

WARFARE

MODERN TACTICAL COMBAT



Índice

INTRODUCCIÓN.....	2	CAPÍTULO 4.....	19
COMPONENTES PRINCIPALES.....	2	UNIDADES DE HELICÓPTEROS	19
CAPÍTULO 1.....	5	CAZA DE HELICÓPTEROS.....	19
UNIDADES	5	FRANCOTIRADOR	20
MOVIMIENTO.....	6	MÁRTIR.....	20
TRANSPORTE	7	UNIDADES DE VEHÍCULOS	21
CONVERTIR MULTITUDES EN CIVILES	8	CAPÍTULO 5.....	21
COLOCACIÓN / RETIRO DE BLOQUEOS DE CARRETERA	8	ARMAS AA	21
FORTIFICACIONES.....	9	APOYO AÉREO CERCANO.....	21
CAPÍTULO 2.....	10	SIGILO.....	22
LÍNEA DE VISIÓN (LdV)	10	ANFIBIO	22
COMBATE	10	ESCUADRÓN DE DRONES.....	22
DISPARO (ACCIÓN)	10	PARACAIDISTA.....	22
NEUTRALIZACIÓN Y REAGRUPAMIENTO	11	GENERADOR DE MISIONES.....	23
DAÑOS FÍSICOS.....	12	GENERAR UNA MISIÓN.....	23
ASALTO	13	NÚMERO DE TROPAS A DESPLEGAR	23
REHENES / ESCUDOS HUMANOS.....	14	<i>Horda sin fin.....</i>	23
MOVER MULTITUDES/CIVILES.....	14	CONFIGURACIÓN DEL TERRENO Y DEL MAPA.....	23
FUEGO DE COBERTURA	15	TIPOS DE MISIÓN	24
LANZAR GRANADAS DE HUMO.....	15	CAMPAÑA.....	28
CAPÍTULO 3.....	15	INTRODUCCIÓN	28
MARCADORES DE APOYO	15	<i>Campaña en Solitario, 2 Jugadores y Multijugador.....</i>	28
SOLICITAR APOYO DE ARTILLERÍA O MORTERO	16	TEATRO DE OPERACIONES	28
MARCADORES DESCONOCIDOS Y RECONOCIMIENTO	16	ESCENARIOS DE ENTRENAMIENTO.....	31
MARCADORES DE IED Y MINAS.....	17	ESCENARIOS INDIVIDUALES	35
ELIMINACIÓN DE UN IED Y DESACTIVACIÓN.....	17	MULTIJUGADOR.....	51
ESCOMBRO	17	SOLO.....	51
SEÑUELO	18		
DISPARO DE NEUTRALIZACIÓN.....	18		

INTRODUCCIÓN

Warfare - Modern tactical combat es un juego de mesa para uno o dos jugadores sobre operaciones de combate contemporáneas en entornos urbanos y extraurbanos. Dependiendo del escenario elegido, fuerzas regulares e insurgentes se enfrentan en situaciones simétricas o asimétricas. Cada escenario dura entre 45 y 90 minutos.

LISTADO DE COMPONENTES

- 20 Losetas de mapa de doble cara
- 144 Fichas de unidad
- 88 Marcadores de 20 mm
- 1 Tabla de Registro de Acciones
- 7 Cubos de activación multicolor
- 30 Cubos rojos
- 1 Juego de dados ASCS
- 1 Dado de 6 caras (1d6)
- 1 Dado de 20 caras (1d20)
- 1 Bandeja de dados
- 1 Hoja de ayuda para el jugador
- 1 Hoja de ayuda para el jugador en solitario
- 1 Libro de reglas

COMPONENTES PRINCIPALES

Antes de poder jugar a Warfare, hay que configurar el juego y montar ciertos componentes.

MAPAS Y FICHAS

Cada escenario tiene su propio mapa. Un mapa se compone de varias losetas ensambladas entre sí, como se indica en la sección de configuración del escenario elegido. Esto significa que el número, la orientación y la combinación de las losetas varían en cada escenario.

Un mapa es una representación aproximada de la zona y el terreno donde tuvieron lugar las operaciones simuladas por un escenario. Este sistema modular de losetas es muy flexible y también te permite crear tus propios escenarios utilizando el generador de escenarios incluido en este reglamento.

Las losetas tienen una cuadrícula de hexágonos (en adelante "hex") que rigen el movimiento y el combate. Un hexágono representa aproximadamente 50 m.

UNIDADES



Las Unidades son fichas montadas directamente sobre una peana (ver Desplegando Unidades más abajo). Pueden representar pequeños equipos de soldados de infantería (Unidades de Infantería), uno o más Vehículos (Unidades de Vehículos), o uno o más Helicópteros. (Unidades de

helicópteros), cada una con diferentes armas y habilidades.

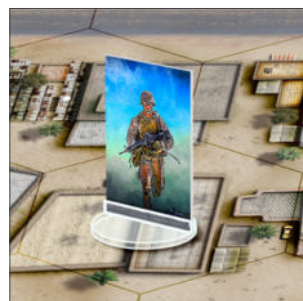
Tienen un anverso y un reverso. El anverso muestra la imagen de un soldado, vehículo o helicóptero perteneciente a este tipo de Unidad. El reverso muestra símbolos y valores utilizados en el juego para identificar la Unidad y hacer que realice diversas acciones. Consulta el Capítulo 1 para conocer el significado de cada símbolo y valor.

La facción de las Unidades está representada por un color en el anverso y reverso de sus fichas o marcadores: Azul para los países Occidentales, Rojo/Naranja para los países del Este (incluida Rusia), y Verde para los Insurgentes.

Cualquier Unidad que no sea una Unidad Insurgente se denomina Unidad Regular en este libro de reglas.

Despliegue de unidades

Para desplegar una Unidad, basta con separar su ficha de la hoja precortada, insertarla en una de las bases de plástico suministradas (Unidades de Infantería y Helicópteros en vertical, y Unidades de Vehículos en horizontal), y colocarla en el mapa.



Cada escenario especifica el número y tipo de Unidades y dónde desplegarlas en el mapa.

Las Unidades deben colocarse en el mapa y moverse de forma que sólo muestren el anverso al adversario. El reverso siempre debe mirar a su propietario (excepto en combate, donde los jugadores pueden mostrar los valores de las Unidades implicadas si el oponente así lo solicita).

MARCADORES

Los marcadores son cuadrados y más pequeños que las fichas de Unidad. Al comienzo de una partida, deben estar desplegados en el mapa, en el Registro de Acciones o estar disponibles para que los tome cualquier Jugador, como se indica específicamente en cada escenario.



Algunos marcadores sólo se colocan en el mapa cuando ocurren ciertos eventos (una Unidad recibe Daño, es Neutralizada, es Aturdida, etc.).

TABLA DE REGISTRO DE ACCIONES Y CUBOS DE ACTIVACIÓN

40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29
1	T1	T2	T3	22	23	24	25	26	27	28	
2	T4	T5	T6	21	20	19	18	17	16	15	
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14

Coloca el Registro de Acciones cerca de ti y de tu oponente, ya que es una parte esencial del juego, y ambos Jugadores necesitarán un acceso rápido y fácil a él a lo largo de la partida. Se utiliza para controlar:

- **turnos**, utilizando un cubo de color blanco llamado Cubo de registro de turnos;
- **soportes disponibles**, utilizando diversos marcadores denominados Marcadores de soporte;
- la posición del jugador Activo y del Reactivo en la Tabla de Registro de Acciones.

Cada Jugador elige un Cubo de Activación de entre seis colores diferentes: azul o gris para los países Occidentales, rojo o naranja para los países del Este, y verde o amarillo para los Insurgentes. Estas asociaciones no son obligatorias, pero los colores de las Unidades siguen estas asociaciones.

DADOS

Se incluye un juego de 9 dados de distintos colores. Son el núcleo del Sistema de Combate Alea Struggle (ASCS) de WBS Games utilizado en este juego. Mantén los dados en orden ascendente de color, de blanco a negro, como se muestra en la imagen de abajo.



Todos los modificadores a los dados se refieren al color del dado y no a su resultado. Por ejemplo, un modificador de 1> cambiaría una tirada básica de dado Rojo a una tirada de dado Azul. Por otro lado, un modificador de <2 cambiaría una tirada básica de dado Rojo a una tirada de dado Verde.

Los dados ASCS pueden utilizarse con dos fines:

- **Tirada de Combate** - para comprobar el resultado del combate al Disparar, Asaltar o usar Fuego de Apoyo.
- **Tirada de Prueba** - para comprobar si una unidad consigue realizar acciones especiales o desencadenar determinadas reacciones, como explosiones de minas o artefactos explosivos improvisados, conversiones de civiles, etc.

Ya se trate de una tirada de combate o de una prueba, sólo debe lanzarse un dado.

También se proporciona un dado de 6 caras para la dispersión del fuego de Artillería.

Tirada de combate

Consulte los iconos más grandes sólo en la esquina superior derecha. Los posibles resultados son :

RESULTADOS DE UNA TIRADA DE COMBATE

- = Fallo. Sin efecto.
- = Aturdido/Neutralizado.
- = 1 Daño Físico.
- = 2 Daños Físicos.
- = Muerto.

Tirada de prueba

En cada dado hay grabado un pequeño icono en la esquina inferior izquierda: **para las tiradas de prueba, sólo se hará referencia a estos pequeños iconos.** Los resultados posibles son:

RESULTADOS DE UNA TIRADA DE PRUEBA

- = Fallo crítico.
- = Fracaso.
- = Éxito menor.
- = Éxito.
- = Éxito mayor.



Cada prueba especifica el color de su dado base; si es necesario, aplica los modificadores adecuados y tira el dado resultante.

BANDEJA DE DADOS



Coloque los dados en la bandeja antes de empezar a jugar. La Bandeja de Dados está diseñada como un lugar práctico para guardar los dados, una ayuda para los jugadores, una referencia cuando se necesita cambiar de un dado a otro (debido a malus de combate o bonificaciones, por ejemplo), pero también se ha desarrollado para ayudar a los jugadores daltónicos.

