

TOP SECRET

PARABELLUM SOLDIER

**REGLAMENTO DE ESCUADRAS EN
LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL**



CRÉDITOS

Autor: Eloy Azorin Amorós

Fotos realizadas por: Kanito Lillo y Juan
Marcos Hurtado

Maquetación: Diego G. Haro

Principales colaboradores y testadores

Jorge Azorin	David Morote
Ximo Extrems	Iradi Azorin
Juan Ramón Rustarazo	Rafa Rico
Héctor Soriano	Alejandro Ramírez
Antonio Planelles	

Agradecimientos

Al club WAR AND ROL de Alicante, donde algunos de sus componentes han contribuido al desarrollo del juego gracias a sus comentarios y su tiempo dedicado a echar una partideja.

A la asociación TERCIO VIEJO de Sant Vicent del Raspeig, al club LA GUARIDA DEL ORKO, y al local "MANA VORTEX" de Alicante por facilitarnos su espacio y atención.

Información de interés

Versión: 1.0

Dudas, sugerencias, amenazas e insultos, al siguiente correo: eloyazorinamoros@gmail.com

Registro propiedad intelectual GV: A-7-2019

CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN	3
2. MATERIAL NECESARIO	4
3. EL CAMPO DE BATALLA	6
4. TURNO DE JUEGO	10
5. MOVIMIENTOS	14
6. ATAQUES	16
7. REFUERZOS	26
8. FORMACIÓN DE LA ESCUADRA	28
9. PREPARACIÓN DE LA PARTIDA	32
10. NACIONES	
- Alemania	38
- Estados Unidos	40
- Gran Bretaña	42
- Unión soviética	44
- Italia	46
- Finlandia	48

1. INTRODUCCIÓN

En medio del caos engendrado en la batalla, te han llegado nuevas órdenes. Tú y tu escuadra de aguerridos hombres debéis cumplir con vuestro cometido como soldados por la patria, por el honor o por sobrevivir un día más en el infierno.

Parabellum Soldiers, (a partir de ahora PS), es un juego de guerra de escaramuzas para dos jugadores. Cada jugador interpreta el rol de un oficial de infantería al mando de una escuadra.

Tú y tu escuadra estáis inmersos en una cruenta batalla aguantando una posición clave, pero, han llegado órdenes nuevas y os toca actuar. Reúne todo el valor necesario y transmítelo a tu escuadra, analiza la situación, organiza la acción y cumple con tu misión, ¡la suerte está echada!

PS es un juego de guerra con el que podréis emular escaramuzas de guerra de guerrillas en la segunda guerra mundial. Este juego está pensado para jugar con miniaturas de escala 28 mm. La mesa de juego simula una pequeña porción de terreno en medio de una descomunal batalla, por lo que también podrás recibir refuerzos de tu ejército. Estos refuerzos pueden llegar en forma de fuego de artillería, francotiradores, etc., pero ojo, los refuerzos son escasos y hay que ser cauto a la hora de pedirlos.

Con todo esto, solo falta decir que elijáis bien a vuestros hombres, que penséis bien las decisiones que vais a tomar y que tengáis suerte en las acciones que hagáis.



2. MATERIAL NECESARIO

En este punto se enumera y explica el material que se necesita para jugar una partida de PS. PS no necesita material especial para poder jugarse. El material necesario para jugar es el siguiente:

TABLERO DE JUEGO

PS se juega sobre una superficie cuadrada de 90 cm x 90 cm la cual representa el campo de batalla. Esta superficie podrá estar compuesta por un tapete, una maqueta más o menos elaborada, o cualquier otro modo de representación que los jugadores creen oportuno y tengan a mano.

ESCENOGRAFÍA

Al campo de batalla hay que añadirle elementos de escenografía, por un lado, para mejorar el impacto visual de la superficie de juego y por otro, para darles a nuestros soldados algo de protección a la hora de avanzar hacia nuevas posiciones.

En el punto 3 “EL CAMPO DE BATALLA”, se describen los distintos elementos de escenografía que podemos incluir en el campo de batalla y sus reglas especiales.

MINIATURAS

PS es un juego de escaramuzas basado en escuadras por lo que necesitarás pocas miniaturas para jugar una partida. Para poder jugar, cada jugador necesita una escuadra de cerca de 10 miniaturas de 28 mm montadas sobre peanas redondas de 2.5 cm de diámetro. Las miniaturas representan al oficial y sus decididos muchachos preparados para cumplir con las órdenes establecidas.

A partir de ahora, a nivel explicativo de este reglamento, a las miniaturas se les denominará “soldados”.

DADOS

Para jugar a PS hacen falta un mínimo de 3 dados de 6 por jugador, (a partir de ahora D6).

Cuando se indique en este reglamento que un jugador tiene que realizar una tirada, éste deberá lanzar 3 dados de 6 caras y sumar los resultados obtenidos en ellos. A esta tirada se le podrán sumar, cuando corresponda, unos valores denominados “bonos”, o restar otros valores denominados “penalizadores”. Cuando se le suman o restan bonos o penalizadores a una tirada, a esta tirada se le denomina “tirada modificada”.

En algunos casos se indicará que el jugador deberá superar una tirada de un valor determinado, (por ejemplo, superar una tirada de evasión de 9+). En

este caso, el jugador tira 3D6, suma los resultados obtenidos, y suma y/o resta los bonos y/o penalizadores que correspondan. Si el resultado es igual o superior al valor que se indica la tirada ha sido superada.

CINTA MÉTRICA

Durante la partida hará falta medir distancias tales como el movimiento de los soldados, el alcance de las armas, etc. Por eso, debéis tener a mano una cinta métrica tanto tú como tu oponente.

Las medidas expuestas en este reglamento se dan en centímetros, (cm).

NOTA IMPORTANTE: Se puede medir en cualquier momento de la partida. Es decir, que un jugador podrá medir antes de tomar decisiones sobre las acciones que quiera que hagan sus soldados.



MARCADORES Y FICHAS

Para jugar a PS se necesitan una serie de fichas y marcadores específicos. Se pueden utilizar las fichas de parchís de toda la vida para representar los diversos marcadores y fichas necesarios para jugar. Con la variedad de colores de estas fichas podremos crear:

A) FICHAS TÁCTICAS

- Fichas de iniciativa/activación. Con las fichas azules. Cada jugador necesitará 6 fichas de este tipo.
- Fichas de puntos de operativa extra. Con las fichas amarillas. Cada jugador necesitará 4 fichas de este tipo.

B) MARCADORES DE SUPRIMIDO

- Con las fichas rojas. Cada jugador necesitará cerca de 10 fichas de este tipo.

C) MARCADORES DE ORDEN

- Con las fichas verdes. Cada jugador necesitará 3 fichas de este tipo.

También harán falta 2 marcadores de armas explosivas, (uno por jugador), los cuales pueden estar representados por cualquier otro objeto similar con un diámetro no superior a 2 cm.

Sería conveniente montar una banderita de 3 cm de altura sobre los marcadores de arma explosiva. Si un soldado puede ver la banderita, tiene línea de visión con el marcador de arma explosiva. Si el marcador no tiene banderita, imaginamos que la tiene.

MARCADOR DE PUNTOS DE OPERATIVA

En PS cada jugador dispone de una serie de puntos de operativa, (PO). Con estos puntos de operativa los jugadores podrán pedir refuerzos y realizar otras acciones que se describen en este reglamento. La gestión de estos puntos es un elemento clave para llevar a tu escuadra a la victoria.

Necesitarás llevar el control de los puntos de operativa con los que comienzas a jugar, los que vas gastando y los que vas adquiriendo. Para controlar estos puntos puedes utilizar un dado de múltiples caras, o simplemente, una hoja de papel y un lápiz para apuntar, pero bueno, otros métodos son válidos. Eso sí, el control de estos puntos debe de estar a la vista de tu oponente en todo momento.

NOTA IMPORTANTE: *Los jugadores pueden tener cualquier número de puntos de operativa durante la partida, no hay límites al respecto.*

OBJETO QUE MARQUE UNA DIRECCIÓN ALEATORIA

Las armas explosivas presentes en el juego generan un área de efecto circular que tienen como centro los anteriormente nombrados marcadores de armas explosivas. Estos marcadores, una vez colocado en el campo de batalla, se desvían X cm en una dirección aleatoria.

Necesitarás algún sistema para determinar estas direcciones aleatorias.

Recomendamos que los jugadores se construyan una plantilla redonda donde se marquen las horas de un reloj de agujas, y utilizar un dado de 12 caras para indicar la dirección aleatoria a la hora de resolver los desvíos. Otros métodos para determinar las direcciones aleatorias son válidos mientras ambos jugadores estén de acuerdo.



3. EL CAMPO DE BATALLA

Tal y como se ha comentado anteriormente, la superficie de juego, o campo de batalla, deberá de tener una serie de elementos de escenografía los cuales representan la morfología del escenario a jugar.

Estos elementos de escenografía incidirán en varios aspectos relevantes a la hora de jugar la partida.

3.1 TIPOS DE TERRENO Y ELEMENTOS DE ESCENOGRAFIA

Los distintos elementos de escenografía, que colocaremos en el campo de batalla, se corresponden con un tipo de terreno concreto y se le aplicarán sus correspondientes reglas especiales.

En PS principalmente se distinguen 3 tipos de terreno:

- **TERRENO ABIERTO**
- **ÁREAS**
- **OBSTÁCULOS.**

TERRENO ABIERTO

Se considera terreno abierto a la totalidad de la superficie plana del campo de batalla libre de elementos de escenografía.

REGLAS ESPECIALES

- Realizando una acción de movimiento, los soldados pueden mover hasta 30 cm si la totalidad de ese movimiento se hace en este tipo de terreno.

ÁREAS

Los elementos de escenografía, clasificados como áreas, ocupan una superficie determinada dentro del campo de batalla. Los soldados situados en estas áreas se beneficiarán y perjudicarán de las reglas especiales que éstas tengan.

A continuación, se explican las reglas especiales de cada una de estas áreas y se enumeran los distintos elementos de escenografía que corresponden a cada tipo de terreno.

ÁREAS DE TERRENO ABRUPTO

A) REGLAS ESPECIALES

- Realizando una acción de movimiento, los soldados pueden mover hasta 15 cm si la totalidad o parte del movimiento pasa por este tipo de terreno.
- Los soldados situados total o parcialmente en este tipo de terreno disponen de cobertura ligera,
- Los soldados en contacto con este tipo de terreno podrán disponer de cobertura ligera, si se cumplen ciertas condiciones, (ver punto 6.2.5 Cobertura).

B) ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA

- Arboledas: pequeñas zonas boscosas de vegetación poco densa.
- Arbustos y matorrales: zonas de arbustos y matorral alto.
- Cultivos: pequeñas zonas agrícolas con plantas de altura considerable, (por lo menos hasta la altura de la cintura).

ÁREAS DE TERRENO INFRANQUEABLE

A) REGLAS ESPECIALES

- Los soldados no pueden atravesar este tipo de terreno.
- Los soldados en contacto con este tipo de terreno podrán disponer de cobertura pesada, si se cumplen ciertas condiciones, (ver punto 6.2.5 Cobertura).
- Estos elementos cortan la línea de visión de los soldados.

B) ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA

- Edificios: Pequeños edificios en general estén en el estado en que se encuentren, (enteros o en ruinas). En PS se simula una acción rápida de asalto a una posición enemiga, los soldados disponen de poco tiempo para maniobrar y deben coordinarse entre ellos en terreno abierto. Entrar a inspeccionar edificios en medio de una refriega supone una pérdida de efectivos para apoyar el avance.

OBSTÁCULOS

Los obstáculos son tipos de terreno de carácter lineal tales como: muretes, muros, vallas de madera y vallas de setos, los cuales pueden proporcionar cobertura a nuestros soldados.

Existen dos tipos de obstáculos, los obstáculos franqueables y los obstáculos infranqueables.

A continuación, se explican las reglas especiales de cada uno de estos tipos de obstáculos y se enumeran los distintos elementos de escenografía que corresponden a cada uno de ellos.

OBSTÁCULOS FRANQUEABLES

Los obstáculos franqueables son aquellos que pueden ser atravesados por nuestros soldados durante sus movimientos. Los elementos de escenografía, que representan estos tipos de obstáculos, deben tener una altura inferior a 2,5 cm.

A) REGLAS ESPECIALES

- Los soldados pueden atravesar este tipo de elementos al moverse, pero si lo hacen podrán mover un máximo de 15 cm en una acción de movimiento.
- Los soldados en contacto con este tipo de obstáculo podrán disponer de cobertura ligera o pesada, si se cumplen ciertas condiciones, (ver punto 6.2.5 Cobertura).

B) ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA

- Vallas de madera: pequeños vallados de madera que ofrecen cobertura ligera.
- Muretes: pequeños muros de piedra o ladrillo que ofrecen cobertura pesada.
- Vallas de setos: vallados de arbustos que ofrecen cobertura ligera.

OBSTÁCULOS INFRANQUEABLES

Los obstáculos infranqueables son aquellos que no pueden ser atravesados por nuestros soldados. Los elementos de escenografía, que representan estos tipos de obstáculos, deben tener una altura igual o superior a 2,5 cm.

A) REGLAS ESPECIALES

- Los soldados no pueden atravesar este tipo de elementos.
- Los soldados en contacto con este tipo de elementos podrán disponer de cobertura pesada en los extremos, si se cumplen ciertas condiciones, (ver punto 6.2.5 Cobertura).
- Estos elementos cortan la línea de visión de los soldados.

B) ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA

- Muros: muros de piedra o ladrillo de altura superior a la de un hombre. Los soldados situados en contacto con los extremos de estos elementos podrán disponer de cobertura pesada.



3.2. DIMENSIONES DE LOS ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA

En este punto se indican las dimensiones máximas y mínimas que podrán tener los distintos elementos de escenografía a colocar en el campo de batalla.

NOTA: Las dimensiones que se indican en este punto son “las recomendables” para partidas a nivel competitivo. Para pasar un buen rato, las dimensiones pueden ser las que los jugadores crean conveniente.

ÁREAS

Dimensiones máximas: deberán caber en un cuadrado de 20cm x 20cm, (o tener como máximo estas dimensiones).

Dimensiones mínimas: deberán sobresalir de un cuadrado de 12cm x 12cm, (o, como mínimo tener estas dimensiones).

OBSTÁCULOS

Dimensiones máximas: deberán tener un máximo de 15 cm de longitud.

Ancho: Se recomienda que no superen los 2,5 cm de ancho.

Dimensiones mínimas: como mínimo 5 cm de longitud.

3.3. COLOCACIÓN DE ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA

Existen dos procedimientos para la colocación de escenografía en el campo de batalla: procedimiento libre y procedimiento controlado.

A) PROCEDIMIENTO LIBRE

Para partidas rápidas, no comprometidas y entre amigos, risas y bebidas variadas.

Los jugadores colocan los elementos de escenografía que tengan a mano y crean conveniente.

B) PROCEDIMIENTO CONTROLADO

En el caso de partidas a nivel competitivo se puede utilizar este procedimiento.

En el campo de batalla se deberán de colocar 6 elementos de área y 10 obstáculos. El procedimiento para la colocación de los elementos de escenografía se explica en el cuadro de abajo.

NOTA: Los 10 obstáculos, a colocar en el campo de batalla, no deben superar los 120 cm de suma total de longitudes, (deberán rondar esa longitud, más o menos).

NOTA: Entre los elementos de área que se coloquen en el campo de batalla, debe de existir una separación mínima de 5 cm.

