

PELOTÓN

REGLAMENTO DE JUEGO CON FIGURAS
PARA GUERRA CONTEMPORÁNEA



CREADO POR: JULIÁN GARCÍA SANCHEZ



YGGDRASIL JOCS

PELOTÓN

REGLAMENTO DE JUEGO CON FIGURAS PARA GUERRA CONTEMPORÁNEA

CREADO POR
Julián García Sánchez

COORDINACIÓN
Francesc-J. Barrio

ASESORAMIENTO TÉCNICO
Toni Marí

MAQUETACIÓN
Guillem Guil

ILUSTRACIONES
José Macizo

PLAY-TESTINGS
Julián García, Alberto Martín, José Luís Gago, David
Codosero, Roger Sen, Francesc-J. Barrio, Toni Marí.
Con la colaboración de la Companyia dels Jocs.



PELOTÓN

1ª Edición, Marzo de 1996

©1996 Julián García Sánchez

Editado por Antonio Marí para YGGDRASIL JOCS,
con licencia del autor.

Depósito Legal B-14.255-1996

Impresión: COPY-MONT (Montmeló)

Prohibida la reproducción total o parcial del contenido de este libro,
sin autorización escrita de los propietarios del Copyright.

PELOTÓN

es una publicación de



Apartado de Correos 171
08440 CARDEDEU

*Dedicado a Toni y Cesc, sin cuyo apoyo
esto no sería una realidad.*

*Especial agradecimiento a todos los que han
trabajado en este proyecto y al "yuyu" informático.*

ÍNDICE

1. Introducción	5
2. Terreno, Escalas, Tiempo	5
3. Secuencia de Juego	5
4. Movimiento	6
5. Combate	8
6. Características de las armas	10
7. Ráfagas de armas automáticas	14
8. Combate cuerpo-cuerpo	14
9. Granadas de mano	17
10. Los Morteros	19
11. Las Minas	21
12. El daño	21
13. La moral	29
14. La tropa	31
15. Cómo crear el pelotón	32
16. Las fichas de control	35
17. Reglas adicionales	36
18. Adaptación a juegos de rol	39
19. Escenario primero	41
20. Escenario segundo	43
21. Escenario tercero	46

RECOPIACIÓN DE ABREVIATURAS

A: Aturdimiento	FF: Factor Físico
AC: Alcance Corto	FUS: Fusil
AE: Alcance Extremo	GDF: Granada defensiva
AL: Alcance Largo	GDP: Gráfico de Dispersión de Proyectiles
AM: Alcance Medio	GOF: Granada Ofensiva
AP: Ametralladora de Posición	H: Herida
APL: Ametralladora de Posición Ligera	HI: Herida de Incapacitación
APP: Ametralladora de Posición Pesada	M: Muerto
BE: Base de Éxito	MUN: Munición
BF: Base de Fallo	PM: Puntos de Movimiento
Car: Cargador	SBF: Subfusil
E#: Subtabla de daño en TM5	T#: Subtabla de daño en TM4
FAS: Fusil de Asalto	TM#: Tabla de Modificación #
FC: Factor de Combate	

1. Introducción

Este juego es lo que llamamos un skirmish: una mezcla entre el rol y la estrategia. **Pelotón** pretende desarrollar combates durante todo el siglo XX, ya que se habla de armas-base standar y no se entra en concreciones. Por ello es posible jugar en la 1ª G.M., 2ª, Korea, Vietnam, Afganistán, Ex-Yugoslavia, o incluso simular acciones antiterroristas. El número de soldados que llevan los jugadores es de aproximadamente 10 (un pelotón), cada uno de los cuales tiene su ficha personalizada con su material y cualidades físicas. **Pelotón** se puede jugar como un reglamento con figuras, o como una ayuda al rol en aquellas situaciones de combate en las que el excesivo número de personajes haga lenta la acción.

2. Terreno, escalas, tiempo

Se han de emplear figuras, convenientemente a escala 1/72 o de 20mm. Utilizaremos para mayor realismo, un escenario tridimensional, un diorama que construiremos con árboles a escala, muros, elevaciones, etc. Para conseguir estos elementos, los puedes comprar, o hacerlos tú mismo. Lo esencial es tener matorrales y casas (o muros que se puedan combinar). Con corcho recortado y hábilmente pintado, el resultado será bueno, la vegetación se hace con musgo que se vende en tiendas especializadas. Emplea una superficie de madera de aproximadamente 1m² cubierta por una tela verde. Por debajo de la tela pon cosas que formen desniveles, el suelo nunca es llano. La escala del juego es 1m.=1cm. y el turno de 5 segundos aproximadamente. Necesitaremos por tanto cinta métrica para poder jugar. Se emplearán 2 dados de 6 caras (2d6) para resolver las tiradas oportunas.

3. Secuencia del juego

La secuencia del turno es seguida primero por un jugador, y finalizado éste, por el otro jugador. El Jugador A, comienza realizando movimientos y disparos indistintamente. Es decir, un soldado puede disparar y después mover, disparar mientras mueve o mover y disparar.

No obstante todos los disparos se **resuelven** al mismo tiempo, cuando el jugador ha concluido sus acciones. Realizado ésto, se resuelven los efectos de las granadas y después de los morteros. Los ataques cuerpo-cuerpo y las granadas, se consideran como disparos a efectos del turno de juego. Lo último de todo, será chequear moral si es necesario. El chequeo de moral se hace sobre los soldados que han sido objeto de los disparos, antes de que comience su turno, para saber si podrán actuar o no. Tras ello, el Jugador B inicia su turno de juego y se sigue así progresivamente.

Secuencia de Juego

Jugador A:

Mueve y declara combates

Resuelve disparos y cuerpo-cuerpo

Resuelve efectos granadas

Resuelve efectos morteros

Chequea moral Jugador B

Jugador B:

Sigue los mismos pasos

4. El movimiento

La base de movimiento de un soldado es 10cm. andando y 20cm. corriendo, que se reducen a 6 y 10 respectivamente si está herido. Para avanzar 1cm. en terreno llano, se ha de invertir 1 Punto de Movimiento (PM) generalmente. Pero los obstáculos del terreno pueden dificultar el movimiento duplicando el coste. La Tabla de Modificación 1 (TM1) indica los costes de movimiento según el terreno. Así un soldado que se arrastra por el suelo, requiere 2 Puntos de Movimiento (2PM) por cada cm. que quiera avanzar. Si otro quiere saltar por una ventana necesita invertir 4 Puntos de Movimiento (4PM). Si un soldado en su movimiento se desplaza por diversos tipos de terreno o realiza varias acciones, invierte progresivamente Puntos de Movimiento (PM's) según el terreno por el que vaya.

TM1

Tabla de Costes de Movimiento

Levantarse/Tumbarse	1PM	A
Arrastrarse	2PM	A
Muro Bajo	2PM	A
Muro Alto	6PM	ABC
Saltar Ventana	4PM	AC
Pantanos, Rios, Bosque	2PM	
Nieve, Matorrales	2PM	
Abriendo Selva	3PM	C
Subir Colina/Escalera	2PM	
Entrar en Trinchera	2PM	A
Salir de Trinchera	4PM	AB
Coger/Cambiar arma	3/5PM	A

A: No se puede disparar mientras se realiza la acción.
B: Un herido no puede.
C: No se puede correr en el turno.

-Transportar 60 turnos munición, 10 granadas u obuses MTL o 8 de MTP	-2PM	BC
-Transportar APL o MTL (2 personas)	-2PM	BC
-Transportar APP o MTP (2 personas)	-5PM	ABC

Es posible dejar una acción comenzada y terminarla en el siguiente turno. Por ejemplo, saltar un muro alto requiere 6 Puntos de Movimiento (6PM), por ello si en el turno que inicia la acción, el soldado no puede completarla, puede seguirla en su próximo turno. La línea de visión con el otro lado se considerará según lo avanzada que haya quedado la acción.

Otras acciones no representadas en la Tabla de Modificación 1 (TM1) como romper una puerta, subir a un árbol, etc. se preveen de mutuo acuerdo entre ambos jugadores antes de iniciar el juego.

Ejemplo: El soldado Iván Petrovsky no está herido y decide avanzar hacia el enemigo con movimiento corriendo (20 Puntos de Movimiento). Comienza en terreno llano moviendo 6 cm. (6 PM de coste), sigue por una zona de 4 cm. de matorrales (8 PM invertidos, costex2). Llega hasta un muro bajo que quiere saltar (2 PM) y al otro lado hay terreno abierto y le quedan 4 PM por lo que avanza otros 4 cm.

5. El combate

Cada soldado tiene un Factor de Combate (FC) con su arma. El Factor de Combate (FC) es la cifra que con 2d6 ha de **superar** para impactar al blanco sobre el que dispara. El Factor de Combate (FC) se modifica por la distancia, movimiento, estado físico, protección del blanco, apuntar, hacer ráfagas, etc. Si logra superar la tirada necesaria, se toma el número con el que se ha superado ésta y se le llama Base de Éxito (BE). La Base de Éxito (BE) se consulta en la Tabla de Modificación 4 (TM4) que es la que indica el resultado. Antes de resolver ningún disparo, se han de declarar todos.



TM2 Tabla de Características de las Armas										
ARMA	ABR	REC	VET	ELI	AC	AM	AL	AE	T?	MUN
Amet. Pos. Ligera	APL	6	5	4	60	120	180	240	T2	30
Amet. Pos. Pesada	APP	7	6	5	80	160	240	320	T1	30
Subfusil	SBF	7	6	5	20	40	60	80	T3	4
Fusil de Asalto	FAS	6	5	4	50	100	150	200	T2	5
Fusil	FUS	6	5	4	50	100	150	200	T3	5
Fusil Francotirador	FFR	4	3	2	100	200	300	400	T3	5
Pistola	PTL	7	6	5	15	30	45	60	T4	5
Escopeta	EPT	5	4	3	15	30	45	60	*	5
Cuchillo	CCH	FF	FF	FF	-	-	-	-	T4	-
Lanzagranadas	LZG	8	7	6	25	50	75	100	E2	-
Granada Ofensiva	GOF	FF	FF	FF	8	16	24	32	E2	-
Granada Defensiva	GDF	FF	FF	FF	8	16	24	32	E1	-
Mortero Ligero	MTL	8	7	6	+30	-	-	-	E2	-
Mortero Pesado	MTP	8	7	6	+50	-	-	-	E3	-
Minas	MNS	-	-	-	-	-	-	-	E4	-

Ejemplo: El soldado veterano Fritz con un subfusil tiene un Factor de Combate (FC) de 6, según la Tabla de Modificación 2 (TM2) que muestra todos los tipos de armas que hay. Si está quieto y quiere disparar al soldado Warren que está andando entre matorrales a 34m. irá de lo siguiente: Según la Tabla TM6 de Modificación del Factor de Combate (FC), alcance medio (21-40m. con subfusil) es +1, objetivo andando +1, proteccion ligera (según la TM7 de protecciones) +1; total de FC 9. Tira los dados y obtiene un 10. Ha acertado, y la Base de Exito (BE) es 1.

