



## “EL DESPERTAR DEL DRAGÓN”



- 1) Mesas de 120cm x 120cm. Abundante escenografía si es posible.
- 2) Puntos por partida: 800. Solo se puede escoger un selector por ejército durante toda la campaña, y debe corresponder a una sección de infantería. Listas nuevas para cada batalla. Se debe gastar el 50% de los puntos de cada partida en infantería de la sección además del alférez (o teniente).
- 3) Cada sección de infantería se considera constituida por 30 hombres. Hay que llevar la cuenta de las bajas y la veteranía de los supervivientes dentro de la sección.
- 4) En el primer escenario, uno solo podrá meter soldados regulares o bisoños, hasta llegar al límite de 30 hombres. A partir del segundo escenario, las bajas que haya habido entre la sección inicial solo podrán entrar en juego como bisoños (reemplazos). Sin embargo, los que hayan sobrevivido al primer escenario podrán entrar en juego como veteranos (aunque no es obligatorio). En el tercer escenario, todas las tropas que hayan sobrevivido pueden ascender un grado por cada ocasión en que lo hayan hecho (es decir, de bisoños a regulares, y de ahí a veteranos). Las bajas en un escenario solo podrán entrar en juego como soldados bisoños en el escenario siguiente. Nótese que no es obligatorio poner en juego a todos los hombres de la sección al mismo tiempo, sino que pueden reservarse. Las Fuerzas Especiales y los vehículos no cuentan para todas las cuentas anteriores.
- 5) En cualquier escenario, las Fuerzas Especiales se consideran 0-1, y no forman parte de la sección inicial.
- 6) Si uno de los jugadores se rinde en un escenario, se tira un dado por cada soldado que tenga en mesa: si sale 1 ó 2, ese soldado es una baja. Si es un empate, ambos contendientes deberán tirar por cada soldado, y con 1 ó 2, ese soldado será baja. El jugador ganador nunca tendrá necesidad de tirar por sus soldados para ver si sobreviven.
- 7) Campaña de tipo escalera. Tres pasos subiendo y otros tantos bajando la escalera (ver abajo).
- 8) El número máximo de escenarios por teatro de operaciones será de 6. Si después del sexto turno de campaña nadie ha ganado el escenario 3 (“objetivo”), ya sea por arriba o por abajo, ese teatro de operaciones tendrá un resultado de empate.
- 9) INICIATIVA: al inicio, los jugadores tiran 1D6. El que saque el número más alto tendrá la iniciativa durante el primer turno. El jugador con la iniciativa podrá:



- 9a) Atacar para intentar avanzar un peldaño en la escalera.
  - 9b) No avanzar, lo cual le da la iniciativa al oponente ese turno, pero permite fortalecer defensas, y sobre todo, recuperar a los heridos.
  - 9c) Si el oponente del jugador que tiene la iniciativa reacciona contraatacando, el jugador con la iniciativa podrá luchar, o bien ceder terreno.
- Por su parte, el jugador que NO tiene la iniciativa podrá:
- 9d) Luchar la siguiente batalla (si el jugador con iniciativa ataca).

- 9e) Ceder terreno (si el jugador con iniciativa ataca).

-Si el jugador con la iniciativa se la pasa por lo que sea a su oponente, el jugador que la acaba de ganar podrá:

9f) Contraatacar inmediatamente.

9g) Permanecer estático y fortalecer sus defensas. Con esto acabará el turno de campaña sin lucha. Ambos jugadores recuperarán el 50% de las bajas del último escenario (redondeando hacia arriba).

*Nótese que cada vez que pasa un turno de campaña sin que se luche, al turno siguiente habrá que tirar de nuevo 1D6, para ver quién tiene la iniciativa. Además, cuando el jugador que no tiene la iniciativa gana una misión, el oponente le pasa la iniciativa, pero ese turno no habrá avance en ninguno de los dos sentidos.*

10) ESCENARIOS (todos del reglamento básico):

10a) El escenario correspondiente al peldaño 1 (tierra de nadie) en el primer turno siempre será "Tierra de Nadie".

10b) El correspondiente al peldaño 2 (puestos avanzados) será, salvo excepciones descritas más abajo, "A la Ofensiva".

10c) El correspondiente al peldaño 3 (objetivo) será "Defensa de Posición", y se jugará a 1.500 puntos en vez de a 800. El resto de las restricciones permanecen tal cual. SIN EMBARGO, si la iniciativa cambia de manos en el peldaño 3, y el jugador que defendió la posición pasa al ataque, se jugará "¡Rodeados!", a los puntos normales.

10d) Si a un jugador se le cede la iniciativa, y el jugador que acaba de ganar la iniciativa decide atacar, podrá elegir entre jugar el escenario correspondiente a lo dicho más arriba, o podrá hacer un contraataque localizado, con lo que se jugaría un escenario de "Envolvimiento". Se avanza peldaño de la forma normal.

10e) Si un jugador que tiene la iniciativa decide fortalecer defensas y esperar a los heridos (con lo que la iniciativa pasa al oponente), y si además el otro jugador no pasa a la ofensiva usando la iniciativa recién ganada, el jugador que ha fortalecido defensas podrá ignorar un 50% de las bajas sufridas en la última misión (esto refleja que muchos heridos se recuperan). Deberá determinarse al azar qué bajas vuelven a la campaña. El turno actual no habrá lucha. Al siguiente (después de dirimir quién tiene la iniciativa) se jugará "Resistir hasta ser relevados".

11) CEDER TERRENO (ver 8e): hay dos formas de hacerlo; anunciar que se va a ceder terreno al final del turno de campaña previo (lo cual es una huida más ordenada), o ceder terreno después de que el oponente, que tiene la iniciativa, anuncie que va a atacar (huida más desordenada).

11a) CEDER TERRENO ORDENADAMENTE: permite recuperar un 50% de las bajas sufridas en la última misión, a determinar al azar. Se cede un peldaño de la escalera al enemigo, y ese turno de campaña no hay lucha. La iniciativa la retiene el enemigo. Al turno siguiente se juega "Posiciones clave", a menos que se trate del peldaño 3 de la escalera, en cuyo caso se juega "Defensa de posición", como indica (9c).

11b) CEDER TERRENO DESORDENADAMENTE: es igual, solo que el que cede terreno no puede recuperar más que un 20% de los heridos. Se cede un peldaño de la escalera al enemigo. Ese turno de campaña no hay lucha. La iniciativa la retiene el enemigo. Al turno siguiente se juega "Movimiento de doble envolvimiento", a menos que se trate del peldaño 3 de la escalera, en cuyo caso se juega "Defensa de posición", como indica (9c).

TEATRO DE OPERACIONES	JUGADOR DEL "MUNDO LIBRE"		JUGADOR MALÉVOLO
Siria	Alberto 1 (israelíes)	VS	Pablo (rusos)
Frontera intracoreana	Vela (americanos)	VS	Urdu (nortcoreanos)
Hueco de Fulda	Chris (americanos)	VS	?? (alemanes del este)
Islas Senkaku	Juan (japoneses)	VS	Alberto 2 (chinos)