

Reglamento multitemporal de batallas con figuras

SEMPER FIDELIS SANGRE Y METAL

David R. Barba

Sólo un loco
podría desear
una guerra.

Pero sólo un necio
creería que los
locos no existen

¿Estás preparado?

 Proyectos Editoriales CROM



SANGRE Y METAL

Un nuevo milenio para un mundo decrepito.....	7
Zonas de Combate.....	7
Las otras guerras.....	8
Qué figuras usar.....	8
Personalidades.....	8

AYUDAS DE COMBATE

Armas y Municiones.....	9
Más sobre Escalas.....	10
Figuras de 2 mm (Escala 1/285 a 1/300).....	10
Figuras de 15 mm (Escala 1/87 o H0).....	10
Figuras de 20 mm (Escala 1/72).....	10
Figuras de 25 a 36 mm (Escala 1/48 a 1/50).....	10
Figuras de 4,5 cm (Escala 1/35).....	10
Figuras de 10 cm (Escala 1/16 a 1/20).....	11
Figuras de 30 cm (Escala 1/6).....	11
Visibilidad.....	11
Cuerpo a cuerpo.....	11
Distancias.....	11
Ampliación de las Reglas Avanzadas.....	12
Aeronaves.....	12
Combate contra superficie.....	13
Combate aire-aire.....	13
Vehículos e infantería.....	13
Minas.....	13
Cráteres de explosiones.....	14
Medios acuáticos.....	14
Humo y fósforo.....	14
Nuevas Habilidades Especiales.....	15
Profesionales.....	15
Maléficas.....	16
Heroicas.....	17
Sobrenaturales.....	18
Juegos, reglas y características.....	19
Objetos, recompensas y potingues.....	20
Objetos tecnológicos.....	20
Objetos mágicos.....	20
Escenarios, Aventuras y Campañas.....	20
Reglas Opcionales.....	21

GOLFO PÉRSICO

La primera civilización conocida.....	22
El declive.....	23
El resurgir y la primera guerra mundial.....	23
La segunda guerra mundial.....	24
La era del frío y la revolución iraní.....	24
La guerra del Golfo (1991).....	24
La invasión de Irak (2003).....	26
Tropas.....	26
Irak en el Tercer Milenio.....	26
Los enemigos de Irak.....	26
Batallas.....	27
Campaña en Irak: Grupo Attila.....	28

UN NUEVO SIGLO

Colonias e industrias.....	32
Trincheras y barro.....	33

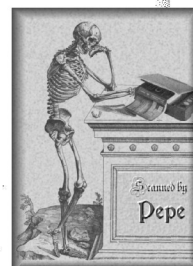
Comienza la guerra.....	34
Las facciones.....	34
Las Potencias Centrales.....	34
Alemania.....	34
Austria-Hungría.....	36
Italia.....	36
Turquía.....	36
La Triple Entente.....	37
Francia.....	37
Gran Bretaña.....	37
Rusia imperial.....	39
Estados Unidos.....	40
Otras naciones.....	40
China.....	40
España.....	41
Batallas.....	42
Tras la matanza.....	42

DIEZ AÑOS DE MISERIA

La tecnología al servicio de la guadaña.....	43
Las facciones.....	43
Guerra civil española.....	43
España nacional (rebeldes).....	44
España republicana (gubernamentales).....	44
Los Aliados.....	45
Estados Unidos.....	45
Francia.....	47
Gran Bretaña.....	47
Polonia.....	49
Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas.....	49
El Eje.....	51
Gran Alemania.....	51
Italia.....	54
Japón.....	55
Las máquinas secretas.....	55
Andadores acorazados.....	55
Superarmas.....	55
Batallas.....	56

LA GUERRA FRÍA

Escalada armamentística.....	57
Facciones.....	57
Organización Tratado Atlántico Norte.....	57
Estados Unidos.....	58
Gran Bretaña.....	59
España.....	59
Puntos de conflicto.....	60
Israel.....	60
Naciones norteafricanas.....	60
Afganistán.....	60
China.....	61
Naciones latinoamericanas.....	61
Pacto de Varsovia.....	62
URSS.....	62
Países satélite del Pacto.....	62
¿Hubo una tercera guerra mundial?.....	63
Batallas.....	63



INDICE

EL NUEVO MILENIO

El poder del petróleo	64
Las facciones	65
La Unión Europea	65
Alemania	65
España	66
Francia	66
Gran Bretaña	67
Italia	68
América	68
Estados Unidos	68
Naciones sudamericanas	69
Norte de África	70
Israel	70
Marruecos	71
Egipto	71
Naciones eslavas	72
Rusia (CEI)	72
Ucrania	73
Repúblicas del Báltico	73
Grupos y bandas	73
Fanáticos	74
Okupas	74
Rebeldes	74
Mafias	75
Paramilitares	75
Sectas	75
Terroristas	76
Los Seres Exteriores	76
Las Máquinas	76
Los Predadores	77
Los sobrenaturales	77
El Inframundo	77
El Supramundo	78
Vampiros	78
Hombres Lobo	79
Brujos y Magos	79
Batallas	80

STURMTRUPPEN

La batalla campal	82
Datos y armas	82
Tropas y figuras	82
La batalla y el Grupo de Combate	82
El turno	83
Los refuerzos	84
La creación	84
Armas y armaduras	84
Crear un Personaje	85
Sturmtruppen básico	85
El combate	85
Ángulo de visión total	85
Sturmtruppen avanzado	86
Armas de Área de Efecto Distante	86
Monturas	86

Monstruos	86
Vehículos	86
Ayudas de combate	87
Los mundos	87
Tropas	87
Armas	87
Armaduras	87
Monturas	87

BOMBEROS

Luchando contra el fuego	88
Estructura y jerarquía	89
EPI y ESI	90
Riesgos básicos	90
Conducta del fuego	91
carga de fuego	91
Equipo	91
Escenarios de simulación	92
Reglas	93
Manejando tus efectivos	93
Vehículos	94
Elementos de escenografía	95
Perniciosos	95
Beneficiosos	96
Escenarios	96

La Fortaleza

La Santa Bárbara	98
Tropas genéricas SF	98
Batallas	99
Principales guerras y batallas	100
Guerra de Vietnam (1965-75)	100
Guerras de Israel (1948-2003)	100
Conflicto del Sahara Occidental (1976)	100
Invasión soviética de Afganistán (1979)	100
Guerra de las Malvinas (1982)	100
Guerra del Golfo (1990-91)	101
Guerra de los Balcanes (1992-95)	101
Guerra de Chechenia (2000)	101
Invasión americana de Afganistán (2002)	101
Invasión anglo-americana de Irak (2003)	101

Glosario de términos	102
Corrección de publicaciones anteriores	103
Semper Fidelis In Aeternum	103
Anexo a la edición española	104
Anexos	105
Plantillas circulares	105
Plantilla de aeronaves	106
Iconos de Bomberos	107
Escenario (plantilla)	108
Fabricantes de figuras	110
Otros productos Editoriales	111

INDICE TROPAS

 Armas antiaéreas.....	13	 Armas inglesas.....	48	Francia, Infantería de Marina.....	66
Armaduras.....	21	Polonia, Regulares.....	49	Francia, Legión Extranjera.....	66
Irak, Tropas regulares.....	26	 Armas polonesas.....	49	 Armas Francia.....	66
Irak, Guardia Republicana.....	26	URSS, Regulares.....	49	 AMX 30.....	65
Irak, Fedaiyines.....	26	URSS, Guardia Roja.....	49	 Mirage F1.....	67
Irán, Tropas regulares.....	27	URSS, Caballería.....	49	Británica, Infantería de marina.....	67
Kurdos, Tropas irregulares.....	27	URSS, montaña.....	49	 Armas Británicas.....	67
Kurdos, Peshmergas.....	27	 T-34.....	50	Italia, Infantería de Marina.....	68
Alemania, Regulares.....	34	URSS, Tanquistas.....	50	 Armas Italia.....	68
Alemania, Granaderos.....	34	Pers.: Capitana Svetlana Timoshenka.....	50	 Folgore.....	68
Alemania, Caballería.....	34	 Armas rusas.....	50	USA, Guardia nacional.....	68
Armas alemanas.....	35	Grossdeutschland, Regulares.....	51	USA, Infantería.....	69
Pers.: Capitán Erwin Rommel.....	35	Grossdeutschland, Paracaidistas.....	51	USA, Marines.....	69
 Vehículo alemán A7V.....	35	Grossdeutschland, Jäger.....	52	USA, Boinas Verdes.....	69
Austria-Hungría, Regulares.....	36	Grossdeutschland, SS.....	52	USA, Rangers.....	69
Austria-Hungría, Húsares.....	36	Grossdeutschland, Tanquistas.....	52	 McDonell Dragon.....	69
Italia, Regulares.....	36	Grossdeutschland, Afrika Korps.....	52	 M1 Abrams.....	69
Turquía, Regulares.....	36	 Panzer II.....	53	Israel, Infantería.....	70
Francia, Regulares.....	37	 Junkers "Stuka".....	53	Israel, Fuerzas Especiales.....	70
Francia, Zuavos.....	37	Pers.: Teniente Wolfgang Fosh.....	53	 Armas Israel.....	70
 Armas francesas.....	37	Armas alemanas.....	53	Marruecos, Milicianos.....	71
Gran Bretaña, Regulares.....	37	Italia, Regulares.....	54	Marruecos, Gendarmes.....	71
 Vehículo británico MK V.....	37	Italia, Bersaglieri.....	54	Marruecos, Marines.....	71
Pers.: Capitán T. E. Lawrence.....	37	Italia, Folgore.....	54	Egipto, Infantería.....	71
 Armas inglesas.....	37	Italia, Tanquistas.....	54	 T-72 exportación.....	71
Rusia zarista, Regulares.....	39	Japón, Regulares.....	55	CEI, Infantería.....	72
Rusia zarista, Cosacos.....	39	Japón, Marines.....	55	CEI, Spetsnaz.....	72
Rusia zarista, Caballería.....	39	Japón, Tanquistas.....	55	 T-72.....	72
Pers.: Comandante Oleg Strizhenov.....	39	 MiG. A6 M1 Zero.....	55	Ucrania, Infantería.....	73
Rusia bolchevique, Irregulares.....	39	Andadores acorazados.....	55	Repúblicas Bálticas, Infantería.....	73
Rusia bolchevique, Guardia Roja.....	39	Superarmas.....	55	G y B, Fanáticos.....	74
 Armas rusas.....	39	USA, Infantería.....	58	G y B, Okupas.....	74
USA, Regulares.....	40	USA, Marines.....	58	G y B, Rebeldes.....	74
USA, Marines.....	40	 M60 A1.....	58	G y B, Mafiosos.....	75
Personalidad: Sargento York.....	40	 Phantom II F4.....	58	G y B, Paramilitares.....	75
 Armas USA.....	40	 Misil USA.....	58	G y B, Sectas.....	75
China nacionalista, Regulares.....	40	Personalidad: Sargento Rambo.....	58	G y B, Terroristas.....	76
China comunista, Irregulares.....	40	 Armas USA.....	59	Seres Exteriores, Las Máquinas.....	76
España, infantería.....	41	UK, Marines.....	59	Seres Exteriores, Predadores.....	77
España, tropas coloniales.....	41	UK, SAS.....	59	Sobrenaturales, Demonios.....	77
España, Legión.....	41	 Armas UK.....	59	Sobrenaturales, Seres Superiores.....	77
España nacional, Infantería.....	44	España, Infantería.....	59	 Armas Inframundo.....	77
España nacional, Legión.....	44	 Armas España.....	59	Sobrenaturales, Enviados.....	78
España nacional, Italianos.....	44	Israel, Infantería.....	60	Sobrenaturales, Seres Divinos.....	78
España nacional, Tanquistas.....	44	 Armas Israel.....	60	 Armas Supramundo.....	78
 Vehículo alemán Panzer I.....	44	Norte de África, Irregulares.....	60	Sobrenat., Vampiros Media Luna.....	79
España republicana, Regulares.....	45	Norte de África, Regulares.....	60	Sobrenat., Vampiros Lago Negro.....	79
España republicana, Milicianos.....	45	Afganistán, Prosoviéticos.....	60	 Armas Vampiro.....	79
Esp. rep., Brigadas Internacionales.....	45	Afganistán, Muhaidines.....	61	Sobrenaturales, Hombres Lobo.....	79
España Republicana, Tanquistas.....	45	Afganistán, Talibanes.....	61	 Armas Hombres-Lobo.....	79
USA, Regulares.....	45	China, Infantería.....	61	Sobrenaturales, Brujos y Magos.....	79
USA, Marines.....	45	Latinoamérica, Regulares.....	61	Potencia del fuego.....	91
 P51 Mustang.....	46	Latinoamérica, Policía política.....	61	Bomberos permanentes.....	92
USA, Paracaidistas.....	46	URSS, Infantería.....	62	Bomberos en reserva.....	93
USA, Tanquistas.....	46	URSS, Spetsnaz.....	62	Equipo tipo "armas".....	93
 Vehículo USA M4 A3.....	46	 Misil Spigot.....	62	Equipo tipo "armadura artificial".....	93
Personalidad: Teniente Kelly.....	46	 Mig 21-F.....	62	Equipo tipo "especial".....	93
 Armas USA.....	46	Personalidad: Mikhail Kutusov.....	62	Civiles genéricos.....	98
Francia, Regulares.....	47	 Armas URSS.....	62	Soldados genéricos.....	99
Francia, Tanquistas.....	47	Alemania, Infantería.....	65	Policía genérica.....	99
 Vehículo francés FT-17.....	47	 Armas Alemania.....	65	 Armas variadas.....	99
 Armas francesas.....	47	 Leopard I.....	65	Indígenas primitivos.....	99
Gran Bretaña, Regulares.....	47	 Leopard II.....	65	Armas indígenas.....	99
Gran Bretaña, Highlanders.....	47	 Milan Euromisil.....	66	Fuerzas de Seguridad.....	104
 Spitfire.....	48	 Carl Gustav.....	66	Chorizos.....	104
Gran Bretaña, SAS.....	48	España, Marines.....	66	Terroristas Internacionales.....	104
Gran Bretaña, Tanquistas.....	48	España, Legionarios.....	66		
Pers.: Sargento Ian McFerguson.....	48	 Armas España.....	66		