Como se ve, el Factor de Combate (FC) **básico** depende del tipo de arma empleado, de la veteranía del soldado y del estado físico del mismo. La Tabla de Modificación 11 (TM11) indica las consecuencias en el Factor de Combate (FC) de resultar herido. Así si un soldado con FC 7 es herido, pasa a tener FC 10.

TM11 Tabla de Resultado de las Heridas	
FC o FF Normal	FC o FF Con Herida
2	5
3	6
4	7
5	8
6	9
7	10
8	11
9	11
10	12

Atención, aquel soldado que mueva, dispare y vuelva a moverse de forma que en el turno del adversario no haya línea de visión con él, se considera que hace un disparo de cobertura. Entonces se aplicará siempre el modificador de +4 por mov. rápido y no el +2, ya que aunque lo que haga sea levantarse y agacharse, el tiempo de exposición es mínimo, y por tanto no tiene oportunidad de apuntar medianamente bien.

Como hemos visto, el tipo de arma determina al soldado. Así un combatiente que porte un fusil, está entrenado en este arma y su Factor de Combate (FC) se limita al empleo de este fusil. Si quisiera emplear una pistola, emplearía el FC de la pistola. Nótese también que el hecho de estar entrenado en un arma supone que no se está adiestrado en otra. Por ello habrá una adición de +2 al FC de un soldado recluta que dispare un arma que no es de su competencia, y de un +1 si es veterano. Los soldados de élite no tienen esta restricción.

Los oficiales y dotación de ametralladoras de posición o morteros están adiestrados también en el uso de pistolas (sobre todo los primeros), por tanto no tendrán esta penalización al emplear el arma secundaria.

6. Características de las armas

Las armas tienen unos regímenes de alcance y unos cargadores expresados en autonomía de turnos disparando. Generalizando, cada vez que se dispara se consume un turno de autonomía. Una vez agotados todos los turnos, se ha de recargar. Para recargar (además de tener munición) se ha de estar quieto o realizar como máximo 1 mov. andando sin combatir. Una ametralladora de posición ha de estar quieta para poder recargar, al igual que un mortero. Así, un subfusil tiene según la Tabla de Modificación 2 (TM2), munición (MUN.) de 4 turnos. Por ello el usuario podrá disparar como máximo 4 veces antes de tener que recargar.

Los Alcances de las armas son:

Alcance Corto (AC): de bocajarro a Alcance Corto (AC).

Alcance Medio (AM): de Alcance Corto (AC) a Alcance Medio (AM).

Alcance Largo (AL): de Alcance Medio (AM) a Alcance Largo (AL).

Alcance Extremo (AE): de Alcance Largo (AL) a Alcance Extremo (AE).

Un fusil tiene un Alcance Largo (AL) de 101 a 150 m. y una pistola un Alcance Corto (AC) de 4 a 15 m. Una granada no se puede lanzar a Alcance Largo (AL) o Alcance Extremo (AE) si el tirador está tumbado. Para un mortero la distancia no importa, no hay modificadores por este aspecto. Unicamente está limitado por un alcance mínimo de 30 m. el ligero y 50 m. el pesado.

Existe el alcance a bocajarro. Si se dispara a menos de 3 m. con un arma, el Factor de Combate (FC) se divide ° (redondea hacia abajo). Las Ametralladoras de Posición (AP's) tienen un alcance mínimo de 0 a 3 m. y a bocajarro de 4 a 6 m.

A Alcance Corto (AC) se tiene un modificador al Factor de Combate (FC) de 0, a Alcance Medio (AM) se tiene un mod. de FC +1 y la máxima protección que puede tener el blanco es media. A Alcance Largo (AL) el mod. es FC +2 y la máxima protección será ligera, a Alcance Extremo (AE), es FC. +3 y el blanco ha de estar sin protección. Esto refleja que la puntería de un arma disminuye notablemente con la distancia, y no se puede tener precisión para hacer blancos tan pequeños a grandes alcances. A Alcance Corto (AC) siempre que haya línea de vista con el blanco se le puede disparar. La limitación de la cobertura del blanco no se aplica en explosiones.

Las protecciones se reflejan en la Tabla de Modificación 7 (TM7). Estar tumbado supone protección ligera, estar tras una ventana es pesada, etc. Se pueden combinar protecciones (tumbado tras un matorral sería media, o tumbado en bosque sería pesada), pero nunca una protección será más que pesada si hay línea de vista (estar en una trinchera rodeada de matorral seguirá siendo pesada). Un muro, un terraplén alto, 30 m. de bosque o 15 de selva obstruyen la línea de vista.

TM7 Tabla de Protección del Terreno	
Ligera:	Tumbado, Matorral
Media:	Esquina, Puerta, Bosque, Selva, Terraplén, Muro
Pesada:	Ventanas, Trinchera

Las Ametralladoras de Posición Pesadas (APP), para disparar, deben estar emplazadas en su trípode, no se pueden disparar en movimiento. Las Ametralladoras de Posición Ligeras (APL) se pueden disparar en movimiento con un mod. al FC. de +1. Las Ametralladoras de Posición (AP's) si sacan un 2 en su tirada de impacto, se estropean. Para arreglarlas se debe tirar en el siguiente turno (no se puede hacer ninguna acción) 1d6, con 1 se arregla, con 6 queda definitivamente rota. Se puede tirar en cada turno de jugador al final del mismo. Si no está el servidor, la tirada de avería se amplía a 2, 3. Si se hace fuego en ráfagas (ver más adelante) la tirada queda en 2, 3 ó 2, 3 ó 4 sin servidor. Para emplazar una Ametralladora de Posición Pesada (APP) se requieren 3 turnos sin hacer otra acción que ésta con 2 personas, 6 turnos con una sola. Para montar una Ametralladora de Posición Ligera (APL) se requiere 1 turno con 2 soldados o 2 con 1. Para desmontarla se requiere el mismo tiempo.



Las Escopetas a Alcance Extremo (AE) suman al Factor de Combate (FC) +2, no +3. El daño de una escopeta varía en función de la distancia. A Alcance Corto (AC) se mira en la categoría de daño T2 de la Tabla de Modificación 4 (TM4) de daños, a Alcance Medio (AM)

en la T3 y a Alcance Largo (AL) o Alcance Extremo (AE) en la T4. Esto refleja la dispersión de las postas que hace más fácil impactar, pero que causan menor daño por impactar menos.

Es posible apuntar con un arma de fuego de forma que sea más fácil impactar. Cada turno que un soldado se pase apuntando, resta 1 al Factor de Combate (FC), con un máximo de 3 turnos apuntando y de -3 al FC. Si durante este tiempo es herido o aturdido, pierde la concentración y los turnos acumulados. Por supuesto, se ha de estar quieto y se ha de decir contra quien se va a disparar, aunque para no dar ventajas se puede escribir en un papel. También se pueden cambiar turnos apuntando para bajar la limitación de protección por la distancia. Por cada grado de protección que se tenga que bajar, se ha de pasar un turno apuntando. Después se dispara en el turno siguiente, aplicando el modificador por la cobertura, la distancia, etc., pero no por apuntar.

Ejemplo: Ibrahim disparará contra Kalashkin que está en una garita (protección pesada) a alcance largo. A esta distancia la protección máxima es ligera, superando por tanto en dos niveles la protección permitida (ligera-media-pesada). Para ello Ibrahim pasa dos turnos apuntando, y al principio del tercero realiza un disparo modificado por la protección pesada, Alcance Largo (AL). y no por apuntar.

TM6 Tabla de Modificación del FC				
Modificador de distancia:	AC 0	AM +1	AL +2	AE +3
Máxima protección:	Pesada	Media	Ligera	Ninguna
Blanco en movimiento:	Andando +1 Corriendo +2			
Tirador en movimiento:	Andando +2 Corriendo +4			
Protección	Ligera +1 Media +2 Pesada +3			
Apuntar:	-1 por turno hasta -3			
Bocajarro:	* FC			
APL en movimiento:	+ 1			
Ráfagas:	+1 por blanco adicional			

Un francotirador con su fusil especial, siempre que apunte como mínimo un turno, puede disparar a cualquier alcance con cualquier protección. El sí contará el bonificador por apuntar de los turnos que haya estado concentrado (de 1 a 3).

7. Ráfagas de armas automáticas

Subfusiles, fusiles de asalto y Ametralladoras de Posición (AP's) pueden hacer fuego automático en barridas de forma que sea posible impactar a más de un objetivo. Para ello cuenta que las armas portátiles pueden barrer un cono de 60 grados y las Ametralladoras de Posición (AP's) de 45. El atacante decide el blanco principal, y todos los demás enemigos que estén en el mismo régimen de alcance y dentro de ese cono de 45 o 60 grados, pueden ser disparados. No obstante, se gastan 3 turnos de autonomía de fuego en vez de 1. Se suma +1 al Factor de Combate (FC) por cada blanco adicional y se calcula la tirada de impacto para cada blanco por separado, resolviéndose individualmente. Atención, no se tira al primero con FC +0, al 2º con FC +1 al 3º con FC +2..., si se dispara a 3 personas, todos los disparos se modifican con ese +2.

Ejemplo: Otto con su subfusil hará fuego en ráfaga contra un grupo de 4 soldados. El más cercano está a 23 m. y el más lejano a 28 m., por tanto todos están en el mismo régimen de alcance que es medio, y se les puede disparar. Sin embargo, uno de ellos está más ladeado que el resto y se sale del cono de 60 º permitido. Por tanto disparará contra 3 de ellos. Tiene el cargador intacto, con los 4 turnos de autonomía, gastará 3 y le quedará 1. Sumará 2 al Factor de Combate (FC) en cada disparo por seleccionar a 2 blancos por encima del primero y calculará las tiradas de impacto para cada uno, resolviéndolas por separado.

8. Combate cuerpo a cuerpo

Además del Factor de Combate (FC), cada soldado tiene lo que se llama el Factor Físico (FF.) que es una cifra comprendida entre 3 y 7. Este refleja la aptitud corporal del soldado y se puede emplear, además del combate, para otras tareas de habilidad, etc. El Factor Físico (FF.) se determina en la Tabla de Modificación 13 (TM13) tirando

1d6 y modificándolo por veteranía (no rango). Generalmente se empleará como si fuera un FC. en los combates cuerpo-cuerpo (c-c). Los ataques c-c. suelen ser con cuchillo o también con bayoneta calada o incluso desarmado.

Para realizar un ataque c-c el soldado debe estar adyacente al enemigo al final de su movimiento, **no durante**. Entonces se toma el Factor Físico (FF.) del atacante y se resta con el del defensor. El resultado modifica el Factor Físico (FF.) del atacante.