EJEMPLO DE SETUP

Sea cual sea el escenario elegido, debe seguir unos pasos generales para configurar su juego:

- Coloca las fichas de mapa necesarias sobre una superficie plana, tal y como indica el escenario.
- Los jugadores contrarios deben sentarse de forma que queden enfrentados.
- Monta las fichas de Unidad necesarias en sus soportes de plástico y colócalas en el mapa tal y como indica el escenario.
- Coloca en el mapa cualquier otro marcador si lo requiere el escenario.
- Los jugadores cogen su cubo de Activación correspondiente según el color de su facción y deben colocarlo en el Indicador de Acción en la casilla indicada por el escenario.
- Coloca el cubo de registro turno en la casilla T1 de la Tabla de Registro de Acciones
- Coloca el cubo de registro turno en la casilla T1 de la Tabla de Registro de Acciones.
- Recoge todos los marcadores de apoyo relevantes de la caja de juego y colócalos como indique el escenario. Si un escenario indica que el Apoyo estará disponible en un turno determinado, coloca el marcador de apoyo relevante en la casilla correspondiente del registro de turnos [T1, T2, etc.]. Si el briefing del escenario indica que el Apoyo dado está disponible desde el principio, debe estar listo para que el jugador lo use.
- Coloca los dados ASCS en la consola de dados: cada dado debe colocarse en la casilla del color correspondiente.
- Ten a mano cualquier marcador de Daño y Moral para todos los jugadores.



Izquierda: Un soldado estadounidense de la 25ª División de Infantería, 4ª IBCT, patrulla una provincia afgana desconocida durante la Operación Centinela de la Libertad. En el fondo, un vehículo JLTV supervisa las operaciones en el terreno típico de las tierras bajas afganas. (Foto: Amber Clay)

CAPÍTULO 1

En este capítulo aprenderás:

- Mover unidades (infantería y vehículos)
- Tratar con Civiles y Multitudes
- Colocar/eliminar obstáculos
- Embarque, transporte y desembarque de Unidades utilizando Vehículos

UNIDADES



Las fichas de Unidad verticales son equipos de Infantería o secciones de Helicópteros.

Las fichas de Unidad Horizontal son secciones de Vehículos Terrestres.

Las unidades muestran varios valores en su reverso.



ÍCONOS, ACCIONES ESPECIALES Y HABILIDADES ESPECIALES

Ciertas acciones pueden ser realizadas por cualquier Unidad (Movimiento, Disparo, Asalto, Fuego de Cobertura, etc.); otras sólo pueden ser realizadas por Unidades con el icono de Acción Especial apropiado en el reverso de su ficha. Los iconos de Acciones especiales están dentro de un círculo y son de colores. El significado de cada icono se puede encontrar en la Tabla de Acciones. El coste de las Acciones Especiales es siempre el mismo que el valor de activación de las Armas Ligeras (ver arriba).

Algunas Unidades tienen un icono blanco dentro de un pentágono, lo que indica que tienen una Habilidad Especial exclusiva (por ejemplo, transportar otras Unidades, llevar a cabo operaciones aéreas o anfibias, etc.). Cada Habilidad Especial se describirá más adelante en este libro de reglas. Los jugadores gastan un coste fijo de 1 Punto de Acción para activar una habilidad especial.

REGISTRO DE ACCIONES



Cada jugador comienza con una determinada cantidad de Puntos de Acción (PA). Sigues la evolución de tu número de PA con tu Cubo de Activación en el Registro de Acciones. El Registro de Acciones consta de dos secciones: el Registro de Acciones en sí (con cuadros oscuros) y el Registro de Turnos (con cuadros de color gris claro).

Los puntos de acción se gastan para realizar diversas acciones como movimiento, combate (disparo, fuego de cobertura, asalto), reagrupación y otras acciones (consulte la tabla de acciones). Por cada PA gastado, el Cubo de Activación de un Jugador se mueve un espacio en el sentido de las agujas del reloj, siguiendo la dirección de las flechas.

Una misma Unidad puede realizar cualquier número de acciones en cualquier orden, siempre que el jugador que la activa tenga un número de PA mayor o igual al de su oponente en el Registro de Acciones.

El jugador con más PA es el jugador activo, mientras que su oponente es el jugador reactivo. Esto se evalúa después de cada acción. En caso de empate, el Jugador Activo no cambia.

El Jugador Activo puede gastar sus PA para realizar cualquier acción. Quien sea ahora el jugador activo puede realizar una acción, y así sucesivamente.

Mientras un jugador tenga más PA que su oponente, podrá realizar varias acciones seguidas. Las acciones se pueden realizar con las mismas o diferentes Unidades, en cualquier orden.

El número de PA nunca puede aumentar. En cambio, su ficha, el Cubo de Activación (cada jugador elige uno de un color diferente dependiendo de la facción), se mueve de los números más altos a los más bajos en la pista hasta que regresa nuevamente al cuadro de 40 AP. Cuando las fichas de todos los jugadores han alcanzado (o han superado) la casilla de 40 PA en el Registro de Acción, el turno termina, pero solo DESPUÉS de que la acción del último jugador se haya resuelto completamente.

Cuando finalice un turno, complete las acciones en curso y luego realice los siguientes pasos en orden:

1. Retire los marcadores de Humo (Consultar página 15).
2. Retire los marcadores de Aturdido (Consultar página 11).
3. Gire los marcadores a su lado de Supresión y Aturdido (Consultar página 11).
4. Mueva el cubo de registro de turnos un espacio en el sentido de las agujas del reloj en la tabla de registro de turnos (consulte la página 2).

Al comienzo de un nuevo Turno, cada ficha mantiene su posición relativa a la otra; no necesariamente deben partir de la casilla de 40 PA del registro.

Pasar: Un jugador puede decidir pasar, incluso si tiene más PA que su oponente. Para ello debe mover su Cubo de Activación un espacio después del Cubo de Activación de su Oponente. De esta forma, este último se convierte en el jugador Activo y podrá realizar acciones.

Ejemplo del uso de la Tabla de Registro de Acciones.

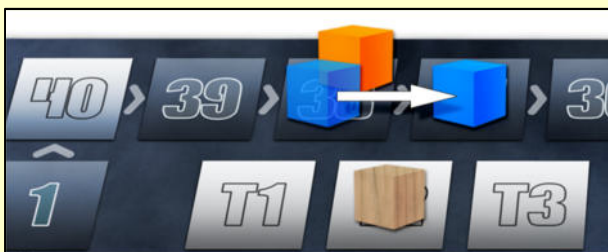
El Turno 1 casi ha terminado. El jugador Naranja, el jugador Activo gasta 4 PA y mueve su Cubo de Activación de la casilla 2 a la 38.



El jugador azul ahora es el jugador activo y gasta 3 PA para disparar; mueve su Cubo de Activación de la casilla 1 a la casilla 38. El jugador Azul realiza su acción de combate en su totalidad, luego el turno termina. Los pasos del final del turno se realizan en orden y luego el cubo de turno se mueve de T1 a T2 para indicar el turno 2.



El jugador azul sigue siendo el jugador activo pero opta por pasar: mueve su cubo de activación a la primera casilla disponible después de la que ocupa el cubo de su oponente.



MOVIMIENTO (ACCIÓN)



El movimiento es la acción que permite a un jugador mover sus unidades en el mapa. Es el jugador Activo actual quien suele realizar acciones de movimiento.

Para moverse, debe elegir una de sus unidades disponibles y moverla uno o más hexágonos en cualquier dirección permitida o combinación de direcciones con el frontal de la unidad mirando a los jugadores contrarios, manteniendo así la parte trasera de la unidad y sus valores ocultos para ellos.

Para cada movimiento, el Jugador debe gastar la cantidad correspondiente de PA, moviendo el Cubo de Activación en la Tabla de Registro de Acciones.

Entrar en un hexágono tiene un coste en AP, que depende del tipo de terreno y de la Unidad que entra en él. El icono del centro del hexágono determina su tipo de terreno:

- Sin icono: terreno despejado (carreteras, áreas abiertas, etc.)
- Círculo: Terreno cubierto (edificios, bosques, etc.)
- Triángulo: Fortificaciones (puesto de avanzada)
- Rombo: Terreno alto (colinas, dunas, etc.)
- Olas: Agua Terreno (ríos, océano, etc.)

Apilamiento: Sólo una **Unidad**, cualquiera que sea (¡incluidas las Unidades de Helicópteros!), puede ocupar un hexágono.

Se permiten movimientos a través de Unidades amigas, siempre que no terminen en un hexágono ya ocupado por otras Unidades (amigas o no).

Sin embargo, no hay límite para la cantidad de **marcadores** que pueden ocupar el mismo hexágono.

La única excepción a la regla de apilamiento es cuando un Vehículo transporta una Unidad. En este caso, recuerda colocar cualquier marcador vinculado a una Unidad debajo de su base para no mezclar los marcadores de Unidad.

En la Tabla de Terreno podrás consultar el tipo de terreno y el coste en PA requerido para entrar en él, dependiendo de la Unidad que se esté Moviendo.

Durante un Movimiento, el Jugador Activo no puede gastar más PA de los que tenía antes de convertirse en Jugador Reactivo. Esto significa que puede gastar PA hasta que su Cubo de Activación ocupe el espacio en la Tabla de Registro de Acciones inmediatamente después del siguiente Cubo de Activación de otro jugador.

No es necesario realizar todas las acciones de Movimiento de una Unidad antes de Mover otra. Puedes, por ejemplo, mover la Unidad A, luego la Unidad B y luego la Unidad A nuevamente, siempre que tengas suficientes PA.

NOTA DEL AUTOR

Encaramiento: Las unidades no tienen encaramiento en el juego, la única razón por la que necesitas mantenerte de espaldas es para asegurar niebla de guerra.

Helicópteros y apilamiento: La razón por la que los helicópteros no pueden compartir un hexágono con unidades terrestres es para evitar confusión relacionada con la LdV, la altitud y el objetivo.

Ejemplo de movimiento.