PROCEDIMIENTO CONTROLADO

1. Los jugadores lanzan 1D6, el que obtenga el resultado mayor, coloca el primer elemento de escenografía.
2. Los jugadores dividen el campo de batalla en 4 cuadrantes de 45 cm x 45 cm.
3. El primer jugador coloca un elemento de área en cualquier punto de un cuadrante, el elemento colocado debe estar íntegramente en el cuadrante escogido.
4. El segundo jugador coloca otro elemento de área en otro cuadrante.
5. El primer jugador coloca otro elemento de área en uno de los dos cuadrantes libres.
6. El segundo jugador coloca otro elemento de área en el último cuadrante libre.
7. El primer jugador coloca el quinto elemento de área en cualquier punto libre de escenografía del campo de batalla.
8. El segundo jugador coloca el sexto elemento de área en cualquier punto libre de escenografía del campo de batalla.
9. Los jugadores se alternan en elegir los obstáculos y colocarlos en cualquier punto libre de escenografía del campo de batalla.

3.4. TABLA DE CONSULTA DE ELEMENTOS DE ESCENOGRAFIA

Elemento de escenografía	Tipo de terreno	Cobertura en interior	Cobertura en contacto
Arboledas	Área de terreno abrupto	Ligera	Ligera *
Arbustos y matorrales	Área de terreno abrupto	Ligera	Ligera
Cultivos	Área de terreno abrupto	Ligera	Ligera
Edificios	Área de terreno infranqueable	-	Pesada
Vallas de madera	Obstáculo franqueable	-	Ligera
Muretes	Obstáculo franqueable	-	Pesada
Vallas de setos	Obstáculo franqueable	-	Ligera
Muros	Obstáculo infranqueable	-	Pesada

NOTA, *ARBOLEDAS: Las arboledas son un tipo singular de elemento de área dado que ofrecen cobertura, aunque los soldados no se encuentren en contacto con estos elementos. Esto se especifica con mayor detalle en el punto 6.2.5 de este reglamento.



4. TURNO DE JUEGO

Una partida de PS se resuelve en 5 turnos de juego. Cada turno de juego se divide en 3 fases, estas fases son:

Fase 1: Fase táctica.

Fase 2: Fase de refuerzos.

Fase 3: Fase de activaciones.

4.1 FASE TÁCTICA

Cada jugador tiene un total de 10 fichas tácticas: 6 azules y 4 amarillas. En esta fase cada jugador elige en secreto 6 de las 10 fichas tácticas que posee.

Una vez que cada jugador ha hecho esta elección en secreto, ambos desvelan simultáneamente la elección hecha, (pueden encerrar en sus puños la elección hecha y abrir los puños a la vez en una secuencia parecida al clásico piedra, papel o tijera). Las fichas que no han sido elegidas se dejan en un lado de la mesa, estas fichas no tendrán efecto alguno durante el turno de juego. A partir de ahora, a las fichas tácticas no elegidas lo llamaremos “reserva de fichas”.

Una vez desveladas las fichas tácticas elegidas comprobaremos:

1. La iniciativa

El jugador que ha elegido más fichas azules tiene la iniciativa este turno. En caso de empate, la iniciativa será para el jugador que poseía la iniciativa el turno anterior. En el primer turno, en caso de empate, la iniciativa es para el jugador atacante.

2. Puntos de operativa extra

Cada jugador suma 1 punto de operativa al total que tiene por cada ficha amarilla que haya elegido.

Por último, las fichas amarillas elegidas se devuelven a la reserva de fichas, (tras haber sumado los puntos de operativa extra correspondientes), y cada jugador coloca delante suya el resto de fichas elegidas, (azules), para poder ser usadas en la fase de activaciones.

¡Operativa inmediata!

Si tu contrincante no ha elegido ninguna ficha amarilla y tú sí, cada ficha amarilla elegida te aporta dos puntos de operativa en lugar de un punto.

4.2. FASE DE REFUERZOS

En la fase de refuerzos, los jugadores tendrán la oportunidad de recibir apoyo por parte de sus compañeros de batalla. Bombardeos de artillería y disparos certeros de francotiradores entre otros, serán posibles apoyos a recibir durante el transcurso de la partida.

Los jugadores tienen una serie de puntos de operativa, (PO), que podrán gastar en esta fase.

Los puntos de operativa provienen de dos fuentes distintas. Por un lado, a la hora de crear sus escuadras, los jugadores tendrán

la opción de empezar la partida con puntos de operativa, (ver punto 8, creación de escuadras). Por otro lado, los jugadores podrán adquirir puntos de operativa extra eligiendo fichas amarillas en la fase táctica.

4.2.1 DETERMINAR LA INICIATIVA

En la fase de refuerzos, primeramente, se determina la iniciativa. El jugador que posee la iniciativa este turno de juego elige quien juega esta fase en primer lugar.

4.2.2 LLAMAR A REFUERZOS

Comprobada la iniciativa, el jugador que actúa en primer lugar tiene la opción de llamar a refuerzos. Si éste decide llamar a refuerzos, el jugador elige el tipo de refuerzo que quiere y puede pagar y se resta su coste del total de puntos de operativa que posee, con el fin de que el refuerzo solicitado entre en acción.

Después de resolver el refuerzo solicitado por el primer jugador, el segundo jugador tiene la opción de llamar a refuerzos y resolver sus efectos.

La fase finaliza cuando el segundo jugador ha llamado y ha resuelto el efecto de sus refuerzos, (o decide no pedir ningún refuerzo).

NOTA: Los tipos de refuerzos a llamar, sus costes en puntos de operativa y sus efectos, se describen en el punto 7, “Refuerzos”.





A TENER EN CUENTA:

A) No es obligatorio llamar a refuerzos, el jugador puede decidir guardarse los puntos de operativa para más adelante.

B) Los jugadores solamente pueden llamar a un refuerzo por turno.

Ejemplo:

Estamos en la fase de refuerzos y Juan posee 5 puntos de operativa. Pepe posee 8 puntos de operativa y la iniciativa.

Pepe decide que Juan actúe en primer lugar.

Juan decide pedir un refuerzo de fuego de artillería de 4 puntos de operativa. Estos puntos se los resta, del total que tiene, por lo que se queda con 1 punto de operativa.

Juan resuelve el fuego de artillería solicitado y pasa la acción a Pepe.

Pepe decide entonces pedir refuerzo de disparo de francotirador.

Este refuerzo le cuesta 2 puntos de operativa. Estos puntos, se los resta del total que posee y se queda con 6 puntos de operativa.

Juan y Pepe pasan a la siguiente fase.

4.3. FASE DE ACTIVACIONES

En esta fase, se activa a los soldados para que realicen acciones. El primer jugador hace todas las activaciones que pueda o crea conveniente con sus soldados. Después, el segundo jugador hace lo mismo.

4.3.1. DETERMINAR LA INICIATIVA

Al igual que en la fase anterior, primeramente, se determina la iniciativa. El jugador que posee la iniciativa este turno de juego elige quien juega esta fase en primer lugar, (el primer jugador resuelve sus activaciones y después el segundo jugador resuelve las suyas).

4.3.2. ACTIVACIÓN DE SOLDADOS

Un soldado se activa usando una ficha iniciativa/activación sobre éste. Esto es; el jugador coge una de las fichas azules, que eligió en la fase táctica, y la coloca junto al soldado que quiere activar, se dice entonces que el soldado está activado. Esta ficha permanecerá junto al soldado hasta el final del turno con el fin de controlar las veces que el soldado se ha activado.

Un soldado activado posee 3 puntos de acción, (a partir de ahora PA), con los que podrá realizar una o varias acciones. Las acciones que puede hacer un soldado pueden costar 1, 2 o 3 PA.

Las acciones que puede hacer un soldado son las siguientes:

ACCIONES	COSTE PA
Volver a la acción	2 PA
Pedir fuego de cobertura	1 PA
No mover	0 PA
Mover con cautela	1 PA
Mover a paso ligero	2 PA
Reptar	3 PA
Apuntar	2 PA
Disparar, (por cada disparo)	1 PA
Lanzar granada	2 PA
Asaltar	0 PA

SOLO OFICIAL Y SUBOFICIAL	
Inspirar valor	1 PA
Dar una orden	1 PA

La activación de un soldado finaliza cuando; o bien, éste ha consumido todos los puntos de acción, (realizando una o varias acciones), o cuando el jugador decida no hacer más acciones con él.

IMPORTANTE:

Durante una activación, las acciones que realiza un soldado se deben hacer siguiendo el siguiente orden:

1º Volver a la acción, (obligatorio si el soldado se encuentra suprimido).

2º Pedir fuego de cobertura, (en el caso en que quiera pedirlo).

3º Acción de movimiento, (no mover, mover con cautela, reptar o mover a paso ligero).

4º Acción de ataque (disparar, asaltar, lanzar granada).

NOTA: En los puntos 5 y 6, se explican con detalle cada una de estas acciones.

A TENER EN CUENTA:

A) Un soldado puede activarse un máximo de 2 veces por turno. Dentro de este cómputo entran las órdenes recibidas y las anticipaciones realizadas en la fase de refuerzos.

B) Un soldado solamente puede hacer una acción de movimiento por activación.

C) Durante una activación, un soldado solo puede hacer un tipo de acción de ataque.

Ejemplo:

Juan activa uno de sus soldados. Coge una de sus fichas azules, elegidas en la fase táctica, y la coloca al lado del soldado en cuestión.

El soldado activado hace una acción de movimiento de paso ligero, (consumiendo 2 PA), y luego una acción de disparo, (consumiendo 1 PA).

Después de la resolución del disparo la activación del soldado termina, (el soldado ya ha consumido 3 PA).

Juan podría haber decidido no disparar y terminar la activación del soldado, (habiendo consumido 2 PA).

4.3.3. ACCIONES DEL OFICIAL Y EL SUBOFICIAL

INSPIRAR VALOR

Esta acción tiene un coste de 1 PA y pueden realizarla tanto el oficial como el suboficial.

Esta acción puede ser realizada en cualquier momento de la activación del oficial o del suboficial.

Se pueden hacer hasta 3 acciones de inspirar valor durante una activación.

Efecto: Elige a un soldado amigo, que se encuentre suprimido, situado a una distancia máxima de 20 cm

y en línea de visión con el oficial o el suboficial, el soldado elegido deja de estar suprimido. Retira el marcador de suprimido de este soldado.

DAR UNA ORDEN

Esta acción tiene un coste de 1 PA, y puede realizarla tanto el oficial como el suboficial de la escuadra.

Efecto: Elige a un soldado amigo situado a una distancia máxima de 20 cm y en línea de visión con el oficial o el suboficial. Coloca un marcador de "orden" sobre el soldado elegido.

Una vez finalizada la activación del oficial o suboficial, el soldado que ha recibido la ficha de orden se activará de forma automática de la manera habitual, (como si se hubiera activado con una ficha azul). Esa será la próxima activación que deberá resolver el jugador.

Si en una activación se dan varias órdenes, el jugador elige el orden de activación de los soldados que han recibido la orden. Se deberá resolver la activación del primer soldado antes de pasar al siguiente, (igual que si se activaran con fichas azules)

Recuerda que solamente puedes activar a un soldado dos veces por turno.

A TENER EN CUENTA:

A) Se puede dar una orden a cualquier soldado amigo, (excepto al oficial), que no se encuentre suprimido.

B) Se pueden dar hasta tres órdenes durante una activación.

C) Se pueden dar como máximo 3 órdenes en un mismo turno, (en la fase de activaciones).

D) Esta acción puede ser realizada en cualquier momento de la activación del oficial o del suboficial.

E) Un soldado no puede recibir más de una orden por turno.

F) Las activaciones que se realicen por órdenes, se deberán de resolver inmediatamente después de la activación del soldado que las dio.

4.3.4. FIN DE LA FASE DE ACTIVACIONES

La fase de activaciones termina cuando el segundo jugador ha hecho todas sus activaciones o decida no hacer más activaciones.

Finalizada esta fase, los jugadores recogen las fichas azules y verdes utilizadas este turno y las colocan en la reserva de fichas, y...

¡FIN DEL TURNO! Comienza el siguiente.

NOTA: Las fichas rojas, (de soldado suprimido), permanecen en el campo de batalla junto a sus soldados hasta que éstos "vuelvan a la acción" o se les "inspire valor".



5. MOVIMIENTOS

Los tipos de movimiento que pueden hacer los soldados son los siguientes:

1. Movimiento con cautela.

El soldado mueve un máximo 15 cm. Se supone que el soldado se ha desplazado lentamente agachado y con mucho cuidado de no exponerse como blanco. Haciendo este movimiento el soldado podrá moverse por terreno abierto, áreas de terreno abrupto, y también podrá cruzar obstáculos franqueables.

2. Movimiento de paso ligero.

El soldado mueve entre 16 y 30 cm. Se trata de un movimiento apresurado. El soldado corre todo lo posible para alcanzar una cierta posición. Haciendo este tipo de movimiento el soldado queda más expuesto al fuego enemigo.

Realizando un movimiento de paso ligero:

Un soldado únicamente podrá moverse por terreno abierto. Un soldado no podrá cruzar obstáculos franqueables a menos que el soldado empiece su activación en contacto con el obstáculo franqueable.

Un soldado tampoco podrá moverse a través de terreno abrupto y no podrá hacer este tipo de movimiento si al comienzo de su activación se encuentra total o parcialmente en terreno abrupto.

3. Reptar.

El soldado mueve un máximo de 10 cm. El soldado se desplaza reptando por el suelo sin apenas exponerse al fuego enemigo. Haciendo este movimiento el soldado podrá moverse por terreno abierto, áreas de terreno abrupto, y también podrá cruzar obstáculos franqueables.

Después de realizar este movimiento, solamente podrán hacer disparos de reacción contra este soldado:

-Los soldados enemigos en línea de visión situados a más de 20 cm y que tienen a su objetivo sin cobertura.

-Los soldados enemigos en línea de visión a 20 cm o menos de distancia.

Un soldado que hace un movimiento de reptar no puede terminar el movimiento a 3 o menos cm de un soldado enemigo.

A TENER EN CUENTA:

A) Un soldado podrá realizar una única acción de movimiento por activación.

B) En un turno de juego, un soldado puede hacer un máximo de 2 movimientos con cautela y/o reptar, o bien, 1 movimiento de paso ligero, (El desplazamiento máximo que puede hacer un soldado en un turno de juego es de 30 cm).



C) Un soldado podrá cambiar de dirección cuantas veces quiera durante su movimiento.

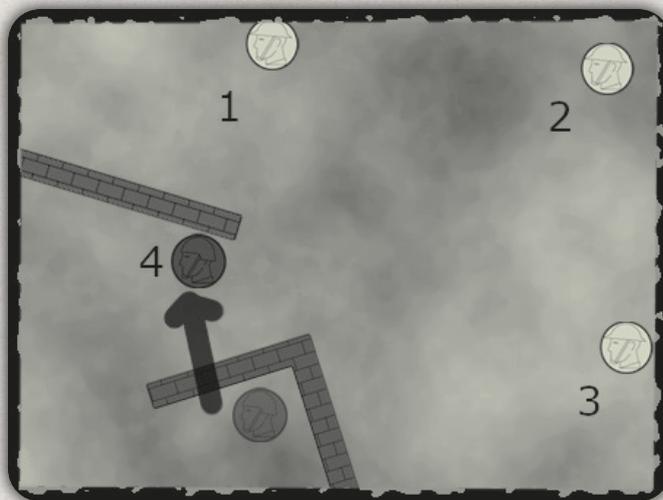
D) Un soldado puede pasar por encima de otros soldados amigos durante su movimiento, (lógicamente, no podrá acabar el movimiento encima de otro soldado).

Ejemplo:

El soldado 4 realiza un movimiento de reptar de un murete a otro, (obstáculos franqueables).

Terminada la activación del soldado 4:

- El soldado 2 no puede hacer disparos de reacción contra el soldado 4, porque el soldado 4 se encuentra en cobertura y está a más de 20 cm de distancia.
- El soldado 1 puede hacer disparos de reacción contra el soldado 4 porque, aunque el soldado 4 se encuentre en cobertura, éste se encuentra a 20 cm o menos de distancia.
- El soldado 3 puede hacer disparos de reacción contra el soldado 4, porque el soldado 4 no se encuentra en cobertura.