TM13 Tabla de Determinación del FF	
<u>Tirada 1d6</u>	<u>FF Conseguido</u>
1	3
2	4
3 o 4	5
5	6
6	7
Además: -1 si es Veterano -2 si es Elite	

Ejemplo: Swarzkopf con Factor Físico (FF) 5 ataca a Rodríguez con FF. 6. El defensor tiene un peor FF. (más alto es peor) y la resta da un -1 ($5-6=-1$). El FF. para el ataque de Swarzkopf será 4 ya que $5-1=+4$. Si ahora ataca a Vargas con FF. 3 la resta da +2 ($5-3=+2$), por lo que ahora su tirada de FF. sería de 7, habría de superar con 2d6 un 7 para culminar el ataque con éxito.



Además se modifica el Factor Físico (FF.) por movimiento del atacante (+2), del defensor (-1) y por sorpresa (-4). Un ataque con bayoneta en movimiento (carga) tiene la penalización del +2, pero en caso de acertar se suma +1 a la Base de Exito (BE). La Tabla de Modificación 10 (TM10) resume el combate c-c. Si se considera que el ataque es por sorpresa, no se hace la comparación de Factores Físicos (FF's), se emplea directamente el del atacante. Si se ataca a un aturdido con un cuchillo o bayoneta, el defensor muere automáticamente, si se le ataca desarmado, se aplica el -4 y no se comparan los Factores Físicos (FF's).

TM10 Tabla de Combate Cuerpo-Cuerpo			
ATACANTE	DEFENSOR	MODIFICADOR	TABLA TM4
CUCHILLO	CUCHILLO	0	
CUCHILLO	BAYONETA	+ 1	T4
CUCHILLO	DESARMADO	-1	
BAYONETA	CUCHILLO	-1	T3
BAYONETA	BAYONETA	0	
BAYONETA	DESARMADO	-2	T3
DESARMADO	CUCHILLO	+ 1	
DESARMADO	BAYONETA	+ 2	T4-2
DESARMADO	DESARMADO	0	
Otros Modificadores: Comparación de FF's de los contendientes Atacante en movimiento: + 2 Defensor en movimiento: -1 Por Sorpresa: -4 Carga con Bayoneta: +2FC, +1 BE. Devolver Golpe: 2 a 4 en 2d6, tirar 1d6-1 en Tabla de Daño			

Ejemplo: Will con Factor Físico 4 (FF4), ataca con cuchillo a Wang desarmado con FF 5. Will ha tenido que desplazarse para llegar hasta Wang. Si restamos 4 -5 obtenemos -1, por lo que el FF de Will queda en 3. Pero como ataca con cuchillo a alguien desarmado resta otro -1, por lo que va de 2. No obstante se ha desplazado antes de atacar, por lo que sufre una penalización de +2 y se queda en un FF 4 definitivo. Ahora Wang ataca a Will, restamos los FF's 5-4=+1, por lo que suma 1 a su FF y queda en 6. Ahora por atacar desarmado contra un cuchillo recibe otro +1, quedando en FF 7. No se ha movido él, pero sí Will en

el turno anterior, por lo que resta -1. Va en total de FF 6. Tira 2d6 sacando 9, ha acertado, la Base de Exito (BE) es +3, pero como mira en la T4 (de la TM4) restando 2, queda Base de Exito 1 (BE1).

Pero si un ataque c-c. no tiene éxito, el atacante puede salir mal parado. Siempre que se falle el ataque, inmediatamente el defensor tira 2d6 y si el resultado da de 2 a 4, ha logrado parar devolviendo el golpe. Entonces se volverá a tirar 1d6-1 en la tabla del arma que tenga el defensor, aplicando ese daño al atacante de forma inmediata.

Ejemplo: Will ha fallado su ataque contra Wang. El defensor tira inmediatamente 2d6 sacando un 4, por lo que ha parado devolviendo el golpe. Como va desarmado tira en la T4 (de la TM4) 1d6-3 (-2 por estar desarmado, -1 porque así lo dice la regla) obteniendo en la tirada 2 que -3 es -1, lo que significa que no ha habido efecto.

9. Granadas de mano

Para lanzar una granada hay que estar quieto (además de poseerla) o tumbado (entonces máximo a Alcance Corto (AC) o Alcance Medio (AM)). Una excepción es dejar caer la granada; si un soldado inicia una carrera hacia un muro, puede dejar caer la granada al otro lado del mismo de forma automática, sin tirar dados. En este caso, el soldado finaliza ahí su movimiento (no puede combatir) y la granada cae al otro lado del muro, ventana, etc.

Para averiguar dónde cae la granada se hace una tirada de Factor Físico (FF.) modificada por la distancia y por los casos de la Tabla de Modificación 9 (TM9). En la TM2 de armamento, figuran los alcances de las granadas. Si se **supera** la tirada necesaria la granada cae en el lugar establecido, de lo contrario se desvía según el Gráfico de Dispersión de Projectiles (GDP). En caso de fallo se toma lo que sería la Base de Fallo (BF.), que es la cifra que dista entre la tirada obtenida y la necesaria para acertar, se multiplica x2 m. y se mira en el Gráfico de Dispersión de Projectiles (GDP). en qué dirección cae respecto del lugar establecido. Una Base de Fallo 0, se considera de 1. Una granada no puede desviarse más de ° de la distancia del lanzamiento.

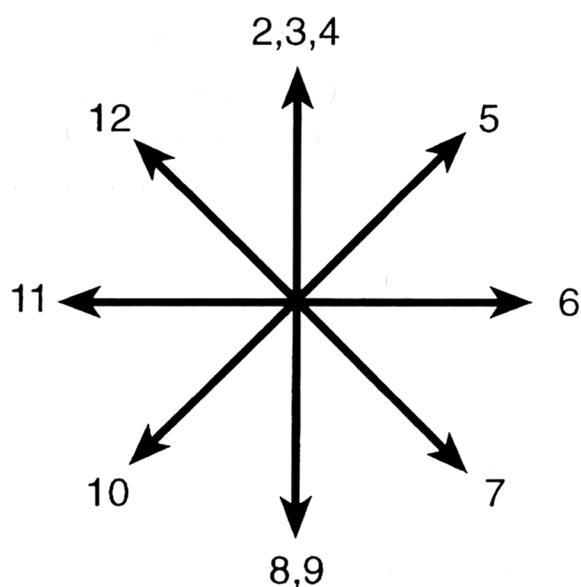
TM9

Tabla de Modificación de Granadas

Ventana o Bosque	+ 2
Jungla	+ 4
Pendiente	+ 1
Pantano, Rio, Nieve, Trinchera	- 1
Alcance Corto	0
Alcance Medio	+ 1
Alcance Largo	+ 2
Alcance Extremo	+ 3
Detrás de un muro	+ 3

*Tumbado: máximo AC o AM

Gráfico de Dispersión de proyectiles (GDP)



Ejemplo: Silva lanza una granada a un punto situado a 24 m. El FF. de Silva es 5. La distancia es AL. por lo que tiene un +2, y hay nieve por lo que se aplica un -1. Silva va de FF 6. Saca un 4, por lo que ha fallado por 3, la Base de Fallo (BF) es 3. La granada se desviará 6 m. ($3 \times 2 = 6$) en la dirección que tras tirar 2d6 marque el Gráfico de Dispersión de Proyectiles (GDP)...

10. Los Morteros

Pese a que pueda resultar lento el fuego de mortero en estas pequeñas escaramuzas, se incluye por su innegable interés. Si hay morteros, se designará una dotación de artilleros que tendrán la competencia de artillería. Sólo estas personas podrán utilizar el mortero. El Factor de Combate (FC) del mortero se emplea igual que en el resto de armas. Si no hay línea de vista con el objetivo, debería haber un observador que también tendrá la competencia de artillería; si está a más de 15 m. de la pieza, tendrá radio,

En el mortero operan dos personas y la cadencia de fuego es un proyectil cada dos turnos si hay línea de vista directa. De lo contrario (no hay línea de vista) será de 1 cada 3. Si hay una sola persona operando, la cadencia se divide a la mitad. Una vez que se impacta en un sitio se puede decidir entre seguir corrigiendo el tiro o centrar ahí el disparo. Si se centra el disparo, la cadencia es de 1 proyectil por turno y el impacto es automático, sin necesidad de tirar dados. Para montar un mortero se requieren 6 turnos si es pesado, 4 si es ligero, si hay una sola persona, se duplica el tiempo. Se aplica el mismo proceso para desmontarlo.

El procedimiento de impacto es el siguiente: se designa el blanco y se decide si hay línea de visión directa, si hay observador, o si va a ser fuego inobservado. Se toma el Factor de Combate (FC) y se le aplican los modificadores de la Tabla de Modificación 8 (TM8) sobre el fuego de mortero. Date cuenta que la distancia no tiene importancia siempre que esté más allá del alcance mínimo. El modificador de la TM8 de primer disparo, segundo, tercero, etc. hace referencia a disparos sobre un mismo blanco consecutivos, es decir, disparos al

TM8			
Tabla de Modificación de Morteros			
Sin visión	+ 5		
Disparo nº 1	+ 5	Disparo nº 6	0
Disparo nº 2	+ 4	Disparo nº 7	-1
Disparo nº 3	+ 3	Disparo nº 8	-2
Disparo nº 4	+ 2	Disparo nº 9	-3
Disparo nº 5	+ 1	... y así sucesivamente.	

sitio que queremos acertar. Si no hay línea de vista ni observador, no se aplica este bono, siempre se considera un disparo como primero, además de no saber donde cae el proyectil. En caso de fallo, se multiplica la Base de Fallo (BF) por 5 m. (igual que en las granadas) y se mira la dirección en el Gráfico de Dispersión de Projectiles (GDP).



Ejemplo: Johnny y Pit dispararán un mortero. No tienen línea de vista con el objetivo ni observador. Al cabo de 3 turnos disparan con el FC de artillería de Johnny que es de 7 (es veterano). Los modificadores son según la TM8 +5 por primer disparo y +5 por no tener línea de visión u observador. Van de FC 17, algo imposible. Tiran los dados sacando un 6, han fallado por 12 (recuerda que hay que superar la tirada no igualarla) que multiplicado por 5 indica una desviación de 60 m. en el GDP.

Ahora el Sgto. Brown les hace de observador. Irán de FC 7, +5 por primer disparo, total de 12. En el siguiente disparo irán de 7 +4, 7+3, 7+2... hasta que acierten o decidan centrar el fuego en el lugar que caiga el último proyectil.

11. Las Minas

Las minas han de empezar el juego colocadas. Se apunta en un papel su localización exacta en forma de 1 m² de superficie por cada 10 Ptos. de material gastados en ello (ver más adelante). Todo aquel que pase por ese sitio tira 2d6, si el resultado es mayor o igual a 9, la mina explota y ese m² queda limpio de minas. Habrá de tirar los dados por cada m² que pase por territorio minado. Se puede sobrecargar el terreno de minas, gastando el doble de puntos por cada m². En este caso, la tirada iría de 6 o más.