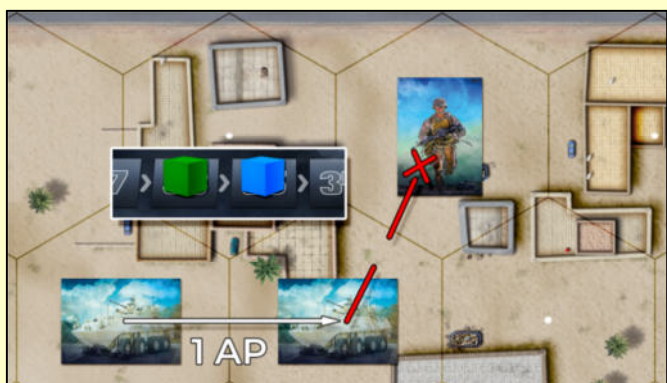
Un LAV del USMC se acerca a las afueras de una pequeña aldea afgana. El jugador azul es el jugador activo. Puede gastar 1 PA para mover su LAV a través de 2 hexágonos despejados. Al final del Movimiento, su Cubo de Activación se encuentra en el mismo espacio que el del Jugador Verde. Por lo tanto, sigue siendo el Jugador Activo.



El azul ahora tiene muchas opciones y le queda 1 AP. Sin embargo, sólo son posibles los Movimientos que no requieran más de 1 PA.



El jugador azul podría moverse a través de dos hexágonos de terreno despejado, pero dado que la Unidad de Marines vecina impide el movimiento completo del LAV, la única opción disponible es mover un solo hexágono. A pesar de todo, un Movimiento de un solo hexágono requiere que el LAV siga gastando 1 PA.



TRANSPORTE (HABILIDAD ESPECIAL)



"Transporte" es una de las Habilidades Especiales disponibles (ícono pentagonal).



Al igual que cualquier otra Habilidad Especial, se puede activar gastando 1 Punto de Acción (PA). Todas las unidades de vehículos que muestren el ícono de transporte pueden cargar hasta una unidad de infantería o un marcador civil (¡no helicópteros ni otras unidades de vehículos!). Para hacerlo, la unidad de infantería o el marcador civil deben estar en una casilla adyacente a la unidad de vehículo de carga (los civiles pueden estar en la misma casilla).

Una vez cargada, la unidad de infantería/marcador civil se mueve con la unidad de vehículo que la transporta. Solo la unidad de vehículo gasta Puntos de Acción (PA) para moverse; la infantería cargada no gasta PA.

Si la unidad de vehículo es eliminada, también se elimina la unidad de infantería/marcador civil cargada. Solo la unidad de transporte se ve afectada en caso de cualquier otro resultado de combate.

La Habilidad Especial de Transporte también se puede activar en cualquier momento para descargar las tropas transportadas en una casilla legal adyacente, gastando 1 PA.

Una vez descargada, la unidad puede realizar acciones inmediatamente, siempre y cuando el jugador activo que la controla tenga suficientes PA.

Ejemplo de carga y descarga:

Una unidad de Marines es introducida en un pequeño pueblo utilizando un VCI para minimizar las bajas. El jugador Azul tiene 5 PA disponibles para el movimiento.

1. Utilizando 1 PA, la unidad de Marines es cargada en el VCI, que gasta 1 PA para moverse 2 hexágonos en terreno despejado.
2. Una vez en su destino, los Marines saltan del vehículo (gastando 1 PA) para moverse rápidamente 2 hexágonos por callejones del pueblo (gastando 2 PA).



El jugador azul es ahora el Jugador Reactivo.

CONVERTIR MULTITUDES EN CIVILES (ACCIÓN - PRUEBA)



Los marcadores de población tienen un lado de Multitud y por el otro lado de Civiles. La Multitud representa a una multitud amenazante; por el contrario los Civiles, representan a una multitud pacífica.

Las unidades regulares pueden moverse a través de civiles pero no a través de unidades de multitud. Los insurgentes pueden moverse indiferentemente a través de ambos.

Para intentar convertir una Multitud en Civiles (y viceversa), una unidad debe estar adyacente a un marcador de Multitud en el mapa. Gasta la misma cantidad de PA de la Activación de Armas Ligeras y utiliza el dado de prueba del mismo color que el alcance de las Armas Ligeras.

Los insurgentes son la única facción que puede convertir un marcador de Civiles en uno de Multitud, siguiendo los mismos pasos anteriores, pero con el propósito opuesto.

Los posibles resultados son:

PRUEBA - CONVERTIR MULTITUDES EN CIVILES

- = **Fallo Crítico.** Deja el marcador como está. Asigna 1 nivel de daño a la moral a la unidad que intenta la conversión.
- = **Fracaso.** Deja el marcador como está.
- = **Éxito.** Voltea el marcador hacia el otro lado.
- = **Éxito Mayor.** Voltea el marcador hacia el otro lado. Reduce en 1 nivel el daño de la unidad que intenta la conversión, si lo hay.

Ejemplo de Conversión de Multitud

Una unidad de Marines está rodeada por 2 multitudes hostiles, y la situación es tensa. El jugador Azul tiene 6 PA disponibles, así que intenta entablar un diálogo con ambos grupos enardecidos.

Gasta 3 PA y tira el dado verde para intentar convertir a la multitud del este.

El resultado es . Los Marines no lograron convertir a la multitud.

El Jugador Azul también intenta convertir a la multitud del oeste, gastando 3 PA para volver a tirar el dado verde.

Esta vez obtiene un y la multitud se convierte pacíficamente.



COLOCACIÓN / RETIRO DE BLOQUEOS DE CARRETERA (ACCIÓN ESPECIAL - PRUEBA)



Los bloqueos de carretera son obstáculos infranqueables para cualquier unidad excepto helicópteros o unidades de Apoyo Aéreo Cercano (CAS, por sus siglas en inglés). Solo las unidades regulares con el ícono de Ingenieros, ni Aturdidas ni Sometidas, pueden intentar retirar un marcador de bloqueo de carretera.

Para hacerlo, una unidad debe estar adyacente a un marcador de bloqueo de carretera en el mapa. Gasta la misma cantidad de PA de la Activación de Armas Ligeras para la prueba. Realiza una tirada de prueba utilizando el dado del mismo color del ícono de Ingenieros.

Los posibles resultados son:

PRUEBA - QUITAR LOS BLOQUEOS

- = **Fallo crítico.** Deje el marcador tal como está. Inflija 1 Daño a la Moral a la Unidad que realiza la prueba.
- = **Fallo.** Deje el marcador tal como está.
- = **Éxito.** Retire el marcador del mapa.
- = **Éxito mayor.** Retire el marcador del mapa. Mueva la Unidad que realiza la prueba un hexágono de forma gratuita.

Cualquier Unidad de Infantería Insurgente puede colocar y quitar marcadores de Bloqueo de Carretera sin realizar una prueba. Simplemente paga el costo de activación de Armas Ligeras para colocar o quitar un marcador de Bloqueo de Carretera adyacente a la Unidad. Sin embargo, el número de Bloqueos de Carretera en un escenario no es ilimitado. Para poder colocar uno, debe haber uno disponible fuera del mapa.

NOTA DE LOS AUTORES

El ícono genérico de bloqueo de carretera en el marcador no representa exactamente lo que son los bloqueos de carretera. Para los ejércitos regulares, un bloqueo de carretera es una posición preparada hecha de sacos de arena o barreras de concreto utilizada como punto de control y colocada bajo la vigilancia de varios soldados o incluso vehículos. Su objetivo principal es controlar el acceso a una zona de operaciones restringida.

Los insurgentes utilizan los bloqueos de carretera para tender emboscadas y obligar a los convoyes y tropas enemigas a tomar rutas bien planificadas, para hacer que caigan directamente en una trampa. Por lo tanto, suelen ser bastante móviles, desde pilas de neumáticos y barriles de aceite hasta camiones u otros vehículos pesados.

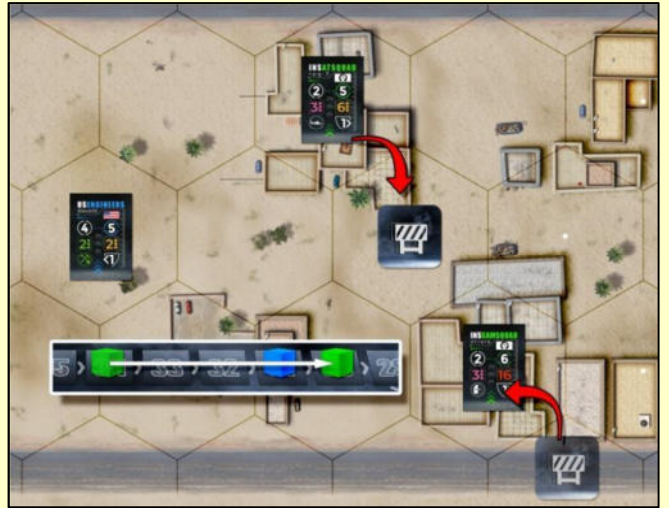
Sin embargo, pueden ser mucho más resistentes si están destinados a bloquear convoyes blindados y no solo a retrasarlos o desviarse de su ruta. En este caso, escombros y vehículos de todo tipo incendiados pueden ser adecuados.

Sin embargo, pueden ser mucho más resistentes si están destinados a bloquear convoyes blindados y no solo a retrasarlos o desviarse de su ruta. En este caso, escombros y vehículos de todo tipo incendiados pueden ser adecuados.

Los ingenieros estadounidenses intentan quitar un Bloqueo de Carretera que bloquea su camino. El Jugador Azul solo tiene 2 PA disponibles: Gasta 4 PA para intentar quitar el Bloqueo de Carretera lanzando el dado verde. El resultado es 🍀, y el Bloqueo de Carretera se retira.



El Jugador Verde es ahora el Jugador Activo. Utiliza 2 PA para activar una escuadra AA y quitar el Bloqueo de Carretera adyacente, luego utiliza otros 2 PA para activar la escuadra AT y colocar el Bloqueo de Carretera retirado junto a ellos. El Jugador Verde pasa a ser Reactivo. La situación no ha cambiado mucho para el Jugador Azul...



Una unidad puede realizar una acción Especial, elegida entre aquellas disponibles para unidades similares en su Ejército, incluso si no posee la habilidad necesaria. En este caso, el valor de fuerza de las armas ligeras proporciona la cantidad de puntos de acción necesarios para la Acción Especial, como de costumbre, pero la unidad utilizará un dado gris para la prueba, independientemente del color de su valor de armas ligeras.