NOTA: Ver más adelante, en el punto 6: línea de visión, cobertura y disparos de reacción.



6. ATAQUES

6.1 DISPAROS

A la hora de resolver disparos con uno de tus soldados, deberás seguir la secuencia que se expone a continuación. Al soldado que dispara se le considera el “soldado atacante”, sobre quien se dispara se considera el “objetivo”.

NOTA: Esta secuencia que se explica a continuación, es aplicable a disparos realizados por soldados que son activados. Existen otros tipos de disparos que pueden hacer los soldados y que se explican más adelante, (disparos de reacción y disparos disuasorios).

1. Elige a un soldado enemigo, este soldado será el objetivo.
2. Comprueba que tu soldado atacante tiene línea de visión con el objetivo.
3. Comprueba si el objetivo se encuentra dentro del alcance efectivo del arma del soldado atacante, y si el objetivo se encuentra a quemarropa, corta o larga distancia.

NOTA IMPORTANTE: Recuerda, estos tres primeros pasos los puedes comprobar en cualquier momento de la partida como, por ejemplo, antes de disparar a un objetivo o antes de activar a un soldado.

4. Comprobado todo lo anterior tu soldado atacante podrá gastar 1 PA de su activación para hacer un disparo.
5. Realiza una tirada, (tira 3D6 y suma los resultados obtenidos en ellos), y suma o resta a la tirada los siguientes bonos y/o penalizadores:

BONOS:

- +2 Si el objetivo se encuentra a quemarropa.
- +2 Si el atacante realiza la acción de apuntar antes de hacer el disparo.

PENALIZADORES:

- -1 Si el objetivo se encuentra en cobertura ligera, o -2 si se encuentra en cobertura pesada.
- -2 Si el objetivo se encuentra a larga distancia.
- -1 Si el objetivo se encuentra suprimido y en cobertura, (ambas situaciones a la vez).

Si el resultado modificado de la tirada, ha sido de 11+, el enemigo puede que haya sido abatido, se dice que el disparo ha sido exitoso. Un resultado modificado de 10 o menos representa un disparo fallido.

6. Si el disparo ha sido exitoso, el objetivo debe realizar una tirada de evasión.

El objetivo realiza una tirada de evasión, (tira 3D6 y suma los resultados obtenidos). Si el resultado de la tirada es igual o mayor que la tirada modificada del disparo del soldado atacante, el soldado consigue salvarse. Si es inferior, el disparo logra impactar.

7. Cuando el disparo logra impactar, si la diferencia entre los resultados, (resultado de la tirada modificada del disparo del soldado atacante – resultado de la tirada de evasión del objetivo), es de 1 o 2 puntos, el objetivo sufrirá un leve rasguño, pero quedará suprimido.

Si la diferencia es de 3 o más puntos, el objetivo ha sido herido de gravedad y será eliminado.

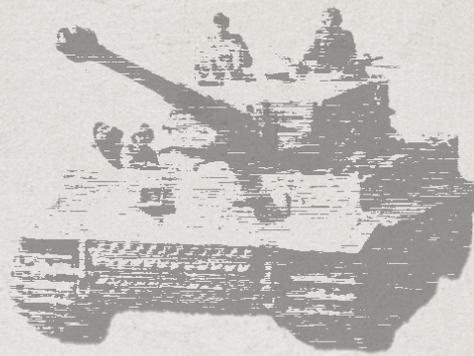
A TENER EN CUENTA:

A) Cuando un soldado es eliminado, el jugador propietario lo retira del campo de batalla.

B) Un soldado puede recibir varios disparos de un atacante armado con un arma automática o semiautomática, o recibir varios disparos de reacción de distintos enemigos. Si varios de estos disparos han sido exitosos, el soldado objetivo realizará solamente una tirada de evasión contra el “mejor” de los resultados obtenidos en los disparos efectuados, (un resultado menor de un disparo de reacción a quemarropa puede ser una mejor opción).

C) En disparos realizados a quemarropa, si la tirada de evasión no iguala o supera al resultado modificado del disparo, el objetivo es eliminado independientemente de la diferencia entre los resultados.





Ejemplo:

En el gráfico se observa al soldado 1 el cual va a disparar al soldado 2.

El soldado 1 tiene línea de visión con el soldado 2 y tiene a éste dentro del alcance efectivo de su arma, por lo tanto, puede dispararle.

El soldado 1 gasta 1 PA de su activación para hacer un disparo. El jugador que lo controla realiza una tirada y obtiene: $3,5 + 6 = 14$ en total.

El soldado 2 se encuentra a corta distancia y en cobertura pesada, por estar pegado al murete, por lo que el disparo del soldado 1 tiene un penalizador de -2.

El resultado modificado del disparo del soldado 1 es de $14 - 2 = 12$, por lo que resulta un disparo exitoso, (11+), y el soldado 2 está obligado a realizar una tirada de evasión.

El soldado 2 realiza una tirada de evasión y obtiene: $2, 3 + 5 = 10$. Resultado inferior al disparo, por lo tanto, el disparo logra impactar.

Como la diferencia entre el disparo y la evasión ha sido de 2 puntos, ($12 - 10 = 2$), el disparo no logra eliminar al objetivo, pero lo deja "suprimido".

Si la diferencia hubiera sido de 3+ puntos, el soldado 2 estaría eliminado. Igualmente, si el disparo se hubiera hecho a quemarropa, el soldado 2 estaría eliminado puesto que no se tendría en cuenta la diferencia de resultados.



6.2. CONCEPTOS CLAVE DE DISPARO

6.2.1. ALCANCE EFECTIVO DE LAS ARMAS

Las armas que llevan los soldados tienen un alcance efectivo en cm.

Para poder disparar a un objetivo, el soldado atacante tiene que tener al objetivo dentro de este alcance efectivo.

El alcance se mide de borde de peana del soldado atacante a borde de peana del soldado objetivo.

LARGA DISTANCIA

Se considera que un objetivo se encuentra a larga distancia si se encuentra a más de 40 cm del soldado atacante.

CORTA DISTANCIA

Se considera que el objetivo se encuentra a corta distancia si se encuentra a 40 cm o menos del soldado atacante.

A QUEMARROPA

Se considera que el objetivo está a quemarropa si se encuentra a 10 cm o menos del soldado atacante.

6.2.2. LÍNEA DE VISIÓN

En PS los soldados tienen una amplitud de línea de visión de 360°.

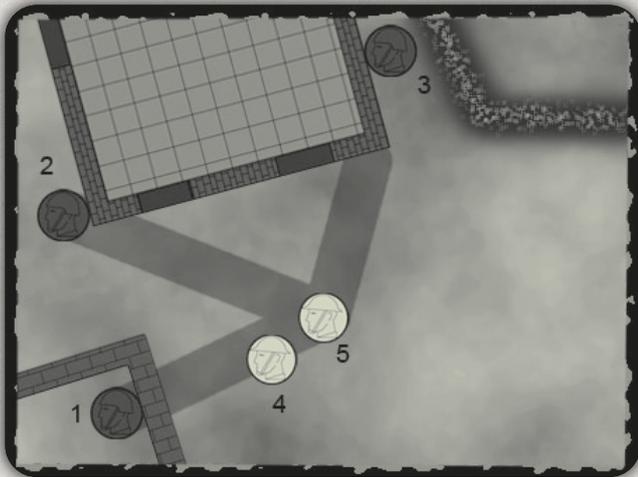
La mejor manera que tienes para comprobar si un soldado tiene línea de visión con un objetivo es agacharte hasta la altura de tu soldado y poner tu ojo en línea con el soldado objetivo. Si ves al objetivo total o parcialmente, sin tener en cuenta el arma que el objetivo pueda llevar, tu soldado tendrá línea de visión.

A nivel algo técnico, (para jugadores quisquillosos), suponemos que la línea de visión se trata de una línea recta imaginaria de ancho igual al diámetro de la peana de un soldado, (2,5 cm), y de longitud igual a la distancia ininterrumpida, o parcialmente ininterrumpida, entre el atacante y su objetivo.

NOTA IMPORTANTE: Los soldados, tanto amigos como enemigos, no se interponen en la línea de visión de los soldados que disparan. Se supone que los soldados se encuentran siempre en movimiento o agazapados escuchando silbar las balas sobre sus cabezas.

NOTA IMPORTANTE, REGLA DE LA CORDIALIDAD: Con el fin de evitar conflictos innecesarios, puede ser conveniente que anuncies a tu rival las intenciones que pretendes hacer con tus soldados cuando los vayas activando.

Ejemplo:



En este gráfico, el soldado 5 comprueba la línea de visión con distintos enemigos.

Tiene línea de visión con el soldado 1, el soldado 4 no interfiere en la línea de visión.

Tiene línea de visión con el soldado 2, ve al soldado parcialmente tras la esquina del edificio.

No tiene línea de visión con el soldado 3, el edificio corta la línea de visión.

6.2.3. DISPAROS CERTEROS

A la hora de resolver un disparo, un resultado triple en la tirada de dados se considera un “disparo certero”, (3 unos, 3 doses, 3 treses, etc...). Cuando se obtiene un “disparo certero” el objetivo queda eliminado automáticamente, a no ser que en la tirada de evasión el objetivo también obtenga un resultado triple, en tal caso, el objetivo se salva, se dice que ha hecho una evasión heroica.

6.2.4. EVASIONES HEROICAS.

Un resultado de triple en una evasión, es una evasión heroica y se aplica a cualquier tipo de ataque.

6.2.5. COBERTURA

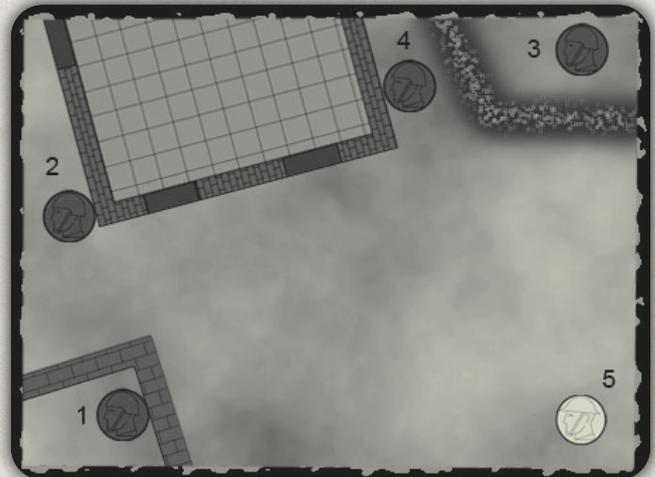
En este punto se explican las condiciones que se deben cumplir para que los distintos elementos de escenografía, presentes en el campo de batalla, puedan ofrecer cobertura a los soldados frente a disparos enemigos.

COBERTURA EN OBSTACULOS, (y esquinas de edificios)

Un obstáculo, (o esquina de edificio), ofrece cobertura cuando se cumplen las siguientes condiciones, (simultáneamente):

1. La peana del soldado objetivo está en contacto con el obstáculo.
2. La línea de visión del soldado atacante atraviesa total o parcialmente el obstáculo.

Ejemplo:



El soldado 5 quiere elegir a un objetivo.

El soldado 1 se encuentra en cobertura por estar pegado al muro.

El soldado 2 se encuentra en cobertura por estar pegado a la esquina del edificio y porque la línea de visión del soldado 5 atraviesa parcialmente esta esquina.

El soldado 3 no se encuentra en cobertura porque no se encuentra pegado al seto.

El soldado 4 no se encuentra en cobertura, (aunque esté pegado al edificio), porque la línea de visión del soldado 5 no atraviesa parcialmente la esquina del edificio.

COBERTURA EN AREAS DE TERRENO ABRUPTO, (que no sean arboledas)

Un área de terreno abrupto puede ofrecer cobertura a un soldado de dos maneras distintas; estando en contacto o estando en el interior de ésta.

A) En contacto con el área de terreno abrupto

Un área de terreno abrupto ofrece cobertura a un soldado en contacto con ésta, cuando se cumplen las siguientes condiciones, (simultáneamente):

1. La peana del soldado objetivo está en contacto con el área de terreno abrupto.
2. La línea de visión del soldado atacante atraviesa total o parcialmente el área de terreno abrupto.

B) En el interior del área de terreno abrupto

Un área de terreno abrupto siempre ofrece cobertura a un soldado que se encuentra total o parcialmente dentro de ésta.

COBERTURA EN ARBOLEDAS

Una arboleda puede ofrecer cobertura a un soldado de tres maneras distintas; estando detrás, en contacto o en el interior de ésta.

A) Estando detrás de la arboleda

Una arboleda ofrece cobertura a un soldado situado detrás de ella, (no en contacto), cuando se cumple la siguiente condición:

1. La línea de visión del soldado atacante atraviesa totalmente la arboleda, (de un extremo a otro).

B) Estando en contacto con la arboleda

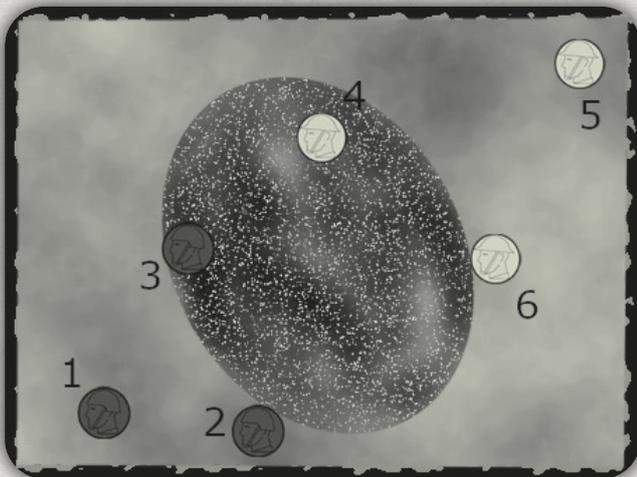
Una arboleda ofrece cobertura a un soldado en contacto con ésta, cuando se cumplen las siguientes condiciones, (simultáneamente):

1. La peana del soldado está en contacto con la arboleda.
2. La línea de visión del soldado atacante atraviesa total o parcialmente la arboleda.

C) Estando en el interior de la arboleda

Una arboleda siempre ofrece cobertura a un soldado que se encuentra total o parcialmente dentro de ésta.

Ejemplo:



El óvalo oscuro de la imagen se corresponde con un área de arboleda.

Dispara el soldado 1

- El soldado 4 cuenta con cobertura por estar en el interior de la arboleda.
- El soldado 6 cuenta con cobertura por estar pegado a la arboleda, y la línea de visión del soldado 1 atraviesa total o parcialmente la arboleda.
- El soldado 5 cuenta con cobertura porque la línea de visión del soldado 1 atraviesa la arboleda de un extremo a otro.

Dispara el soldado 2

- El soldado 4 cuenta con cobertura por estar en el interior de la arboleda.
- El soldado 6 cuenta con cobertura por estar pegado a la arboleda, y la línea de visión del

soldado 2 atraviesa total o parcialmente la arboleda.

- El soldado 5 cuenta con cobertura porque la línea de visión del soldado 2 atraviesa la arboleda de un extremo a otro.

Dispara el soldado 3

- El soldado 4 cuenta con cobertura por estar en el interior de la arboleda.
- El soldado 6 cuenta con cobertura por estar pegado a la arboleda, y la línea de visión del soldado 3 atraviesa total o parcialmente la arboleda.
- El soldado 5 no cuenta con cobertura porque la línea de visión del soldado 2 no atraviesa la arboleda de un extremo a otro.

6.2.6. APUNTAR

Apuntar es un tipo de acción que puede hacer un soldado activado. El soldado se toma su tiempo para elegir a su objetivo y esperar el mejor momento para apretar el gatillo.

Un soldado que apunta obtiene un bono de +2 al disparo.

Después de realizar las acciones de apuntar y disparar, solamente podrán hacer disparos de reacción contra el soldado que ha realizado estas acciones:

- Los soldados enemigos en línea de visión situados a más de 20 cm y que tienen a su objetivo sin cobertura.
- Los soldados enemigos en línea de visión a 20 cm o menos de distancia.