Las trampas funcionan de forma similar. Se coloca un cordel en un camino o entre dos árboles, de no más de 1 metro de longitud. Aquella persona que pase por allí tira primero para percibirlo. Si saca en una tirada de 2d6, 9 o más lo descubre. Se modifica la tirada con +1 si es un veterano y +2 si es élite. Si la descubre todos los compañeros que estén adyacentes la evitan de igual forma. En caso de no verla se tiran los dados, si se saca 4 o más, la trampa explota. En el caso de que en un grupo de soldados el primero no la detectara, pero tampoco la pisase, el segundo podría tirar para percibirla.

12. El daño:

Las TM4 y TM5 nos indican los daños que sufre un soldado a resultas de un disparo, explosión, etc. Un soldado comienza sano (generalmente) y puede resultar Herido (-H- en las TM4 y TM5), Herido Incapacitado (-HI- en las tablas), Aturdido (-A-) o Muerto (-M-). Un soldado con una Herida (H) o Herido Incapacitado (HI) que recibe otra Herida (H) muere. La Herida de Incapacitación (HI) se considera como Muerto (M) si no se juega en campañas en las que se apliquen reglas de sanación, así que a efectos de juego inmediato, un Herido Incapacitado (HI) no te sirve para nada, está

TM4 Tabla de Daño				
BE.	T1	T2	T3	T1
+ 1	HI	H	H	A
+ 2	M	HI	H	H
+ 3	M	M	HI	H
+ 4	M	M	M	H1
+ 5	M	M	M	M

PELOTÓN					
FICHAS DE SOLDADOS					
NÚMERO	1	2	3	4	5
NOMBRE					
GRADUACIÓN					
VETERANÍA					
F.C.					
FF.					
GRAN. OFENS.					
GRAN. DEFENS.					
ARMA 1					
F.C.					
MUNICIÓN					
CARGADORES					
ARMA 2					
F.C.					
MUNICIÓN					
CARGADORES					
Nº RIPS					
Nº COMBATES					
MORAL					
HERIDO					

PELOTÓN FICHAS DE SOLDADOS					
NÚMERO	1	2	3	4	5
NOMBRE					
GRADUACIÓN					
VETERANÍA					
F.C.					
FF.					
GRAN. OFENS.					
GRAN. DEFENS.					
ARMA 1					
F.C.					
MUNICIÓN					
CARGADORES					
ARMA 2					
F.C.					
MUNICIÓN					
CARGADORES					
Nº RIPS					
Nº COMBATES					
MORAL					
HERIDO					

TM1 Tabla de Costes de Movimiento

Levantarse/Tumbarse	1PM	A
Arrastrarse	2PM	A
Muro Bajo	2PM	A
Muro Alto	6PM	ABC
Saltar Ventana	4PM	AC
Pantanos, Rios, Bosque	2PM	
Nieve, Matorrales	2PM	
Abriendo Selva	3PM	C
Subir Colina/Escalera	2PM	
Entrar en Trinchera	2PM	A
Salir de Trinchera	4PM	AB
Coger/Cambiar arma	3/5PM	A

A: No se puede disparar mientras se realiza la acción.

B: Un herido no puede.

C: No se puede correr en el turno.

-Transportar 60 turnos munición, 10 granadas u obuses MTL o 8 de MTP	-2PM	BC
-Transportar APL o MTL (2 personas)	-2PM	BC
-Transportar APP o MTP (2 personas)	-5PM	ABC

TM2 Tabla de Características de las Armas

ARMA	ABR	REC	VET	ELI	AC	AM	AL	AE	T?	MUN
Amet. Pos. Ligera	APL	6	5	4	60	120	180	240	T2	30
Amet. Pos. Pesada	APP	7	6	5	80	160	240	320	T1	30
Subfusil	SBF	7	6	5	20	40	60	80	T3	4
Fusil de Asalto	FAS	6	5	4	50	100	150	200	T2	5
Fusil	FUS	6	5	4	50	100	150	200	T3	5
Fusil Francotirador	FFR	4	3	2	100	200	300	400	T3	5
Pistola	PTL	7	6	5	15	30	45	60	T4	5
Escopeta	EPT	5	4	3	15	30	45	60	*	5
Cuchillo	CCH	FF	FF	FF	-	-	-	-	T4	-
Lanzagranadas	LZG	8	7	6	25	50	75	100	E2	-
Granada Ofensiva	GOF	FF	FF	FF	8	16	24	32	E2	-
Granada Defensiva	GDF	FF	FF	FF	8	16	24	32	E1	-
Mortero Ligero	MTL	8	7	6	+30	-	-	-	E2	-
Mortero Pesado	MTP	8	7	6	+50	-	-	-	E3	-
Minas	MNS	-	-	-	-	-	-	-	E4	-

TM3

Tabla de Categorías de Daño

T1 - APP
T2 - APL, Fusil Francotirador, Fusil Asalto
T3 - Fusil, Subfusil, Bayoneta
T4 - Pistolas, Cuchillos
E1 - Granadas Defensivas
E2 - Granadas Ofensivas, Lanzagranadas, Mortero Ligero
E3 - Mortero Pesado
E4 - Mina, Trampa

TM4

Tabla de Daño

BE.	T1	T2	T3	T1
+ 1	HI	H	H	
+ 2	M	HI	H	H
+ 3	M	M	HI	H
+ 4	M	M	M	H1
+ 5	M	M	M	M

TM5

Tabla de Daño: Explosiones

DISTANCIA	E1	E2	E3	T1
0-2 m.	H ₂	M ₃	M ₄	M ₂
3-4 m.	A ₁	HI ₂	HI ₃	H ₁
5-6 m.	A	H ₁	HI ₂	A
7-8 m.	-	A	H ₁	-
9-10 m.	-	-	A	-

TM6

Tabla de Modificación del FC

Modificador de distancia:	AC 0	AM +1	AL +2	AE +3
Máxima protección:	Pesada	Media	Ligera	Ninguna
Blanco en movimiento:	Andando +1 Corriendo +2			
Tirador en movimiento:	Andando +2 Corriendo +4			
Protección	Ligera +1 Media +2 Pesada +3			
Apuntar:	-1 por turno hasta -3			
Bocajarro:	* FC			
APL en movimiento:	+ 1			
Ráfagas:	+1 por blanco adicional			

TM7 Tabla de Protección del Terreno

Ligera:	Tumbado, Matorral
Media:	Esquina, Puerta, Bosque, Selva, Terraplén, Muro
Pesada:	Ventanas, Trinchera

TM8 Tabla de Modificación de Morteros

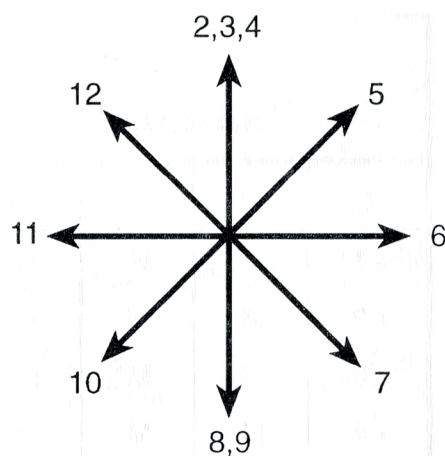
Sin visión	+ 5	Disparo nº 6	0
Disparo nº 1	+ 5	Disparo nº 7	-1
Disparo nº 2	+ 4	Disparo nº 8	-2
Disparo nº 3	+ 3	Disparo nº 9	-3
Disparo nº 4	+ 2	... y así sucesivamente.	
Disparo nº 5	+ 1		

TM9 Tabla de Modificación de Granadas

Ventana o Bosque	+ 2
Jungla	+ 4
Pendiente	+ 1
Pantano, Rio, Nieve, Trinchera	-1
Alcance Corto	0
Alcance Medio	+ 1
Alcance Largo	+ 2
Alcance Extremo	+ 3
Detrás de un muro	+ 3

*Tumbado: máximo AC o AM

GDP



TM10 Tabla de Combate Cuerpo-Cuerpo

ATACANTE	DEFENSOR	MODIFICADOR	TABLA TM4
CUCHILLO	CUCHILLO	0	
CUCHILLO	BAYONETA	+ 1	T4
CUCHILLO	DESARMADO	-1	
BAYONETA	CUCHILLO	-1	T3
BAYONETA	BAYONETA	0	
BAYONETA	DESARMADO	-2	T3
DESARMADO	CUCHILLO	+ 1	
DESARMADO	BAYONETA	+ 2	T4-2
DESARMADO	DESARMADO	0	

Otros Modificadores:

Comparación de FF's de los contendientes

Atacante en movimiento: + 2

Defensor en movimiento: -1

Por Sorpresa: -4

Carga con Bayoneta: +2FC, +1 BE.

Devolver Golpe: 2 a 4 en 2d6, tirar 1d6-1 en Tabla de Daño

TM11 Tabla de Resultado de las Heridas	
FC o FF Normal	FC o FF Con Herida
2	5
3	6
4	7
5	8
6	9
7	10
8	11
9	11
10	12

TM13 Tabla de Determinación del FF	
Tirada 1d6	FF Conseguido
1	3
2	4
3 ó 4	5
5	6
6	7
Además: -1 si es Veterano -2 si es Elite	

TM12 Tabla de Moral	
Ser herido/Aturdido	-4
Oficial Presente (a menos de 15m.) no desmoralizado	+1
Oficial Muerto	-1
Protección Pesada o Total	+1
Protección Media o Ligera	0
Sin Protección	-1
Por amigo caído (H o A o M) en un radio de 15m. en ese turno	-2
Por oficial caído en un radio de 15 m. en ese turno	-3
Disparo con BE 0	-2
No le han disparado en el turno anterior	+4
Por disparo consecutivo en el turno	-1
Le dispara una AP	-2

TM 14 Tabla de Modificadores a las Acciones Tácticas				
DISTANCIA	DENTRO 120°	FUERA 120°	MODIFICADOR SOLO 120°	MODIFICADORES COMUNES
1-2 m.	+5	+3	MATORRAL +2	HAY COMBATE -1
3-5 m.	+3	+1	BOSQUE +1	ENEM. REC. 0
6-10 m.	+1	0	SELVA 0	ENEM. VET. +1
11-15 m.	0	-2	NOCHE -1	ENEM. ELIT. +2
16-25 m.	-1	-5		
+25 m.	-2	-7		

inconsciente. Un soldado que recibe una Herida (H) o Aturdimiento (A), cae al suelo y pierde un turno, debiendo chequear moral cuando se recobre en el siguiente turno. Un soldado Aturcido (A) que recibe una Herida (H) queda sólo Herido (H).