SANGRE Y METAL

Un nuevo milenio para un mundo decrepito

Muchos eran los que miraban esperanzados la llegada del nuevo Milenio. Corría la creencia popular que las nuevas tecnologías y las mejoras en la comunicación, iban a acercar mucho más a los distintos pueblos del mundo entre sí. Algunos creían incluso entrever una supuesta "era de Acuario" en la que reinarían el raciocinio y la comprensión. Como si el sistema decimal tuviera algo que ver con la genética humana. Cambiar la numeración del año no significa que la gente mezquina y destructiva vaya a dejar de existir. Ni tampoco el universo está dividido en "casillas", ni las estrellas están fijas en dicho universo, ni tampoco el desgastado planeta Tierra es el centro de todo ese Universo, si bien los pobres seguidores de la astrología no acaban de percatarse de ello. Los conflictos no sólo no han desaparecido, sino que se extienden por doquier. Países que no conocían el sabor del enfrentamiento militar desde hacía muchas décadas, se han visto obligados a desempolvar a sus fuerzas de defensa.

Las guerras no son hoy por hoy a gran escala, como antaño. No se combate entre varios países enteros, ni se conquistan continentes, sino que hoy en día, prevalecen las operaciones especiales, batallas a pequeña escala, cuyo éxito sobre un objetivo muy específico determina quien gana la partida, o si ha quedado en tablas. En el caso de librarse una auténtica guerra, las potencias mundiales tienen mucho cuidado que se libe bien lejos de los territorios de sus "votantes". El tercer mundo, que hasta ahora había sufrido la expoliación, marginación y humillación por parte de las grandes potencias, ahora tiene

que sufrir además nuevos combates bélicos, de una potencia destructora que no se veía desde la última guerra mundial, y en algunos casos, desde la antigua época colonial, anterior incluso del desaparecido siglo XX. Los desequilibrios socioeconómicos, y los nuevos centros de poder, han creado un sinfín de nuevos e indeseables conflictos. Nadie en Occidente quiere ver a sus soldados morir en un lejano país, pero en muchos lugares recónditos, subsisten incluso hoy en día líderes fanáticos dispuestos a enviar a sus seguidores a la muerte, por creencias que seas cuales sean, no merecen el derramamiento de sangre. Los seguidores, fieles a sus líderes, no se percatan que simplemente están jugando con sus vidas, con la única intención final que sus dirigentes obtengan uno u otro beneficio económico final, a través de los medios que sean. Occidente, que ya había aprendido la lección durante los desafortunados días de sus guerras mundiales, se ve ahora enfrentado ante la obligación de buscar una solución aceptable frente a los líderes fanáticos que están surgiendo en otras tierras.

Nos encontramos en la era preespacial, a pocas décadas del comienzo del inicio de la colonización de los planetas cercanos a la Tierra, y a más de un centenar de la invención del primer motor rudimentario de salto hiperspacial. Sin embargo, los humanos de esta época no son del todo ajenos a los cambios que producirán estos desarrollos, pues grandes y poderosas fuerzas cósmicas conocen que el futuro de la humanidad puede ser de tal poderío que ponga en peligro sus propios dominios.

Zonas de Combate

Cuanto más recóndita es una región, y más oculta se encuentra de la zona civilizada más cercana, más impredecibles son los sucesos que pueden suceder en ella, y más posible resulta que sus habitantes decidan solventar sus problemas con el uso de las armas. Además, se trata de zonas donde el cacique local suele tomar el mando, y no siempre se trata de hombres de intachable historial.

Las zonas geográficas recónditas, aisladas por definición, suelen resguardar por tanto gentes con ideas poco aireadas, y poco dadas a recibir forasteros. Son zonas que albergan ideas cerradas, en ocasiones incluso fanáticas, y regímenes muy estrictos. Necesariamente estrictos en ocasiones, ya que son las únicas formas de organización que sobreviven en las regiones más áspers.

Desde el punto de vista de un observador externo, tal vez los países y estados occidentales puedan parecer débiles, poco rígidos en sus normas, y dados al bienestar. Pero lo cierto es, que para llegar a este relativo estado de calma, se ha pasado por muchos siglos de destrucción, totalitarismo, depravación y oscuridad. La propia edad media, la era oscura como se la denomina, era un tiempo de ignorancia y superstición, que eran hábilmente usadas por los astutos gobernantes para desunir a sus sumisos vasallos: el miedo a que el amargado vecino tuviera alguna relación con el "demonio", o que la pobre y anciana mujer que vivía sola en una casa alejada fuera una "bruja", lograba que los vasallos pensaran más en pelearse entre ellos, que en fijarse en lo bien que vivían sus señores feudales a su costa.

Las actuales naciones, han visto siglos de sufrimiento para llegar a ser lo que son ahora. Conservan gran parte de sus antiguas estructuras, como los ejércitos, pero conocedoras de los desastres de la guerra, y de lo destructivo de sus actuales armas, no son hoy por hoy naciones tan fácilmente dadas a crear conflictos, como en el pasado. Y a esto ha ayudado el poder decisivo de la población, que evita, en la medida de lo posible, que algún nuevo caprichoso líder decida enviar a sus gentes a morir por él y su propia gloria. Un líder que sacrifica innecesariamente a su propia gente, no es un buen líder, sino un dictador demagogo. Paradojalmente, se está percibiendo que la nación democrática que no sea capaz de defender su libertad y un estado de derecho, por las armas si es necesario, es víctima potencial de una futura dictadura.

El entretreído de relaciones entre las distintas naciones es tremendamente complejo, ya que si bien existen bandos más o menos definidos, los componentes de diferentes bandos pueden de todas formas hacer tratos entre sí. Incluso encontramos países que pertenecen a varias organizaciones, que en ocasiones llegan a encontrarse enfrentadas. Pero no es algo nuevo, simplemente es la misma tendencia humana de siempre, sólo que aplicada a escala planetaria.

Las otras guerras

Todos conocemos la existencia de los conflictos entre naciones o grupos gracias a lo que los medios de comunicación tienen permiso para retransmitir. Sin embargo, pocos son quienes conocen la existencia de otras guerras, quirúrgicas y sutiles en unos casos, como las operaciones especiales de las secretas tropas de elite de algunos países, pero macabras y espeluznantes en otros casos mucho menos conocidos: coexisten entre los seres humanos muchas otras entidades, con sus propios propósitos y objetivos, y que en general desprecian a los humanos, a quienes ven como simples bestias que han llegado más lejos de lo que les tocaba.

Qué figuras usar

Como ya es habitual en la serie Semper Fidelis, todas las tropas a las que te hacemos referencia, cuentan con figuras confeccionadas listas para montar y pintar. No podemos aquí hacerte un relato completo de todas ellas, pero en las tiendas especializadas que se dedican de forma profesional a los juegos de simulación, estrategia y rol, podrás encontrar todo lo necesario: figuras para cualquier ambientación de Semper Fidelis, escenografía, dados, y material complementario. Puedes tam-

bién encontrar ayudas y referencias en publicaciones profesionales en forma de revista, como Líder-Arena, o en la lista de correos que aparece en las páginas finales de este suplemento.

En cuanto a los dados, además de los ya clásicos dados de diez caras, que son los que ayudan a gestionar la mayor parte de tiradas de dados en Semper Fidelis, con el objetivo de recrear una tirada de porcentaje, existen también auténticos dados de 100 caras. Debido a tal enorme cantidad de caras, son prácticamente esféricos, y complejos de fabricar, por lo que su precio puede fácilmente alcanzar los 7 Euros. Por contra, un sólo dado de diez caras, suele costar unos 50 céntimos cada uno, así que se trata de un elemento para sibaritas, eso sin olvidar que a muchos les agrada el ruido que emiten dos dados mientras se agitan antes de ser lanzados. Cuestión de gustos.

Las figuras son la gran decisión que es necesario tomar en este juego de batallas. No sólo qué fabricante, sino además qué ambientación, y qué facción dentro de esa ambientación. Por fortuna, Semper Fidelis te permite jugar con muy pocas figuras por bando, lo que te evita la obligación de una gran descarga económica, y de tener que pintar decenas de figuras antes de poder disfrutar del juego. También son interesantes los escenarios de "uno contra muchos", donde por ejemplo un sólo personaje representando a un poderoso Cyborg, se enfrenta a un comando formado por simples humanos. Los aficionados a las figuras que ya llevan mucho tiempo a las espaldas montando y pintando, acaban además recurriendo a la creación de sus propias figuras usando partes de distintas figuras, incluso mezclando elementos de figuras de metal con partes de figuras de plástico.

Personalidades

Las Personalidades son un elemento que había aparecido en alguno de los escenarios de Semper Fidelis (como en la serie Rolatos, por ejemplo). En este libro, aparecen varias Personalidades. Se trata de un tipo de Personajes especiales, que podréis usar en vuestras batallas. Por una parte, si "mueren" en una batalla, podrán volver a ser usados en una batalla posterior, como si sólo hubieran quedado heridos, pero por otra, no se les aplican las reglas de Aprendizaje (salvo si convenís lo contrario en vuestro grupo de juego, en una campaña por ejemplo). Además, en una batalla sólo puede haber una Personalidad del mismo tipo. Es decir, por poner un ejemplo, en una misma batalla no pueden haber dos "Erwin Rommel", sino sólo uno, ya que se trata de un Personaje único.

AYUDAS DE COMBATE

Armas y municiones

Clasificar todas las armas descritas en Semper Fidelis, tanto en las reglas básicas como en las avanzadas, puede resultar en ocasiones algo complejo. Si bien los tipos y clases vienen explicados en el reglamento base, no está de más añadir algo de estructura a su clasificación.

Recuerda que:

- Todas las Armas Gigantescas (manipuladas por los brazos de seres gigantescos o de grandes máquinas) se consideran Ligeras.
- Las Armas Pesadas no pueden ser usadas en estado de Guardia, pero las Ligeras sí.

• Las Armas Arcaicas son las de Potencia inferior al 0%, tan toscas que cuesta 2 acciones usarlas, si bien pueden ser usadas en estado de Guardia.

• Las Armas Aparatosas se refieren a una regla opcional, en que sólo pueden ser usadas en situación de Cuerpo a Tierra.

• La munición de algunas armas poderosas como cañones, puede ser de Fragmentación y afectar una zona equivalente en cm a su Potencia, o de Perforación, y afectar un área de sólo 2,5 cm de diámetro. Pueden existir otros tipos de munición, como gases, o fósforo, con sus propios efectos.