FORTIFICACIONES

Las fortificaciones son un tipo particular de terreno Cubierto que sigue reglas especiales, aunque bastante simples, que deben ser aclaradas. Se representan en el mapa por hexágonos de Cubierto que tienen un punto en el centro y una serie de triángulos en línea para indicar los lados protegidos por las fortificaciones. Se parecen a los bastiones HESCO o a sacos de arena. La punta de los triángulos apunta "hacia afuera" de la fortificación, mientras que su base se encuentra "en el interior". Las ilustraciones ayudan a aclarar lo que está "en el interior" y lo que está "en el exterior".

Los lados del hexágono en los que se imprimen los triángulos nunca pueden ser atravesados, excepto por helicópteros. Trata las fortificaciones como hexágonos Cubiertos estándar en cuanto a la determinación de la Línea de Visión (ver el siguiente capítulo).

Las unidades que ocupan un hexágono de fortificaciones obtienen un modificador <2 si el Disparo enemigo proviene "desde el exterior" (es decir, la línea de tiro atraviesa los triángulos), pero no obtienen ninguna cobertura si el Disparo enemigo proviene "desde el interior" (es decir, la línea de tiro no atraviesa los triángulos).

AHORA ESTÁS LISTO PARA JUGAR AL ESCENARIO #1

"Ganar corazones y mentes."

CAPÍTULO 2

En este capítulo aprenderás a:

- Combatir (Tiro y Asalto).
- Reagruparse.
- Capturar/liberar rehenes.
- Mover marcadores de civiles y multitud.
- Vigilancia.
- Lanzar granadas de humo.

LÍNEA DE VISIÓN (LDV)



Una línea de visión es la línea recta que conecta el centro del hexágono de una unidad que dispara con el centro del hexágono de su objetivo. La Línea de Visión (LDV) es siempre mutua: si la Unidad A ve a la Unidad B, entonces la Unidad B ve a la Unidad A.

Cada hexágono del mapa tiene un valor de Nivel, que sólo puede ser 0, 1 o 2. El Nivel 0 nunca bloquea la LDV, pero los Niveles 1 y 2 sí pueden bloquearla, dependiendo de su posición en la LDV del mapa. Verifique cada nivel de terreno en la tabla de terreno.

5 reglas de oro sobre la LDV :

1. La LDV **NUNCA** está bloqueado entre dos hexágonos adyacentes.
2. La LDV entre dos hexágonos **SIEMPRE** está bloqueada si la elevación de un hexágono intermedio es mayor que ambos.
3. La LDV entre dos hexágonos **SIEMPRE** está bloqueado si la elevación de un hexágono intermedio es mayor que uno de ellos e igual al otro.
4. La LDV entre dos hexágonos **NUNCA** se bloquea si la elevación de un hexágono intermedio es igual o menor que ambos (ver excepciones a esta regla a continuación).
5. La LDV entre dos hexágonos **NUNCA** se bloquea si la elevación de un hexágono intermedio es mayor que uno de ellos pero menor que el otro.

Cada vez que una LDV toca cualquier parte de un hexágono bloqueado, antes de llegar a su hexágono objetivo, esta LDV queda bloqueada y la Unidad que desea disparar no podrá ver su objetivo y dispararle. Consulta la Tabla de Terreno y la Tabla LDV para obtener más información sobre cada elemento del terreno y su nivel.

Los siguientes hexágonos bloquean una LDV incluso si están **al mismo nivel** que los hexágonos de la unidad que dispara y la unidad objetivo:

- Hexágonos a cubierto.
- Hexágonos que contienen unidades terrestres amigas o enemigas.
- Hexágonos que contienen un marcador de Bloqueo o Grava.

- Los hexágonos que contienen un marcador de Humo siempre bloquean la LDV en todos los Niveles.
- Hexágonos que contengan un marcador de población (Civiles o Multitud), pero sólo si la Unidad que dispara es una Unidad Regular.

NOTA DE LOS AUTORES

Las reglas de LDV son una versión simplificada de las reglas estándar clásicas que se encuentran en la mayoría de los wargames, ya que no tienen en cuenta ningún objeto o elemento concreto dentro de un hexágono.

No es necesario ser tan preciso.

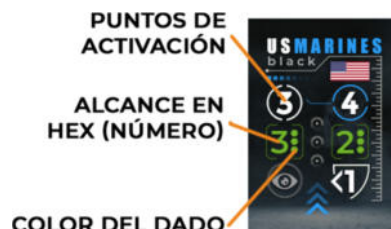
Simplemente usa una hoja de papel o algún otro medio para trazar una línea clara y recta hasta el hexágono objetivo.

La idea es que los miembros de una Unidad exploten siempre el terreno de un hexágono para enfrentarse eficazmente al enemigo, al tiempo que se resguardan todo lo posible. En un hexágono urbano, por ejemplo, algunos soldados de la misma unidad pueden ponerse a cubierto detrás de un muro, mientras que otros pueden situarse en el tejado de un edificio para proporcionar apoyo desde una posición elevada.

DISPARO (ACCIÓN)

Cuando quieras disparar a una unidad terrestre enemiga, debes seguir estos pasos básicos:

- PASO 1 - Elige el arma a utilizar (armas ligeras o armas pesadas).
- PASO 2 - Asegúrate de que el objetivo está a la vista (comprueba el LDV).
- PASO 3 - Asegúrate de que el objetivo está dentro del alcance del arma elegida.
- PASO 4 - Si el objetivo está a la vista y dentro del alcance, gasta el número necesario de PA.
- PASO 5 - Tira un dado de color (modificado según proceda) y comprueba el resultado.



PASO 1

Como vimos anteriormente (página 5), las fichas de Unidad tienen dos columnas de dos valores cada una en su reverso: la columna de armas ligeras a la izquierda y la columna de armas pesadas a la derecha. Cuando quieras disparar a una Unidad enemiga, debes decidir si usas tus armas ligeras (usando los valores de la columna de la izquierda) o tus armas pesadas (usando los valores de la columna de la derecha).

Las armas ligeras pueden usarse contra fichas de unidad verticales, como indica la ranura vertical en el círculo de la izquierda.

Contra Vehículos, sólo puedes usar el valor de las armas pesadas, como indica la ranura horizontal en el círculo de la derecha. Sin embargo, las armas pesadas también pueden usarse contra unidades de Infantería (no contra Helicópteros: para ello se requiere la Habilidad Especial Caza de Helicópteros).

Algunas unidades tienen un rombo en lugar de un círculo alrededor del coste de activación de las armas pesadas. Se trata de Unidades equipadas con misiles antiaéreos que sólo pueden atacar objetivos aéreos, pero se tratarán en otro capítulo.

PASO 2

Asegúrese de que la unidad que dispara puede ver a su objetivo, es decir, que no hay ningún hexágono bloqueando la LdV (por ejemplo, terreno más alto o hexágonos Cubiertos) entre la unidad que dispara y su objetivo.

PASO 3

El alcance de un arma es el número coloreado entre corchetes en el reverso de una ficha de Unidad: el de la izquierda corresponde a las armas ligeras y el de la derecha a las pesadas.

Contar el número de hexágonos entre la unidad que dispara y su objetivo (sin incluir el hex ocupado por la unidad que dispara, pero incluyendo el hex del objetivo). Si el número de hexágonos es menor o igual que el valor de alcance, se puede disparar sobre el objetivo siguiendo los pasos que se indican a continuación. En caso contrario, el objetivo está fuera de alcance y no se puede disparar sobre él.

PASO 4

Ahora que estás seguro de que tu objetivo está a la vista y a tu alcance, gasta el coste apropiado para Disparar. Disparar a un enemigo es una acción; como tal, debes gastar PA.

Las cifras en los círculos en la parte posterior de la unidad son los costes de PA para disparar: el círculo de la izquierda para armas ligeras y el círculo de la derecha para armas pesadas. En general, los costes de las acciones de Disparo varían según el tipo de Unidad y arma.

PASO 5

Ahora es el momento de lanzar el dado para averiguar el resultado de tu ataque.

Empieza por comprobar el color del valor de alcance del arma seleccionada: éste es el color básico del dado.

Aplica los siguientes modificadores al color del dado:

- El valor de armadura del objetivo (ver la parte trasera del objetivo).
- Modificadores del terreno (véase la Tabla del terreno)
- Los modificadores de Daño Físico de la unidad que dispara (<1 para el marcador de 1 Daño y <2 para el marcador de 2 Daños).

Si hay un modificador, a partir del color impreso en la ficha, muévete a la izquierda (para modificadores negativos "<") o a la derecha (para modificadores positivos ">") en el Tablero de Dados tantas posiciones como el modificador a aplicar. Una vez determinado el color final del dado, lanza el dado y comprueba el resultado.

RESULTADOS DE UNA TIRADA DE COMBATE

-  = Fallo. Sin efecto.
-  = Aturdido/Neutralizado.
-  = 1 Daño Físico.
-  = 2 Daños Físicos.
-  = Muerto.

NEUTRALIZACIÓN Y REAGRUPAMIENTO (ACCIÓN - PRUEBA)



CONMOCIONADO



NEUTRALIZADO



Las unidades pueden sufrir Daño de Moral y/o Daño Físico. Hay dos niveles de Daño a la Moral: Conmocionado y Neutralizado. Debes usar los marcadores apropiados para indicar el tipo y nivel de Daño.

El marcador de Moral indica el estado "Conmocionado" por un lado y el estado "Neutralizado" por el otro.

El primer nivel de Daño a la Moral es Conmocionado, indicando que la capacidad de disparo de una Unidad ha sido interrumpida. El segundo nivel es Neutralizado y representa una Unidad que es incapaz de actuar.

Cuando una Unidad recibe un Daño de Moral adicional, se rinde y es eliminada del juego.

Las unidades **Conmocionadas** no pueden disparar.

Las Unidades **Neutralizadas** no pueden realizar ninguna acción (incluyendo Disparo y Movimiento), con la excepción de solicitar Apoyo (ver página 16, 20 y 21).

Puedes recuperarte de un Daño de Moral de dos maneras: al final de un turno o Reorganizándote.

Todas las Unidades y marcadores de Apoyo Conmocionados o Neutralizados de ambos jugadores pierden un Daño de Moral al final de un turno: los marcadores Conmocionados se retiran y los Neutralizados se giran a su lado Conmocionado.