NOTA: Solamente podrán hacer esta acción los soldados armados con armas que tienen la regla especial "apuntar".

6.2.7. "MARCAR" AL ENEMIGO

Este es un concepto un poco abstracto y que en el juego se utiliza para indicar que un objetivo se encuentra suprimido un corto periodo de tiempo durante el cual no puede reaccionar.

A modo un poco dramático...; un soldado dispara a un enemigo y este enemigo, en lugar de reaccionar disparando, reacciona resguardándose del disparo.

Cuando un soldado "marca" a un enemigo, este enemigo no puede hacer disparos de reacción.

Un soldado se encuentra "marcado" en las siguientes circunstancias:

- Cuando ha sido disparado por un soldado enemigo que ha sido activado.
- Cuando ha sido disparado con disparos disuasorios.

NOTA IMPORTANTE: Estar “*marcado*” es un estado momentáneo que finaliza cuando acaba la activación del soldado enemigo que se acaba de activar.

Por ejemplo:

El soldado Hans está activado y dispara al soldado Iván, inmediatamente el soldado Iván se encuentra “*marcado*”. al estar *marcado*, Iván no podrá hacer disparos de reacción contra Hans. En Cuanto se active a otro soldado, Iván dejará de estar “*marcado*”.

6.2.8. DISPAROS DE REACCIÓN

Una vez finalizada la activación de uno de tus soldados, todos aquellos soldados enemigos, en línea de visión y dentro del alcance efectivo de sus armas, cuentan con 1 PA gratuito para hacer una acción de disparo contra el soldado que se acaba de activar.

A estos disparos se les denomina disparos de reacción, y pueden hacerlo:

- Aquellos soldados que no estén suprimidos.
- Aquellos soldados que no se encuentren “*marcados*”.

Los disparos de reacción se resuelven antes de pasar a la siguiente activación.

A la hora de resolver disparos de reacción, sigue la misma secuencia que para resolver disparos de soldados activados, pero teniendo en cuenta los siguientes bonos y penalizadores:

BONOS:

- +2 Si el objetivo se encuentra a quemarropa.
- +2 Si el objetivo ha hecho un movimiento de paso ligero en su activación.

PENALIZADORES:

- -1 Si el objetivo se encuentra en cobertura ligera, o -2 si se encuentra en cobertura pesada.
- -2 Si el objetivo se encuentra a larga distancia.

A TENER EN CUENTA:

A) Los disparos de reacción solamente se pueden hacer contra un soldado enemigo recién activado si este soldado se ha movido y/o ha hecho algún tipo de acción de ataque, (un soldado que solo “*vuelve a la acción*” y/o “*da una orden*” y/o “*inspira valor*” no recibe disparos de reacción).

B) Varios soldados pueden hacer disparos de reacción a un soldado enemigo que se ha activado. En este caso, se resuelven todos los disparos de reacción, si varios de estos disparos han sido exitosos, se escoge el “*mejor*” de los resultados obtenidos y el soldado recién activado solo hace una tirada de evasión sobre ese resultado.

NOTA: Un resultado de menor valor de un disparo de reacción a quemarropa puede ser mejor opción que un resultado de mayor valor obtenido a media o larga distancia.

Ejemplo:



En el gráfico se observa al soldado 4 el cual ha finalizado su activación disparando al soldado 2.

El soldado 2 se encuentra “*marcado*”, debido al disparo recibido, y no puede hacer disparo de reacción sobre el soldado 4.

Los soldados 1 y 3 no se encuentran suprimidos ni “*marcados*” y hacen disparos de reacción contra el soldado 4.

6.2.9. DISPAROS DISUASORIOS

Estos disparos son realizados por los soldados de una forma apresurada e imprecisa con el fin de suprimir momentáneamente al enemigo para que éste no pueda reaccionar disparando.

Al igual que en los disparos normales, el soldado que hace este tipo de disparo deberá elegir a un objetivo que se encuentre en línea de visión, pero en este caso no se realizará tirada alguna, el soldado enemigo objetivo se considerará “*marcado*” automáticamente y no podrá hacer disparos de reacción.

Los soldados solo hacen disparos disuasorios haciendo fuego de cobertura.

6.2.10. PEDIR FUEGO DE COBERTURA

Un soldado activado puede pedir fuego de cobertura a soldados amigos a 20 cm de distancia y que no estén suprimidos.

Los soldados a los que se les ha solicitado fuego de cobertura eligen a un enemigo en línea de visión y dentro del alcance efectivo de sus armas, esos soldados enemigos recibirán disparos disuasorios, por lo tanto, quedarán “marcados” y no podrán hacer disparos de reacción después de la activación del soldado que solicitó el fuego de cobertura.

NOTA: A la hora de pedir fuego de cobertura no es necesario que el soldado que lo solicita tenga línea de visión con los soldados amigos a los que se les pide el fuego de cobertura. En PS suponemos que la distancia efectiva a la que llega la voz humana en plena batalla es de 20 cm.

Ejemplo:



En este gráfico se observa al soldado 3 el cual quiere moverse hasta el murete que tiene delante.

Con el fin de evitar los disparos de reacción de los soldados enemigos 4 y 5, el soldado 3 pide fuego de cobertura a sus compañeros 1 y 2, los cuales se encuentran a una distancia menor a 20 cm.

Los soldados 1 y 2 hacen disparos disuasorios: el soldado 1 “marca” al soldado 5 y el soldado 2 “marca” al soldado 4.

Con los soldados 4 y 5 “marcados” el soldado 3 puede moverse con mayor seguridad hacia el murete.

6.2.11 CUERPO A TIERRA

Si tienes miedo de fallar una tirada de evasión frente a un determinado ataque enemigo, en lugar de realizar la tirada de evasión correspondiente, puedes pagar 2 puntos de operativa (PO), para librarte de hacer la tirada de evasión.

Pagando 2 PO tu soldado se habrá echado cuerpo a tierra en el momento oportuno y milagrosamente se habrá salvado de una muerte casi segura. El soldado podrá actuar con total normalidad después de echarse cuerpo a tierra.

Para el oficial de una escuadra, el coste para echarse cuerpo a tierra es de 1 PO en lugar de los dos habituales.

A TENER EN CUENTA:

A) Puedes aplicar esta regla sobre: disparos enemigos, bombardeos de artillería, granadas y disparos de francotirador.

B) No se puede aplicar esta regla sobre disparos realizados a quemarropa ni en asaltos.

C) En disparos certeros, se puede utilizar esta regla, pero el soldado queda suprimido después de pagar los 2 PO para echarse cuerpo a tierra.

6.3. ASALTOS

Un soldado efectúa un asalto cuando ataca a un soldado objetivo que se encuentra a 3 cm o menos. Un asalto se considera una acción gratuita.

Un soldado puede asaltar si previamente ha hecho una acción de mover con cautela, o una acción de mover a paso ligero.

En un asalto existen dos soldados implicados, el atacante, que es el soldado que se acaba de activar, y el defensor, que es quien recibe el ataque.

A la hora de resolver un asalto, los soldados implicados realizan una tirada a la que deben sumar o restar los siguientes bonos y penalizadores:

ATACANTE:

- +2 Por realizar el asalto.
- +1 si está armado con un arma con la regla especial “asalto”.

DEFENSOR:

Hay que tener en cuenta si el defensor se encuentra suprimido o no.

Si el defensor se encuentra suprimido:

- -3 por estar suprimido.

Si el defensor **NO** se encuentra suprimido:

- +1 si está armado con un arma con la regla especial “asalto”.
- +2 si se encuentra en cobertura pesada.
- +2 si el atacante ha hecho previamente un movimiento de paso ligero a la hora de entablar el asalto.
- -1 si ha sido marcado con fuego de cobertura.

NOTA: Asaltar a soldados que no se encuentran suprimidos puede ser una acción un poco suicida, pero no imposible.

El vencedor del asalto será el que obtenga el mayor resultado modificado. El vencedor elimina a su adversario. En caso de empate ambos soldados son eliminados. Si en la tirada se obtiene un resultado modificado de 11+, el soldado elimina a su adversario independientemente de haber sido el vencedor, o no, del asalto.

A TENER EN CUENTA:

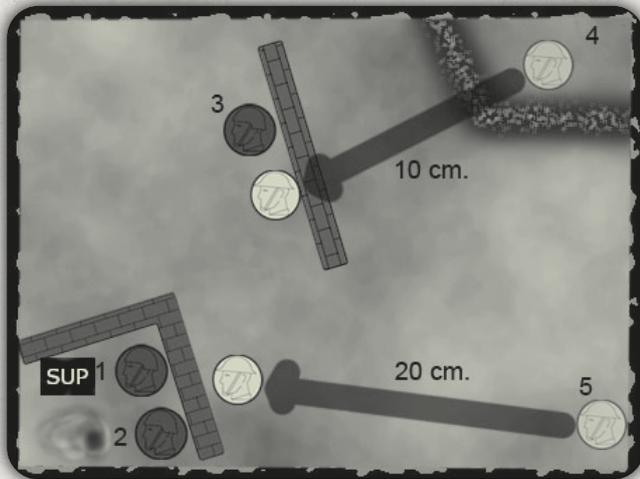
A) Al aplicar el bono por encontrarse el defensor en cobertura pesada, se tendrá en cuenta que; el defensor cuenta con cobertura en un asalto cuando la línea de visión del atacante atraviese total o parcialmente el elemento que protege al defensor antes de realizar el movimiento para asaltar.

B) Solo se puede asaltar a enemigos que se encuentren en línea de visión antes de iniciar el movimiento para asaltar. No puedes situar un soldado a 3 o menos cm de un enemigo si éste no puede verlo antes.

C) Si alguno de los soldados obtiene un triple en la tirada, al igual que en los disparos, se considera un "ataque certero". El soldado que obtiene un ataque certero elimina a su oponente. Si ambos obtienen un ataque certero, ambos son eliminados.

D) Un soldado deberá realizar varios asaltos consecutivos en una activación siempre que existan soldados enemigos a 3 cm o menos del soldado enemigo al que asalta y en línea de visión con el soldado asaltante. Se resolverán los asaltos de uno en uno, pero, para el primer asalto, el atacante contará con un penalizador adicional de -1, para el segundo asalto -2, para el tercer asalto -3 ... y así sucesivamente. Si en un asalto consecutivo hay enemigos sin suprimir y suprimidos, primero se resuelven los asaltos sobre los no suprimidos.

Ejemplo:



En el gráfico se observa al soldado 4 el cual quiere asaltar al soldado 3. El soldado 4 se mueve 10 cm y se sitúa a una distancia igual o menor a 3 cm del soldado 3.

Se resuelve el salto teniendo en cuenta los siguientes bonos y penalizadores. Suponemos que el soldado 4 está armado con un arma con la regla especial "asalto".

Soldado 4: +2 por hacer el asalto, +1 por estar armado con un arma con la regla especial asalto. El jugador realiza una tirada y obtiene un 9. Resultado total del atacante $9+2+1=12$.

Soldado 3: no se encuentra suprimido, pero tampoco está armado con un arma con la regla especial asalto, pero se encuentra en cobertura pesada +2. El jugador realiza una tirada y obtiene un $11+2=13$.

El soldado 3 ha ganado el asalto y elimina al soldado 4, pero como el soldado 4 ha obtenido un resultado modificado de 11+ el soldado 3 también es eliminado.

Después, el soldado 5 asalta al soldado 1 realizando un movimiento de paso ligero, (el soldado 1 se encuentra suprimido), pero como el soldado 2 se encuentra a 3 o menos cm del soldado 1, se deberán resolver 2 asaltos consecutivos.

Primer asalto contra el soldado 2, puesto que el soldado 1 se encuentra suprimido.

El soldado 5 cuenta con un bono de +2 por hacer el asalto, y un penalizador de -1 por asaltar a varios enemigos a la vez, (primer asalto). El jugador realiza una tirada y obtiene un 13. Resultado total del atacante $13+2-1=14$.

El soldado 2 cuenta con un bono de +2 por estar en cobertura pesada y otro +2 porque el soldado 5 ha hecho un movimiento de paso ligero para poder entablar el asalto. El jugador realiza una tirada y obtiene un $6. 6+2+2=10$.

El soldado 5 elimina al soldado 2.

Segundo asalto contra el soldado 2.

El soldado 5 cuenta con un bono de +2 por hacer el asalto y un penalizador de -2 por asaltar a varios enemigos a la vez y siendo su segundo asalto consecutivo. El jugador realiza una tirada y obtiene un 12. Resultado total del atacante $12+2-2=12$.

El soldado 1 cuenta con un penalizador de -3 por estar suprimido. El jugador realiza una tirada y obtiene un 15. Resultado total del defensor $15-3=12$.

Hay un empate y ambos soldados son eliminados.

6.4. GRANADAS

Las granadas tienen un alcance efectivo de 20 cm. A la hora de lanzar una granada, el jugador coloca un marcador de arma explosiva sobre el campo de batalla. No hace falta que el soldado tenga línea de visión con el marcador de arma explosiva.

El marcador colocado se desvía 2D6 cm en una dirección aleatoria. Si el soldado no se ha movido durante la activación y tiene línea de visión con el marcador, la granada se desviará 1D6+2 cm.

El área de efecto del ataque es un círculo de 6 cm de radio que tiene como centro el marcador de arma explosiva.

Los efectos de una granada son los siguientes:

- Los soldados, total o parcialmente situados en esta área de efecto, quedarán suprimidos y deberán superar una tirada de evasión de 9+, si no la superan serán eliminados.

A TENER EN CUENTA:

A) El marcador de arma explosiva no puede colocarse sobre soldados, se podrá colocar pegado a la peana de un soldado.

B) Pueden tirarse granadas por encima de obstáculos infranqueables, (muros), siempre y cuando no superen los 10 cm de altura. En este caso, la granada se desviará siempre 2D6 cm, puesto que no existe línea de visión con el marcador de explosión.

C) El área de efecto de las granadas queda bloqueado por los obstáculos infranqueables y edificios. Los soldados situados completamente detrás de estos elementos no sufren los efectos del área de efecto de las granadas que estallan al otro lado del elemento.

D) Si un marcador de explosión cae en su desvío sobre un edificio, éste marcador se sitúa pegado a la pared del edificio y la granada estalla ahí mismo.

E) No se pueden hacer disparos de reacción con las granadas.

6.5. SOLDADOS SUPRIMIDOS

Decimos en PS que un soldado se encuentra suprimido cuando éste se encuentra, en principio, psicológicamente incapacitado para continuar combatiendo.

Cuando decimos que un soldado “vuelve a la acción”, (acción: volver a la acción), significa que el soldado se arma de valor y se reincorpora al combate.

Los soldados que se encuentran suprimidos tendrán que “volver a la acción” para poder hacer acciones, por lo que, una vez activados, deberán de gastar 2 PA para poder seguir actuando. Retira las fichas de suprimido de aquellos soldados que “vuelven a la acción”.



6.6. ARMAMENTO

A continuación, se presenta una tabla con las principales armas de infantería que se utilizaron en la contienda. En la siguiente tabla se especifican las armas con las que podrán estar armados tus soldados, los alcances efectivos y sus reglas especiales.

* Todos los objetivos elegidos deben de estar a 40 cm o menos para poder disparar el fusil de asalto en modo automático.

ARMA	Alcance efectivo (cm)	Reglas de armamento
Fusil	50	Cerrojo Apuntar
Fusil semiautomático	50	Semiautomática Apuntar
Subfusil	40	Automática Asalto
Carabina	40	Semiautomática Asalto Apuntar
Pistola	30	Semiautomática Asalto
Fusil de asalto	50	Semiautomática (a más de 40cm) Automática (a 40cm o menos) Apuntar Asalto
Fusil automático	50	Automática Asistente
Ametralladora	60	Automática Asistente Aparatosa
Panzerfaust	30	Proyector de granada Un solo uso

REGLAS ESPECIALES DE ARMAMENTO

Aparatosa

Un soldado armado con un arma con esta regla no podrá hacer acciones de disparo si ha realizado un movimiento de paso ligero durante su activación.