USUARIO	Clase	Tipo	
Personajes	Personal "de lucha" CCC <i>P.ej.: espada</i>	CCC	Ligera
	Personal "de proyectil" CAP <i>P.ej.: arco, fusil de asalto</i>	CAP	Ligera
	Personal área de efecto adyacente <i>P.ej.: lanzallamas</i>	CAP	Ligera
	Personal área de efecto distante <i>P.ej.: granadas de mano, bazooka</i>	CAP	Ligera
Vehículos o Robots gigantes	Adosada de Apoyo <i>P.ej.: ametralladora montada</i>	CAP	Ligera (Exterior / no)
	Adosada de Artillería <i>P.ej.: cañón de tanque, lanzamisiles</i>	CAP	Pesada (Exterior / no)
Seres y robots gigantes "con brazos"	Gigantesca CCC <i>P.ej.: espada de Coloso</i>	CCC	Ligera
	Gigantesca de Apoyo <i>P.ej.: ametralladora gigante</i>	CAP	Ligera
	Gigantesca de Artillería <i>P.ej.: cañón portátil</i>	CAP	Ligera
Dotación de varios Personajes	Artillería <i>P.ej.: ametralladora antiaérea</i>	CAP	Ligera (Exterior / no)
	Artillería <i>P.ej.: cañón, cañón antiaéreo</i>	CAP	Pesada (Exterior / no)

Más sobre Escalas

¿A qué escala se juega a Semper Fidelis? A escala 1/48 o 1/50, que pertenecen a las figuras de 28 a 36 milímetros: lo bastante grandes para que sean vistosas, y lo bastante pequeñas para que quepan en gran cantidad sobre una mesa de juego habitual. Pero eso no quita que alguien prefiera aplicar las reglas a otras escalas. Todo lo que te comentaremos en las secciones dedicadas a escalas y figuras, será siempre sobre escalas para las que de forma relativamente fácil podáis encontrar tanto figuras como vehículos para usar con Semper Fidelis.

Te recomendamos que uses para las figuras de pequeño tamaño un tipo de peana de fácil obtención: las monedas de 1, 2 y 5 céntimos de Euro, o si prefieres algo más de peso, así como la seguridad que seguirás disponiendo de ellas en el futuro, las monedas de 10, 20 y 50 céntimos. El precio de cada "peana" es fácil de deducir, y al ser metálicas, añaden algo de peso a la

figura, que facilita su manipulación durante la batalla. También existen anillas de ferretería, pero que dos jugadores de dos regiones o países distintos encuentren las mismas anillas en sus ferreterías, resulta más difícil que usar las monedas europeas de bajo precio.



0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20

► Figuras de 2 mm (escala 1/285 a 1/300)

Con la escala 1/300, y con la prácticamente idéntica 1/285, llegamos al límite de la posibilidad de representar figuras humanas. Éstas miden apenas dos milímetros, pero aún así pueden conseguirse detalles básicos apreciables, como el arma, la mochila, el casco, las botas, y características de un tamaño mínimo en general.

► Figuras de 6 a 15 mm (escala 1/115 - 1/87 o H0)

Conocida especialmente por los coleccionistas de trenes eléctricos, es de entre las descritas en esta sección, la escala que puede aportar el mayor número de complementos. Casas, escenografía, y por supuesto vías de tren, vagones, vehículos (incluyendo vehículos de guerra) y máquinas de tren. Incluso se fabrican semáforos y otros elementos que incluyen luz verdadera, accionados por pequeños controladores eléctricos.

Lo poco que cambia (1/87 y 1/72)

En primer lugar, cambia la altura que los elementos de la escenografía deben tener para "tapar" la visión de un Personaje:

- Personajes de tamaño estándar: 2 cm.
- Personajes Montados: 2,5 cm.
- Vehículos: la Altura de los vehículos suele quedar a la tercera parte de lo especificado en sus plantillas, como mínimo 3 cm (viene especificado en su ficha).

El Salto Vertical queda reducido a la mitad de lo especificado para cada caso. Dado que generalmente usamos seres de tamaño estándar (humanoides) en los que el Salto Vertical era de 5 cm, ahora nos queda en 2,5 cm.

El resto queda igual

El resto queda completamente igual: alcances de las armas, movimiento, diámetro de la zona afectada por las armas de Área de Efecto, etc.

► Figuras de 20 mm (escala 1/72)

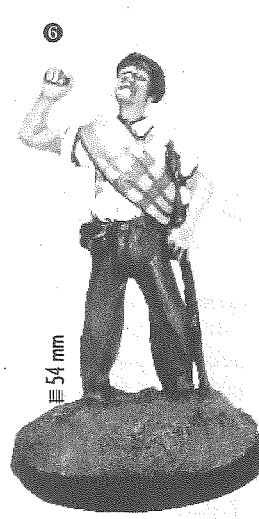
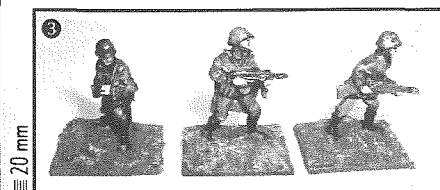
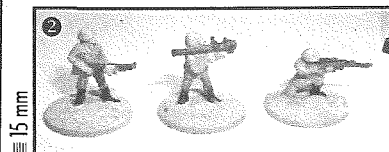
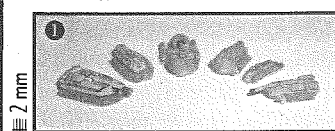
Es una de las dos escalas de maquetas más conocidas. Cuenta con un gran número de tropas de todas las eras históricas, fabricadas en plástico de muy buena calidad, con gran lujo de detalles. Pero su factor más importante, es la gran cantidad de tanques y vehículos de todo tipo con que cuenta. Eso sí, siempre de épocas históricas, y especialmente centrado en la segunda guerra mundial y la era contemporánea, si bien existen tropas para el resto de eras, como napoleónica, u otras.

A efectos de juego, si decides usar esta escala, en primer lugar deberás encontrar las peanas adecuadas (pueden ser monedas, como comentábamos más arriba). Respecto a las distancias y radios de las explosiones y otros efectos, déjalos tal cual. Esto aumenta algo su efecto con relación al tamaño inferior de las figuras y vehículos, pero facilita las cosas tremendamente. En cuanto a las medidas de altura. El método que os proponemos, es usar las mismas medidas que para la escala H0.

► Figuras de 25 a 36 mm (escalas 1/43 - 1/60)

Pertenece al mundo de las maquetas. Si bien es una escala mucho menos usual que la 1/72 o la 1/35, cabe resaltar que posee unas medidas que ofrecen muchas ventajas. Combina el tamaño algo más reducido con la suficiente presencia, y además, cosa mucho más importante, encaja prácticamente a la perfección con las figuras de plomo que habitualmente usamos en los juegos de batallas, y en especial en Semper Fidelis: las figuras de 28 mm, y las de tamaños próximos, desde 25 mm hasta 36 mm.

LAS DIFERENTES ESCALAS DE JUEGO



- 1.- Tanques medios. 2mm. # IKSFI. © Irregular Miniatures
- 2.- Tropas soviéticas. 15mm. © Irregular Miniatures
- 3.- SS avanzando con subfusil. 20mm. # NSB. © Irregular Miniatures
- 4.- Los Troopers II. 28mm. # SF24a. © Fenryll
- 5.- Infantes avanzando con rifle. 42mm. # LWG23. © Irregular Miniatures
- 6.- Infante anarquista saludando. 54mm. # SCW. © Irregular Miniatures

► Figuras de 5 cm (escala 1/35)

Existe una enorme cantidad de escenografía sobre la segunda guerra mundial en esta escala, incluyendo vehículos, tropas y elementos variados, como bidones, trincheras o vallas. Sin embargo, queda bastante limitada a esta era, poseyendo en todo caso desarrollos sobre eras más contemporáneas. Eso sí, las figuras son muy elaboradas, con gran lujo de detalles, y permiten pintarlas con algo más de facilidad, a vista simple, y pudiendo añadir detalles como insignias o condecoraciones. De cara a las reglas, aprovechando que se trata de una escala bastante próxima a la escala de base descrita en el reglamento (próxima al 1/48), te recomendamos que simplemente uses las mismas reglas para distancias, radios y alcances. Las figuras necesitarán de algún tipo de peana, que a ser posible deberían seguir siendo las peanas de 2,5 cm habituales (como siempre, preferiblemente las circulares). Las figuras a esta escala suelen medir unos 45 mm aproximadamente, y la Diana puede seguir siendo la de 2,5 cm del reglamento base.

► Figuras de 10 cm (escala 1/16 a 1/20)

A la escala 1/20 o también a la 1/16, pertenecen la mayoría de figuras articuladas de unos 10 centímetros de alto que comúnmente habremos encontrado en jugueterías. En el reglamento base de Semper Fidelis disponéis de las especificaciones necesarias para adaptar las reglas a estas figuras sin peana. Debes multiplicar todas las medidas por 3. Una vez anotados los cambios en la plantilla de cada Personaje, no te resultará difícil trabajar con las nuevas distancias. La Diana debería medir unos 5 cm de diámetro. Existen además, auténticas maravillas en cuanto a vehículos sobre la Segunda Guerra Mundial para esta escala, muy bien detallados, generalmente fabricados en plástico, pero también en metal. Pero necesitarás disponer de algo de espacio, porque son tan maravillosos como enormes. Las figuras de esta época también existen en cantidad, y su precio puede oscilar entre 6 y 20 Euros, según el fabricante.

► Figuras de 30 cm (la escala 1/6)

Sin lugar a dudas, te sorprenderá que te hablemos de esta escala en un libro de batallas con figuras, como ya debió sorprenderte que hiciéramos mención en el libro de reglas básico de la escala 1/20 (las figuras de 10 cm de alto). Aunque muchos ya están acostumbrados a que en Semper Fidelis todo sean sorpresas y nuevas formas de encarar el mundo de las batallas con figuras. Hoy en día los muñecos de 30 cm han vuelto a ser muy aceptados por el público juvenil en general, e incluso se han fabricado modelos especialmente bien diseñados

claramente destinados a un público no tan joven, como son coleccionistas de temática militar. Así, podemos ver muñecos de soldados de la Segunda Guerra Mundial y otros conflictos con uniformes sumamente detallados. También existen versiones muy económicas, a la misma escala, destinadas directamente a los más jóvenes. En cualquier caso, sería una lástima desaprovechar esta tendencia actual, y dejar estos muñecos eternamente inmóviles en sus estanterías. Mediante un sistema similar al que describíamos con los de escala 1/20, y dando las directrices apropiadas, podrás recrear auténticos duelos en el suelo del comedor de tu casa (si tus padres o tu pareja te lo permiten, claro...). También existen vehículos para esta escala, incluso tanques a radio control, pero dejamos a tu imaginación el calcular el tamaño de un tanque a esta escala. Una ventaja obvia, es que fácilmente podrás representar el estado cuerpo a tierra.

Visibilidad

Un obstáculo de 30 cm o más de alto, no permite ver ni ser visto al Personaje jugando a esta escala.

Cuerpo a Cuerpo

Para que se considere a los Personajes unidos en un combate cuerpo a cuerpo, deberán estar de alguna forma en contacto.

Distancias

Multiplica todas las distancias por 10, tanto para la Velocidad como para los Alcances Base de las armas. Los diámetros de las explosiones (generalmente equivalentes a la Potencia de ese arma de Área de Efecto Distant) también se multiplican por 10, de modo que esta vez sí que no tienes más remedio que usar una regla a la hora de calcular los radios de la esfera de influencia de la explosión (ya que construirte las plantillas de cartón podría resultar algo costoso).



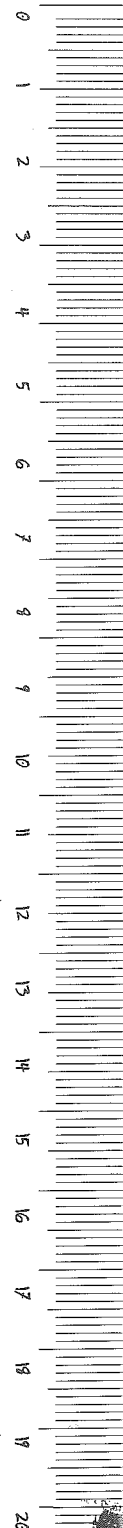
EJEMPLO DE ADAPTACIÓN

Si en las tablas base un arma posee un Alcance Base de 100 cm, con las figuras de 1/6 multiplicamos el alcance por 10, y nos queda 1000 cm, que equivale a 10 metros. Otra forma de mirarlo, sería que dividiendo el Alcance Base entre 10, tenemos el alcance directamente en metros. Calculadlo como prefiráis (esta segunda forma es más práctica, y la anterior más teórica), y simplemente lo anotáis en la plantilla del Personaje, no necesitáis calcularlo constantemente una vez anotado en su plantilla personal



Para la desviación, lanza 1d6, el resultado son los metros que se desvía la Diana (Diana que por cierto, debería medir unos 10 cm de diámetro).