Las consecuencias de ser herido se reflejan en el movimiento (6 andando, 10 corriendo) y en el FC. y FF. (TM11). Un soldado con FC 6 y FF 5 que es herido pasa a tener según la TM11 FC 9 y FF 8. El recibir 3 Aturdimientos (A) **seguidos** (no tiene porqué ser en el mismo turno), implica encajar automáticamente una Herida (H).

TM11 Tabla de Resultado de las Heridas	
FC o FF Normal	FC o FF Con Herida
2	5
3	6
4	7
5	8
6	9
7	10
8	11
9	11
10	12

El daño de las explosiones es algo distinto. El daño según la TM5 no va en función de la Base de Exito (BE) obtenida, sino en función de la distancia que hay desde el foco de la explosión hasta el objetivo. La protección del blanco se cuenta a efectos de aumentar la distancia del foco de la explosión en un grado por grado de protección. Es decir, alguien que está en el grado de 3 a 4 m. de la explosión (según TM5) y tiene protección ligera, pasa a estar a 5-6 m. Si tiene protección media estará a 7-8 m. y con protección pesada estaría a 9-10m. Además del resultado del daño, puede aparecer en la tabla un número pequeño. Este indica la distancia en metros que sale proyectado el soldado como efecto de la onda expansiva. Si el soldado está justo en el foco de la explosión se determina aleatoriamente hacia dónde sale. Si está distanciado de ésta, sale proyectado en dirección según la línea imaginaria que une la explosión con el soldado. Si durante el vuelo, el soldado choca con un objeto rígido como una pared o árbol, encaja una Herida (H) y se añade al daño causado por la propia explosión.

Ejemplo: una granada ofensiva (E2 de la TM5) cae a 4m. de Texas que está tumbado (protección ligera). La TM5 indica que 4m. es rango de 3 a 4m. Como hay protección ligera se suma un grado y pasa a estar a 5 a 6m. Según la E2 Texas recibe una H y es desplazado 1m.

TM5 Tabla de Daño: Explosiones				
DISTANCIA	E1	E2	E3	T1
0-2 m.	H ₂	M ₃	M ₄	M ₂
3-4 m.	A ₁	HI ₂	HI ₃	H ₁
5-6 m.	A	H ₁	HI ₂	A
7-8 m.	-	A	H ₁	-
9-10 m.	-	-	A	-

Si juegas en campaña, es posible que los heridos que hayas tenido sanen (o empeoren). Se procederá a recuperar a los malparados siempre acabado el juego. Para un HI tira 1d6, con 1 ó 2 muere, con 3 ó 4 se recupera totalmente al cabo de 2d6+5 días, con 5 ó 6 pasa a estar herido. Para recuperar un H tira primero 1d6, si sale 1, el soldado pasa a estar HI, sino suma 5, y ese será el tiempo en días necesario para recuperarse.

13. La moral

Cada soldado tiene un número de moral que es fijo y va dado por la veteranía y rango. Un soldado recluta tiene moral 6, 7 si es veterano, 8 si es de élite. Un oficial tendrá 8, 9 ó 10 según sea recluta, veterano o de élite.

Cada vez que un soldado es herido, aturdido o le disparan (o cae una granada a menos de 10m.) ha de chequear moral. Habrá de sacar con 2d6 una cifra **menor o igual** a su cifra de moral para pasar el chequeo. La TM12 modifica las tiradas de moral. Si falla por 1 ó 2, el soldado se tirará cuerpo a tierra y podrá disparar aplicando un +2 a su FC. En el caso de Ametralladoras de Posición (AP's) o morteros deberán arrastrarse hasta una protección (si están al descubierto). Si falla por más de 2, deberá dirigirse a su mayor movimiento hacia una protección que si está en el sentido del avance sólo tomará si llega en ese turno, de lo contrario retrocederá tantos turnos como sea necesario hasta que tenga protección. Nótese que sólo ha de retroceder si no se tiene protección (no vale sólo estar tumbado), si el soldado está a

cubierto, se tumbará y no hará nada. Si el soldado hubiese de retroceder hasta el punto de no encontrar protección y tener que salirse del tablero, se tumbará en el borde y no hará nada hasta chequear de nuevo moral.

El efecto de ser disparado más de una vez en el turno indica que se aplica un -1 adicional por cada soldado que dispare al que ha de chequear moral. Así si a un soldado A le disparán 3 personas, chequeará con un modificador especial de -2 a su base de moral. Si le dispara una Ametralladora de Posición (AP) el modificador es de -2 por la gran potencia de fuego de este arma. Si al disparar contra un soldado, se saca una Base de Exito (BE) 0, no hay resultado efectivo, pero éste ha sido rozado levemente por el fuego enemigo, por lo que se aplica el modificador de la TM12 de -2.

Cuando el bando X dispara contra unos soldados del bando Y, estos soldados chequean moral inmediatamente. Así al comenzar el turno, Y sabe qué unidades están afectadas por el pánico. Se desarrolla normalmente el turno de Y, y después comienza el de X. Al final de éste se vuelve a tirar moral por los soldados de Y que habían sufrido los efectos de la moral, para ver si se recuperan o continúan asustados.

TM12 Tabla de Moral	
Ser herido/Aturdido	-4
Oficial Presente (a menos de 15m.) no desmoralizado	+ 1
Oficial Muerto	-1
Protección Pesada o Total	+ 1
Protección Media o Ligera	0
Sin Protección	-1
Por amigo caído (H o A o M) en un radio de 15m. en ese turno	-2
Por oficial caído en un radio de 15 m. en ese turno	-3
Disparo con BE 0	-2
No le han disparado en el turno anterior	+ 4
Por disparo consecutivo en el turno	-1
Le dispara una AP	-2

Ejemplo: se dispara contra Walter que está avanzando y contra Jim que está en una trinchera. Ambos son reclutas pero Jim es un oficial, por lo que tienen moral 6 y 8. Los modificadores para Walter son según la TM12: -1 por no tener protección y +1 por estar el oficial

presente a menos de 15m. Total 6. Jim va de +1 por estar en protección pesada quedando en 9. Walter logra un 7 por lo que falla justo, se tira al suelo y podrá disparar sumando +2 al FC. Jim saca un 12, ha fallado estrepitosamente, pero como está en una protección, se agacha y no asoma la cabeza.

El jugador que lleva a Walter y Jim opera con el resto de sus soldados. Finaliza su turno y el jugador oponente realiza sus actuaciones y acaba. Es hora de volver a chequear moral para Walter y Jim (así de como para el resto de soldados que hayan sido disparados). Jim va de su base 6, +4 por no haber sido disparado en el turno del enemigo y 0 por tener protección ligera (tumbado), no se cuenta el oficial por estar igualmente bajo pánico, total 10. Jim va de su base 8, +4 por no ser disparado y +1 por tener protección pesada o total.

Los efectos de la moral en un conflicto son muy importantes (frecuentemente los soldados desertaban o se rendían antes que morir en la lucha). Recuerda que sólo por el hecho de disparar contra una persona se debe chequear la moral, no importa que le impacten o no. Sin embargo, si le impactamos, el soldado pierde el próximo turno aturdido y en el siguiente ha de chequear moral.

14. La tropa

Hemos visto que hay soldados y oficiales, que a su vez pueden ser reclutas, veteranos o de élite, al igual que oficiales con más experiencia o con menos. Como se muestra en la TM2 de



armamento, los veteranos reducen en 1 su FC y los de élite en 2. El oficial por su entrenamiento tiene un -1 al FC, además del que le corresponda por su veteranía.

Se puede progresar en la veteranía de los soldados si jugamos en campañas con los mismos combatientes. Si con el transcurso de las batallas continúan viviendo, es probable que aumenten de calidad. Para pasar de recluta a veterano, el soldado ha de haber sobrevivido a 10 combates -1 por cada soldado que haya matado (o HI) o por cada vez que haya sido herido, y menos ° por cada soldado que haya aniquilado a causa de una explosión. Para pasar de veterano a élite hay que partir de 20 combates restando lo mismo. No se puede progresar por encima de élite.

15. Cómo crear el pelotón

Considero que otorgar unos puntos de coste a cada unidad es algo que no da, en general, buenos resultados. La importancia del terreno es vital, y ¿Cómo se calcula? ¿Qué valor tiene un muro, o una casa, o unos matorrales que apoyen el avance de las tropas? Es por ello que prefiero que los dos jugadores se pongan de acuerdo sobre las tropas a emplear, el terreno, etc. Sin embargo, mi editor me ha convencido de mi excesivo altruismo, por lo que adjunto un sistema de puntos para elegir la composición del pelotón y su equipamiento.

COSTES DE PERSONAL	
SOLDADO RECLUTA	50 Ptos.
SOLDADO VETERANO	70 Ptos.
SOLDADO ELITE	90 Ptos.
Un oficial cuesta el doble	
Un herido cuesta la mitad	

Daremos unos puntos para “comprar” soldados, y otros para comprar material. Estos puntos no serán intercambiables. Un pelotón medio costará unos 600-650 Ptos. para personal, y unos 375-425 Ptos. para equipamiento. Si un pelotón consta de 10 hombres, la media sale a unos 60 Ptos. por soldado para personal y 40 Ptos. por

COSTES DE MATERIAL

APP	40 Ptos.
1 cinta	20 Ptos.
APL	35 Ptos.
1 cinta	20 Ptos.
Fusil Francotirador	50 Ptos.
3 cargadores	10 Ptos.
Fusil	15 Ptos.
3 cargadores	10 Ptos.
Subfusil	20 Ptos.
3 cargadores	10 Ptos.
Fusil Asalto	25 Ptos.
3 cargadores	10 Ptos.
Pistola	5 Ptos.
3 cargadores	5 Ptos.
Escopeta	15 Ptos.
3 cargadores	5 Ptos.
Mortero Ligero	35 Ptos.
3 Granadas	5 Ptos.
Mortero Pesado	50 Ptos.
3 Granadas	10 Ptos.
Granadas Ofensivas (3)	15 Ptos.
Granadas Defensivas (3)	10 Ptos.
Lanzagranadas	20 Ptos.
3 Granadas	10 Ptos.
Minas (1m ²)	10 Ptos.
Trampa (1)	10 Ptos.

hombre para equipo. Para que te hagas una idea, con esto tendrás 6 soldados reclutas, 3 veteranos, 1 de élite y un oficial recluta. Irán provistos de 1 APL., 5 fusiles y 4 subfusiles. Cada uno tendrá unos 4 ó 5 cargadores (car) y se repartirán entre todos 12 granadas (una mitad ofensivas, la otra defensivas).

Tras elegir a la tropa, equípala. Los soldados de la 2ª GM. y anteriores solían llevar fusiles, y subfusiles en menor medida. En épocas modernas se emplea casi con exclusividad el fusil de asalto. Por ello cuando juegues en época moderna otorga unos 5 ó 10 Ptos. más a cada soldado para el material, ya que el fusil de asalto es más “caro” que el resto de armas portátiles ligeras. Un soldado suele llevar su arma con unos 5 cargadores. Puede llevar una o dos granadas ofensivas u defensivas. Consulta libros sobre la época en la que quieres jugar para tener más detalle sobre el equipo.

