sale 1-3 el encuentro es negativo, y si sale 4-6 es positivo. Un encuentro positivo da +1 a la opinión del personaje no jugador (puede subir hasta +2), y un resultado negativo, un -1 (puede bajar hasta -2).

4.5.2: PERSONAJE NO JUGADOR PIDE “DARSE UN PASEÍTO”:

-Podría tratarse de cualquier personaje no jugador del batallón. Determinalo al azar. Este personaje acompañará a tu sección en su próxima misión. Nota: ¡procura que no te lo maten!

4.5.3: PERSONAJE NO JUGADOR PIDE UN FAVOR:

-Determina al azar qué personaje no jugador será. Hay muchas oportunidades de darle la forma que quieras a esto. La campaña puede que te haya dado alguna idea. De todas formas, como guía puedes usar esta tabla:

D6	EFEECTO
1	Entregar un objeto (un mensaje, munición).
2	Entregar a una persona.
3	Recuperar un objeto.
4	Rescatar a una persona.
5	Permitir que un amigo “se dé un paseíto” (por ejemplo, un reportero).
6	Proteger a un hombre (por ejemplo, el soldado Ryan).

-La idea es que se trate de algo que genere un nuevo escenario de por sí, y debería tener algo de heroico. El personaje no jugador debería mostrarse agradecido si tienes éxito en tu nueva misión, y mejoraría su opinión del oficial de tu sección.

4.5.4: PERSONAJE NO JUGADOR OFRECE UN FAVOR:

-Decide al azar qué personaje no jugador (de entre los que tengan buena opinión de tu sección) va a ofrecer un favor. Depende de quién será, así que hace falta algo de imaginación. Un sargento de intendencia puede tener una ametralladora pesada para prestarte, pero ¡no un tanque! Comandantes de batallón o capitanes pueden permitirte que escojas tu próxima misión, o permitirte usar efectivos que estén bajo su control. Si tienes dudas, usa la tabla 6 (la de probabilidades) para ver qué pasa.

4.5.5: PERSONAJE NO JUGADOR ES TRANSFERIDO O RESULTA HERIDO:

-El personaje no jugador es eliminado de la campaña o ascendido. Tira al azar para ver cuál resulta afectado.

4.6: ENCUENTRO:

-Uno de tus personajes jugadores se ha encontrado con un nuevo personaje no jugador. Quién es cada cual dependerá del rango de tu personaje jugador. Tira 1D20 y consulta la columna relevante en la siguiente tabla:

OFICIAL	PERSONAJE NO JUGADOR	SUBOFICIALES Y OTROS RANGOS
1-3	Comandante del batallón	1
4-6	Asistente del batallón	-
7-9	Oficial de intendencia del batallón	-
-	Comandante de la compañía	2-4
10	Sargento de intendencia	5-8
11-13	Líder de armas pesadas	9-12
14-16	Líder de blindados	13-16
17-18	Líder de artillería	17-18
19-20	Especial, tira 1D6: 1 Coronel del regimiento. 2 Reportero. 3 Alcalde local. 4 Propietario de posada o lugareño amistoso. 5 Sacerdote o monja local. 6 Comerciante del mercado negro local.	19-20

-Si ya conoces a esa persona, tira de nuevo.

-Una vez sepas de quién se trata, tira por su personalidad, motivación e intereses, así como su trasfondo (al principio del suplemento).

-Entonces tira 1D6, modificado por la personalidad del personaje (popular o impopular). Asimismo, añade +1 si ambos personajes comparten intereses o resta -1 si los intereses entran en conflicto (religión y hedonismo, por ejemplo, son un caso claro, pero es interpretativo en último término). Si sale de 0 a 3, el encuentro ha sido negativo, mientras que si sale 4 o más, es positivo. Un encuentro positivo suma +1 a la opinión del personaje no jugador (hasta un máximo de 2). Un encuentro negativo resta -1 a la opinión del personaje no jugador (hasta un mínimo de -2).

-Hay que decir que todos los personajes de la columna “especial” tienen un encuentro positivo con el personaje. Se incluye el comerciante del mercado negro para aquellos personajes que estén motivados por el dinero. Esto podría llevar a escenarios e interacciones interesantes, si quieres tirar por ahí (Como la voladura del banco en “Los violentos de Kelly”). Para personajes demasiado decentes para meterse en esos jaleos, siempre pueden entregar al pájaro a la policía militar, que se convertirá por sí misma en otro personaje no jugador...