Esperamos que poseas el suficiente espacio para jugar, tal vez lo ideal sería a campo abierto. Te aseguramos que para la Segunda Guerra Mundial, existen incluso Vehículos para estas figuras, generalmente importadas del Reino Unido, que son realmente espectaculares. El precio de las figuras oscila entre los 12 y los 70 Euros, según el fabricante.



Ampliación de las Reglas Avanzadas

Aeronaves

Incluimos un nuevo tipo de Vehículos, los aviones y otros tipos de Aeronaves. Poseen su propia ficha de datos específica. En ella aparecen sus características, algunas te resultarán ya familiares, pero otras son nuevas.

- **Armas.** Se refiere a varios tipos de armas, por ejemplo armas de tipo Arma Ligera, como ametralladoras, pero también a su capacidad para bombardear, especificando cuantas bombas y de qué tipo y potencia, o la disponibilidad incluso de misiles aire-superficie o aire-aire.
- **Blindaje.** La resistencia de la aeronave al impacto enemigo, funciona de la forma habitual.
- **Pasajeros.** Capacidad para el transporte de tropas.
- **Radioemisora.** Permite la coordinación con un observador avanzado.
- **Tripulación.** Cuantos Personajes operan la aeronave. Por cada Personaje, se dispone de una acción, de forma idéntica a los Vehículos.
- **Velocidad-Maniobra.** Factor referente tanto a la velocidad máxima que es capaz de alcanzar, como a su grado de maniobrabilidad.

El campo de batalla de Semper Fidelis está orientado al combate en superficie, pero para representar una batalla entre aeronaves, incluyendo sus desplazamientos y combates específicos, pero sí pueden usarse dichas aeronaves aplicando sus efectos sobre Vehículos e infantería en el terreno de juego, e incluso recrear los efectos de los combates entre ellas. Por supuesto, los sufridos Personajes en tierra firme también pueden intentar derribar aeronaves si éstas se encuentran a una altura lo suficientemente baja, o si se cuenta con medios antiaéreos modernos.

Las Aeronaves con más de un tripulante, como los Vehículos, no pueden quedar en estado de Guardia, pero sí si sólo están tripuladas por un sólo piloto, y sólo en lo referente a sus armas ligeras (generalmente ametralladoras), para interrumpir cualquier desplazamiento enemigo, sea de Personajes, Monstruos, vehículos u otras Aeronaves.

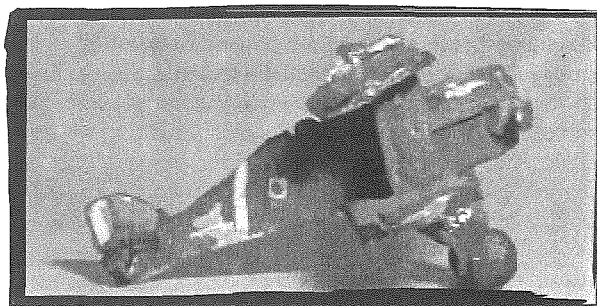
Plantilla de Aeronave	
Nombre:	
Blindaje: Velocidad / Maniobra: Radioemisora: Pasajeros: Tripulación:	Arma:
	Arma:
	Arma:

Cada aeronave cuenta como una Unidad de Combate. Debe especificarse qué Personajes forman su tripulación, y si se desea, se les puede equipar con un paracaídas como "Armadura Artificial", si se encuentran disponibles en esa época (los paracaídas podrían considerarse de uso común alrededor del año 1936, a un coste de 10 puntos cada paracaídas). De este modo, la tripulación puede intentar sobrevivir si su aeronave es derribada, aunque durante el descenso también serán vulnerables.

Entre las armas, encontraremos ametralladoras, bombas, e incluso misiles. Los misiles poseen un Factor Guía, y se subdividen en misiles aire-tierra, aire-aire, y mixtos, que son utilizables en ambas facetas. Se especifica en la ficha de cada aeronave. Un arma no puede usarse contra un tipo de objetivo (superficie o aire) si ese arma no posee la correspondiente capacidad (AT o AA, respectivamente).

SISTEMA RECTIFICADOR (SR)

Permite intentar varias veces una tirada fallada, hasta lograr un acierto, o hasta agotar el número de tiradas disponibles.



SE5a biplano -1917
#GWP6 Irregular Miniatures 6 mm

Si un Personaje quiere intentar alcanzar una aeronave enemiga (porque está manipulando un arma con capacidad AA), se calcula la Tirada de Disparo usando los valores de CAP y Potencia del arma del atacante, y restando la Velocidad-Maniobra de la aeronave objetivo (VM). En todo caso, un Acierto Crítico siempre representa un impacto.

- $TD = CAP + Potencia - VM$ de la aeronave objetivo

Si se logra la tirada, la Aeronave posee su propio Blindaje, de forma que tiene derecho a las tiradas de Resistencia correspondientes.

Si sólo dispone de armas convencionales tipo CAP, y siempre de Potencia igual o superior al 0%, entonces para intentar alcanzara una aeronave, debe:

- Gastar 4 acciones.
- Lograr un Acierto Crítico (01 a 05).

Las armas con Capacidad AA suelen tener una alta Potencia, por ello como norma general cada disparo va a requerir de una acción. En todo caso, puede que se trate de una arma AA de tipo Artillería, y que precise de una dotación, con lo que de la forma habitual, cada miembro de la dotación proporcionaría una acción con el arma.

Armas anti-aéreas*

Nombre	T	P	A	M	D	C
Ametralladora cuádruple anti-aérea	CAP	+80%	100 cm	X4	149	

Capacidad AA. Puede usarse contra tropas de tierra, de la forma habitual. Es un arma de Artillería tipo Ligero, manejado por una dotación. No puede moverse una vez colocada.

Armas anti-aéreas*

Nombre	T	P	A	M	D	C
Cañón anti-aéreo de 88 mm	CAP	+30%	150 cm	Frag. 20	X3	550
	CAP	+30%		Perf. 20	X6	

Capacidad AA. Puede usarse contra tropas de tierra, de la forma habitual. Es un arma de Artillería de tipo Pesado, manejada por una dotación. No puede moverse una vez colocada. La munición de Perforación sólo afecta un área de 2,5 cm.

Combate contra superficie

Tanto si el ataque será mediante ametralladora como con explosivos transportados, se colocará la Diana en el punto de impacto esperado. En el caso de tratarse de un ametrallamiento, se usará la plantilla de Aguja, en la dirección que desee el atacante. En los otros casos, la zona afectada será circular, de la forma habitual en las explosiones, afectando una zona semiesférica. La Diana puede sufrir desvío de la forma habitual, caso de un acierto simple.

AA

Capacidad de un arma para dañar aeronaves

AT

Capacidad del arma de una Aeronave para dañar elementos de superficie como Soldados, Vehículos o Monstruos.

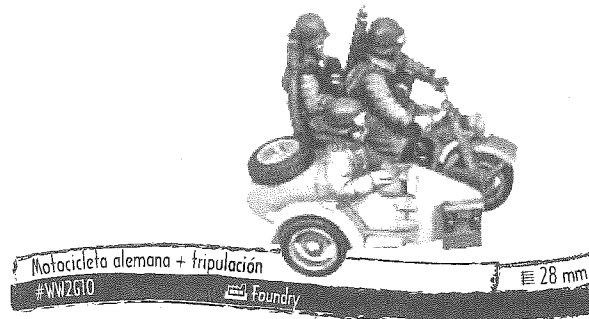
Combate aire-aire

En el combate entre aeronaves, pueden usarse las ametralladoras, y en aviones modernos incluso misiles con FG, con la denominación aire-aire o mixtos. Para estos misiles guiados, otras aeronaves modernas pueden disponer de Contramedidas, expresadas en una probabilidad en porcentaje.

Vehículos e infantería

En los Vehículos que aparecen en este suplemento, observarás que alguno de ellos dispone de armas de tipo "Exterior". Para ser usadas, el tripulante asignado no tiene más remedio que emerger del Vehículo (estamos hablando de Vehículos cerrados como tanques), de forma que queda a tiro de las armas convencionales. Ese Personaje posee Cobertura, pero eso es todo.

Un personaje enemigo puede asaltar un Vehículo. Para encaramarse, en primer lugar su peana tiene que estar en contacto con el Vehículo, y una vez logrado esto, debe superar una tirada de CCC simple, gastando para ello una acción. Con ello, logra encaramarse al Vehículo. Es posible que encima del Vehículo, se encuentre con otros Personajes, amigos o enemigos, ya encaramados.



Minas

El gran problema de las minas, es la incertidumbre sobre dónde se encuentran exactamente. Para recrear esto, en Semper Fidelis usamos un sistema mediante el que si siquiera los Personajes del bando que ha colocado las minas sabe exactamente cual es su posición durante la frenética acción de la batalla. Se coloca un marcador de mina (redondo, de 2,5 cm de diámetro, equivalente a una peana del mismo tamaño) en un punto concreto. La mina puede hallarse en un radio de 5 cm alrededor de ese marcador.

Cada vez que un PJ, vehículo o Monstruo, gaste una acción para realizar un Desplazamiento dentro de ese radio (incluyendo también el echarse cuerpo a tierra o levantarse), debe lanzarse 1d100. Con un resultado de 10 o menos, ha pisado la mina, ésta explota causando el daño especificado, y se retira el marcador de mina.

En el caso que se solapen los radios de dos minas, de todos modos sólo se realizará una sola tirada para todas ellas, y si explota, se retirará el marcador a escoger por el jugador afectado.

En el primer suplemento de la serie, titulado "Lucha y Conquista", se explicaban las reglas para armas guiadas, y su correspondiente Factor de Guía, abreviado FG. Resumiendo, el FG es un valor que se resta de la tirada del dado, siendo el valor final el que se toma como auténtico resultado (por ejemplo, con un arma de FG -20%, obteniendo un 43 en la tirada de dados, en realidad obtenemos un 23).

Este concepto unifica las armas guiadas por diferentes sistemas, tanto los modernos sistemas láser, como los antiguos y muy fiables sistemas por cable. De hecho, los misiles guiados contracarro provienen de uno de los múltiples desarrollos de los ingenieros alemanes de la Segunda Guerra Mundial. El primero que crearon se denominaba "Rotkäppchen" ("caperucita roja"), y fue desarrollado entre 1944 y 1945. Tras la guerra, los países que conquistaron Alemania se hicieron con la idea, desarrollando sus propios sistemas.

Cráteres de explosiones

Cuando usamos un arma de Área de Efecto Distante, tanto si es transportada por un Personaje como perteneciente a un Vehículo, y tras colocar la Diana en el punto escogido, que será el punto de impacto exacto en caso de Acierto Crítico, o que se desviará en caso de acierto normal (recordando que a una distancia de 20 cm o menos, el impacto es un éxito automático en el punto escogido), se aplicarán los oportunos efectos en el radio especificado. Pero os proponemos aplicar además efectos posteriores a la explosión. Consiste simplemente en situar una plantilla circular de "cráter" en la zona que ha sido afectada, del radio correspondiente al radio en que la explosión hizo efecto. Si por ejemplo la explosión tenía una Potencia de 10, lo que equivale a una semi-esfera con un diámetro de 10 cm (o sea, un radio de 5 cm), en esa zona colocaremos una plantilla de cráter de 10 cm de diámetro, con los efectos siguientes:

- Al ser una zona "hundida" y de restos irregulares esparcidos, los Personajes de tamaño normal (tipo humano, con peana normal) que se encuentren en ella ganan cobertura. Se trata de una especie de trinchera improvisada.
- Los Desplazamientos por esta zona, sin embargo, cuestan el doble, tanto para Personajes como para el resto (Vehículos, Monturas, Monstruos).