Moviendo con cautela, solamente puede realizar un solo disparo en la activación.

Apuntar

Un soldado armado con un arma con esta regla puede hacer la acción de apuntar.

Asalto

Un soldado armado con un arma con esta regla obtiene un bono de +1 en los asaltos, siempre y cuando no se encuentre suprimido.

Asistente

Un soldado armado con un arma con esta regla puede recibir apoyo de un asistente. Únicamente la ametralladora y el fusil automático pueden recibir este tipo de apoyo.

Las reglas específicas, que gana la ametralladora cuando cuenta con un asistente, se describen en el punto 8 "creación de escuadras".

Automática

Un soldado armado con un arma automática puede realizar hasta 3 disparos por activación, con un coste de 1 PA por disparo.

El soldado podrá repartir los disparos sobre uno, dos, o tres objetivos, siempre que la separación entre estos objetivos no sea mayor de 10 cm y estén todos los objetivos en línea de visión y dentro del alcance efectivo del arma.

Cerrojo

Un soldado armado con un arma con esta regla especial solamente puede realizar un disparo por activación.

Un soldado armado con un arma con esta regla suma 10 cm al alcance efectivo del arma cuando realiza una acción de apuntar seguida de una acción de disparo.

Proyector de granada

Esta regla engloba a todas aquellas armas personales antitanque de penetración química que se utilizaron a finales de guerra.

Disparar un proyector de granadas cuesta 2 PA y el disparo de este arma se resuelve de la siguiente manera:

- Elige como objetivo a un soldado enemigo que se encuentre en línea de visión y esté dentro del alcance efectivo del arma.
- Tira 3D6, dependiendo de la distancia del objetivo, el disparo logra impactar a:
- El soldado impactado con esta arma, y los soldados situados a 3 cm o menos de éste, quedan suprimidos y deberán superar una tirada de evasión de 11+, si no la superan serán eliminados.

Este arma no puede realizar disparos de reacción ni disparos disuasorios.

Este arma no se considera arma explosiva que causa área de efecto.

- Objetivo entre 21 y 30 cm: **11+**

- Objetivo entre 11 y 20 cm: **9+**

- Objetivo a 10- cm: **7+**

No se tiene en cuenta ningún tipo de bono o penalizador salvo el siguiente:

- **-2 a la tirada si el soldado se movió durante la activación.**

Semiautomática

Un soldado armado con un arma semiautomática, si no se ha movido durante la activación, puede realizar hasta 2 disparos por activación, con un coste de 1 PA por disparo.

El soldado podrá repartir los disparos sobre uno o dos objetivos, siempre que la separación entre estos objetivos no sea mayor de 10 cm y estén ambos objetivos en línea de visión y dentro del alcance efectivo del arma.

Un solo uso.

Un arma de un solo uso solamente puede ser disparada una vez en la batalla.





7. REFUERZOS

En la fase de refuerzos solamente se podrá pedir un tipo de refuerzo, (uno por turno), los tipos de refuerzos que se pueden pedir son los siguientes:

- Disparo de francotirador.
- Fuego de artillería.
- Fuego a discreción de ametralladora.

O, en lugar de pedir un refuerzo, los jugadores tienen la opción de realizar una “Anticipación” con sus soldados, (ver punto 7.4.).

No se puede pedir el mismo refuerzo en turnos consecutivos, por ejemplo; si en el turno 1 se pide el refuerzo de artillería, en el turno 2 no se podrá pedir este refuerzo, en el turno 3 sí que se podrá pedir. La “Anticipación” sí que se puede realizar en cualquier turno, puesto que no se considera un refuerzo.

7.1. DISPARO DE FRANCOOTIRADOR

Un francotirador de tu compañía tiene a tiro a un soldado enemigo. Este ataque de refuerzo cuesta 2 puntos de operativa. En PS suponemos que estos disparos vienen de fuera del campo de batalla, provenientes de equipos de francotiradores cercanos.

Solamente se puede pedir este refuerzo una vez por batalla.

Un soldado enemigo que se encuentre en línea de visión con cualquier soldado amigo recibe un disparo de un francotirador cercano.

El soldado objetivo y los soldados enemigos situados a 3 cm de éste quedarán suprimidos. El soldado objetivo deberá superar una tirada de evasión de 11+, si no la supera será eliminado.

NOTA: El alcance del disparo de un francotirador es ilimitado.

7.2. FUEGO DE ARTILLERÍA

Se trata de un ataque de armas explosivas con un área de efecto determinada. En PS suponemos que este ataque proviene de una batería de morteros cercana dispuesta a despejar el camino a sus aliados de vanguardia. Se resuelve de la siguiente manera:

1. Coloca un marcador de arma explosiva en cualquier punto del campo de batalla pero que se encuentre en línea de visión con cualquiera de tus soldados. Este marcador no puede colocarse sobre soldados, se podrá poner pegado a su peana.
2. Una vez colocado el marcador, éste se desvía 3D6 cm en una dirección aleatoria. Si en esta tirada se obtiene un triple, el marcador no se desvía.
3. Dependiendo de los puntos de operativa invertidos en este ataque el área de efecto varía de tamaño.

Esta área de efecto se corresponde con un círculo con centro en el marcador de arma explosiva y radio:

PO invertidos	Radio
1 punto	6 cm
2 puntos	9 cm
3 puntos	12 cm
4 puntos	15 cm

4. Los efectos del fuego de artillería son los siguientes. Los soldados, total o parcialmente situados en esta área, quedarán suprimidos y deberán superar una tirada de evasión de 9+, si no la superan serán eliminados.

5. Después de resolver el ataque, retira el marcador de arma explosiva del campo de batalla.

NOTA: Al contrario que con el uso de granadas, las coberturas infranqueables y edificios no bloqueen el área de efecto del fuego de artillería.



Ejemplo:

Estamos en la fase de refuerzos y Pepe decide pedir apoyo de fuego de artillería.

Pepe invierte 4 puntos de operativa para hacer este ataque.

Pepe sitúa el marcador de arma explosiva en un punto del campo de batalla en línea de visión con uno de sus soldados.

Después, Pepe resuelve el desvío del ataque, en este caso, tira 3D6 y obtiene un 10. El marcador se desvía 10 cm en una dirección aleatoria.

El área de efecto de este ataque es de 15 cm de radio, (por los 4 puntos invertidos), que tiene como centro el marcador de arma explosiva. Los soldados ahí situados quedan suprimidos y deberán superar una tirada de evasión de 9+ para sobrevivir al ataque.

7.3. FUEGO A DISCRECIÓN DE AMETRALLADORA.

La ametralladora de la escuadra abre fuego a discreción contra la escuadra enemiga

Este refuerzo tiene un coste variable en puntos de operativa que depende del número de soldados enemigos a los que se quiere que afecte el efecto de este refuerzo. Cada soldado enemigo al que se quiera afectar con este refuerzo tiene un coste de 1 PO.

Para poder solicitar este refuerzo, es necesario que el soldado armado con la ametralladora cuente con asistente y que ambos soldados no se encuentren suprimidos.

Elige un soldado enemigo objetivo en línea de visión y dentro del alcance efectivo de la ametralladora, ese soldado se considera el objetivo de este refuerzo. Los soldados enemigos situados a 10 cm del soldado objetivo, en línea de visión y dentro del alcance efectivo de la ametralladora, pueden sufrir también los efectos del fuego a discreción, (eso dependerá de si se deciden gastar los correspondientes PO para que estos soldados queden afectados por este refuerzo).

El soldado objetivo y los soldados afectados deben de superar una tirada de evasión de 11+, si no la superan quedan suprimidos. Si en la tirada se obtiene un resultado de 6 o menos, el soldado es eliminado.

Puede utilizarse la regla “cuerpo a tierra” para superar automáticamente las tiradas de evasión.

NOTA: Cuando se dispara a un soldado armado con ametralladora que cuenta con asistente, se necesitan 2 PO para poder aplicar el efecto de este refuerzo. Ambos soldados afectados deben de realizar la tirada de evasión correspondiente.

7.4. ANTICIPACIÓN.

Realizando una “Anticipación”, podrás mover a tus soldados en la fase de refuerzos antes de pasar a la fase de activaciones.

Por cada PO gastado podrás activar a uno de tus soldados, que no se encuentre suprimido, para hacer una acción de reptar.

Puedes activar a tantos soldados como quieras para realizar anticipaciones, (mientras te queden PO).

Anuncia a tu rival qué soldados vas a activar y cuántos PO vas a gastar. Resuelve la activación de un soldado, junto con sus posibles disparos de reacción, antes de activar al siguiente.

A TENER EN CUENTA:

A) Un soldado que realiza una anticipación no podrá situarse a 3 cm o menos de un soldado enemigo, (el movimiento que hace es “reptar”).

B) Los soldados que han realizado una anticipación cuentan como que se han activado una vez, por lo tanto, solamente podrán ser activados una sola vez más en la fase de activaciones.

NOTA: Con el fin de saber qué soldados han hecho una anticipación en el turno de juego, puedes colocar una ficha al lado de éstos para indicar que la han realizado.



8. FORMACIÓN DE LA ESCUADRA

En este punto se describen las reglas para crear y personalizar tu escuadra.

Primeramente, debes elegir una escuadra concreta perteneciente a una de las 6 naciones que se incluyen en este punto. Una opción de elección puede ser, por ejemplo; una escuadra de paracaidistas americanos, o una escuadra de granaderos alemanes.

Cada escuadra posee una serie de reglas especiales y unos puntos de mejora, (PM), con estos puntos podrás potenciar en varios aspectos a tu escuadra.

8.1. ESCUADRA BÁSICA

A una escuadra sin mejorar se le denomina, “escuadra básica”. Las escuadras básicas están formadas por cerca de 10 soldados dentro de las cuales se incluyen a:

1	Oficial
1	Suboficial
1	Soldado con ametralladora.
1 o 2	Asistentes de ametralladora.

A continuación, se explican las funciones del oficial, del suboficial y del asistente de ametralladora dentro de tu escuadra:

8.1.1. OFICIAL

El líder de escuadra, el soldado que te representa en el campo de batalla, el que toma las decisiones y en quien confían tus soldados.

El oficial vuelve a la acción gastando 1 PA de su activación, (en lugar de los 2 habituales).

Al oficial el “cuerpo a tierra” le cuesta 1 PO, en lugar de los 2 PO habituales.

El oficial puede realizar las acciones “inspirar valor” y “dar una orden”.

8.1.2. SUBOFICIAL

El segundo en el escalafón de tu escuadra.

El oficial vuelve a la acción gastando 1 PA de su activación, (en lugar de los 2 habituales).

El suboficial puede realizar las acciones “inspirar valor” y “dar una orden”.

El suboficial puede recibir órdenes del oficial. El suboficial no puede dar órdenes al oficial.

8.1.3. ASISTENTE DE AMETRALLADORA

Cuando el asistente se encuentra en contacto peana con peana con el soldado que lleva la ametralladora, ambos trabajan en equipo y se les aplican las siguientes reglas especiales:

1. A la ametralladora se le puede pedir fuego de cobertura hasta una distancia de 40 cm siempre

que la ametralladora tenga línea de visión con el soldado que le solicita el fuego de cobertura.

- Realizando disparos disuasorios en fuego de cobertura, la ametralladora puede marcar hasta 2 soldados enemigos que se encuentren a una distancia máxima de 10 cm entre ellos, en línea de visión y dentro del alcance efectivo del arma.
- Si se asalta contra un soldado con ametralladora y asistente, este contará con un bono de +2, siempre y cuando no se encuentren suprimidos. No se realizan asaltos consecutivos al asaltar al soldado con la ametralladora y su asistente, solamente se resuelve un asalto, si pierden el asalto, ambos soldados son eliminados.
- Si se activa al soldado con la ametralladora y éste se mueve, el asistente podrá acompañarlo en su movimiento sin la necesidad de ser activado. El asistente tendrá que acabar en contacto con el soldado con la ametralladora.
- El asistente no puede hacer disparos de reacción, en su lugar la ametralladora podrá hacer 2 disparos de reacción sobre los soldados enemigos que se activen.
- Aunque esté “marcado” el soldado con la ametralladora podrá hacer disparos de reacción, pero en lugar de 2 disparos, solamente hará 1.
- Si la ametralladora es eliminada, el asistente coge la ametralladora. En este caso, retira del campo de batalla al asistente en lugar del soldado armado con la ametralladora. Si tu escuadra cuenta con un segundo asistente, éste podrá unirse al soldado con la ametralladora para volver a formar el equipo.
- Si alguno de los dos soldados, o los dos, se encuentran suprimidos no se podrán aplicar estas reglas.
- Con una sola activación, ambos soldados volverán a la acción. En el caso de realizar una “ANTICIPACIÓN”, con 1 PO se activan los dos soldados. En el caso de recibir “inspirar valor”, por parte del oficial o el suboficial, ambos soldados volverán a la acción con una sola acción de este tipo llevada a cabo por el oficial o el suboficial.



8.2. MEJORAS

Cada jugador dispone de X puntos de mejoras PM, (dependiendo del tipo de escuadra elegida), con los que podrá incluir en su escuadra: mejoras de armamento, mejoras de experiencia o mejoras de soldados especialistas.

Los PM que no gastes en mejoras pasan a constituir puntos de operativa PO al comienzo de la partida.

NOTA: Los medios puntos, (PM), que pudieran quedar sueltos se pierden, (redondeando hacia abajo). Usa números enteros y no te quedes con medios puntos sueltos.

8.2.1 MEJORAS DE ARMAMENTO

Cada escuadra dispone de una serie de mejoras incluidas en su correspondiente lista específica. La mayoría de estas mejoras son gratuitas, otras, sin embargo, requieren del gasto de PM para poder ser incluidas.

8.2.2 MEJORAS DE EXPERIENCIA

Los soldados incluidos en la escuadra básica suponemos disponen de experiencia y entrenamiento suficiente como para poder entrar en batalla con un buen rendimiento, pero, podemos aumentar esa experiencia en combate, o por el contrario, podemos bajarla.

Podemos convertir a nuestros soldados en “soldados veteranos”, por 0,5 PM por soldado, o en “reemplazos / reclutas”, de forma gratuita.

A continuación, se describen las ventajas e inconvenientes de estos soldados.

REEMPLAZOS O RECLUTAS

Nos referimos a soldados con poca o ninguna experiencia en combate.

A estos soldados se les aplican las siguientes reglas:

- Se le aplica un penalizador de -1 adicional a las tiradas de evasión.
- -Se le aplica un penalizador de -1 adicional en los asaltos.
- Se le aplica un penalizador de -1 adicional a la hora de apuntar, (+1 en total).
- Solamente pueden recibir una ficha de activación, (azul), por turno para ser activados, podrán ser activados de otras formas, (realizando una anticipación o recibiendo una orden).
- ¡Mis hombres apenas cuentan con experiencia!. Por cada reemplazo/recluta que incluyas en tu escuadra obtendrás 1 punto de operativa PO adicional al comienzo de la partida.

SOLDADOS VETERANOS

Soldados con experiencia en combate.

A los soldados veteranos se le aplican las siguientes reglas:

- Cuenta con un bono de +1 adicional a las tiradas de evasión.
- Cuenta con un bono de +1 adicional en los asaltos, (aunque esté suprimido).

8.2.3. MEJORAS DE SOLDADOS ESPECIALISTAS

Hasta 2 soldados de tu escuadra, (que no sean; oficial, suboficial, soldado con ametralladora y asistentes, o reemplazo / recluta), pueden convertirse en soldados especialistas.

Estos soldados poseen ciertas habilidades especiales las cuales pueden ser de gran ayuda. El uso de estas habilidades o reglas especiales pueden requerir del gasto de PO para poder llevarse a cabo.