Si un Jugador desea mejorar la Moral de una de sus Unidades, debe declarar la Unidad que pretende Reorganizarse y gastar tantos PA como el color del dado que desee tirar: 1 PA para Blanco, 2 para Rosa, 3 para Gris y así sucesivamente.

Reorganizarse es una acción que requiere una tirada de prueba. Sigue estos pasos:

1. Elige una Unidad Conmocionada o Neutralizada para Reorganizarse;
2. Gasta tantos PA como el color del dado que elijas;
3. Tira el dado correspondiente, modificado por la salud de la Unidad (<1 para 1 Daño, <2 para 2 Daños; ver más abajo).

Los posibles resultados son :

PRUEBA – REORGANIZARSE



= **Fracaso.** No pasa nada.



= **Éxito.** Elimina 1 Daño de Moral.



= **Éxito mayor.** Elimina todos los daños a la moral.

En un intento con éxito, si la Unidad está Conmocionada, retira el marcador de Conmocionada. Si la Unidad es Neutralizada, se gira el marcador a su lado Conmocionada.

En caso de Éxito Mayor, retira el marcador de Moral de la Unidad.

DAÑOS FÍSICOS



DAÑO LIGERO
(1 DAÑO)



DAÑO SEVERO
(2 DAÑOS)

Hay dos niveles de Daño Físico: 1 Daño y 2 Daños.

El marcador de Daño indica 1 Daño por un lado y 2 Daños por el otro.

Una Unidad es eliminada cuando sufre un tercer Daño.

Una Unidad con 1 Daño sufre un modificador <1 a todas sus tiradas y resta 1 del coste PA de todas sus acciones.

Una Unidad con 2 Daños sufre un modificador <2 a todas sus tiradas y resta 2 del coste PA de todas sus acciones.

Los daños físicos nunca pueden curarse.

Ejemplo de combate:

Un escuadrón AT Insurgente embosca a la punta de lanza de una misión de reconocimiento USMC. Todas las unidades estadounidenses se encuentran en la línea de visión del escuadrón AT. Antes de concentrarse en el LAV, deciden disparar a los elementos de Infantería situados junto a ellos. El elemento sur está a cubierto, mientras que los Marines al oeste están al descubierto, lo que los convierte en un objetivo perfecto.

El Jugador Verde tiene 3 PA antes de convertirse en el Jugador Reactivo. Gasta 2 PA (coste de armas Ligeras) para Disparar con el dado rosa. Sin embargo, la Unidad de Marines tiene un valor de armadura de 1 turno a la izquierda del color del dado. Por tanto, los Insurgentes tirarán el dado blanco en su lugar.

El resultado es : Los Marines sufren 1 Daño de Moral y quedan Conmocionados. El jugador Azul coloca un marcador de Conmocionados en el hex ocupado por los Marines.



El jugador Verde sigue Activo. Ahora gasta 5 PA (coste de las armas pesadas) para enfrentarse al LAV con el dado amarillo. El LAV está expuesto pero tiene un valor de armadura de 2 dados desplazados hacia la izquierda. El jugador verde tira el dado gris.

El resultado inflige un Daño severo al LAV. El jugador Azul coloca un marcador de Daño Físico 2 cerca del LAV.

El jugador Verde se vuelve Reactivo.



El jugador Azul tiene suficientes PA para intentar Reorganizar a los Marines que están Conmocionados. Elige el dado verde, gastando así 3 PA para un chequeo de Reorganización.

El resultado es 👍 : puede retirar el marcador Conmocionado.



Si el jugador Azul hubiera decidido Disparar con las armas cortas del LAV en lugar de Reorganizar a los Marines, habría gastado 4 PA en lugar de 6 y tirado el dado gris en lugar del dado rojo del dado base puesto que esta Unidad sufrió Daño significativo; por tanto habría gastado 2 PA menos de lo habitual y cambiado el color del dado dos a la izquierda.

OPCIONAL - La regla de Masini : Cada vez que una unidad sufre daño importante 🧨, recibe también un marcador de Neutralizado. La llamamos "Regla de Masini, en honor a nuestro amigo Riccardo Masini, que nos la sugirió.

ASALTO (ACCIÓN - PRUEBA)

Las Unidades adyacentes a una Unidad enemiga visible pueden Asaltarla en un intento de ocupar su posición.

Para ello, sigue los pasos que se indican a continuación:

1. Elige la Unidad que desea asaltar.
2. Gastar el número correspondiente de PA: las Unidades deben usar el valor de las armas ligeras contra Unidades de Infantería y el valor de las armas pesadas contra Unidades de Vehículos.
3. Consulta el color del alcance del arma en cuestión para saber qué dado tirar, luego modifícalo según el modificador del terreno y el marcador de Daño de la Unidad de Asalto (si lo hay).
4. Tira el dado.

Los posibles resultados son:

PRUEBA - ASALTO

- = **Fallo crítico.** La Unidad de Asalto sufre 1 Daño Físico.
- = **Fracaso.** La Unidad de Asalto gasta 2 PA adicionales.
- = **Éxito menor.** La unidad defensora sufre 1 Daño de Moral y debe retirarse.
- = **Éxito.** La unidad defensora sufre 1 Daño de Moral, 1 Daño Físico y debe retirarse.
- = **Éxito mayor.** La unidad defensora es eliminada.

Si el Asalto falla, la Unidad de Asalto permanece en su hexágono de partida. En caso de fallo crítico, la Unidad que Asalta sufre 1 Daño Físico; en caso de fallo, el Jugador Activo debe gastar 2 PA adicionales.

Si el Asalto tiene éxito, la Unidad asaltada (defensora) debe moverse a un hexágono en la dirección opuesta al Asalto. Si este movimiento no puede llevarse a cabo, la Unidad defensora es eliminada. Además, la Unidad defensora sufre 1 Daño de Moral en caso de Éxito menor, o 1 Daño de Moral y 1 Daño Físico en caso de Éxito.

La Unidad que Asalta debe Mover, sin coste alguno, al hexágono desalojado por la Unidad defensora.

Si en el mismo hexágono que la unidad defensora hubiera:

- Un marcador de **Multitud**, se retira con la Unidad defensora; si es un éxito mayor se retira a un hexágono adyacente elegido por el jugador insurgente.
- Un marcador **Civil**, permanece en el hexágono sin retirarse.

El **asalto** nunca desencadena Fuego de Cobertura (ver página 15)

Los **Vehículos, Helicópteros** y **Marcadores de Apoyo** nunca pueden asaltar.

Los **vehículos** sólo pueden ser atacados por Infantería usando su valor de armas pesadas.

Los **helicópteros** y **todos los tipos de marcadores**

Ejemplo de Asalto.

El jugador Azul ve una oportunidad de atacar a un pelotón AT Insurgente que defiende un grupo de edificios. Primero, gasta 1 PA para Mover una Unidad de Ingenieros hasta estar adyacente a los Insurgentes, luego gasta otros 4 PA (coste de armas ligeras) para Asaltar.

Como los zapadores están atacando un hex Cubierto, el jugador Azul tira el dado gris para el chequeo de Asalto en lugar del verde. El resultado es el siguiente 👍: la Unidad

Insurgente sufre 1 Daño de Moral y debe retirarse un hexágono.



El jugador Verde debe retirarse al noreste. El Jugador Azul se convierte en el Jugador Reactivo, pero no se arriesga a un contraataque Verde por parte de la escuadra AT, ya que no puede Disparar ni Asaltar, al estar Conmocionados.



REHENES / ESCUDOS HUMANOS

Los civiles pueden ser retenidos como rehenes o usados como escudos humanos por la Facción Insurgente. Siempre que cualquier Unidad Insurgente ocupe un hex con un marcador de Civil, ese marcador de Civil puede ser usado como rehén/escudo humano por los Insurgentes. Esto significa que una Unidad en el mismo hex con rehenes/escudos humanos no puede ser disparada por fuerzas Regulares.

Sólo Insurgentes y Francotiradores pueden disparar a Unidades enemigas en el mismo hexágono que Civiles.

La única forma de atacar a una Unidad Insurgente es Asaltándola. Si el asalto tiene éxito, la unidad atacante libera a los civiles avanzando hasta su hexágono.

MOVER MULTITUDES/CIVILES (ACCIÓN)

Los marcadores Civiles pueden Mover con una Unidad de cualquier facción. Para hacerlo, el marcador de Civil y la Unidad deben estar en el mismo hex.

La Unidad debe gastar 1 PA adicional por hex movido, y el marcador Civil debe seguir a la Unidad. No hay coste adicional por "atar" o "desatar" un marcador de Civil que sigue a una Unidad.

Los marcadores de Multitud sólo pueden mover con Unidades Insurgentes, siguiendo el procedimiento anterior.

Las Unidades que Asaltan deben desprender todos los marcadores de Civiles o Multitud en el hex desde el que están asaltando, antes de resolver el Asalto. Esto significa que los Civiles o la Multitud no tienen efecto sobre el Asalto y no sufren daños.

Como vimos antes, si una Unidad que se defiende de un Asalto es derrotada, los Civiles atados quedarán en el hex asaltado, mientras que la Multitud será movida gratuitamente a cualquier hex adyacente por el Jugador Insurgente.

Ejemplo de asalto con civiles/multitud

Si, en el ejemplo de Asalto anterior, ambas Unidades hubieran tenido Civiles y una Multitud unidas a ellas respectivamente, las cosas habrían funcionado de forma un poco diferente.

En su aproximación a la Unidad Insurgente, el jugador Azul habría gastado 2 PA en lugar de 1 debido al coste extra de Mover a los Civiles.

Los Civiles tendrían que haberse separado en el hex de inicio del Asalto. Por otro lado, si los Insurgentes hubieran sufrido una gran derrota y la escuadra AT hubiera sido eliminada, el jugador Verde habría tenido que Mover la Multitud a un hex adyacente de su elección.



NOTA DE LOS AUTORES

Al contrario que en el mundo real, donde los civiles suelen ser víctimas de la violencia y la guerra, en Warfare nunca corren peligro de resultar heridos. Aunque les disparen, no sufrirán ningún daño.