Medios acuáticos

Si por azares del combate, un Personaje cae en un medio acuático en el que necesita nadar para sustentarse a flote, deberán aplicarse las siguientes reglas:



- Sólo podrá retener un arma, a escoger. La segunda arma, se pierde irremisiblemente.
- Si lleva Armadura Artificial, el PJ debe desprenderse de ella, del mismo modo.

Todas las acciones que le quedaran al PJ se pierden. En la siguiente activación de su Unidad de Combate, podrá nadar, a la mitad de su Velocidad (excepto en el caso de especies acuáticas como los Abismales, en las que se especifique que pueden desplazarse al doble de su Velocidad).

Humo y fósforo

Algunos Vehículos, o algunas armas, tienen la posibilidad de lanzar granadas fumígenas, que crean una densa nube que impide la visibilidad a través de ellas. Puede tratarse de proyectiles de cañón, lanzagranadas adosados a Vehículos, o granadas lanzadas por los propios Personajes, de la forma habitual.

Se usa el marcador de Diana, aplicando los desvíos oportunos en caso de acierto normal, de la forma habitual. En el punto en que finalmente impacta el proyectil, con desviación o no, se coloca una plantilla de "humo" similar a las plantillas de "cráter" ya descritas con anterioridad.

Cada efecto de humo posee las siguientes características:

- Diámetro de efecto, que es la zona afectada a lo ancho, pero también a lo alto.
- Tiempo de duración, que indica las Rondas completas que durará el efecto. Para ello, la Ronda en que ha sido lanzada no cuenta, sino que se contarán las rondas siguientes completas.
- La visibilidad en el interior de la "nube" es nula, sólo si dos enemigos entran en contacto de sus peanas, podrán combatir.

EJEMPLO

A mitad de la primera ronda de juego, un Personaje lanza una granada fumígena con éxito, de efecto 10 y duración 1. En el lugar del impacto, se colocará una plantilla circular de 10 cm de diámetro, que actúa como una "pared" de cara a ángulos de visión, e incluso Cobertura. Además tiene también una altura de 10 cm. Este efecto durará hasta el final de toda esta primera Ronda, se alargará durante toda la segunda Ronda al completo, y dejará de tener efecto en cuanto se inicie la tercera Ronda.

La munición de fósforo tiene un efecto similar a la de humo, si bien con el efecto añadido de "quemar" a los seres implicados. La granada de humo no dañaba a nadie que se encontrara en la zona afectada (de hecho les escondía, incluso). En el caso de las granadas de fósforo, la zona delimitada por la plantilla no sólo daña a los afectados, sino que como no salgan de la zona, les sigue afectando al principio de cada Ronda, según el daño especificado.

Nuevas Habilidades Especiales

Profesionales

Las Habilidades Especiales, quedan en este suplemento ampliadas y reorganizadas con respecto a como aparecían en el reglamento base, orientadas a la que ya será la segunda edición de las reglas.

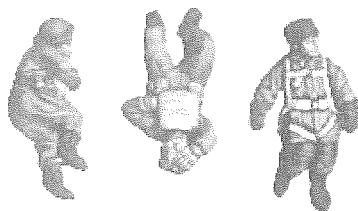
Las Habilidades Especiales básicas que aquí aparecen listadas, se adquieren de una forma distinta a la habitual, que era cuando un Personaje lograba superar el 100% en algún tipo de característica. Se trata de enseñanzas que las tropas especiales o de elite (superiores a las tropas de base) reciben en los centros de instrucción. Algunas están limitadas a seres malignos (se especifica en tal caso).

En general consisten en características específicas de un tipo de tropas concretas. Pero supongamos que queréis crear vuestras propias tropas especiales, y darles un carácter distintivo de otros tipos de tropa base. Por ejemplo, queréis crear por vuestra cuenta un grupo SEAL americano muy específico y competente, o un comando Spetsnaz soviético muy especial. Es posible que decidas aplicarlas a algunas de las tropas que aparecen en este u otros suplementos. Por ejemplo, puedes aplicarles capacidades especiales relacionadas con la montaña a tus cazadores de montaña (lo que por otro lado sería lógico) pagando el coste, pero también puede que esos cazadores de montaña sean tan novatos, que todavía no posean tales habilidades. Si deseas generar tus propias tropas, podrás hacerlo gracias a que te proporcionamos el valor de su Coste, si bien una vez aplicada la habilidad a un Personaje concreto, no se la podrás retirar después.

Aerotransportado, Coste: 18

No se despliegan obligatoriamente al principio de la batalla, sino que su poseedor las puede guardar a parte. En su turno, el jugador puede decidir activar ese Personaje, si-

tuándolo en cualquier lugar del tablero, evitando siempre solapar las peanas. Puede desplegarse a menos de 15 cm de un extremo de la zona de juego, pero como mínimo a 30 cm de cualquier figura enemiga. Una vez desplegada, cuenta como ya activada, de modo que procura desplegarlas en sitio seguro.



Artes marciales, Coste: 2

Cuando usan armas de Tipo CCC, estos Personajes añaden un "x1" al daño (de forma que puede que incluso puedan dañar a algunos Vehículos). Por ejemplo, una espada de daño "x1" pasaría a ser de daño "x2".

Ataque CCC extra, Coste: 7 por cada Ataque CCC extra

El Personaje posee acciones extra, más allá de las cuatro básicas, pero sólo usables en ataques cuerpo a cuerpo. El número de ataques se especifica en la habilidad (por ejemplo con 2 Ataques CCC extra, el Coste es de 14).

Ataque CAP extra, Coste: 8 por cada Ataque CAP extra

El Personaje posee acciones extra, más allá de las cuatro básicas, pero sólo usables en ataques con armas de proyectil. El número de ataques se especifica en la habilidad (por ejemplo con 2 Ataques CAP extra, el Coste es de 16).

Buceador, Coste: 8

Si cae o entra en agua lo bastante profunda, puede desaparecer y re-

aparecer en la Ronda siguiente, en un radio equivalente a las acciones que le quedaban, y listo para la acción.

Carga de asalto, Coste: 4

Cuando un Personaje con esta habilidad realiza un Desplazamiento para entrar en contacto con la peana de un enemigo, puede moverse hasta el doble de su Velocidad actual. Si en la acción subsiguiente realizan un ataque CCC, además dispondrá de un bono +10% en la Tirada de Golpe, y un "x1" añadido al daño.

Experto en infiltración, Coste: 16

Una vez desplegadas todas las Unidades de Combate, es cuando se despliegan estos Personajes. Si más de un jugador posee este tipo de Personajes, se sigue el orden de despliegue que ya estaban usando para las Unidades de Combate normales.

Son capaces de desplegarse en cualquier punto del terreno de juego, excepto en la zona de despliegue de un enemigo, y nunca a menos de 30 cm de una figura enemiga. Además, deben desplegarse fuera de visión de sus enemigos, o como mínimo con Cobertura o Cuerpo a Tierra.

Experto en ocultación, Coste: 2

Cuando un Personaje con esta habilidad posee Cobertura frente a los disparos de otro, en lugar de un -10% se aplica un -20% de modificador a la Tirada de Disparo del atacante.

Además, si un Personaje intenta modificar la prioridad de objetivos para disparar a un Personaje enemigo con Camuflaje, tiene un -10% a su tirada de MNT para conseguirlo (caso de Táctica de combate).

Formación defensiva de combate. Coste 2

Los Personajes con esta habilidad, son capaces de usar sus escudos interactuando con otros aliados que también porten escudos, y lograr un

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20

efecto conjunto que aumente su protección. Sirve tanto para tropas de antigüedad, como para tropas más modernas como los antidisturbios.

Permite sumar al valor de resistencia de su armadura y su escudo, el valor del escudo de otro Personaje aliado con su peana en contacto a la del primero. Así mismo, puede restar resistencia de cualquiera de los dos escudos o su armadura, según prefiera. Esto permite redistribuir las tiradas de daño enemigo a la propia conveniencia.

Formar horda, Coste: 2

Los Personajes con este don, ganan un bono de +20% en CCC por cada Personaje amigo que teniendo esta misma habilidad, se encuentre en contacto con la base del objetivo. Es un bono que se añade al bono normal de +10% al CCC. El total de modificadores sumados puede llegar a +120%, pero sin superar esta cifra.

Golpe raudo, Coste: 2

Si un Personaje con esta habilidad entra en contacto con la peana de un enemigo en Guardia, tiene derecho a gastar su siguiente acción en un ataque cuerpo a cuerpo antes que el enemigo pueda intentar gastar su estado de Guardia.

Gran Tirador, Coste 10

El Personaje puede doblar hasta dos veces el Alcance Base de un arma tipo CAP, a cambio de dividir la probabilidad entre cuatro.

Grupo de Asalto, Coste: 1

Dos o más Personajes con esta habilidad, pueden dejar de formar parte de su Unidad de Combate para crear una unidad especial, una nueva UC. Los Personajes a reagrupar, no necesitan estar con sus peanas en contacto, basta con que se encuentren a 15 cm de distancia como máximo de al menos uno de los miembros del futuro grupo.

Impertérrito, Coste: 6

A los Personajes con esta habilidad, cuando realizan un Chequeo de Mo-

ral, ignoran los resultados de "Pánico", y quedan igual. En cambio, sí pueden quedar en Moral Alta, tras un Chequeo de Moral.

Luchador feroz, Coste: 5

Los Personajes con esta habilidad tienen un bono +10% en un ataque CCC y añaden un "x1" al daño (por ejemplo, una espada de daño "x1" usada por ese Personaje, da un daño "x2").

Montañista, Coste: 5

Al ascender o descender, puede hacerlo un nivel más de lo normal por acción.

Nota: distinta de la Habilidad Especial "Experto escalador".

Moral de hierro, Coste: según decenas del modificador

Cuando uno de estos Personajes debe realizar un Chequeo de Moral, obtienen el bono indicado. El valor varía según se indica en cada Personaje en concreto, y el Coste equivale a las decenas del bono (por ejemplo, Moral de Hierro +20% tiene un Coste de +2).

Reagrupador, Coste: 10

El poseedor de esta habilidad, puede reagrupar a varios Personajes en una misma Unidad de Combate. El Personaje puede formar parte, o no, de esta nueva Unidad, a elección del jugador. Los Personajes a reagrupar, no necesitan estar con sus peanas en contacto, basta con que se encuentren a 15 cm del Reagrupador, quien para lograr crear la nueva Unidad, debe gastar una acción y superar una tirada de MNT. Si logra formar la nueva Unidad de Combate, la Moral de sus miembros queda en estado normal (ni Alta, ni en Pánico).

Selvático, Coste: 4

Al desplazarse por selvas o junglas, su Velocidad no resulta afectada.

Nota: distinta de la Habilidad Especial "Experto en jungla".

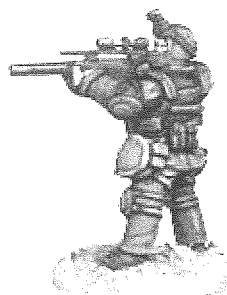
Táctica de combate, Coste: 5

Un Personaje con esta capacidad, puede intentar obviar las priorida-

des de objetivos (son objetivo preferente los enemigos dentro del Alcance Base de su arma). Al ser activado el Personaje, tiene derecho a una tirada de MNT, si logra superarla, puede escoger a cualquier objetivo. Si un Personaje enemigo se encuentra a 20 cm o menos, se aplica un malus de -20% a dicha tirada de MNT.

Tirador de elite, Coste: 8

Un Personaje Tirador de elite, si decide que va a gastar acciones en Apuntar sobre un enemigo, puede disparar al Personaje enemigo que prefiera, saltándose la preferencia de objetivos. Por supuesto, añade el bono por apuntar a la tirada de Disparo. Sólo si gasta acciones (una o más) en Apuntar, podrá ignorar las preferencias de objetivo.



Equipo Alpha SWAT
#5071
foundry
28 mm

Valeroso, Coste: 4

Los Personajes con esta capacidad, no resultan afectados por los seres con la habilidad Terrorífico, ni han de realizar ninguna tirada de MNT al respecto.

Maléficas

Se trata de características propias de seres malvados y de orígenes oscuros, más que de humanos propiamente dichos. Encontrarás algunas de éstas en las listas sobre vampiros o seres del exterior, pero te animamos a que disfrutes de tus propias creaciones.