Convertir a uno de tus soldados en un soldado especialista cuesta 0,5 PM. Solamente puedes incluir un soldado especialista de cada tipo.

8.2.4. PUNTOS DE OPERATIVA INICIALES

Cada PM que no hayas gastado en mejoras se convierte en 1 punto de operativa PO al comenzar la partida.

Podrás sumar PO adicionales si incluyes reemplazos/reclutas en tu escuadra.

8.3. SOLDADOS ESPECIALISTAS

A continuación, se indican los tipos de soldados especialista que pueden ser incluidos en las escuadras y sus reglas especiales.

Recuerda; convertir a uno de tus soldados en especialista cuesta 0,5 PM, y solo puedes incluir a uno de cada tipo.

8.3.1. RADIO-OPERADOR

Si incluyes a un radio-operador en tu escuadra, este cuenta con la siguiente regla especial:

TECNICO DE RADIO

Esta habilidad se usa a la hora de pedir un refuerzo de fuego de artillería antes de realizar la tirada de desvío del marcador de arma explosiva. El radio-operador debe tener línea de visión con el marcador recién colocado y no estar suprimido.

Efecto: Antes de resolver el desvío, realiza una tirada de 3d6. Si en la tirada se obtiene un resultado de 9+, el fuego de artillería se desvía 2d6 cm. Si se obtiene un resultado de 15+ solamente se desviará 1d6 cm.

8.3.2. SANITARIO

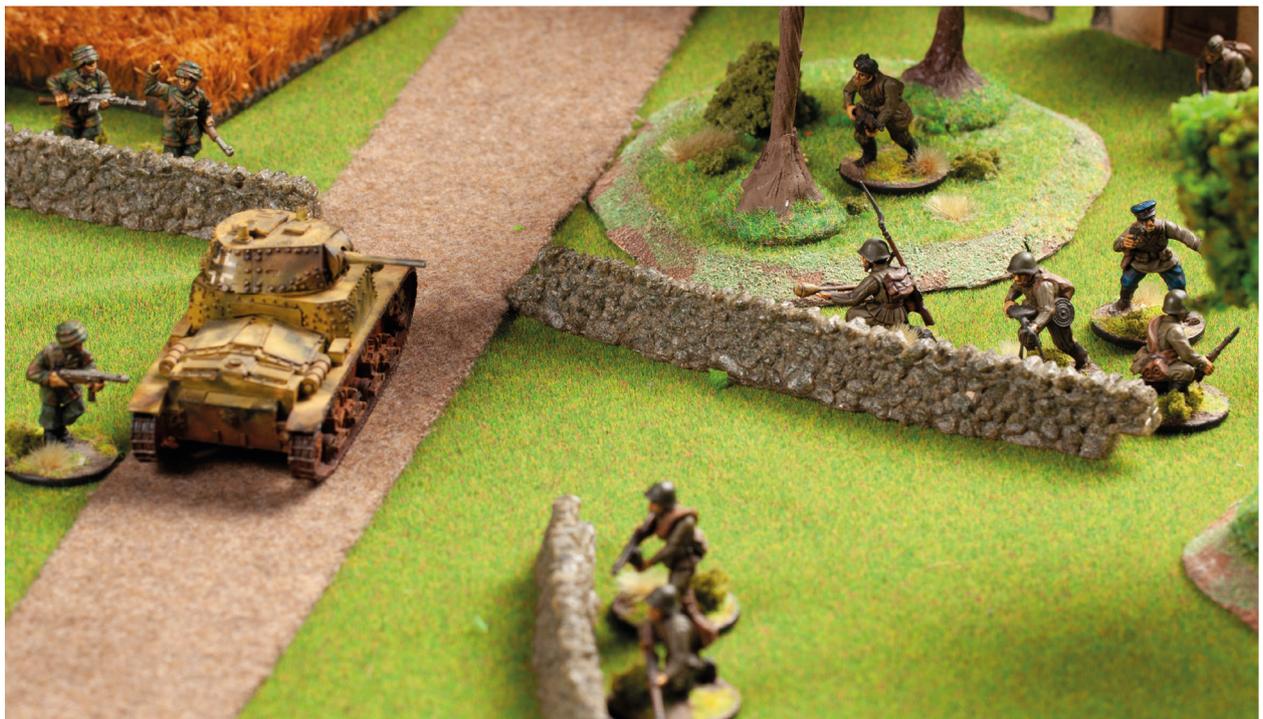
Si incluyes a un sanitario en tu escuadra, cuando se elimine a uno de tus soldados que se encuentre a 20 cm o menos del sanitario, no lo retires del campo de batalla, simplemente tumba la miniatura, este soldado puede ser atendido por el sanitario.

Mientras los soldados se encuentren “tumbados”, cuentan como eliminados a efectos de juego. Únicamente cuentan con una posibilidad de volver a la batalla si son correctamente atendidos por el sanitario.

Solamente se puede atender a un soldado por turno.

No se podrá atender a un soldado si el sanitario tiene soldados enemigos, que no se encuentren suprimidos, a 20 cm o menos de distancia y en línea de visión.

Cuando finalice un turno, antes de comenzar el siguiente, retira del campo de batalla aquellos soldados



que se encuentren “tumbados” a más de 20 cm del sanitario. No se puede hacer nada por ellos.

Si incluyes a un sanitario en tu escuadra, éste cuenta con la siguiente regla especial:

ATENDER A LOS HERIDOS

Atender a los heridos es un tipo de acción que tiene un coste de 0 PA de la activación del soldado y puede realizarse en cualquier momento de la activación del sanitario.

El sanitario debe de estar en contacto con el soldado “tumbado”, y no debe de haber hecho, (o hacer), ninguna acción de ataque durante la activación.

Efecto: Tira de 3D6 y aplica los siguientes efectos sobre el soldado “tumbado”.

- Resultado de 11+, la herida sufrida por el compañero es superficial y el sanitario puede atenderle. Alza la miniatura del soldado herido, pero colócale un marcador de suprimido. El soldado no puede ser activado hasta el siguiente turno.
- Resultado 10-, la herida es grave y el sanitario no puede hacer nada por su compañero. Puedes retirar al soldado del campo de batalla.

8.3.3. OFICIAL POLÍTICO

El oficial político está armado con una pistola.

El oficial político vuelve a la acción gastando 1 PA de su activación, (en lugar de los 2 habituales).

El oficial político puede dar una sola orden por turno de igual modo que el oficial y el suboficial de la escuadra. Esa orden puede darla a cualquier soldado, (incluidos oficial y suboficial). También cuenta con la acción “inspirar valor”, (como el oficial y el suboficial).

Recuerda que un soldado solamente se puede activar dos veces en un turno.

8.4. REGLAS ESPECIALES DE ESCUADRAS

8.4.1 SOLDADOS DE RECONOCIMIENTO

Nos referimos a soldados encargados de realizar labores de reconocimiento, los cuales saben moverse con sigilo y destreza sobre terrenos de diversa índole.

Los disparos de reacción realizados contra estos soldados no obtienen el bono de +2 cuando realizan un movimiento de paso ligero que no supere los 25 cm.

8.4.2 SOLDADOS TENACES

Nos referimos a soldados dotados de una elevada moral, capaces de reaccionar en combate hasta en las más duras condiciones. A estos soldados “volver a la acción” les cuesta 1 PA.

8.4.3. SOLDADOS TODOTERRENO

Soldados entrenados para moverse rápidamente por terrenos difíciles o escarpados.

Estos soldados pueden realizar movimientos de paso ligero pasando a través de obstáculos franqueables y sobre áreas de terreno abrupto. El movimiento de paso ligero se limita a 25 cm como máximo en este caso.

8.4.4. SOLDADOS DE ASALTO

Estos soldados son especialistas en el combate cercano, en asaltar posiciones enemigas o, simplemente, se trata de tropas fanáticas.

Independientemente del tipo de arma con la que estén equipados, estas armas cuentan con la regla especial “asalto”, (los rifles y ametralladora de esta escuadra cuentan con la regla “asalto”).

8.5. ESCUADRAS ESPECÍFICAS, (LISTAS DE NACIONES)

A partir de la página 40 de este reglamento podrás encontrar las reglas específicas, formación, armamento y equipo de seis ejércitos que lucharon en la contienda

La acción de estos seis ejércitos se sitúa en Europa en los últimos años de la guerra, es decir, entre 1944 y 1945.

Con estas listas podemos librar escaramuzas sucedidas en el frente occidental, frente del este e Italia durante estos años.



9. PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

En este punto se explicará, paso a paso, cómo se prepara una partida de PS. Igualmente, se verá cómo se ganan puntos de victoria para ver qué jugador ha sido el mejor oficial al mando, y, por lo tanto, el vencedor de la partida.

En PS existen tres modos de juego: partida simple, partida por órdenes y juego descubierto.

En el modo de partida simple se aconseja en las primeras contactos con el juego. En este modo solamente existe una misión, que es la misma para ambos jugadores.

En el modo de juego de partida por órdenes, los jugadores reciben en secreto una orden prioritaria y eligen unas directrices de su oficial. El objetivo es hacerlas cumplir.

En el modo de juego "descubierto", existen una serie de objetivos comunes para ambos jugadores, el primero en cumplir las condiciones de un objetivo se lo apunta, ganando así puntos de victoria.

9.1 PARTIDA SIMPLE

A la hora de preparar la partida sigue los siguientes pasos:

1. Los jugadores eligen cuales van a ser los dos bordes de despliegue del campo de batalla, (eligen dos lados opuestos).

Después, realizan la colocación de la escenografía tal y como se describe en el punto 3 de este reglamento.

Por último, presentan la formación de su escuadra a su contrincante, incluidos los puntos de operativa que poseen.

El centro de la mesa deberá quedar señalado por una ficha, marcador, o algo similar.

2. Los jugadores tiran 1D6, el que obtenga el resultado mayor elige ser ATACANTE o DEFENSOR. En caso de empate ambos repiten la tirada.

3. El jugador DEFENSOR elige un borde de despliegue. El borde de despliegue opuesto se considera el borde de despliegue del jugador ATACANTE.

4. Los jugadores dividen su escuadra en 2 equipos de entre 4 y 6 soldados. Un equipo incluirá al oficial y otro al suboficial. La composición de ambos equipos se podrá realizar en secreto, ésta se desvelará a la hora de desplegarlos en el campo de batalla.

5. Comenzando por el jugador DEFENSOR, los jugadores despliegan sus equipos alternativamente, (el defensor despliega un equipo, después el atacante despliega un equipo, después el defensor despliega su segundo equipo y el atacante despliega su segundo equipo).

Las áreas de despliegue tienen una anchura de 15 cm medido desde el propio borde de despliegue, y una longitud igual a la longitud del borde de despliegue, (90 cm).

El despliegue de un equipo se realiza; primeramente, se coloca al oficial o al suboficial sobre el campo de batalla y luego se despliegan los soldados restantes a una distancia máxima de 30 cm del oficial o suboficial. Todos los soldados deberán situarse dentro de su correspondiente área de despliegue.

6. Una vez desplegados la totalidad de soldados, puede empezar la partida.

El jugador ATACANTE tiene inicialmente la iniciativa.

7. Se juegan un total de 5 turnos. Finalizado el 5º turno se mirarán los puntos de victoria obtenidos por los jugadores.

8. Declaración del vencedor

El que más puntos de victoria obtenga gana la partida. Los puntos de victoria se obtienen cumpliendo con la siguiente orden.

Tomar la línea enemiga

Hay que adentrarse en la zona controlada por el enemigo.

PUNTUACIÓN:

- Por cada miniatura propia totalmente situada en la mitad del campo enemigo al final de la partida, 1 punto de victoria.
- Por cada miniatura propia situada totalmente en el área de despliegue enemiga al final de la partida, 2 puntos de victoria.

15 cm

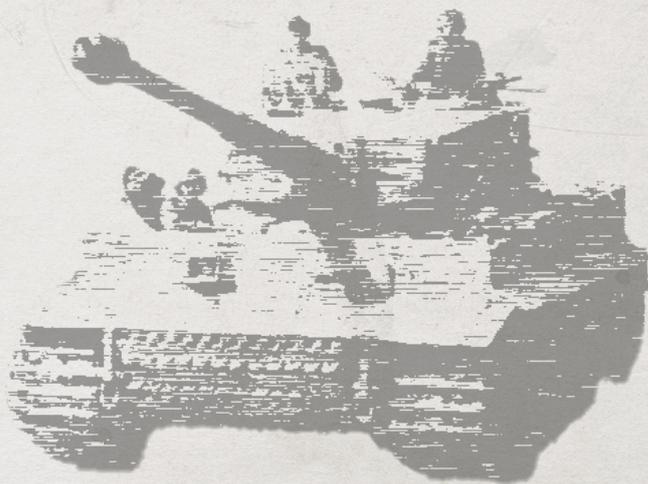
Área de despliegue

Colocación de objetivo 50 x 30 cm

Colocación de objetivo 50 x 30 cm

15 cm

Área de despliegue



9.2. PARTIDA POR ÓRDENES"

A la hora de preparar la partida sigue los siguientes pasos:

1. Los jugadores eligen cuales van a ser los dos bordes de despliegue del campo de batalla, (eligen dos lados opuestos).

Después, realizan la colocación de la escenografía tal y como se describe en el punto 3 de este reglamento.

Por último, presentan la formación de su escuadra a su contrincante, incluidos los puntos de operativa que poseen.

El centro de la mesa deberá quedar señalado por una ficha, marcador o algo similar.

2. Los jugadores tiran 1D6, el que obtenga el resultado mayor elige ser ATACANTE o DEFENSOR. En caso de empate ambos repiten la tirada.

3. El jugador DEFENSOR elige un borde de despliegue. El borde de despliegue opuesto se considera el borde de despliegue del jugador ATACANTE.

4. El jugador defensor coloca un objetivo a 30cm del borde de despliegue enemigo y a un máximo de 20 cm de los bordes laterales. El atacante opera de la misma manera. Un objetivo se representa con una ficha redonda de 40 mm de diámetro

NOTA: Los objetivos no bloquean la línea de visión ni ofrecen cobertura a los soldados. Una buena manera de representarlos a nivel dramático, es con un soldado herido tendido en el suelo, (en una peana redonda de 40 mm).

5. Los jugadores dividen su escuadra en 2 equipos de entre 4 y 6 soldados. Un equipo incluirá al oficial y otro al suboficial. La composición de ambos equipos se podrá realizar en secreto, ésta se desvelará a la hora de desplegarlos en el campo de batalla.

6. Comenzando por el jugador DEFENSOR, los jugadores despliegan sus equipos alternativamente, (el defensor despliega un equipo, después el atacante despliega un equipo, después el defensor despliega su segundo equipo y el atacante despliega su segundo equipo).

Las áreas de despliegue tienen una anchura de 15 cm medido desde el propio borde de despliegue, y una longitud igual a la longitud del borde de despliegue, (90 cm).

El despliegue de un equipo se realiza; primeramente, se coloca al oficial o al suboficial sobre el campo de batalla y luego se despliegan los soldados restantes a una distancia máxima de 30 cm del oficial o suboficial. Todos los soldados deberán situarse dentro de su correspondiente área de despliegue.

7. Los jugadores eligen, al azar, una orden prioritaria. Para ello, los jugadores dispondrán de 3 fichas numeradas del 1 al 3, (para los dos). Los jugadores mezclan boca abajo las 3 fichas y eligen a suerte una de ellas.

El jugador defensor elige primeramente una de estas 3 fichas, luego, el atacante elige una de las 2 fichas restantes. La ficha sobrante, se mantiene en secreto y se descarta del juego.

8. Los jugadores eligen en secreto directrices del oficial. Los jugadores eligen 2 directrices del oficial. Estas directrices se mantendrán en secreto hasta el final de la partida.

Conviene que se anoten en un papel tanto la orden prioritaria como las directrices del oficial.

9. Una vez desplegados la totalidad de soldados, y fijadas tanto la orden prioritaria como las directrices del oficial, puede comenzar la partida.