FUEGO DE COBERTURA (ACCIÓN)

Todos los tipos de Unidades (si no están Conmocionadas o Neutralizadas), incluyendo Vehículos, Helicópteros y Francotiradores fuera del mapa, pueden ser ordenados a Cubrirse. También se dice que están en Fuego de Cobertura. Para hacer esto, el Jugador Activo gasta 1 PA y pone un cubo de madera rojo en el hex que la Unidad ocupa actualmente, o en su marcador en el caso de un Francotirador.

Durante el turno del oponente, una Unidad en Fuego de Cobertura puede Disparar (pero no Asaltar) a cualquier Unidad enemiga que entre en un hex dentro del alcance de armas y la LdV.

Si la Unidad objetivo atraviesa varios de tales hexágonos, la Unidad en Fuego de Cobertura puede decidir a qué hexágono apuntar.

Una vez que se ha realizado el Disparo de Fuego de Cobertura, se retira el cubo rojo: las Unidades sólo pueden Disparar una vez por acción de Fuego de Cobertura.

La Fuego de Cobertura cesa - y el cubo rojo es retirado - tan pronto como la Unidad dispara, mueve, realiza una acción o sufre Daño de Moral.

LANZAR GRANADAS DE HUMO (ACCIÓN)



SOLO las unidades de Infantería pueden lanzar granadas de humo para bloquear LdV.

Para hacer esto, elige una Unidad elegible y gasta 1 PA en esta acción.

Elige un hexágono adyacente a la Unidad elegida y coloca un marcador de Humo en este hexágono.

Los marcadores de humo dificultan la LdV a todos los Niveles. En consecuencia, una unidad no puede disparar a un objetivo si la LdV hacia ese objetivo toca cualquier parte de un hexágono que contenga un marcador de humo.

Los marcadores de humo no pueden colocarse en hexágonos de agua.

Los marcadores de humo se retiran automáticamente al final del turno. Sin embargo, no pueden ser retirados de ninguna otra forma y continuarán bloqueando la LdV de Unidades a ambos lados hasta el final del turno.

AHORA ESTÁS LISTO PARA JUGAR EL ESCENARIO #2

"Salvar a los rehenes"

CAPÍTULO 3

En este capítulo aprenderás:

- Cómo funcionan los marcadores de Apoyo.
- A utilizar Artillería/Morteros.
- A utilizar la Reconocimiento.
- A eliminar una amenaza de IED o mina.
- A utilizar fuego supresor.



MARCADORES DE APOYO

Los marcadores de apoyo representan varios tipos de fuego de apoyo solicitado para ayudarte a realizar tus tareas y cumplir los objetivos de tu misión. La mayoría de ellos son unidades fuera del mapa que entran al juego o disparan desde lejos solo cuando son llamadas a la acción. Por esta razón, todos los marcadores de apoyo se colocan fuera del tablero al inicio del juego y se colocan en el mapa solo cuando un jugador los utiliza. Una vez utilizados, deben colocarse en el Registro de Acciones hasta que estén disponibles nuevamente.

El procedimiento es el mismo para todos los marcadores de Apoyo:

1. Selecciona el marcador de Apoyo que deseas utilizar.
2. Gasta los PA indicados para su acción.
3. Colócalo en el mapa y úsalo (los tipos de Apoyo pueden diferir ligeramente en la forma en que realizan su ataque).
4. Una vez utilizado, coloca el marcador de Apoyo en el espacio del Registro de Acciones actualmente ocupado por tu Cubo de Activación.

Estará disponible nuevamente cuando, después de la finalización de la ronda actual, tu Cubo de Activación alcance nuevamente el espacio donde dejaste tu marcador de Apoyo después de haberlo utilizado.

La lista a continuación enumera todas las clases de Apoyo y sus características:

TIPO DE UNIDAD	PUNTOS DE ACTIVACIÓN	COLOR DEL DADO	
ARMAS LIGERAS	ARMAS PESADAS	ARMADURA	
ARTILLERIA	MORTERO	APOYO AÉREO CERCANO (CAS)	FRANCOTIRADOR

Los helicópteros son unidades y no marcadores de apoyo. A diferencia de todas las demás unidades, no puedes utilizar apoyo contra ellos, excepto el Apoyo Aéreo Cercano (AAC).

SOLICITAR APOYO DE ARTILLERÍA O MORTERO (ACCIÓN)

El apoyo de artillería y mortero funciona de la misma manera.

Selecciona el marcador de apoyo de artillería o mortero que deseas utilizar, si está disponible.

Declara el valor que utilizarás según el tipo de unidad objetivo: valor de armas ligeras contra unidades de infantería (valor izquierdo en el marcador) o valor de armas pesadas contra unidades de vehículos (valor derecho en el marcador). A veces, no hay diferencia entre los valores en cuanto al color del dado a lanzar.

Coloca el marcador en el hexágono objetivo. Verifica si el hexágono objetivo está en la Línea de Visión (LdV) de alguna de tus unidades.

Si **el hexágono objetivo está en la LdV**: paga el coste correspondiente al valor elegido y resuelve el Disparo de Apoyo como una acción de Disparo normal (ver página 10).

Si **el hexágono objetivo NO está en la LdV**, hay dispersión: paga el coste correspondiente al valor elegido y coloca un marcador de Dispersión en el hexágono objetivo, con la flecha apuntando hacia cualquier borde del hexágono (a elección del Jugador Activo). Lanza 1d6. Consulta el resultado obtenido para encontrar el hexágono adyacente afectado utilizando el marcador de dispersión como una brújula.

En caso de que la dispersión desplace un ataque de mortero o artillería declarado como valor de Arma Pesada a un hexágono no ocupado, resuelve el ataque de todos modos, ya que podría generar Escombros.



Una vez resuelto el fuego de apoyo, coloca el marcador en la casilla actualmente ocupada por el cubo de activación del jugador activo en la Tabla de Acciones. Déjalo allí. Cuando, en el próximo turno, el Cubo de Activación de ese jugador alcance nuevamente la casilla donde se dejó el marcador, podrá usarlo nuevamente.

MARCADORES DESCONOCIDOS Y RECONOCIMIENTO (ACCIÓN ESPECIAL - PRUEBA)



Varios marcadores tienen un signo de interrogación en su reverso: se consideran como marcadores Desconocidos en este lado y nunca bloquean la Línea de Visión (LdV). Muchos de estos marcadores son marcadores de situación; otros son marcadores de francotirador o de amenaza en el otro lado.



Para determinar la naturaleza real de un marcador Desconocido, puedes entrar al hexágono que contiene el marcador para revelarlo (activando sus efectos), o usar unidades con el ícono de Acción Especial de Reconocimiento para intentar revelar el reverso de este tipo de marcadores a una distancia segura. Para hacerlo, una unidad no Neutralizada con el ícono de Reconocimiento debe estar adyacente a un hexágono que contenga un marcador Desconocido.

Si una unidad entra en un hexágono que contiene un marcador Desconocido, revelando un bloqueo de carretera, esa unidad deberá gastar PA tanto para entrar en el hexágono bloqueado como para regresar al hexágono del que venía.

Gasta el mismo número de PA que para la activación de armas ligeras para la prueba. Realiza una tirada de prueba utilizando el dado del color del ícono de Reconocimiento, modificado por el marcador de Daño Físico de la unidad, si lo hay.

Las unidades sin ícono de Reconocimiento aún pueden intentar una acción de Reconocimiento, gastando el mismo número de PA que para la activación de armas ligeras como de costumbre, pero lanzando el dado gris (modificado por el marcador de Daño Físico de la unidad, si lo hay) para la prueba.

Los posibles resultados son:

PRUEBA - RECONOCIMIENTO

-  = **Fracaso.** El marcador Desconocido no se revela. Si es un EEI, podría explotar.
-  = **Éxito Menor.** Voltea el marcador Desconocido. Si es un EEI, podría explotar.
-  = **Éxito.** Voltea el marcador Desconocido. Si es un EEI, retíralo.
-  = **Éxito Mayor.** Voltea y retira el marcador Desconocido. No apliques ningún efecto.

Si la unidad **falla** la prueba de Reconocimiento, el marcador Desconocido permanece en el hexágono y su reverso no se revela. Si hay un ícono de EEI en el reverso, el jugador que posee ese EEI puede decidir si hacerlo

explotar o no (ver más abajo). Si hay otro ícono, no ocurre nada y el marcador permanece con su cara Desconocida.

Si la unidad logra un **Éxito Menor** en la prueba de Reconocimiento, voltea el marcador Desconocido: si en el reverso hay un ícono de EEI, el jugador que posee el EEI puede decidir si hacerlo explotar o no (ver más abajo). Si hay otro ícono, no sucede nada y el marcador se voltea a su cara revelada.

En caso de **Éxito**, puedes voltear el marcador y, si es un EEI, puedes retirarlo del juego sin activar ninguno de sus efectos.

En caso de **Éxito Mayor**, voltea el marcador Desconocido y retíralo del juego sin activar ninguno de sus efectos.

MARCADORES DE IED (ARTEFACTO EXPLOSIVO IMPROVISADO) Y MINAS



IED



MINAS

Los IED (Dispositivos Explosivos Improvisados) y las minas funcionan prácticamente de la misma manera: difieren solo en la forma en que se activan. Sus marcadores tienen un signo de interrogación en un lado. Cuando los colocas en el mapa, coloca el signo de interrogación hacia arriba.

Cuando una unidad entra en un hexágono que contiene uno de estos marcadores, voltea el marcador al otro lado. El IED o la mina explotan. La unidad que pisó el marcador de IED o mina, **o que está adyacente a él si realiza una Acción de Reconocimiento**, sufre un ataque. Resuélvelo como una acción de Disparo normal pero sin gastar PA. Para saber qué color de dado lanzar, consulta el color del pequeño hexágono junto al ícono en el marcador. Retira el marcador de IED una vez que se haya resuelto el ataque. Los marcadores de minas permanecen en su lugar hasta que sean desactivados.

NOTA DE LOS AUTORES

Los IED se encuentran prácticamente en todas partes en las zonas de guerra modernas y pueden adoptar cualquier forma, desde una lata de refresco hasta un agujero lleno de municiones de obús.

Cualquier objeto o situación sospechosa se considera una amenaza posible y se representa aquí mediante marcadores Desconocidos. Por esta razón, se puede encontrar casi cualquier cosa en el reverso de estos marcadores.