Horripilante, Coste: 2

La apariencia de estos seres es especialmente asquerosa, tanto que

quienes la ataquen con Tiradas de Golpe (CCC) sufren una penalización de -10%. Esto no afecta a un Horripilante atacando a otro Horripilante.

Muerto viviente, Coste: -2

El Personaje es inmune a Personajes con la habilidad Pánico o Terror. Sin embargo, el Personaje no puede lanzarse Cuerpo a Tierra. No puede quedar en estado de Guardia. Su Coste negativo se explica a causa de estas desventajas.

Necrotecnología, Coste: 14

El Personaje es capaz de actuar como "médico" de sus congéneres malignos, reparando la Armadura Natural o incluso el Blindaje de alguno de sus Vehículos orgánicos, o las Armaduras Artificiales de manufactura maligna.

Incluso si un Personaje sin Armadura Natural (o al cero por ciento) muere, debes dejar su figura tumbada, sin retirarla. Si antes que te toque volver a activar al "difunto" el necromédico puede tocar con su peana al objetivo, superando una tirada de MNT puede revivir al afectado, cuya figura vuelve a ponerse en pie (pero queda como "ya activada"). Los Personajes muertos que no logren recibir la cura, son definitivamente retirados, lo mismo que los no curados (por fallar la tirada de MNT). Si a quien intentaba curar era a un Personaje con su Armadura Natural reducida, pasando la tirada de MNT logra que recupere un 10% (pero nunca superará el valor inicial). También puede reparar las Armaduras Artificiales de manufactura maligna.

Succionador, Coste: 10

Un Personaje (o Monstruo) que elimina en un combate CCC a un enemigo, es capaz de recuperar su Armadura Natural (sin sobrepasar su valor original). Recupera un +10% por cada 10% de Armadura Natural que poseyera la víctima, o sólo un 10% si la víctima no poseía Armadura Natural.

Terrorífico, Coste: 8

El Aspecto de estos seres (generalmente Monstruos) es tal que atemoriza a sus enemigos de forma importante. El alcance equivale a la Velocidad del ser Terrorífico.

Un Personaje enemigo de este ser que sea activado estando dentro de este radio de acción terrorífico, debe superar una tirada de MNT. Si es exitosa, continúa de forma normal, pero si no, pierde una de sus acciones ese turno, y bajo ningún concepto puede acercarse a enemigos de tipo Terrorífico. Debes situar un marcador junto al Personaje afectado que indique que se encuentra aterrorizado. Cuando el Personaje, en una subsiguiente activación, ya no se encuentre en el radio de efecto de un ser enemigo Terrorífico, se le retira el marcador.

Heroicas

Son las accesibles a aquellos Personajes que superen en un 100% alguna de sus capacidades básicas. Nótese que han desaparecido las antiguas "Experto en jungla" y "Experto escalador". Respectivamente, quedan convertidas (para los Personajes que ya dispusieran de ambas) en Selvático y Armadura Natural +10%, o en Montañista y Armadura Natural +10%.

Cada vez que un Personaje logre alcanzar las centenas, podrás aplicarle una cualquiera de estas habilidades. No se encuentran ya atadas a un "tipo" de habilidad, lo que supone una modificación respecto al reglamento base, que da más libertad a los jugadores.

Cazador sigiloso, Coste: 20

El Personaje es capaz de moverse de forma imperceptible entre sus enemigos. Al desplegar al Personaje, debes colocar una ficha junto a su peana indicando su condición de cazador sigiloso, y aplicar estas normas:

- Se activa de la forma habitual, y puede dejarse en Guardia, pero no

puede ser atacada por enemigos, ni se ve afectada por Armas de Área de Efecto, ni magia, ni poderes.

- Puede avanzar sin ser bloqueado por otras figuras, puede pasar por "encima" de las peanas de sus enemigos, y sus enemigos lo mismo, se trata como si no estuviera allí. Pero al acabar el desplazamiento, la peana no puede solapar ninguna otra peana.

- Si realiza un ataque estando todavía en modo sigiloso, ningún enemigo en estado de Guardia puede interrumpir esa acción. Obtiene además un bono +10% (sea ataque CCC o CAP). Sin embargo, a partir de ese momento (una vez desarrollado el ataque), pierde el marcador, y pasa a ser una figura normal y corriente, visible para todos.

Experto en exploración.

Idéntica a la que aparece en el suplemento "Lucha y Conquista" como experto en infiltración, pero a un Coste de 6.

Experto cargador.

Idéntica a la del suplemento "Lucha y Conquista", pero a un Coste de 12.

Francotirador, Coste: 10

El Personaje puede, directamente y sin necesidad de ninguna tirada previa, escoger como blanco de sus disparos a cualquier Personaje enemigo, esté en su Alcance Base o en el doble de éste.

Indetectable, Coste: 30

Similar al Cazador Sigiloso, pero relativo más a su despliegue. No se despliegan al principio de la batalla, sino que su poseedor las guarda a parte. En su turno, el jugador puede decidir activar ese Personaje, situándolo en cualquier lugar del tablero, evitando siempre solapar las peanas. Sitúa un marcador que indique su condición de Indetectable.

Si realiza un ataque estando todavía en modo Indetectable, ningún enemigo en estado de Guardia puede

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20

de interrumpir esa acción. Obtiene además un bono +10% (sea ataque CCC o CAP). Sin embargo, a partir de ese momento (una vez desarrollado el ataque), pierde el marcador, y pasa a ser una figura normal y corriente, visible para todos.

Líder admirado, Coste: 5

Las figuras que estén en un radio de 15 cm del Líder admirado y que hayan tenido que pasar una tirada de Chequeo de Moral, pueden repetir (una sola vez) dicha tirada, si lo desean (caso que haya resultado un fracaso).

Líder excepcional.

Idéntica a la del suplemento "Lucha y Conquista". Coste de 2.



Mando, Coste: 6

Un Personaje con la capacidad de Mando, puede gastar una acción (sólo una en todo su turno) para activar a otra Unidad de Combate. Cuando el Personaje ha terminado sus acciones, se activa dicha UC. No puede crearse un efecto "cadena", y esta UC no puede a su vez activar a otras UC u otros Personajes. En ocasiones esta habilidad se encuentra restringida a sólo algunos tipos de tropa (y se indica, en tal caso).

Médico de combate, Coste: 10

El Personaje es capaz de actuar como médico de otros Personajes, restableciendo en parte la Armadura Natural del afectado, o incluso recuperando a Personajes mortalmente heridos.

Cuando un Personaje reciba una herida mortal, debes dejar su figura tumbada, sin retirarla. Si antes que te toque volver a activar al "difunto" el médico puede tocar con su penna al afectado, superando una tirada de MNT puede revivir al afectado, cuya figura vuelve a ponerse en pie (pero queda como "ya activada"). Los Personajes muertos que no logren recibir la cura, son definitivamente retirados, lo mismo que los no curados (por fallar la tirada de MNT). Si a quien intentaba curar era a un Personaje con su Armadura Natural reducida, pasando la tirada de MNT logra que recupere un 10% (pero nunca superará el valor inicial).

Mente Despierta.

Idéntica a la del suplemento "Lucha y Conquista". Un Coste de 10 por cada acción extra.

Piel Curtida.

Idéntica a la del suplemento "Lucha y Conquista", pero aumenta un +50% su Armadura Natural, con un Coste de 5.

Tirador experto.

Idéntica a la del suplemento "Lucha y Conquista", a un Coste de 10.

Sobrenaturales

Se encuentran reservadas a unos pocos Personajes, o más bien Personalidades, muy concretas. En todo caso, cada vez que en las tres habilidades de un Personaje, se alcance un nuevo nivel de centenas (las tres a 100% o más, las tres a 200% o más, etc.) puedes adjudicarle, además de una habilidad Heroica, una de las Sobrenaturales.

Autorregeneración, Coste: nivel multiplicado por tres

Permite intentar recuperar la Armadura Natural de un ser herido. La habilidad indica el nivel de probabilidad con el número que la acompaña, e indica el resultado máximo a obtener con 1d10. Por ejemplo Autorregeneración 3 (que tendría un Coste 9), debe obtenerse un 3 o me-

nos con 1d10. Cuesta una acción cada intento, con cada éxito recupera un 10%, y no puede superarse el valor inicial de Armadura Natural.

Conocimiento sobrenatural, Coste: 15

Sólo los Personajes con esta Capacidad pueden ser "equipados" con poderes sobrenaturales o poderes psíquicos. Aparte, se sumará el coste de cada poder asignado en una batalla concreta.

Resistente, Coste: equivalente al valor de Resistencia

El Personaje o ser tiene la posibilidad de no ser afectado por los impactos de un arma concreta, independientemente de su Armadura Artificial o Natural.

El grado de resistencia es variable, y se indica con un número en porcentaje. Debe realizarse una tirada de porcentaje, y si el resultado es igual o menor, la víctima no recibe ningún daño, y no necesita realizar ninguna tirada de Resistencia. El Coste, equivale al valor de Resistente, por ejemplo Resistente 50 aumenta en 50 el Coste.

Supervelocidad, Coste: variable

La Velocidad del Personaje aumenta en un 50%, redondeando siempre hacia arriba en fracciones de 1,25 cm. El incremento en el Coste dependerá de las decenas, de la forma habitual.

Supersalto, Coste: variable

La capacidad de Salto Vertical del Personaje aumenta en un 50%, redondeando siempre hacia arriba en fracciones de 1,25 cm. El incremento en el Coste dependerá de las decenas, de la forma habitual.

Volador, Coste: variable

Está restringida a un cierto tipo de Personajes (no se aplica como Habilidad Especial a Monstruos ni Monturas, que cuando son capaces de volar, ya se especifica en sus características). Suele aplicarse a Personajes que nacen con esta capacidad. Coste: 50.

JUEGOS, REGLAS Y CARACTERÍSTICAS

Existe gran variedad de juegos de rol y batallas que han hecho las delicias de muchos jugadores veteranos. Por desgracia, algunos de ellos se extinguieron, fenómeno que suele sucederle a todas las cosas de este mundo.

Las características que se usan en Semper Fidelis son combate con armas cuerpo a cuerpo, combate con armas de proyectil, mente, armadura natural, armadura artificial, y velocidad. Son características muy típicas de este tipo de juegos, y en general todos usan datos similares. Por ello te ayudamos a reconvertir tus preciadas tropas de otros antiguos juegos, con dos ejemplos hipotéticos.

Ejemplo hipotético 1

Supongamos que tuviéramos un juego llamado "zona de guerra", donde los personajes tuvieran características del tipo cuerpo a cuerpo, combate a distancia, poder, liderazgo, acciones, heridas, fuerza, movimiento, blindaje y tamaño. Todas ellas con una puntuación de 1 a 20. En total diez características.

- El número de Acciones y Movimiento deben ser los propios de Semper Fidelis para dicha raza (generalmente 4 acciones, Velocidad 5 cm, Salto V 5 cm).
- El valor de CCC podría calcularse como $CCC = [(cuerpo + FUE) / 2] \times 5$.
- El valor de CAP podría calcularse como $CAP = (combate a distancia \times 5)$.
- La puntuación de MNT se obtendría con $MNT = [(poder + liderazgo) \times 5] / 2$.
- No es necesario redondear estos valores. Pueden quedar con decenas y unidades, como excepción a la regla habitual de Semper Fidelis. Por ejemplo, puede quedar un CAP 43, que cuenta como "4" a efectos de Coste.
- La peana a usar, dependería del tamaño especificado. Para un tamaño 1, una peana inferior a lo normal. Para un tamaño 2, la peana normal, y para un tamaño 3, una peana superior a lo normal, y así progresivamente.
- La Armadura Artificial que usaría, equivaldría al valor de blindaje $\times 5$.
- Para la Armadura Natural, sólo estaría disponible en seres de más de una herida, y quedaría como Armadura Natural = $(Heridas - 1) \times 50$.

En algunos juegos, aparecen Habilidades Especiales similares a las de Semper Fidelis. Para estos casos, lo mejor es que apliques las habilidades de Semper Fidelis, procurando que sean lo más parecidas posible, y añadiendo entonces el Coste al total del valor de ese Personaje o tipo de tropa.

Ejemplo hipotético 2

Pongamos otro caso, resulta que tenemos un juego llamado "martillo de batalla", cuyas figuras poseen características del tipo movimiento, habilidad con armas, habilidad con proyectiles, fuerza, resistencia, heridas, iniciativa, ataques y liderazgo. Todas ellas en base a un valor máximo de 10. En total nueve características.