En un pelotón (10 hombres aprox.) generalmente habrá una APL y un oficial. Pero dependiendo del escenario que imagines, esto es sólo teoría. Generalmente, un 60% de las tropas son reclutas, un 30% veteranas y un 10% de élite. El oficial puede ser recluta o veterano, o de élite si lo crees oportuno. Los cuchillos o bayonetas son gratis, al igual que la pistola para el oficial con 3 cargadores (car).

Es el tipo de escenario lo que por lógica te orientará para crear las partidas. Si vas a hacer una emboscada, cuenta como mínimo con el doble de soldados que los que tienden la trampa. En un encuentro fortuito las tropas estarán igualadas. Alguien que es emboscado no sacará ningún provecho de un mortero o de una Ametralladora de Posición Pesada (APP) que requieren tiempo para estar operativos, pero a quien defiende una posición, estas armas le van fenomenal. Piensa además otra cosa, las partidas de **Pelotón** no son largas y pesadas, crea el diorama para jugar y prevee más de una partida, variando la cantidad de tropas, etc. así podrás jugar más de un escenario en poco tiempo, ya que si uno no queda muy equilibrado, puedes probar con otro.



Un encuentro de tropas generalmente no crea muchos problemas para elegir las fuerzas, dos patrullas se encuentran y comienza el combate, cada una entra por un lado del tablero. Una emboscada se puede acabar en el primer turno si no tienes un poco de vista. Si das armas de repetición (que hagan ráfagas) y la distancia es corta (a un tiro de granada), quedarán pedacitos de los emboscados. Conviene que haya gran distancia entre los atacantes y defensores para dar tiempo a que se posicionen las tropas, etc.

16. Las fichas de control

Para llevar un buen control de los soldados, de la munición que tienen, granadas, etc. se ha creado una ficha de control donde puedes ir anotando todo esto. La ficha consta de 10 casillas, una para cada soldado del pelotón. Para enseñarte a rellenarla, hemos creado a Pepelu.

Vemos que Pepelu es un oficial recluta que tiene un FF de 4 y un FC de 5 con su arma principal, el fusil. Tiene 4 cargadores para el fusil, cada uno con 4 turnos de munición. Su segunda arma es una pistola que maneja con FC 6, en la que tiene 3 cargadores de 5 turnos. Tiene 1 granada ofensiva. Su base de moral es 8, no está herido y ha participado en 4 combates eliminando a 2 soldados enemigos.

NUMERO	1
NOMBRE	Pepelu
GRADUACIÓN	Oficial
VETERANÍA	Recluta
F.C.	5
FF.	4
GRAN. OFENS.	1
GRAN. DEFENS.	0
ARMA 1	Fusil
F.C.	5
MUNICIÓN	5
CARGADORES	4
ARMA 2	Pistola
F.C.	6
MUNICIÓN	5
CARGADORES	3
Nº RIPS	2
Nº COMBATES	4
MORAL	8
HERIDO	No

17. Reglas adicionales

Colarse en el turno del adversario: Dada la flexibilidad del turno de juego, te podrías encontrar con la situación de que, por ejemplo, un soldado en una casa se asoma a la ventana, dispara y se vuelve a esconder. Por tanto el otro jugador no podría dispararle nunca porque en su turno no estaría en la línea de vista. Para ello se ha creado esta regla.

Un soldado que anuncie (o escriba en un papel para no dar ventaja) que va a hacer **fuego de oportunidad** sobre un lugar, debe pasar un turno apuntando (su turno), cuando llegue el turno del enemigo, podrá disparar sobre la posición que había apuntado. Hay una serie de limitaciones. El modificador por apuntar no se cuenta, y el alcance máximo será para un recluta corto, para un veterano medio y para uno de élite largo. Además de eso, hay que tener en cuenta las limitaciones por protección con la distancia. Un francotirador puede saltarse las limitaciones antes citadas, puede disparar a alcance extremo y a cualquier protección, aunque no se cuenta el -1 de apuntar.

Ejemplo: Wolf está solo en una granja y hay un pelotón que le persigue. Se refugia en una habitación al escuchar ruidos de soldados que están merodeando por allí. Con su pistola poco puede hacer contra los subfusiles del enemigo. Por ello hombro, pegado a la pared y agazapado hará fuego de oportunidad sobre quien entre por la puerta a 4m. escasos. En su turno apunta, en el turno del enemigo no pasa nada, en su siguiente turno mantiene la concentración y entonces en el turno del enemigo entra un soldado en la habitación. Wolf abre fuego. Su FC. con pistola es 5, los modificadores son un +1 por mov. andando del enemigo, total FC 6.

Acciones tácticas: Si un árbitro dirige el juego se pueden realizar acciones como el camuflaje, sigilo, ataque c-c por sorpresa, etc.

Sigilo: Un soldado puede moverse intentando no ser descubierto siempre que no esté herido. El soldado deberá ser de élite, o un francotirador no recluta. Consideraremos que una persona tiene un ángulo de visión de 120°. Si el movimiento se realiza dentro del arco de visión del enemigo, el sigilo debe apoyarse por matorrales, bosque, algo que ofrezca protección. Si el recorrido no pasa por el campo

visual, puede hacerse por terreno descubierto. El movimiento será de, como máximo, 5PM. También se puede utilizar para ocultarse, en este caso en vez de moverse se estará quieto, si pasa la tirada inicial, no deberá tirar hasta que entre en escena otro soldado (siempre con ángulo de vista) o se acerquen en su dirección.

El soldado tendrá que **superar** una tirada de FF con los modificadores que se dan a continuación:

TM14 Tabla de Modificadores a las Acciones Tácticas				
DISTANCIA	DENTRO 120°	FUERA 120°	MODIFICADOR SOLO 120°	MODIFICADORES COMUNES
1-2 m.	+5	+3	MATORRAL +2	HAY COMBATE -1
3-5 m.	+3	+1	BOSQUE +1	ENEM. REC. 0
6-10 m.	+1	0	SELVA 0	ENEM. VET. +1
11-15 m.	0	-2	NOCHE -1	ENEM. ELIT. +2
16-25 m.	-1	-5		
+25 m.	-2	-7		

Se toma la distancia a la que está del enemigo y se mira si está dentro del arco de visión o fuera. Se aplica al FF. ese modificador. Después se mira si se puede aplicar algún otro modificador. El modif. de “hay combate”, se refiere a si está habiendo disparos que dificulten la percepción de ruidos. Tras ello se realiza la tirada de FF y si se logra, el enemigo no se da cuenta, de lo contrario ha sido descubierto y como es el turno del contrario, este puede actuar en consecuencia. Si hay más de un enemigo se hace una tirada diferente para cada uno.

Ejemplo: Lucas quiere infiltrarse entre el enemigo. Es un francotirador veterano, con FF. 4. Está dentro del ángulo de visión de 2 soldados, uno a 12m. (0) y el otro a 9m. (+1). Está en selva (0), es de noche (-1) y uno de los contrincantes es recluta (0) y el otro veterano (el más alejado, +1). Lucas hará dos tiradas, la primera irá de FF 4 al igual que la segunda. Ahora uno se marcha y el otro le da la espalda (el veterano). Lucas intenta llegar hasta él. Estaba a 12m. y avanza por



terreno abierto (5PM=5m.) Por lo tanto llega hasta 7m. (0). El modificador que se aplica es sólo el de enem. vet. (+1). Va de FF 5. En el siguiente turno sigue avanzando otros 5PM. por terreno abierto (5m.) y llega hasta 2m. Su tirada irá de +3 por la distancia y +1 por ser enem. vet., total FF. 8.

Ataque por sorpresa: Si un soldado llega a menos de 3m. de un enemigo en sigilo, o está camuflado delante de él, puede saltarle encima y atacarle en c-c. con un cuchillo. El ataque se modifica con -4 y no se realiza la comparación de FF's. El interés de esta acción es eliminar al enemigo sin que nadie se dé cuenta. Para ello no puede haber nadie dentro del ángulo de visión de 120º, han de estar de espaldas o tras un muro, etc. Entonces vuelve tirar los dados como si tratases de infiltrarte pero con el modif. adicional de +3, menos 1 por cada punto de la BE. lograda en el ataque por encima de 2.

Ejemplo: Ahora Lucas saltará sobre el adversario para cortarle el cuello. Su FF. es 4, aplicándole el mod. de -4, va de 2 porque una tirada no puede bajar de 2. Tira 2d6 sacando 8, por lo que la BE. es 5 (recuerda que ha de superar, no igualar, la tirada, 8-3=5). Esto indica en la TM4, T4 (cuchillos) muerto. Ahora tirará para ver si su compañero ha escuchado algo. Está en una garita a 5m. (+1), es recluta (0) y +3 menos 1 por cada punto de la BE. por encima de 2 sale justo 0. Va de FF 5, tira sacando un 5 justo. El enemigo le ha escuchado, sale de la garita y abre fuego contra Lucas...

18. Adaptación a juegos de Rol

Como se puede ver, **Pelotón** es una especie de mezcla entre un juego de estrategia muy táctico y el rol. Es lo que se llama un skirmish. Y probablemente, si juegas a rol, habrás notado que cuando se producen combates entre varios Personajes Jugadores (PJ's) y Personajes No Jugadores (PNJ's), la situación se hace ingobernable. Por ello es posible que puedas mezclar partidas de rol con **Pelotón** mediante unas pequeñas transformaciones en las fichas de tus Personajes Jugadores (PJ's). Además, al jugar con figuras, la vistosidad en el recreo de la acción es indiscutiblemente atractiva.

Lo primero que se debe hacer es pasar tu porcentaje o nivel de armas a un Factor de Combate (FC). Es fácil, generalmente en un juego de Rol las habilidades van de 0 a 100, de 1 a 20 o de 1 a 10. Consulta la siguiente tabla:

% del PJ 0-100	Nivel del PJ 0-20	Nivel del PJ 0-10	FC Resultante
0	0	0	12
10	1-2	1	11
20	3-4	2	10
30	5-6	3	9
40	7-8	4	8
50	9-10	5	7
60	11-12	6	6
70	13-14	7	5
80	15-16	8	4
90	17-18	9	3
100	19-20	10	2

Se toma siempre la decena del % que tenga el Personaje Jugador (PJ), no la unidad, es decir un 65% se considera 60% y no 70%, un 4% se considera 0%, y un 99 se considera 90. Para el combate cuerpo-cuerpo (c-c) desarmado o con cuchillo, se puede tomar el nivel que tenga el PJ en susodicha habilidad, y se transforma a FF de la misma manera. También se puede hacer así con la habilidad de lanzar (granadas) y si se quiere practicar el sigilo o el camuflaje, se pueden emplear las reglas del juego específicas con sus porcentajes, en vez de usar el FF.