El jugador ATACANTE tiene inicialmente la iniciativa.

10. Se juegan un total de 5 turnos. Finalizado el 5º turno se mirarán los puntos de victoria obtenidos por los jugadores.

II. Declaración del vencedor

El que más puntos de victoria obtenga gana la partida. Los puntos de victoria se obtienen cumpliendo con la orden prioritaria y con las directrices del oficial.



Órdenes prioritarias

Las órdenes prioritarias se puntúan con un máximo de 6 puntos.

1. TOMAR LA LÍNEA ENEMIGA.

Toca adentrarte en la zona controlada por el enemigo.

PUNTUACIÓN:

- Por cada miniatura propia totalmente situada en la mitad del campo enemigo al final de la partida, 1 punto de victoria.
- Por cada miniatura propia situada totalmente en el área de despliegue enemiga al final de la partida, 2 puntos de victoria.

2. DEFENDER LA POSICIÓN.

Toca defender tu zona de control, (tu mitad de campo de batalla).

PUNTUACIÓN:

- Por cada miniatura propia situada a 10cm o menos de la línea central del campo de batalla, (tanto a un lado como a otro), al final de la partida, 1 punto de victoria.
- Por cada miniatura enemiga situada totalmente en tu mitad de campo de batalla al final de la partida, -1 punto de victoria.

3. CONTROLAR EL OBJETIVO.

Toca intentar controlar el objetivo situado en el campo enemigo.

PUNTUACIÓN:

- Por cada miniatura propia situada a 15 cm o menos del objetivo al final de la partida, 1 punto de victoria.
- Por cada miniatura propia en contacto con el objetivo al final de la partida, 2 puntos de victoria.

Directrices del oficial

Las directrices del oficial son fruto del análisis de la situación en un momento determinado y de la formación y experiencia en combate de éste. Otras veces pueden ser fruto de la adrenalina y del odio hacia el enemigo.

1. ¡No perderemos a más hombres!

Haber perdido un máximo de 4 hombres durante la partida, 3 puntos de victoria. -1 puntos si no se realiza.

2. ¡Le cortaremos la cabeza a la serpiente!

Eliminar al oficial del enemigo 1,5 puntos de victoria. - 1 punto si no se realiza. Si es eliminado por fuego de artillería o por disparo de francotirador, 0 puntos de victoria, pero sin penalización por incumplimiento de directriz.

3. ¡Eliminaremos a esa escoria sea como sea, sin piedad!

Eliminar a 6 o más enemigos 2 puntos de victoria. -1 punto si no se realiza.

4. ¡Esa ametralladora nos va a coser!

Eliminar la ametralladora enemiga, 1,5 puntos de victoria. -1 punto si no se realiza.

5. ¡Esos de ahí parecen importantes!

Por cada soldado especialista enemigo eliminado 1 punto de victoria.

6. ¡Contamos con refuerzos mínimos!

Por cada punto de operativa no usado al final de la partida, 0,5 puntos de victoria, (hasta un máximo de 3 puntos de victoria).

Si el jugador acaba la partida con 0 puntos de operativa, -1 punto de victoria.

9.3. JUEGO “DESCUBIERTO”

A la hora de preparar la partida sigue los siguientes pasos:

1. Los jugadores eligen cuales van a ser los dos bordes de despliegue del campo de batalla, (eligen dos lados opuestos).

Después, realizan la colocación de la escenografía tal y como se describe en el punto 3 de este reglamento.

Por último, presentan la formación de su escuadra a su contrincante, incluidos los puntos de operativa que poseen.

El centro de la mesa deberá quedar señalado por una ficha, marcador, o algo similar.

2. Los jugadores tiran 1D6, el que obtenga el resultado mayor elige ser ATACANTE o DEFENSOR. En caso de empate ambos repiten la tirada.

3. El jugador DEFENSOR elige un borde de despliegue. El borde de despliegue opuesto se considera el borde de despliegue del jugador ATACANTE.

4. El jugador defensor coloca un objetivo a 30cm del borde de despliegue enemigo y a un máximo de 20 cm de los bordes laterales. El atacante opera de la misma manera. Un objetivo se representa con una ficha redonda de 40 mm de diámetro

NOTA: Los objetivos no bloquean la línea de visión ni ofrecen cobertura a los soldados. Una buena manera de representarlos a nivel dramático, es con un soldado herido tendido en el suelo, (en una peana redonda de 40 mm).

5. Los jugadores dividen su escuadra en 2 equipos de entre 4 y 6 soldados. Un equipo incluirá al oficial y otro al suboficial. La composición de ambos equipos se podrá realizar en secreto, ésta se desvelará a la hora de desplegarlos en el campo de batalla.

6. Comenzando por el jugador DEFENSOR, los jugadores despliegan sus equipos alternativamente,

(el defensor despliega un equipo, después el atacante despliega un equipo, después el defensor despliega su segundo equipo y el atacante despliega su segundo equipo).

Las áreas de despliegue tienen una anchura de 15 cm medido desde el propio borde de despliegue, y una longitud igual a la longitud del borde de despliegue, (90 cm).

El despliegue de un equipo se realiza; primeramente, se coloca al oficial o al suboficial sobre el campo de batalla y luego se despliegan los soldados restantes a una distancia máxima de 30 cm del oficial o suboficial. Todos los soldados deberán situarse dentro de su correspondiente área de despliegue.

7. Se juegan un total de 5 turnos. Finalizado el 5º turno se mirarán los puntos de victoria obtenidos por los jugadores.

8. Declaración del vencedor

El jugador que más puntos de victoria obtenga gana la partida.

Los puntos de victoria se obtienen cumpliendo con las condiciones de los objetivos casuales. Cada objetivo casual cumplido concede de 1 a 3 puntos de victoria.

Cuando finalice un turno, antes de empezar el siguiente, los jugadores comprueban si cumplen con las condiciones de algún objetivo casual.

Si un jugador cumple con las condiciones de algún objetivo casual, se apunta los correspondientes puntos de victoria y el objetivo casual se descarta para el resto de la partida.

Si ambos jugadores cumplen con las condiciones del mismo objetivo casual, éste se descarta para el resto de la partida y los jugadores no obtienen ningún punto de victoria.



OBJETIVOS CASUALES Y CONDICIONES

Tomar la línea enemiga.

Uno o varios de tus soldados, que no se encuentren suprimidos, se encuentran en la zona de despliegue enemiga. **3 puntos de victoria.**

Infiltración

Dos o más de tus soldados, que no se encuentren suprimidos, se encuentran totalmente en la mitad del campo enemigo. **2 puntos de victoria.**

Controlar el objetivo.

Uno o más de tus soldados, que no se encuentren suprimidos, se encuentran a 3 cm o menos del objetivo situado en la mitad del campo enemigo. **2 puntos de victoria.**

¡Le cortaremos la cabeza a la serpiente!

Eliminar al oficial enemigo. **1 punto de victoria.**

¡Eliminaremos esa escoria sea como sea, sin piedad!

Eliminar a 6 o más soldados enemigos. **1 punto de victoria.**

¡Contamos con refuerzos mínimos!

Al final de un turno de juego cuentas con más del doble de puntos de operativa que tu rival. **1 punto de victoria.**

¡No perderemos más hombres!

Al final de la partida has perdido como máximo 5 soldados. **1 punto de victoria.**

NOTA: Convendría crear unas cartas específicas para cada objetivo casual. Estas cartas se pueden colocar al lado del campo de batalla, de forma que puedan ser controladas por los jugadores. Cuando un jugador cumpla con las condiciones de un objetivo casual, puede coger la carta en cuestión y con ella el jugador cuenta con los correspondientes puntos de victoria que otorgue esa carta. Si ambos jugadores cumplen con las condiciones de una misma carta, ésta se descarta del juego y ninguno de ellos se la lleva.



ALEMANIA

REGLAS ESPECIALES

- INDEPENDENCIA EN LA TOMA DE DECISIONES

Una vez por turno, cualquier soldado que no sea el oficial o el suboficial, puede realizar la acción “dar una orden”. La orden puede darla a cualquier soldado que no sea el oficial o el suboficial.

- MG42

La ametralladora ligera alemana MG42 tenía una cadencia superior a los modelos de otras naciones. Para representar esto, cuando se pide el refuerzo “fuego a discreción de ametralladora”, los soldados afectados deben de superar una tirada de evasión de 12+. También, cuando el soldado con la ametralladora haga disparos de activación, cuenta con un bono de +1 a esos disparos siempre que cuente con el apoyo del asistente.

ARMAMENTO

A continuación, se muestra el listado de armamento del que dispone el arsenal alemán.

Arma	Alcance efectivo (cm)	Reglas específicas de armamento
Fusil Mauser Kar 98k	50	Cerrojo Apuntar
Subfusil MP-40	40	Automática Asalto
Fusil de asalto STG-44	50	Semiautomática a más de 40 cm Automática a 40 cm o menos Apuntar Asalto
Ametralladora MG-42	60	Automática Asistente Aparatosa
Panzerfaust	30	Proyector de granada Un solo uso

FORMACIÓN DE LAS ESCUADRAS BÁSICAS

Todas las escuadras básicas alemanas están formadas por 10 soldados. En la siguiente tabla se especifican las funciones o posiciones de cada uno de los integrantes de la escuadra y su armamento específico.

SOLDADO	ARMAMENTO
Oficial	Subfusil, y granadas
Suboficial	Subfusil, y granadas
2x Asistente de ametralladora	Fusil y granadas
Artillero de ametralladora	Ametralladora, y granadas
5x Fusilero	Fusil y granadas

SOLDADOS ESPECIALISTAS

Puedes convertir a dos de tus soldados en soldados especialista, 0,5 PM por soldado. Los soldados especialistas que puedes incluir son los siguientes:

- Radio-operador.
- Sanitario.

ESCUADRA GRENADEIER

Puntos de mejora PM	10
Reglas especiales	- Independencia en la toma de decisiones - MG42

MEJORAS DE ARMAMENTO

- Hasta 2 soldados pueden cambiar su fusil por subfusil, opción gratuita.
- Hasta 2 soldados pueden cambiar su fusil o subfusil por fusil de asalto, 0,5 PM por soldado.
- Hasta 4 soldados pueden equiparse con panzerfaust, 0,5 PM por soldado.

MEJORAS DE EXPERIENCIA

- Puedes convertir cualquier número de soldados en “soldados veteranos”, 0,5 PM por soldado.
- Puedes convertir cualquier número de soldados en “reemplazos o reclutas”, opción gratuita.

ESCUADRA WAFFEN-SS

Puntos de mejora PM	7,5
Reglas especiales	- Independencia en la toma de decisiones - MG42 - Soldados tenaces - Soldados de asalto

MEJORAS DE ARMAMENTO

- Hasta 2 soldados pueden cambiar su fusil por subfusil, opción gratuita.
- Hasta 2 soldados pueden cambiar su fusil o subfusil por fusil de asalto, 0,5 PM por soldado.
- Hasta 4 soldados pueden equiparse con panzerfaust, 0,5 PM por soldado.

MEJORAS DE EXPERIENCIA

- Puedes convertir cualquier número de soldados en “soldados veteranos”, 0,5 PM por soldado.

ESCUADRA FALLSCHIRMJÄGER

Puntos de mejora PM	8
Reglas especiales	- Independencia en la toma de decisiones - MG42 - Soldados tenaces

MEJORAS DE ARMAMENTO

- Cualquier soldado puede cambiar su fusil por subfusil, opción gratuita.
- Hasta 2 soldados pueden cambiar su fusil o subfusil por fusil de asalto, 0,5 PM por soldado.
- Hasta 4 soldados pueden equiparse con panzerfaust, 0,5 PM por soldado.

MEJORAS DE EXPERIENCIA

- Puedes convertir cualquier número de soldados en “soldados veteranos”, 0,5 PM por soldado.
- Puedes convertir a un máximo de 2 soldados en “reemplazos o reclutas”, opción gratuita.

ESTADOS UNIDOS

REGLAS ESPECIALES

- SCOUTS:

Dos fusileros de tu escuadra pasan a ser scouts.

A los scouts se les aplican las siguientes reglas específicas: Avanzadilla

Avanzadilla

Cuando despliegues a los scouts, deberán pertenecer al mismo equipo y podrán desplegarse a 25 cm del borde de despliegue en lugar de los 15 cm habituales.

- FRANCOTIRADOR DE ESCUADRA:

Las escuadras del ejército de los Estados Unidos estaban formadas por 12 hombres y podían incluir un francotirador en ellas. Suponemos que el francotirador junto con otro hombre, forman el equipo de francotirador que se encuentra en retaguardia y actúa como refuerzo de francotirador durante la partida.

Para representar esta ventaja, las escuadras estadounidenses cuentan con 2 refuerzos de francotirador durante la batalla.

ARMAMENTO

A continuación, se muestra el listado de armamento del que dispone el arsenal estadounidense.

Arma	Alcance efectivo (cm)	Reglas específicas de armamento
Fusil semiautomático <i>M1 Garand</i>	50	Semiautomática Apuntar
Subfusil <i>Thompson M1</i> <i>SMG M3</i>	40	Automática Asalto
Carabina <i>Carabine M1</i>	40	Semiautomática Apuntar Asalto
Fusil automático <i>BAR</i>	60	Automática Asistente
Lanzagranadas <i>M7 granade launcher</i>	20-40	*Lanzagranadas

* Lanzagranadas:

Estas armas consistían en pequeñas granadas adaptadas las cuales se acoplaban a un fusil el cual, al ser disparado, catapultaba este artefacto contra su objetivo.

Disparar este arma cuesta 3 PA.

Este ataque se resuelve como el lanzamiento de una granada, pero con un alcance efectivo de entre 20 y 40 cm.

Al contrario que con las granadas, el soldado armado con esta arma sí necesita tener línea de visión con el marcador de arma explosiva.

Después de realizar este ataque, solamente podrán hacer disparos de reacción contra este soldado:

- Los soldados enemigos en línea de visión situados a más de 20 cm y que tienen a su objetivo sin cobertura.
- Los soldados enemigos en línea de visión a 20 cm o menos de distancia.

Esta arma no puede hacer disparos de reacción ni disparos disuasorios. Siempre se desvía 2D6 cm.

FORMACIÓN DE LAS ESCUADRAS BÁSICAS

Todas las escuadras básicas estadounidenses están formadas por 10 soldados. En la siguiente tabla se especifican las funciones o posiciones de cada uno de los integrantes de la escuadra y su armamento específico.

SOLDADO	ARAMAMENTO
Oficial	Subfusil, y granadas
Suboficial	Carabina y granadas
2x Asistente de ametralladora	Fusil semiautomático y granadas
Artillero de ametralladora	Fusil automático y granadas
5x Fusilero	Fusil semiautomático y granadas

SOLDADOS ESPECIALISTAS

Puedes convertir a dos de tus soldados en soldados especialista, 0,5 PM por soldado. Los soldados especialistas que puedes incluir son los siguientes:

- Radio-operador.
- Sanitario.

ESCUADRA RIFLEMAN

Puntos de mejora PM	10
Reglas especiales	- Scouts - Francotirador de escuadra

MEJORAS DE ARMAMENTO

- Hasta 2 soldados pueden cambiar su fusil semiautomático por; carabina o subfusil, opción gratuita.
- Hasta dos soldados pueden equiparse con lanza-granadas, 0,5 PM por soldado.

MEJORAS DE EXPERIENCIA

- Puedes convertir cualquier número de soldados en "soldados veteranos", 0,5 PM por soldado.
- Puedes convertir cualquier número de soldados en "reemplazos o reclutas", opción gratuita.

ESCUADRA RANGERS

Puntos de mejora PM	8,5
Reglas especiales	- Scouts - Francotirador de escuadra - Soldados de reconocimiento - Soldados de asalto

MEJORAS DE ARMAMENTO

- Hasta 2 soldados pueden cambiar su fusil semiautomático por; carabina o subfusil, opción gratuita.
- Hasta dos soldados pueden equiparse con lanza-granadas, 0,5 PM por soldado.