- El número de Acciones y Movimiento deben ser los propios de Semper Fidelis para dicha raza (generalmente 4 acciones, Velocidad 5 cm, Salto V 5 cm).
- El cómputo del valor de CCC se realizaría de la forma $CCC = [(hab. armas + fuerza + resistencia) / 3] \times 10$.
- El cálculo del valor de CAP se extraería de $CAP = (hab. proyectiles \times 10)$.
- La puntuación en la característica mental MNT, a partir de $MNT = [(iniciativa + liderazgo) / 2] \times 10$.
- No es necesario redondear estos valores. Pueden quedar con decenas y unidades, como excepción a la regla habitual de Semper Fidelis. Por ejemplo, puede quedar un CAP 43, que cuenta como "4" a efectos de Coste.
- Para la Armadura Natural, sólo estaría disponible en seres de más de una herida, y quedaría como Armadura Natural = $(Heridas - 1) \times 50$.

Para otros datos hipotéticos, como las armas, del valor medio de heridas producidas, se puede extraer las tiradas de daño (del estilo "x1", "x2", etc.). De la capacidad de penetración o probabilidad de acierto, se puede extraer la Potencia. El Alcance Base equivaldría al máximo alcance corto.

Para las pesadas armaduras futuristas que necesitan ser accionadas por servomecanismos, debería usarse la regla opcional "armaduras artificiales aparatosas" (ver más adelante), en que las armaduras que no limitan la velocidad a la mitad, cuestan el doble. Así una accionada por servomecanismos de valor 110%, tendría un coste de 22. Una superarmadura de tropas exterminadoras, con valor 180%, tendría un valor de 36.

Objetos, recompensas y potingues

Objetos tecnológicos

Los desarrollos tecnológicos en todas las ciencias, han permitido modificar temporal o permanentemente aspectos fisiológicos y mentales de los soldados, que les proporcionan una evidente ventaja en combate.

Suero Psicotrópico PS-II

El valor de MNT del Personaje aumenta en 5d6 de forma permanente. Utilizable una sola vez.

Drogas de combate DC-I

Su duración queda limitada a la batalla en que será usado. Aumenta los valores de CCC, CAP y MNT en un +20% hasta que termine la batalla o muera. Sin embargo, como efecto secundario, al final de la batalla ese Personaje pierde 1d3 puntos de forma permanente en CCC, CAP y MNT (independientemente de los aprendizajes que haya podido realizar).

Objetos mágicos

No podían faltar en un juego de fantasía histórica como es este. Puedes prescindir de este tipo de premios de batalla en tus enfrentamientos más realistas, pero si piensas usar los seres extraños y multiiformes como vampiros o hombres-lobo en tus luchas de sobremesa contemporáneas, te serán muy útiles estos objetos.

Vara de poder de Videlia. Coste 3.

Ocupa el espacio de un arma, y otorga al portador un Bonus de +30% en MNT (pero sin por ello otorgar Habilidades Especiales caso de superar una centena en MNT, ya que se trata de un efecto temporal).

Esfera de protección de Videlia. Coste 6.

Ocupa el espacio de un arma, y otorga al portador la posibilidad de efectuar una tirada de Resistencia adicional ante un ataque mágico cualquiera, con una probabilidad del 60%.



Escenarios, Aventuras y Campañas

La mayoría de los escenarios que has visto desarrollados tanto en el libro con el reglamento básico de Semper Fidelis, como en posteriores suplementos, han sido propuestas de enfrentamientos aislados, si bien entrelazables entre sí. Pero dada una de las especiales características que aporta Semper Fidelis al mundo de las batallas con miniaturas, no es necesario explicar al lector la clara posibilidad que un grupo de soldados vaya pasando por varias batallas consecutivas, bien habiéndose recuperado de heridas y repostado armas, o bien sin poder recurrir a esta ventaja. El conjunto entrelazado de varias batallas (varios Escenarios), sin descanso entre ellas para recuperar armas, municiones, ni restablecer heridas, ofrece un nivel de juego más emocionante propio de Aventuras. Cuando entrelazamos varios Escenarios, con un descanso entre cada uno de ellos en que los contendientes pueden restablecerse, o sin dichos descansos, estaremos hablando de Aventuras o Campañas.

Otra forma distinta de desarrollar una Campaña, es dividir una gran batalla en secciones. Por ejemplo, a lo largo de un frente, se enfrentan múltiples tropas, pero en cada sección de este frente de batalla, los resultados son diferentes para cada contendiente, o incluso se enfrentan diversos contendientes.

Cada uno de los escenarios que compongan una campaña, debe de disponer de una resolución clara para cada bando. De hecho, cada bando debe contar con más de una forma de victoria posible, por lo menos dos, para evitar que un escenario pueda quedar encasquillado por los azares de la batalla, y para dar mucho más margen de maniobra y de incertidumbre a las partidas. Uno de los objetivos puede ser eliminar a las tropas enemigas, o conseguir que se rindan, y el segundo objetivo debería ser del tipo lograr colocar un objeto en un emplazamiento concreto, destruir un enclave, u otros que puedan imaginarse. Y lo ideal, sería que existiera aún un tercer objetivo que posibilitara la victoria. En total, dos o tres objetivos para cada bando. Esto evita que una partida quede bloqueada, por ejemplo supongamos que un escenario en el que como único objetivo se había establecido hacer explotar con granadas una sala, ambos contendientes se han quedado sin granadas. Eliminar por completo al otro bando, o lograr que se rinda, siempre es una forma de ganar, pero no tan elegante.

Establece para cada uno de tus escenarios, y para cada bando, dos o incluso tres formas posibles de ganar:

- Derrotar al enemigo o lograr que se rinda
- Un segundo objetivo especificado
- Un tercer objetivo alternativo, a ser posible

Reglas Opcionales

En este suplemento, te ofrecemos nuevas y antiguas reglas que pueden ayudarte a aumentar la jugabilidad del reglamento, ya que contribuyen a homogeneizar las citadas reglas con el resto del cuerpo principal del libro básico.

Fallo crítico

Con esta regla, se considera que una resultado entre 96 y 00 es un fracaso automático, aunque la probabilidad de acierto fuera incluso superior al 100%. El Personaje pierde el resto de acciones y queda como "ya activado". Esta norma nunca se aplica en tiradas de Resistencia.

Interrumpir desplazamiento aumentado

Con esta regla, consideramos que las acciones de Ascender, Descender, Cuerpo a Tierra, y Abrir o Cerrar una puerta, así como salir o entrar en un Vehículo, son también Desplazamientos. Por ello, son susceptibles de ser interrumpidos por un enemigo que se encuentre en estado de Guardia.

Combate cuerpo a cuerpo personalizado

Además de los modificadores habituales, a la Tirada de Golpe se debe restar el CCC del Personaje objetivo, y el Bonus al CCC del arma de ese Personaje objetivo. Esta opción enlentece el sistema si los combates cuerpo a cuerpo van a ser en gran cantidad, pero otorga mayor realismo.

Apuntar y Concentrarse aumentados

Puedes gastar acciones para Apuntar (o el concentrarse, para magia y poderes psíquicos), varias veces seguidas al mismo objetivo. Es decir. Puedes gastar tres acciones de Apuntar y ganar un Bonus +30% a tu Tirada de Disparo.

Armaduras Artificiales aparatosas

Es cierto que las aparatosas armaduras arcaicas suponían un estorbo importante para sus usuarios, a diferencia de las protecciones contemporáneas. Pero se trata

de un efecto que para muchos, complica la acción del juego, mientras que para otros jugadores más realistas, es de necesaria aplicación. Por ello, como regla opcional, si bien recomendable, cierto tipo de armaduras dejan la Velocidad de su usuario reducida a la mitad, mientras que otras no la afectan (en el caso de éstas últimas, eso repercute en el precio).

Armaduras

Nombre	Efectos	Resistencia	Coste
Cuero	Sin efectos	20%	4
Cota de malla	Sin efectos	30%	6
Placas	Sin efectos	40%	8
Coraza	Velocidad a la mitad	50%	5
Completa de piezas	Velocidad a la mitad	60%	6
Completa de Caballero	Velocidad a la mitad	70%	7
Antifragmentación	Sin efectos	60%	12
Antibala	Sin efectos	70%	14
Superkevlar	Sin efectos	80%	16
Servomecánica	Sin efectos	110%	22
Exterminadora	Sin efectos	180%	36

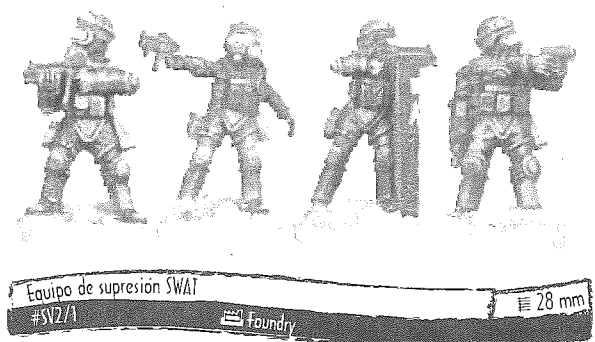
Como regla opcional, en general una Armadura Artificial que no entorpezca la Velocidad reduciéndola a la mitad, costará el doble del valor de sus decenas. Lo mismo se aplica para los escudos más grandes y aparatosos. Si un Personaje lleva una Armadura Artificial que reduce la Velocidad a la mitad, y además un gran escudo que también reduce la Velocidad a la mitad, no se divide la Velocidad dos veces, simplemente queda dividida a la mitad una sola vez.

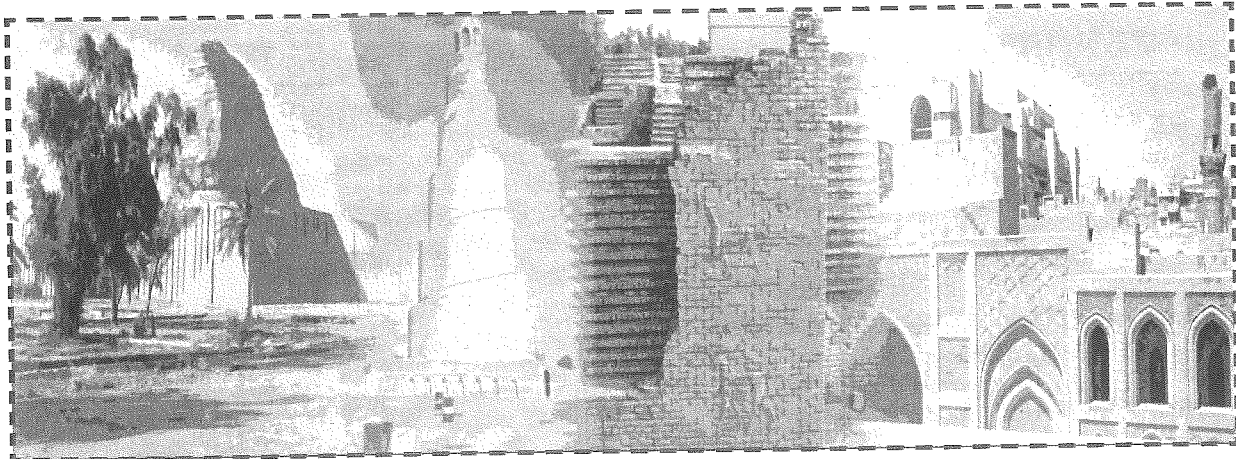
Ángulo de visión total

Los Personajes y otros seres vivos como los Monstruos, disponen de una movilidad constante mucho más flexible que las máquinas. Debido a ello, aplicando esta regla opcional, se desestima el ángulo de visión de 180° que se determinaba en las reglas básicas. Con ello, facilitamos la fluidez del reglamento, ya que en ocasiones puede ser un estorbo comprobar esos 180°. Esto acarrea consigo una serie de modificaciones en otras reglas, por ejemplo:

- En el estado de Guardia, ya no puede pasarse por detrás de un enemigo en Guardia sin ser vistos, ahora éste puede dispararnos.
- Al situar una Diana detrás de un Personaje en Guardia, éste también puede reaccionar intentando alejarse.

En general, las modificaciones, crean un efecto más realista, al tiempo que simplifican las reglas. Es el tipo de regla ideal para la filosofía de Semper Fidelis.