El jugador podría sorprenderse al encontrar un bloqueo de carretera en el reverso de un marcador Desconocido, por ejemplo, pero en la vida real, un autobús que ocupa todo el camino podría ser simplemente un vehículo abandonado (marcador de

Bloqueo de Carretera) o un dispositivo explosivo (marcador IED).



Arriba: Un IED oculto dentro de un bloqueo de carretera en Irak.

ELIMINACIÓN DE UN IED Y DESACTIVACIÓN (ACCIÓN - PRUEBA)



Solo las unidades con el ícono de la capacidad especial de Ingenieros pueden eliminar IED o Desactivar.

Para hacerlo, una unidad no Neutralizada con el ícono de la capacidad de Ingenieros debe estar adyacente al hexágono que contiene el marcador de IED o Mina. Gasta el mismo número de PA que el costo de activación de armas ligeras de la unidad que realiza la Desactivación para la prueba. Realiza una tirada de prueba utilizando el dado del mismo color que el ícono de Ingenieros, modificado por el marcador de Daño Físico de la unidad, si lo hay.

Los posibles resultados son :

PRUEBA - ELIMINACIÓN DE UN IED Y DESACTIVACIÓN



= **Fallo crítico.** El IED/las minas explotan.



= **Fracaso.** El IED/las minas permanecen en su lugar y activos.



= **Éxito.** Retira el marcador de IED/Minas del tablero.



= **Éxito mayor.** Retira el marcador de IED/Minas del tablero. Puedes realizar un Movimiento gratuito de un hexágono con esta Unidad.

ESCOMBRO (MARCADOR)



Los marcadores de Escombros bloquean la Línea de Visión (LdV) y el Movimiento. Son obstáculos infranqueables y no pueden ser eliminados.

Cuando una unidad o un marcador de Apoyo dispara a una unidad enemiga usando el valor de armas pesadas, coloca

un marcador de Gravats en el hexágono objetivo si el resultado es un 🧠 de cualquier color.

Los marcadores de Escombros también pueden estar presentes en el tablero si la configuración de un escenario lo requiere.

SEÑUELO (MARCADOR)



Los marcadores de Señuelo son marcadores Desconocidos que no tienen nada en el reverso. Generan más incertidumbre en el oponente respecto a la ubicación de las minas, los IED y otros marcadores ocultos. Se colocan en el tablero al comienzo del juego y se retiran una vez que son revelados por una Unidad que realiza una acción de Reconocimiento o si una Unidad entra en su hexágono.

DISPARO DE NEUTRALIZACIÓN (ACCIÓN ESPECIAL - PRUEBA)



Solo las unidades con el ícono de la Acción Especial de Disparo de Neutralización pueden llevar a cabo esta acción para fijar un objetivo y afectar a su capacidad de disparo.

Para hacerlo, una unidad que no tenga Daño Moral y con el ícono de Neutralización debe tener una Línea de Visión (LdV) despejada hacia una unidad enemiga, incluso en un hexágono con un marcador de Humo (¡pero no a través de él!).

Gasta la misma cantidad de PA que para la activación de armas ligeras de la unidad que realiza el Disparo para la prueba. Realiza una tirada de prueba utilizando el dado del color del ícono de Disparo de Neutralización, modificado por el marcador de Daño Físico de la unidad, si lo hay.

Los posibles resultados son:

PRUEBA - DISPARO DE NEUTRALIZACIÓN



= **Fracaso.** Sin efecto.



= **Éxito Menor.** Inflige 1 Daño al Moral al objetivo.



= **Éxito.** Inflige 2 Daños al Moral al objetivo.



= **Éxito Mayor.** Inflige 1 Daño al Moral y 1 Daño Físico al objetivo.

El Disparo de Neutralización puede resultar muy eficaz para obstaculizar las operaciones blindadas enemigas cuando el defensor no cuenta con armas antitanques.

Ejemplo de Disparo de Neutralización:

Un grupo de ametralladoras estadounidenses está listo para disparar contra un Vehículo Insurgente que se acerca. El grupo de ametralladoras no puede disparar directamente

al vehículo, pero puede intentar disuadirlo realizando un Disparo de Neutralización.

El Jugador Azul gasta 6 PA (costo de las armas ligeras) y debería lanzar el dado verde; sin embargo, al tener un marcador de 1 Daño, el color del dado a utilizar para una prueba de Disparo de Neutralización se cambia a gris.

El resultado es el siguiente: 🟤 el intento de Neutralización ha fallado.

AHORA ESTÁS LISTO PARA JUGAR AL ESCENARIO #3

"Despejar la granja"



Arriba: Una patrulla de los Marines de EE.UU. es emboscada por un IED en una provincia desconocida de Afganistán.

CAPÍTULO 4

En este capítulo aprenderás:

- Usar las Unidades de helicópteros.
- Usar la Habilidad de Caza de Helicópteros.
- Usar el Apoyo de Francotiradores.
- Usar la Habilidad de Mártir.



UNIDADES DE HELICÓPTEROS

Las unidades de helicópteros son similares a otras unidades, pero tienen algunas características adicionales y hacen algunas excepciones debido a su capacidad de vuelo. Los jugadores deben estar al tanto de esto y de las diferentes estadísticas de movimiento (ver la Tabla de Terreno).

Pueden tener dos posturas diferentes:

BAJA = una unidad de helicóptero en un hexágono claro o de agua siempre se considera que está volando en una postura BAJA conocida como NOE (Nap of the Earth). Esta postura se considera NIVEL 0 (ver página 10): Se aplican todas las reglas con respecto a la LdV. Un helicóptero en una postura baja puede ser atacado con armas ligeras, armas SAM y la capacidad de Caza de helicópteros (ver más abajo). Se aplican todos los modificadores de cobertura. Un helicóptero que vuela NOE no puede ser objetivo de un CAS.

ALTA = una unidad de helicóptero en cualquier otro tipo de terreno que no sea un hexágono claro o de río siempre se considera que está volando en una postura ALTA y no se beneficia de ningún modificador de terreno.

La postura ALTA se considera NIVEL 2 (ver página 10). Se aplican todas las reglas con respecto a la LdV. Las unidades de helicópteros en Fuego de Cobertura siempre se consideran en postura ALTA, incluso si están en un hexágono claro o de agua. Cuando están en postura alta, las unidades de helicópteros pueden ser atacadas por SAM (ver página 21), CAS utilizando armas ligeras (ver página 21) o utilizando la capacidad de Caza de helicópteros (ver más abajo).

Los helicópteros nunca pueden asaltar ni ser asaltados, independientemente de su postura.

OPCIONAL: Los helicópteros pueden utilizar los valores de armas ligeras solo contra unidades de infantería y los valores de armas pesadas solo contra vehículos.

NOTA DE LOS AUTORES

Diseñar reglas para helicópteros no fue una tarea fácil. Queríamos que fueran activos en el mapa, en lugar de una entidad abstracta como en otros juegos. Las reglas fueron escritas utilizando el Manual de Campo del Ejército de los EE. UU. 1-112 para operaciones de helicópteros de ataque como referencia. Aunque esperamos ver helicópteros surgiendo de coberturas, las operaciones reales actuales son mucho más

complicadas, con una identificación visual directa obligatoria, regulaciones de altitud de vuelo muy estrictas y una intrincada cadena de mando para la autorización de fuego.

CAZA DE HELICÓPTEROS (HABILIDAD ESPECIAL)



En el escenario de este capítulo no hay unidades con armas SAM, así que hablaremos solo sobre armas anti helicóptero por ahora, pero las implicaciones de la Línea de Visión aún se aplican a las unidades SAM. Algunas unidades de infantería insurgente tienen una capacidad especial de Caza de Helicópteros. Estas unidades TAMBIÉN pueden utilizar su valor de armas pesadas contra unidades de helicópteros en baja altitud. Dado que es una capacidad especial, se necesita 1 PA para activarla y comprometer a una unidad de helicópteros con el valor de armas pesadas de esta unidad.

Recuerda que la capacidad de Caza de Helicópteros también tiene un costo adicional de 1 PA para activarla.

Ejemplo de activación de Helicóptero

Un helicóptero Mangusta italiano está operando en baja altitud (NOE) en terreno claro, ingresando a un pequeño pueblo en el campo afgano. Su tripulación no puede ver la unidad insurgente al otro lado de la montaña, porque tanto el helicóptero como las unidades insurgentes están en terreno claro (nivel 0) y separados por un hexágono de cobertura (nivel 1).



El jugador azul gasta 1 PA para mover el Mangusta alrededor de las Ligeras chozas, y solo cuando vuela adyacente a la unidad insurgente se ven entre sí.



Al estar en Fuego de Cobertura, la unidad insurgente se activa con una sorpresa desagradable para el Mangusta, ya que esa unidad insurgente tiene la capacidad de Caza de Helicópteros! Por lo tanto, el Jugador Verde gasta 6 PA para abrir fuego con el arma pesada de esa unidad, usando el

dado amarillo. Sin embargo, el valor de armadura del Mangusta desplaza el color del dado en 2 colores hacia la izquierda, convirtiendo el dado amarillo en gris. Afortunadamente para el Mangusta, el resultado es un fallo.



En la imagen de arriba, se ve un helicóptero de ataque italiano Mangusta realizando un giro agresivo mientras opera en vuelo a ras de suelo (NOE) en Afganistán.

FRANCOTIRADOR (MARCADOR DE APOYO)

Un Francotirador es un marcador de apoyo. En el lado opuesto, muestra un ícono de interrogación: Este lado de marcador Desconocido se usará en algunos escenarios. Para usarlo:

Elige el marcador de Francotirador que deseas usar, si está disponible.

Gasta los PA relevantes (los marcadores de francotirador tienen solo un valor y color).

Coloca el marcador en el hexágono objetivo: No es necesario verificar la LdV al usar un francotirador, y no se aplican valores de terreno ni valores de armadura del objetivo.

Si hay un francotirador enemigo en Fuego de Cobertura (si está disponible), puede disparar al francotirador atacante primero. En este caso, resuelve el ataque como de costumbre y aplica cualquier resultado como si el francotirador atacante fuera una unidad estándar (es decir, daño físico y moral).