MEJORAS DE EXPERIENCIA

- Puedes convertir cualquier número de soldados en "soldados veteranos", 0,5 PM por soldado.

ESCUADRA PARACHUTE

Puntos de mejora PM	8
Reglas especiales	- Scouts - Francotirador de escuadra - Soldados tenaces

MEJORAS DE ARMAMENTO

- La totalidad de los soldados armados con fusil semiautomático pueden cambiar éste por; carabina o subfusil, opción gratuita.
- Hasta dos soldados pueden equiparse con lanza-granadas, 0,5 PM por soldado.

MEJORAS DE EXPERIENCIA

- Puedes convertir cualquier número de soldados en "soldados veteranos", 0,5 PM por soldado.
- Puedes convertir a un máximo de 2 soldados en "reemplazos o reclutas", opción gratuita.

GRAN BRETAÑA

REGLAS ESPECIALES

- BOMBARDEO PRELIMINAR "STONK":

Antes de iniciar el primer turno, el jugador británico puede realizar un bombardeo preliminar gratuito.

Este bombardeo se resuelve de la misma manera que cuando se solicita un refuerzo de fuego de artillería de 4 puntos de operativa, (área de 15 cm de radio).

Los soldados afectados deben superar una tirada de evasión de 9+, si no la superan quedan suprimidos.

El radio-operador no puede actuar sobre este bombardeo.

- MORTERO LIGERO:

Las escuadras británicas contaban a menudo con un pequeño mortero de apoyo.

En la fase de refuerzos, puedes pedir un refuerzo de fuego de artillería de coste 1 PO. El área de efecto de este ataque de artillería es de 6 cm de radio que se desvía 1D6+2 cm. El radio-operador no puede usar su habilidad en este ataque.

ARMAMENTO

A continuación, se muestra el listado de armamento del que dispone el arsenal británico:

Arma	Alcance efectivo (cm)	Reglas específicas de armamento
Fusil <i>Lee-Enfield</i>	50	Cerrojo Apuntar
Subfusil <i>Thompson M1 SMG Sten</i>	40	Automática Asalto
Ametralladora <i>Bren</i>	60	Automática Asistente Aparatosa

FORMACIÓN DE LAS ESCUADRAS BÁSICAS

Todas las escuadras básicas británicas están formadas por 10 soldados. En la siguiente tabla se especifican las funciones o posiciones de cada uno de los integrantes de la escuadra y su armamento específico.

SOLDADO	ARMAMENTO
Oficial	Subfusil, y granadas
Suboficial	Subfusil, y granadas
2x Asistente de ametralladora	Fusil y granadas
Artillero de ametralladora	Ametralladora y granadas
5x Fusilero	Fusil y granadas

SOLDADOS ESPECIALISTAS

Puedes convertir a dos de tus soldados en soldados especialista, 0,5 PM por soldado. Los soldados especialistas que puedes incluir son los siguientes:

- Radio-operador.
- Sanitario.

ESCUADRA RIFLEMEN

Puntos de mejora PM	10
Reglas especiales	- Bombardeo preliminar "STONK" - Mortero ligero

MEJORAS DE ARMAMENTO

- Hasta 2 soldados pueden cambiar su fusil por subfusil, opción gratuita.

MEJORAS DE EXPERIENCIA

- Puedes convertir cualquier número de soldados en "soldados veteranos", 0,5 PM por soldado.

- Puedes convertir cualquier número de soldados en "reemplazos o reclutas", opción gratuita.

ESCUADRA PARACHUTE

Puntos de mejora PM	8
Reglas especiales	<ul style="list-style-type: none"> - Bombardeo preliminar "STONK" - Mortero ligero - Soldados tenaces

MEJORAS DE ARMAMENTO

- La totalidad de los soldados pueden cambiar su fusil por subfusil, opción gratuita.

MEJORAS DE EXPERIENCIA

- Puedes convertir cualquier número de soldados en "soldados veteranos", 0,5 PM por soldado.
- Puedes convertir a un máximo de 2 soldados en "reemplazos o reclutas", opción gratuita.

ESCUADRA COMMANDO

Puntos de mejora PM	6,5
Reglas especiales	<ul style="list-style-type: none"> - Bombardeo preliminar "STONK" - Mortero ligero - Soldados de reconocimiento - Soldados de asalto - Soldados tenaces

MEJORAS DE ARMAMENTO

- La totalidad de los soldados pueden cambiar su fusil por subfusil, opción gratuita.

MEJORAS DE EXPERIENCIA

- Puedes convertir cualquier número de soldados en "soldados veteranos", 0,5 PM por soldado.

UNIÓN SOVIÉTICA

REGLAS ESPECIALES

- LA CALIDAD DE LA CANTIDAD:

La calidad de las tropas soviéticas residía en el número masivo de efectivos existentes para echar a combatir. Ello suponía un gran número de bajas que rápidamente debían de ser repuestas por soldados bajamente cualificados para el combate, los cuales, se veían en la necesidad de aprender técnicas de combate lo antes posible.

Los reemplazos / reclutas que incluyas en tu escuadra, pueden ser activados 2 veces por turno con las fichas de iniciativa/activación, (fichas azules).

ARMAMENTO

A continuación, se muestra el listado de armamento del que dispone el arsenal soviético.

Arma	Alcance efectivo (cm)	Reglas específicas de armamento
Fusil Mosin-Nagant	50	Cerrojo Apuntar
Subfusil Ppsh-40	40	Automática Asalto
Ametralladora DP-27	60	Automática Asistente Aparatosa
Pistola Tokapeba TT	30	Semiautomática Asalto
Panzerfaust Faustnika	30	Proyector de granada. Un solo uso

FORMACIÓN DE LAS ESCUADRAS BÁSICAS

Todas las escuadras básicas soviéticas están formadas por 11 soldados. En la siguiente tabla se especifican las funciones o posiciones de cada uno de los integrantes de la escuadra y su armamento específico.

SOLDADO	ARMAMENTO
Oficial	Subfusil, y granadas
Suboficial	Fusil y granadas
Asistente de ametralladora	Fusil y granadas
Artillero de ametralladora	Ametralladora y granadas
7x Fusilero	Fusil y granadas

SOLDADOS ESPECIALISTAS

Puedes convertir a dos de tus soldados en soldados especialista, 0,5 PM por soldado. Los soldados especialistas que puedes incluir son los siguientes

- Radio-operador.
- Sanitario.
- Oficial político (comisario).

ESCUADRA DE FUSILEROS

Puntos de mejora PM	10
Reglas especiales	- La calidad de la cantidad

MEJORAS DE ARMAMENTO

- Cualquier soldado armado con fusil puede sustituir éste por un subfusil, opción gratuita.
- Un soldado puede equiparse con panzerfaust, 0,5 PM por soldado.

MEJORAS DE EXPERIENCIA

- Puedes convertir a un máximo de 3 soldados en "soldados veteranos", 0,5 PM por soldado.
- Puedes convertir cualquier número de soldados en "reemplazos o reclutas", opción gratuita.

ESCUADRA DE LA GUARDIA

Puntos de mejora PM	8
Reglas especiales	- La calidad de la cantidad - Soldados tenaces

MEJORAS DE ARMAMENTO

- Cualquier soldado armado con fusil puede sustituir éste por un subfusil, opción gratuita.
- Un soldado puede equiparse con panzerfaust, 0,5 PM por soldado.

MEJORAS DE EXPERIENCIA

- Puedes convertir a un máximo de 3 soldados en "soldados veteranos", 0,5 PM por soldado.
- Puedes convertir a un máximo de 2 soldados en "reemplazos o reclutas", opción gratuita.

ITALIA (RSI)

REGLAS ESPECIALES

- DEFENSA DE LA PATRIA:

El jugador italiano tiene un bono de +2 a la tirada del dado para ver quién es el atacante y quién el defensor. En caso de ganar la tirada, siempre deberá elegir ser el defensor.

- MG42:

La ametralladora ligera alemana MG42 tenía una cadencia superior a los modelos de otras naciones. Para representar esto, cuando se pide el refuerzo "fuego a discreción de ametralladora", los soldados afectados deben de superar una tirada de evasión de 12+. También, cuando el soldado con la ametralladora haga disparos de activación, cuenta con un bono de +1 a esos disparos siempre que cuente con el apoyo del asistente.

ARMAMENTO

A continuación, se muestra el listado de armamento del que dispone el arsenal italiano.

Arma	Alcance efectivo (cm)	Reglas específicas de armamento
Fusil Carcano M91/41 Mauser Kar 98k	50	Cerrojo Apuntar
Subfusil MAB-38 MP-40	40	Automática Asalto
Ametralladora MG-42	60	Automática Asistente Aparatosa
Panzerfaust	30	Proyector de granada Un solo uso

FORMACIÓN DE LAS ESCUADRAS BÁSICAS

Todas las escuadras básicas italianas están formadas por 10 soldados. En la siguiente tabla se especifican las funciones o posiciones de cada uno de los integrantes de la escuadra y su armamento específico.

SOLDADO	ARMAMENTO
Oficial	Subfusil, y granadas
Suboficial	Subfusil y granadas
2x Asistente de ametralladora	Fusil y granadas
Artillero de ametralladora	Ametralladora y granadas
5x Fusilero	Fusil y granadas

SOLDADOS ESPECIALISTAS

Puedes convertir a dos de tus soldados en soldados especialista, 0,5 PM por soldado. Los soldados especialistas que puedes incluir son los siguientes:

- Radio-operador.
- Sanitario.

ESCUADRA FUCILIERI

Puntos de mejora PM	10
Reglas especiales	- Defensa de la patria - MG42

MEJORAS DE ARMAMENTO

- Hasta 2 soldados pueden cambiar su fusil por subfusil, opción gratuita.
- Hasta 2 soldados pueden equiparse con panzerfaust, 0,5 PM por soldado

MEJORAS DE EXPERIENCIA

- Puedes convertir cualquier número de soldados en "soldados veteranos", 0,5 PM por soldado.
- Puedes convertir cualquier número de soldados en "reemplazos o reclutas", opción gratuita.

ESCUADRA ALPINI

Puntos de mejora PM	8
Reglas especiales	<ul style="list-style-type: none"> - Defensa de la patria - MG42 - Soldados de reconocimiento - Soldados todoterreno

MEJORAS DE ARMAMENTO

- Hasta 2 soldados pueden cambiar su fusil por subfusil, opción gratuita.
- Hasta 2 soldados pueden equiparse con panzerfaust, 0,5 PM por soldado.

MEJORAS DE EXPERIENCIA

- Puedes convertir cualquier número de soldados en “soldados veteranos”, 0,5 PM por soldado.

ESCUADRA PARACADUTISTI

Puntos de mejora PM	8
Reglas especiales	<ul style="list-style-type: none"> - Defensa de la patria - MG42 - Soldados tenaces

MEJORAS DE ARMAMENTO

- Cualquier soldado puede cambiar su fusil por subfusil, opción gratuita.
- Hasta 2 soldados pueden equiparse con panzerfaust, 0,5 PM por soldado.

MEJORAS DE EXPERIENCIA

- Puedes convertir cualquier número de soldados en “soldados veteranos”, 0,5 PM por soldado.
- Puedes convertir a un máximo de 2 soldados en “reemplazos o reclutas”, opción gratuita.

FINLANDIA

REGLAS ESPECIALES

- MOTTI:

Las tácticas de ataques de guerra de guerrillas fueron una de las técnicas preferidas del ejército finés.

Los soldados armados con fusiles pueden realizar una acción de disparo después de realizar una acción de reptar. Después de realizar el disparo, solamente podrán hacer disparos de reacción contra este soldado:

- Los soldados enemigos en línea de visión situados a más de 20 cm y que tienen a su objetivo sin cobertura.
- Los soldados enemigos en línea de visión a 20 cm o menos de distancia.

- SISSU

Los soldados finlandeses cuentan con la regla "soldados tenaces".

ARMAMENTO

A continuación, se muestra el listado de armamento del que dispone el arsenal finlandés.

Arma	Alcance efectivo (cm)	Reglas específicas de armamento
Fusil Mosin-Nagant	50	Cerrojo Apuntar
Subfusil Suomi KP/31	40	Automática Asalto
Ametralladora Lahti-Saloranta M/26	60	Automática Asistente Aparatosa
Panzerfaust	30	Proyector de granada. Un solo uso

FORMACIÓN DE LAS ESCUADRAS BÁSICAS

Todas las escuadras básicas finlandesas están formadas por 9 soldados. En la siguiente tabla se especifican las funciones o posiciones de cada uno de los integrantes de la escuadra y su armamento específico.

SOLDADO	ARMAMENTO
Oficial	Subfusil, y granadas
Suboficial	Subfusil y granadas
2x Asistente de ametralladora	Fusil y granadas
Artillero de ametralladora	Ametralladora y granadas
4x Fusilero	Fusil y granadas

SOLDADOS ESPECIALISTAS

Puedes convertir a dos de tus soldados en soldados especialista, 0,5 PM por soldado. Los soldados especialistas que puedes incluir son los siguientes:

- Radio-operador.
- Sanitario.

ESCUADRA JALKAVÄKI

Puntos de mejora PM	8
Reglas especiales	- MOTTI - SISSU - Soldados todoterreno

MEJORAS DE ARMAMENTO

- Hasta 2 soldados pueden cambiar su fusil por subfusil, opción gratuita.
- Hasta 2 soldados pueden equiparse con panzerfaust, 0,5 PM por soldado.

MEJORAS DE EXPERIENCIA

- Puedes convertir cualquier número de soldados en “soldados veteranos”, 0,5 PM por soldado.
- Puedes convertir a un máximo de 2 soldados en “reemplazos o reclutas”, opción gratuita.

ESCUADRA JÄÄKÄRI

Puntos de mejora PM	7
Reglas especiales	- MOTTI - SISSU - Soldados todoterreno - Soldados de reconocimiento

MEJORAS DE ARMAMENTO

- Hasta 2 soldados pueden cambiar su fusil por subfusil, opción gratuita.
- Hasta 2 soldados pueden equiparse con panzerfaust, 0,5 PM por soldado.

MEJORAS DE EXPERIENCIA

- Puedes convertir cualquier número de soldados en “soldados veteranos”, 0,5 PM por soldado.

Teniente Jhon Miller, 101 División aerotransportada, Regimiento de infantería planeador 327. 10 de septiembre de 1944, informe de operación. Órdenes recibidas desde la comandancia: realizar labores de reconocimiento, obtener información para planificar la liberación de Vernon.

En un punto a situado a 18 km de Vernon, llegamos a una colina desde la que se divisaba una pequeña aldea. No se observaba presencia enemiga. La aldea se encontraba quemada y contaba con un total de diez edificios. El sargento Cornelius Goldman se ofreció voluntario para realizar una primera aproximación, junto a los soldados Ike Mallers y Thomas Harrys. Desde el punto de observación, en la colina y a unos 300 metros de distancia, observamos el acercamiento del sargento y los dos soldados por la entrada oeste de la aldea. El enemigo estaba oculto. Alguien abrió fuego contra la avanzadilla. Se trataba de una ametralladora MG 42. No podíamos ver dónde estaba apostada. El soldado Harrys fue alcanzado en la pierna y se ocultó en un muro bajo cercano. Necesitaba asistencia. Por la parte norte de la aldea vimos salir de un edificio a cinco soldados alemanes. Decidimos prestar apoyo y acercarnos a la población. Nos dividimos en dos secciones. Tomamos el primer edificio de la entrada norte y localizamos la ametralladora en la segunda planta de uno de los edificios centrales. La planta baja del edificio era una taberna. Seis de los nuestros se aproximaron mientras se les protegía con fuego de cobertura. Resultado: enemigo neutralizado, dos bajas y cinco prisioneros. Camino libre. Recomendamos la colina para establecer un puesto de mando. El soldado Harrys sobrevivirá.