ANEXO: MEDALLAS EN ¡ADELANTE, SECCIÓN!



Si uno de tus personajes lleva a cabo un acto heroico (resultados de 4 ó 5 en la “tabla 2.6: acontecimientos positivos para un personaje”), o un personaje no jugador de alto rango se fija en él, entonces a tu personaje PUEDE QUE (pero no tiene por qué) se le conceda una medalla.

Primero, determina el tipo de medalla. Esto varía según el país, pero está basado en los Puntos de Valor o PVs. Los PVs funcionan igual para todos los países:

ACCIÓN	PVs
Quitar marcadores de supresión.	1
Fuego directo que destruye un transporte blindado (ya sea o no de tropa), un tanque o un cañón antitanque.	2 por vehículo / cañón.
Destruir un transporte blindado (ya sea o no de tropa) o un tanque en combate cercano.	5 cada uno.
Combate cercano exitoso	5 cada uno.
Si el enemigo al que se asaltó tenía una Ametralladora Media o Pesada	+1 por arma
Defensa exitosa contra un combate cercano	4 cada una.

Suma los Puntos de Valor, y compara con la tabla de medallas según país. Empezando por la medalla más alta posible, tira en la tabla de Probabilidades (1.6) para “Muy improbable”, modificando la tirada según qué piense el superior (sargento u oficial) de ese personaje. Si la tirada tiene éxito, para. Si no lo tiene, pasa a la medalla inmediatamente inferior, y tira por “Improbable”. Continúa el proceso hasta que se le conceda una medalla al personaje, o este falle una tirada de “Muy probable”, en cuyo caso se queda sin nada. Si sale un “0” en cualquiera de las tiradas de probabilidades, también es un fallo, y el proceso se trunca. Para algunas medallas hay que tirar con

D20 o incluso con D100 (se tratan las tiradas igual que si fueran de D10). Los PVs no se traspasan de un escenario al siguiente, sino que se pierden.

MEDALLAS ESTADOUNIDENSES:

MEDALLAS	PV	Modificador
Medalla de Honor del Congreso	12	+1
Cruz por Servicio Distinguido	10	+0
Medalla de Encomio del Ejército	7	+0
Medalla por Logros Alcanzados	5	+0
Corazón Púrpura	*	+0
*Se da por cualquier herida causada por acción contra el enemigo. La probabilidad es siempre "Muy probable".		

Combat Infantryman Badge: por participación en 1 combate cercano, la tirada siempre es "Probable".

MEDALLAS RUSAS:

MEDALLAS	PV	Modificador
Héroe de la Federación Rusa	12	+1
Orden de San Jorge (tiene 4 clases que se acumulan, pasando de la 4ª (primera concesión) a la 1ª (cuarta concesión))	10	+0
Orden del Mérito Patriótico (tiene 4 clases que se acumulan, pasando de la 4ª (primera concesión) a la 1ª (cuarta concesión))	7	+0
Orden del Coraje	6	+0
Orden del Mérito Militar	4	+0
Cruz de San Jorge (tiene 4 clases que se acumulan, pasando de la 4ª (primera concesión) a la 1ª (cuarta concesión))	4	+0
Medalla de la Orden al Mérito a la Patria (1ª clase con espadas)	4	+1
Medalla de la Orden por Mérito a la Patria (2ª clase con espadas)	4	+0
Medalla al Valor	4	+0
Medalla de Suvórov	3	+0
Medalla de Zhúkov	2	+0

MEDALLAS ALEMANAS (BUNDESWEHR):

MEDALLAS	PV	Modificador
Cruz de Honor a la Bravura de la Bundeswehr	12	+1
Cruz de Honor por Servicios Sobresalientes de la Bundeswehr (Oro)	9	+1
Cruz de Honor por Servicios Sobresalientes de la Bundeswehr (Plata)	8	+0
Medalla de Acción en Combate de la Bundeswehr	7	+0
Orden del Mérito de la República Federal de Alemania	6	+0
Medalla al Mérito	5	+0

MEDALLAS JAPONESAS:

Después de abolir las condecoraciones del Imperio Japonés, Japón tiene prohibido constitucionalmente participar en ninguna guerra como agresor, y por tanto, no hay condecoraciones militares modernas.