Después de aplicar cualquier disparo de Fuego de Cobertura del francotirador enemigo, resuelve tu ataque de francotirador si todavía está en condiciones de disparar (es decir, capaz y sin daño moral). Sigue las reglas estándar para disparar, pero no apliques ningún modificador excepto los modificadores de daño físico del francotirador, si los hay.

Coloca el marcador de Francotirador en la casilla ocupada actualmente por el cubo de activación del jugador propietario con cualquier marcador de daño físico o moral que haya recibido.

Los francotiradores no pueden disparar contra vehículos ni unidades de helicópteros, ni a través ni hacia un hexágono con un marcador de humo.

Ejemplo de Disparo de Francotirador

Un francotirador insurgente apunta a una unidad de infantes de marina en cobertura: el jugador verde gasta 2 PA. Sin embargo, el jugador azul tiene un francotirador de marina fuera del mapa en Fuego de Cobertura, así que decide usarlo antes de que la insurgente abra fuego. El jugador azul gasta 4 PA y tira el dado verde sin modificadores.

El resultado es : Al estar Neutralizado, el francotirador insurgente interrumpe el ataque, y su marcador se coloca en la Tabla de Acciones en el valor actual de los PA, de la misma manera que el francotirador de los Marines.



MÁRTIR (ACCIÓN ESPECIAL - PRUEBA)



Solo las unidades con un icono de habilidad de Mártir pueden realizar esta acción especial. Es un ataque suicida destinado a causar el máximo daño posible a una unidad enemiga adyacente.

Para hacerlo, una unidad con la capacidad de Mártir debe estar adyacente a su objetivo enemigo y sin ningún daño en el moral.

Gasta la misma cantidad de PA que para la activación de Armas Ligeras de la unidad mártir.

Los resultados posibles son:

PRUEBA - MÁRTIR

- = **Fallo crítico.** La unidad mártir es eliminada. Sin efecto en la unidad objetivo.
- = **Fracaso.** La unidad objetivo sufre 1 nivel de daño en el moral. La unidad mártir es eliminada.
- = **Éxito menor.** La unidad objetivo sufre 1 daño físico. La unidad mártir es eliminada.
- = **Éxito.** La unidad objetivo sufre 2 daños físicos. La unidad mártir es eliminada.
- = **Éxito mayor.** Tanto la unidad objetivo como la unidad mártir son eliminadas.

Solo una unidad enemiga puede ser seleccionada como objetivo de Martirio, incluso si varias unidades enemigas están adyacentes a la unidad mártir. A diferencia de la realidad, los civiles y las turbas no se ven afectados por este tipo de ataques. Dependiendo del escenario, la capacidad de Martirio no siempre está disponible para las unidades que tienen esta habilidad especial.

NOTA DE LOS AUTORES

Los jugadores no deben interpretar el Mártir necesariamente como un hombre con un cinturón explosivo lanzándose contra una unidad enemiga en un ataque suicida.

De hecho, el Mártir en Warfare se concibe como una acción fanática genérica emprendida por una unidad insurgente despectiva de su propia vida, ya sea el intento de arrojar una granada en la escotilla de un vehículo blindado o lanzarse a las líneas enemigas con granadas armadas en las manos, o incluso un tiroteo fanático.

Creemos que no es necesario subrayar que no aprobamos ni respaldamos los ataques terroristas: son una expresión cruel de la guerra asimétrica moderna que pensamos que, sin embargo, debería incluirse. Si a un jugador le incomoda la regla del martirio, es libre de no usarla, teniendo en cuenta que su impacto es poco más que insignificante para el resultado de los escenarios.

UNIDADES DE VEHÍCULOS

Las unidades de vehículos (tanques, vehículos de combate de infantería, técnicos, etc.) funcionan como la infantería, excepto que solo se pueden utilizar los valores de armas pesadas para atacarlas.

Los vehículos muestran estadísticas de movimiento diferentes a las de la infantería: en particular, se mueven más lentamente en hexágonos con cobertura y elevación, pero más rápido en terreno abierto (ver la Tabla de Terreno).

Las unidades de vehículos están montadas con el lado más largo de su ficha insertado en la base de plástico.

AHORA ESTÁS LISTO PARA JUGAR EL ESCENARIO N.º 4

"¡Están llegando!"

CAPÍTULO 5

En este capítulo aprenderás:

- Usar armas AA.
- Usar Apoyo Aéreo.
- Usar las Habilidades Especiales de las Unidades.



ARMAS AA

En Warfare, las armas antiaéreas son sistemas SATCP, también conocidos por su acrónimo en inglés MANPADS, es decir, sistemas portátiles de armadura aérea. En las reglas, nos referimos a ellos con el acrónimo genérico "AAA", que significa antiaéreo.



Cuando el coste de un arma pesada se encuentra dentro de un rombo en lugar de un círculo, esa arma pesada es un arma AAA y solo puede ser utilizada contra el Apoyo Aéreo Cercano (CAS) y los Helicópteros (a baja o alta altitud).

Resuelve un ataque con un arma de este tipo como lo harías con cualquier otro ataque; simplemente asegúrate de que tu objetivo sea una Unidad de Apoyo Aéreo Cercano (CAS) o un Helicóptero.

APOYO AÉREO CERCANO (MARCADOR DE APOYO)

El Apoyo Aéreo Cercano (CAS) es un marcador de apoyo. Para usarlo:

Elija el marcador de CAS que desea utilizar.

Elija qué valor desea utilizar, independientemente del tipo de objetivo, y gaste la cantidad relevante de PA.

Coloque el marcador en el hexágono objetivo: no es necesario verificar la LdV al usar apoyo aéreo.

Si el objetivo del CAS o cualquier otra unidad enemiga está en Fuego de Cobertura, pueden disparar contra el apoyo aéreo primero, siempre que tengan un arma SAM. En este caso, resuelva el ataque normalmente y aplique cualquier resultado como si el marcador de apoyo aéreo fuera una unidad, aplicando cualquier daño moral o físico. En caso de un resultado de tirada de dados Aturdido, el apoyo aéreo aborta el ataque y vuelve a la Tabla de Acciones. Como es habitual, el marcador de supresión se elimina automáticamente al final del turno actual.

Resuelva el ataque de apoyo aéreo: siga las reglas estándar para disparar, aplicando cualquier modificador.

Después del ataque de Apoyo Aéreo Cercano y antes de que salga del mapa, el jugador defensor puede decidir disparar al Apoyo Aéreo usando una de las unidades SAM disponibles (si las hay), como si estuvieran en Fuego de Cobertura, sin importar la distancia.

Coloque el marcador de CAS en la casilla actualmente ocupada por el cubo de activación de ese jugador con cualquier marcador de supresión o daño que haya recibido.

Ejemplo de Apoyo Aéreo.

Un vehículo técnico insurgente ha atrapado a algunos Marines, y solicitan Apoyo Aéreo Cercano. Un A-10 que orbita en la zona recibe la solicitud con un tranquilizador "en camino caliente". Se enfrenta a la posición insurgente con sus armas Ligeras (un cañón de aeronave en Warfare se considera como tal, mientras que la carga de bombas se denomina Armas Pesadas). El jugador Azul gasta 8 PA.

Una unidad SAM insurgente está cerca, pero no puede lanzarse contra la aeronave entrante ya que no está en sobreaviso.

El vehículo técnico está al descubierto y no tiene valor de armadura: el jugador Azul lanza el dado Púrpura y destruye el vehículo.



Mientras se retira, el A-10 es atacado por el escuadrón SAM, incluso si el Jugador Verde sigue siendo el jugador reactivo: este último gasta 6 PA y lanza el dado rojo, desplazado a gris debido al valor de armadura del A-10 de 3 dados de color hacia la izquierda. El resultado es Conmocionado: se aplica un marcador de Conmocionado al A-10, cuyo marcador se devuelve a la Tabla de Acciones.



El Close Air Support (CAS) se puede utilizar para atacar helicópteros solo cuando están en alta posición. En este caso, utiliza el valor de armas pesadas para atacar el helicóptero.

SIGILO(HABILIDAD ESPECIAL)



Algunas unidades muestran el icono de la habilidad especial Sigilo en su ficha, lo que significa que nunca activan la función de Fuego de

Cobertura gracias a sus tácticas o un excelente conocimiento del área.

Dado que es una habilidad especial, debe activarse gastando 1 PA (punto de acción) cada vez que el jugador propietario pretenda utilizarla, y su efecto dura durante toda la activación de la unidad.

ANFIBIO (HABILIDAD ESPECIAL)



Algunas unidades (ya sea infantería o vehículos) muestran el icono de la capacidad especial "Anfio" en su ficha, lo que significa que pueden moverse en hexágonos de agua gastando 1 PA por hexágono ingresado.

Las unidades de infantería no pueden disparar mientras se mueven en el agua, mientras que los vehículos sí pueden.

Dado que es una capacidad especial, debe activarse gastando 1 PA cada vez que el jugador propietario tenga la intención de moverse de la tierra al agua y viceversa.

ESCUADRÓN DE DRONES (HABILIDAD ESPECIAL)



Algunas unidades muestran el icono de la capacidad especial "Escuadrón de Drones" en su ficha, lo que significa que pueden eliminar cada cubo de Fuego de Cobertura enemigo dentro de 2 hexágonos.

Los drones también se pueden utilizar como observadores durante el apoyo de fuego de la artillería: la unidad que los posee puede considerar, para fines de observación, no solo el hexágono que ocupa, sino también cualquier hexágono dentro de 2 hexágonos de distancia.

Dado que es una capacidad especial, debe activarse gastando 1 PA cada vez que el jugador propietario tenga la intención de usarla. Puede usarse múltiples veces seguidas.

PARACAIDISTA (HABILIDAD ESPECIAL)



Algunas unidades muestran el icono de la capacidad especial Paracaidista en su ficha, lo que significa que pueden ser lanzadas en paracaídas en cualquier hexágono vacío (no acuático) en el mapa.

Una unidad Aerotransportada puede ser inicialmente excluida de la configuración del juego e introducida en el mapa en cualquier momento, gastando 1 punto de acción. Sin embargo, una vez desplegada, no se puede quitar del mapa para ser lanzada en paracaídas nuevamente.

ESTÁS LISTO PARA JUGAR EL ESCENARIO

#5

"Asegurar el puente"