Si en el juego se prevee el cálculo de Puntos de Movimiento (PM's) por asalto de forma individual, se pueden aplicar a **Pelotón** sin problemas. Hay que tener en cuenta que el movimiento no es el máximo que puede realizar una persona, sino el máximo que puede combinarse con prestar algo de atención con lo que pasa alrededor y poder disparar. Respecto a la moral, son pocos los juegos de Rol que la tienen en cuenta. Si no quieres aplicarla no lo hagas, pero te aconsejo emplearla, únicamente da un nivel de moral al PJ dependiendo o bien de su veteranía en las partidas (recluta, veterano o élite) o bien de alguna habilidad que se pueda convalidar (frialidad es bastante común) o bien por su nivel, etc.

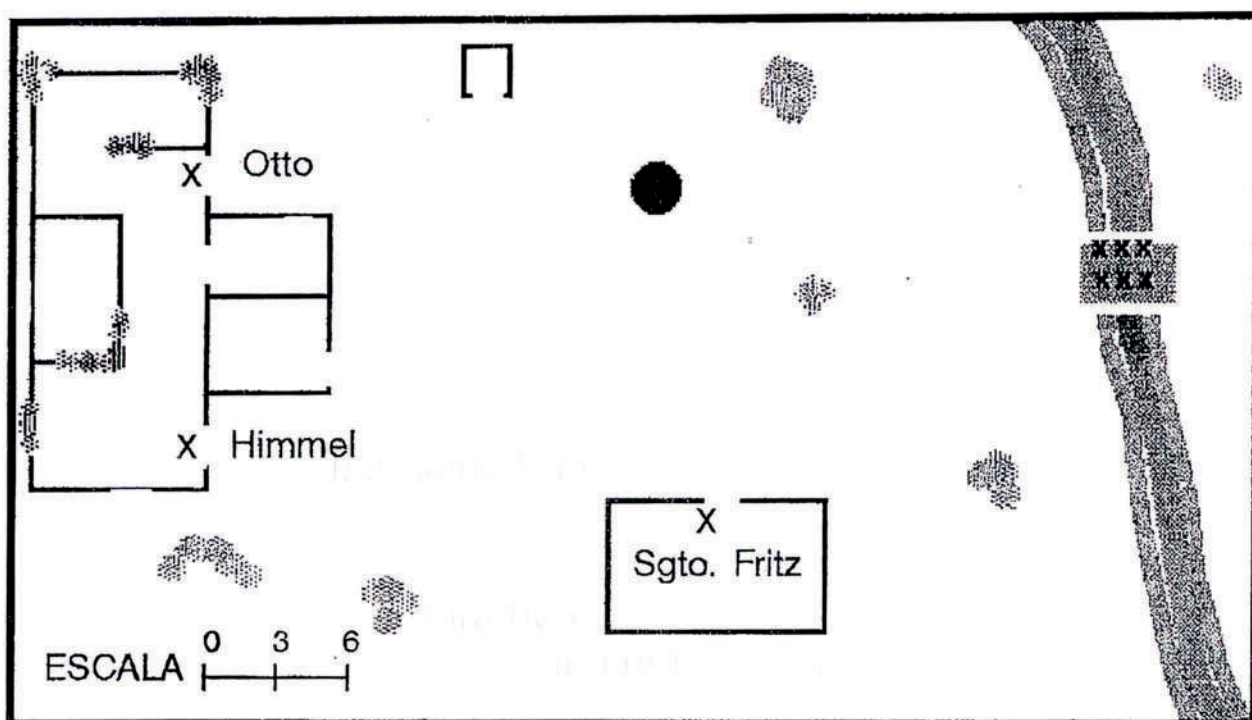
Cuando un soldado sufra daños, se han de traducir a Puntos de Vida (PV). Se sigue el siguiente baremo; un Aturdimiento (A) supone perder el mínimo de PV (1) o un daño similar, una Herida (H) supone perder ° de los Puntos de Vida (PV), una Herida de Incapacitación (HI) supone perder más de ½ de los PV totales, y quedar en esa

situación en la que el Personaje Jugador (PJ) está inconsciente (generalmente 1 ó 2 PV, o negativos según el juego).

Esto es lo primordial que se ha de hacer, es imposible detallar las adaptaciones para cada juego en concreto. En definitiva, transforma la ficha del PJ a una de **Pelotón**, después utiliza las reglas normales de este reglamento y cuando haya finalizado el combate, actualiza los Puntos de Vida (PV) y la munición empleada.

19. Escenario Primero

Se ha creado un escenario pensado para la 2ª G.M. que es muy sencillo de jugar. Se llama ***“Patrulla de Inspección”***



Introducción Histórica: Tras la invasión aliada en Italia, los alemanes se replegaron hacia el Norte. Algunas unidades teutonas quedaban aisladas y se refugiaban donde podían, intentando evitar a los americanos. Conforme se iba ganando territorio, se había de inspeccionar éste, para evitar que unidades enemigas quedaran infiltradas dentro de las líneas de la retaguardia.

Un grupo de soldados alemanes, tras un combate en el que han tenido muchas bajas, se ha reunido en una granja. Sólo son 3 hombres y saben que hay unidades americanas que les buscan por la zona. Una patrulla aliada compuesta por 6 soldados da por casualidad con la granja y se decide a inspeccionarla...

Composición de las tropas: Por parte alemana está el soldado recluta Otto con un fusil y 5 cargadores (car), el oficial recluta Sgto. Fritz con un subfusil 4 cargadores (car) y una pistola con 2 car. También está el soldado veterano Himmel con una Ametralladora de Posición Ligera (APL) y 2 cintas de munición. Los americanos por su parte tienen los soldados reclutas Texas y Jim, ambos con fusil y 5 cargadores (car), los soldados reclutas Rogers y Andrew con subfusil y 5 car., el soldado veterano Adam con subfusil y 5 car., y el oficial veterano Tnte. Martin con subfusil y 5 car. y pistola con 3 car.. Los americanos tienen 2d6 granadas de mano (ofensivas) a repartir.

Puesta en escena: Los alemanes tal y como indica el gráfico, y los americanos en el puente. Es conveniente poner al soldado veterano y al oficial americanos protegidos por los reclutas. Los alemanes abren fuego en ese momento, se permite dar un -1 por apuntar un turno. Las ráfagas del subfusil y APL no pueden afectar a todos los emboscados, es decir los primeros obstaculizan la línea de vista sobre los últimos, por ello las ráfagas sólo se pueden hacer en este primer turno contra los que están en posición frontal (para la APL) o lateral (para el subfusil).

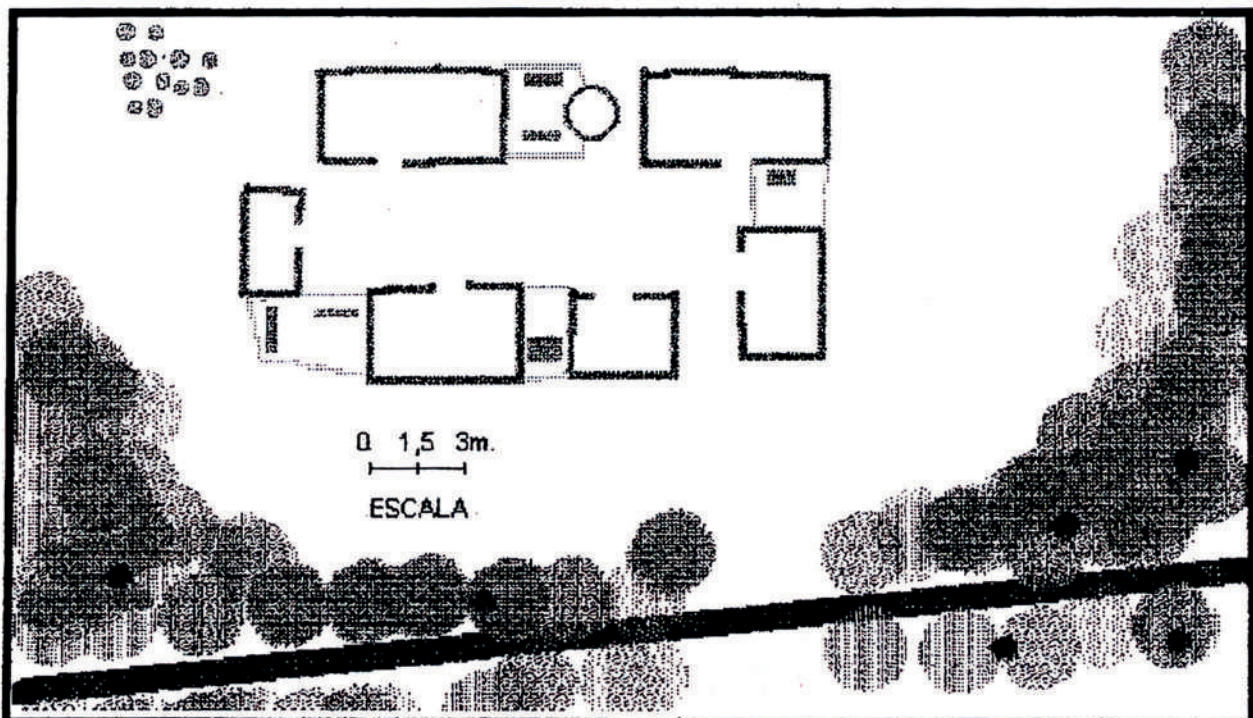
Notas: No se puede saltar ningún muro. Los escombros dan protección media si se está tumbado en ellos. El círculo es un pozo, el cuadrado es una letrina (ambos protección media). La franja irregular es una acequia flanqueada de juncos (matorrales), se considera a efectos de juego como trinchera. El edificio pequeño no tiene techo (es un corral), por lo que se pueden lanzar granadas a su interior.

Condiciones de victoria: ¡No hay tregua, hasta la eliminación de una de las partes!

20. Escenario Segundo

Este escenario recrea una emboscada vietnamita. Se llama “**¡Victor Charlie a las seis!**”

Introducción histórica: El ejército americano durante la guerra del Vietnam sufrió muchas bajas en emboscadas del Viet Cong. Era frecuente embarcar un pelotón en un helicóptero y adentrarlo en la selva para hacer algún reconocimiento. En esta misión los yankies han encontrado una aldea y la están registrando cuando perciben que un grupo de VC's les intenta emboscar sigilosamente.



Composición de las tropas: Por parte de los americanos están los soldados reclutas Jones (APL, 2 cintas mun.), Pearce (FAS, 5 car., 1 GDF), Brown (FAS, 4 car., 2 GOF) y Bill (FAS y 4 car). Los veteranos Martínez (FAS y lanzagranadas, 5 car. y 4 Granadas para el LZG) y Buck (escopeta, 5 car. y 2 GDF). Cierra el pelotón el oficial recluta Simpson (FAS, 4 car., 2 GOF y pistola con 3 car).

Los Viet Congs por su parte son los reclutas Liu (APL y 1 cinta), Shi, Pou, Mao y Siryu los 4 con fusil y 3 car., Kailin y Phon-Pen ambos con FAS y 2 y 3 car. respectivamente, y Chai Shen (Subfusil y 4 car).



Los veteranos Ka-Lu y Tsu-Bon (FAS, 4 car. y 1 GOF), Chi-Su (FAS, 5 car y 1 GOF) y Pan Pou (FAS y 5 car). Lidera el oficial recluta Chen Zse con Pistola y 3 car. El oficial puede actuar de oficial de artilleria ya que tiene radio y la competencia de mortero, debido a que fuera del tablero hay un mortero ligero con 6 proyectiles y dos artilleros reclutas (FC 8).

Se han gastado en el bando yanki 440 Ptos. para personal y 360 para equipo, por 780 y 425 en el lado vietnamita. Esto supone una media de 63 y 51 Ptos. por hombre (para tropa y material) en los americanos, por 60 y 32 en el Viet Cong. Como se ve, el vietnamita es superior en número, pero está mal equipado.

Puesta en escena: Los americanos están en el centro de la aldea, más o menos dispersos. Colocan primero. Después comienza

moviendo el VC por el borde Sur del tablero, avanza de sus Puntos de Movimiento (PM) andando (ya se ha calculado el coste por terreno) y no hacen nada más. En el turno americano, alguien descubre a los Viet Congs y entonces se les puede disparar, aunque aplicando un modificador de +2 por la sorpresa que representa ver al enemigo.

Notas: Las casas son chozas de bambú, si alguien se queda un turno adyacente a ellas y pasa una tirada de FF puede hacer un agujero y pasar a través de ella. Las vallas que hay entre las chozas son pequeñas cercas a modo de corral. Son planchas para sacar a los vehículos atascados (de metal con agujeros), ofrecen protección ligera, si uno se tumba tras ellas recibe protección media. Dentro de los corrales hay jaulas (protección ligera). En el borde superior izquierdo hay unos canastos de arroz, si uno se tumba tras ellos, tiene protección media. El círculo que hay en la zona superior es un pequeño silo, ofrece protección media. La maleza que está al sur del riachuelo se considera de protección media si se dispara desde el norte del mismo, la que esté al norte del mismo es matorral normal (protección ligera). Los puntos negros son árboles.

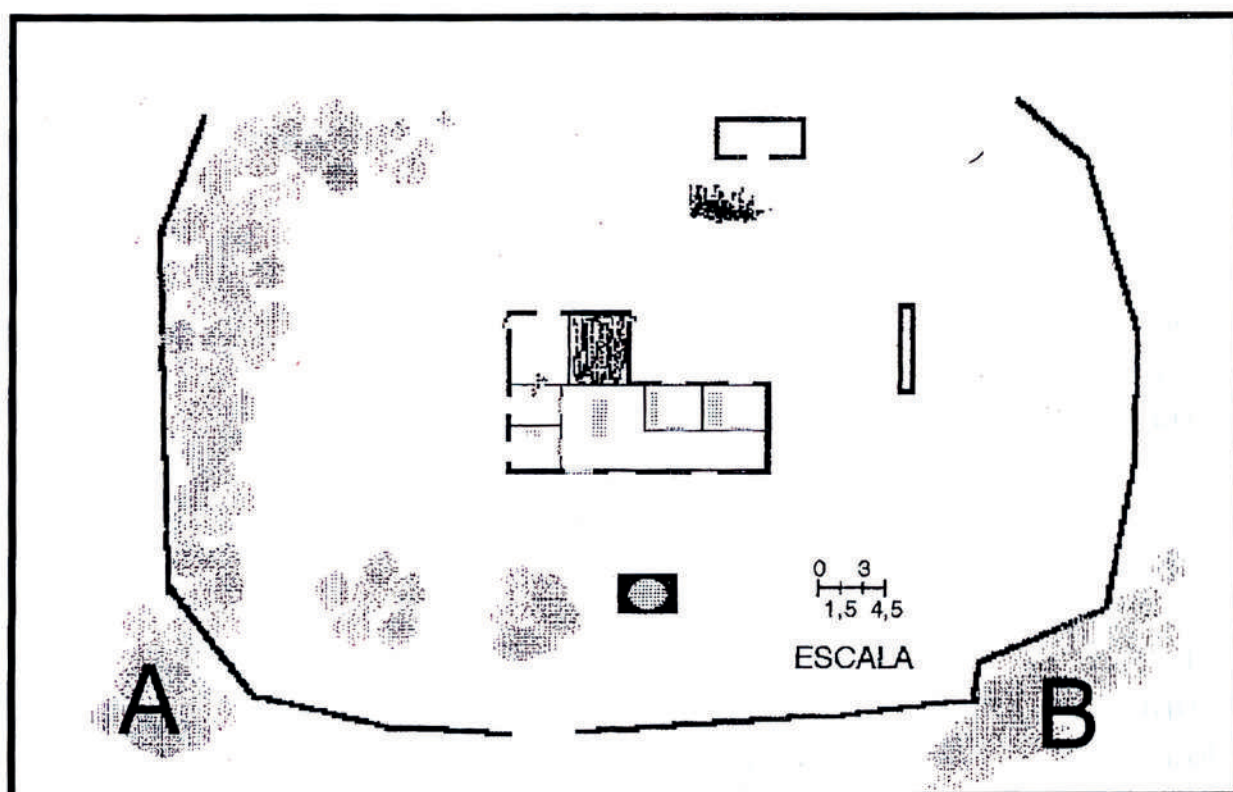
Si el oficial VC quiere, puede intentar una sola vez en el juego fanatizar a un soldado recluta. Para ello pasará todo un turno junto a él, ambos no podrán hacer nada. Al final del mismo si ambos pasan un chequeo de moral, el soldado puede hacer una acción heroica como cargar contra el enemigo con alguna de las GOF's que tienen los veteranos, o disparando su arma. El soldado será inmune a cualquier chequeo de moral.

El lanzagranadas va acoplado al FAS, no hay que cambiar de arma para dispararlo, se utiliza el FC del mismo, pero el soldado que lo lleva está entrenado en las dos armas (no tiene penalización).

Condiciones de Victoria: El americano debe conseguir más de 10 puntos de victoria, entendiéndose como tales 1 por soldado recluta eliminado (M o HI), 2 por veterano, y 3 por el oficial vietnamita. Por su parte, el Viet Cong debe conseguir 7 Ptos. de Victoria, contabilizados con el mismo baremo.

21. Escenario Tercero

Este escenario recrea el actual conflicto checheno. Los soldados de la república rebelde se adentran en territorio ruso para asestar un duro golpe guerrillero. Cuando intentan regresar a su patria, los rusos les tienen rodeados y se refugian en una población con el escudo de unos rehenes, esperando el momento de escapar. Se llama ***“Como un lobo herido”***.



Composición de las tropas: Por parte chechena el recluta Chujik (FAS y 2car) y Dumayev (FAS, 2 car. y 1 GDF). Los veteranos Chekov (APL y 1 cinta) y Komashin (FAS, 3 car y 1 GDF). Lideran los oficiales reclutas Jovanovic (FAS, 3 car, 1 GOF y pistola con 2 car) y Pushkin (FAS, 2 car y pistola con 1 car). Todos los chechenos tienen aumentada su base de moral en 2, ya que son fanáticos. Es un total de 440 Ptos. para personal (73 por hombre) y 230 para material (38 por hombre).

Por parte rusa: Pelotón A con reclutas Ivan (FAS, 5 car, 1 GOF y 1 GDF), Igor (APL y 2 cintas), Idiakov (FAS con 3 car y lanzagrandas con 3 proyectiles) y Mijail (FAS y 5 car). El veterano Kosey con FAS, 5 car y 3 GOF, y el oficial recluta Peter con FAS, 5 car, 2 GOF más la

pistola con 3 car. El Pelotón B consta de los reclutas Mushin (FAS, 5 car, 1GDF), Yashin (FAS, 5 car y 1 GOF), Vialin (APL y 2 cintas) y Petrov (FAS, 5 car, 1 GOF y 1 GDF). El veterano Pejak (FAS, 5 car y lanzagranadas con 3 proyectiles) y el oficial veterano Popov con FAS, 5 car, 1 GOF y pistola con 3 car. Ello supone 780 Ptos. para personal (65 por hombre) y 685 Ptos para material (57 por hombre).

Puesta en escena: Los chechenos están dentro de la casa. El pelotón ruso A está en el lugar marcado con A, el pelotón B en el lugar marcado con B. Comienzan los chechenos.

Notas: Está nevado, se contabiliza para movimiento y lanzamiento de granadas. La parte posterior de la casa (la que está al norte del tablero) es un corral descubierto (muro alto) excepto por la parte derecha del mismo. Los escombros que hay en algunas paredes del corral permiten pasar a través de ellos. El muro que rodea la propiedad es un muro bajo (protección media). La puerta de entrada está cerrada, sólo se abre por dentro o sacando contra ella una Base de Exito de 2 o más al dispararle, contándola como protección media. Los muebles del interior ofrecen protección ligera. Desde dentro del edificio no se puede lanzar una granada más allá de Alcance Medio. Desde fuera de la casa no se puede disparar a través de una ventana hacia el interior, sólo a una ventana. Se podrá si el tirador está adyacente a la ventana en cuestión. Es decir quien esté en una ventana puede ser disparado, no así quien esté en medio de una habitación. Dentro de la casa hay unos rehenes, no tienen ningún efecto especial, únicamente se justifica así que los rusos no vuelen la casa con artillería, y que se vean forzados a atacar rápido. La casa del Norte del tablero es un cobertizo, junto a él hay una pila de madera (protección media). Al Este del tablero hay un rectángulo (a la derecha de la edificación), es un abrevadero, ofrece protección ligera o media si se está tumbado tras él. El coche que hay frente a la fachada está abandonado, ofrece protección media. El lanzagranadas va acoplado al FAS, no hay que cambiar de arma para dispararlo, se utiliza el FC del mismo, pero el soldado que lo lleva está entrenado en las dos armas (no tiene penalización).

Este escenario puede ser jugado por 3 personas. Una lleva los rebeldes, y los otros dos se reparten sendos pelotones rusos y juegan aliados.

Condiciones de Victoria: Los rusos deben eliminar a todos los chechenos, éstos no se rendirán jamás. Los chechenos deben conseguir más de 10 Ptos. de victoria, siguiendo igual baremo que el escenario anterior (1 Pto. por soldado recluta eliminado, 2 por veterano, 3 por oficial).



*“En combate, sólo avanzas porque sabes
que detrás tienes un compañero apoyándote.”*

Sgto 1ª Cristobal. Cia Esquiadores

Es una publicación de



YG100

YGGDRASIL JOCS

Apartado de Correos 171

08440 CARDEDEU