Ø GOLFO PÉRSICO

La primera civilización conocida

Hace más de 5.000 años, en la tierra llamada como Mesopotamia, se desarrolló la primera civilización conocida. En griego, "Mesos" significa en medio, y "Potamos" río. De aquí, que nos refiramos a aquel mítico lugar como Mesopotamia, la tierra entre dos ríos, concretamente el Tigris y el Éufrates, quedando en la actualidad la mayor parte del territorio en la actual Irak, y en parte sobre Irán, Siria y Turquía. Sin lugar a dudas, esta antiquísima civilización influyó en el desarrollo posterior de otras civilizaciones colindantes, desde Oriente Medio hasta Egipto y el mismísimo valle del Indo. Sus especiales pirámides, los Zigurat, serían citados en la propia Biblia, en la alegoría a la prepotente Torre de Babel.

En aquellos tiempos, exceptuando sus muy fértiles zonas alrededor de los ríos, Mesopotamia carecía de recursos naturales. Las ciudades que se desarrollaron, lo hicieron a lo largo de los ríos. De aquí la palabra civilización, pues las ciudades son la cimentación imprescindible para el desarrollo de una cultura y tecnología avanzadas. Las lluvias eran en añadidura escasas, y inicialmente se dependía de las crecidas de los ríos, y los depósitos de sedimentos orgánicos fértiles. Pero las cre-

cidas de los cauces fluviales podían llegar a ser desmesurados, inundando, destruyendo y matando gran parte de recursos y pobladores, como castigo de los dioses según se interpretaba en aquellos tiempos. De hecho, el mito del Arca de Noé tiene sus orígenes en los primitivos ritos mesopotámicos. Pero con el desarrollo tecnológico de canales de regadío y del arado, la situación cambió, y el país empezó a despuntar. Las cosechas se multiplicaron, y como resultado lógico la población también. Sin embargo, la mayoría de productos tenían que ser importados a cambio de alimentos, como piedra, metales, o madera, y todo el poder quedaba en manos de los comerciantes, que se convertían en los gobernantes de un gran imperio.

Hacia el año 3300 a.C., ya habían desarrollado su escritura cuneiforme, la forma de escritura más antigua conocida (dejando aparte otros métodos de simbología como pinturas rupestres, que no consideramos como escritura propiamente dicha). El máximo esplendor, se alcanzaría durante el reinado de Hamurabi (1792-1750 a.C.), conocido por sus leyes, uno de los textos jurídicos más antiguos conocidos.



Persas Sasánidas con jabalina y arco

#PC146, PC147

Foundry

28 mm

El declive

Pero ningún imperio resiste eternamente el paso del tiempo. Otras zonas cercanas empiezan a tomar importancia, y a crear sus propios imperios comerciales. Un ejemplo será Egipto. El más conocido de los últimos reyes babilónicos, fue Nabucodonosor II. Erradicó gran cantidad de rebeliones, de forma cruel, y fue el primero en deportar judíos. Pero Babilonia tenía sus días contados. En el año 539 a.C., fue conquistada por el rey persa Ciro el Grande. Desde su reino basado en el propio Golfo Pérsico, Ciro conquistó un extenso imperio que abarcaba desde Anatolia hasta el río Indo. Además, tras siglos de agricultura intensiva, el suelo de Mesopotamia dejó de ser fértil, y la sobreexplotada zona dejó de producir las cantidades de antaño. Es una lección que ni siquiera muchos países de la actualidad todavía no han aprendido, no puede abusarse indefinidamente de los recursos naturales, ni puede haber más población de la que la tierra pueda alimentar.

Alejandro Magno, en su invasión y conquista de Anatolia, continuaría hacia el Este, pasando por las olvidadas tierras mesopotámicas y llegando a conquistar todas las tierras del imperio persa. A los 33 años, convertido en un déspota alcohólico, que se autoconsideraba un ser divino, el mitificado Alejandro moriría, sin haber creado una estructura lógica y coherente, con lo que todo su imperio se desmoronaría sobre sí mismo. Sus herederos, un hijo pequeño y un hermano enfermo mental, fueron rápidamente asesinados, y sus generales

empezaron a formar reinos independientes y enfrentados entre sí. No es lo mismo conquistar, que mantener. En las tierras mesopotámicas, el reino de la ciudad de Seleucia, que capitaneaba el reino seléucida, sería de los que pervivirían por más tiempo, hasta caer sus extensos territorios occidentales en el año 30 a.C. bajo dominio del imperio romano, mientras las tierras del Tigris y el Eufrates quedaban bajo mandato del Imperio Parto. Los Partos llegaron a derrotar a los romanos hacia el año 53, en la batalla de Carras. Después, llegaría el florecimiento de los estados musulmanes, desde la cercana ciudad de La Meca, por todo el norte de África y Oriente Medio, que volverían a engullir a las tierras de los dos ríos. Con el auge de la religión musulmana, una ciudad, Bagdad, aparecía con fuerza igual o incluso mayor que La Meca, Medina o Damasco. Hasta la zona de Bagdad sería devastada entre 1258 y 1260 por los temidos Mongoles, que realizarían también incursiones por Europa, en Polonia y Hungría. En 1279 la zona mesopotámica pertenecía al terrible imperio Mongol, que sin embargo en Europa no logró avanzar más allá del Danubio. Pero la religión en aquella zona, sería definitivamente la musulmana. En 1520, llegaba al poder Solimán I el Magnífico, sultán del extenso imperio otomano, a quien llamaban "el Legislador". Tras sufrir tantas conquistas y cambiar tantas veces de mando, la antaño politeísta Mesopotamia había sido fragmentada y había perdido su propia identidad.

El resurgir y la Primera Guerra Mundial

Tras siglos de anonimato, durante los que aquellas tierras habían permanecido bajo el dominio de los sucesivos imperios persas y otomanos, y con un sistema organizativo puramente tribal, llegaba una nueva era para las regiones de la zona, todavía muy lejos de constituir ningún país moderno, sino simples regiones geográficas del imperio turco. El imperio otomano había resistido incluso a las tentativas de Napoleón, en sus campañas de Egipto. Napoleón tenía la intención de llegar a cortar la ruta naval británica de la India, la colonia más apreciada y productiva para la Gran Bretaña, pero su flota fue derrotada, lo mismo que su ejército. Los turcos, aliados con Austria y Rusia contra el nuevo y revolucionario conquistador, se encontraron al lado de Gran Bretaña durante aquellos tumultuosos años.

A principios del siglo XX, Alemania había conseguido de la corte otomana la concesión para la construcción de un ferrocarril, la "Bagdadbahn", para unir Bassora con Constantinopla, así como el permiso para realizar prospecciones petrolíferas. Alemania ya conocía la existencia de petróleo en la zona por lo menos en 1913.

Pero ya en pleno siglo XX, la entrada en guerra de Turquía a favor de las Potencias Centrales (Austria-Hungría y Prusia), traía consigo un revuelo general por todo el Imperio Otomano, algunas de cuyas regiones no se sentían del todo a gusto con el centenario dominio otomano. Por supuesto, las tropas de la Triple Entente, que poseían colonias en África y Oriente, no dejarían que Turquía pudiera ejercer influencia excesiva en el Mediterráneo. El imperio otomano contaba con un ejército moderno, influenciado por los desarrollos tecnológicos y la teoría militar europea.

Tras la guerra, los británicos ocuparían la zona, pero pronto, alrededor de 1920, estallaría una revolución nacionalista, que fue solucionada con la imposición del emir Faysal b Husayn, como rey de Irak. Por su parte, el pueblo kurdo, merced a los tratados internacionales de los vencedores de la Gran Guerra, quedaba fragmentado, con su población repartida entre Turquía, Irak e Irán.

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20

La Segunda Guerra Mundial

Al comienzo de la Segunda Guerra Mundial, Irak rompió sus relaciones diplomáticas con Alemania, colocándose claramente al lado del bando británico. Pero un golpe de estado, encabezado por Rashid Ali al-Gaylani, depuso al regente, e instauró un nuevo régimen pro-alemán. Intentó crear dificultades al ejército británico, pero el ejército iraquí acabó siendo aplastado, y los británicos entraban triunfantes en Bagdad el 29 de Mayo de 1941.



La era del frío y la revolución iraní

La animosidad contra los británicos perduró tras acabar la guerra, más aún con los sucesos de Palestina, entregada al pueblo israelí, que era percibida como una agresión al mundo árabe. Durante la guerra fría, el mundo entero sufre una polarización extrema en cuanto a alianzas y enemistades. Además tras la Segunda Guerra Mundial, se ha visto un resurgir de los sentimientos nacionalistas de gran número de países. Entre ellos, Irán ha entrado en un fanatismo religioso extremo, que le lleva a intentar conquistar a su vecino iraquí, de tendencia algo más laica, y por supuesto poseedor de recursos que son la envidia de sus vecinos.

Durante la guerra Irán-Irak (1980-1988), iniciada con la orden de invasión de Irán por parte de Saddam Hussein en 1980, comienza en la zona una cruenta guerra sin cuartel. Muchas potencias occidentales ayudarán al régimen iraquí en su batalla contra Irán, entre ellas Los Estados Unidos y la Unión Soviética.

CRONOLOGÍA CONTEMPORÁNEA

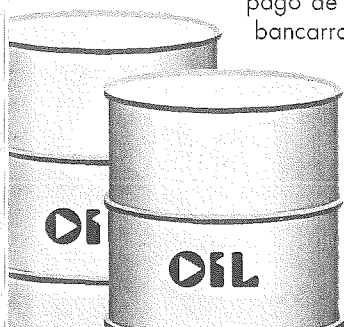
- 1914-18 Tras la primera guerra mundial, el imperio turco pierde gran parte de sus posesiones, desde Europa hasta la zona de Oriente Medio.
- 1967 Guerra de los Seis Días. Israel conquista el Sinaí, parte del Jordán y los Altos del Golán.
- 1979 Israel vence a la agresión de Egipto y Siria en la guerra del Yom Kippur. En Irán, el Sha es derrocado por el ayatolá Jomeini, quien toma el poder.
- 1980-88 Guerra entre Irán e Irak. El integrismo islámico moderno cobra su máxima expresión, y los iraníes comienzan una guerra santa, comenzando por intentar conquistar a su rico vecino, que apoyado por potencias occidentales, resistirá el embate.
- 1990-91 Irak ocupa militarmente Kuwait. Una coalición internacional formada por estados árabes y occidentales ataca y derrota a Irak, que es obligado a desarmarse.
- 2003 La coalición anglo-americana declara la guerra a Irak, e invade la nación. Importantes potencias occidentales, como Alemania, Rusia y Francia, protestan por la acción.



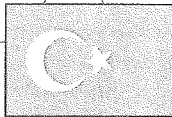
La Guerra del Golfo (1991)

Hoy en día se la ha denominado "Primera Guerra del Golfo". El régimen imperante en Irak, tras su anterior victoria contra Irán, cree poder manejar las presiones internacionales, y no verse castigada por una invasión de su vecino en el Sur. Kuwait exige en 1990 a Irak el pago de deudas pendientes, pero Irak está en bancarota. Saddam Hussein decide entonces invadir el pequeño estado, que contiene enormes reservas petrolíferas. Para evitar que estos recursos caigan en manos del dictador iraquí, desequilibrando seriamente la ba-

lanza del poder entre las naciones árabes, una coalición de estados árabes y occidentales contraataca. Tras la apabullante victoria, el régimen de Saddam Hussein no es sin embargo derrocado, tal vez con la esperanza de una rectificación en su política general, que no llega a producirse. El bloqueo y las sanciones al gobierno del dictador son redirigidas por éste a su población, y empiezan las negativas a las inspecciones por parte de la ONU de sus instalaciones nucleares. Doce años después, estas negativas serán uno de los varios argumentos que la coalición anglo-americana usará para justificar la invasión de la sufrida nación.



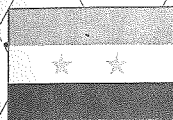
SEMPER FIDELIS
SANGRE Y LÁPIZ



TURQUÍA

- Extracción de petróleo
- Refinería
- Centro de población
- Centro de población importante
- Ciudad importante
- Capital
- Pantanos, marismas...
- ferrocarril

SIRIA



Dayr al-Zawr

Suwār

Māri

Ābū Kamāl

Rutba

(Desierto de Siria)

ARABIA SAUDÍ

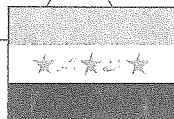


Yawf

MAPA IRAK

200 KM

IRAK



BAGDAD

Hindiyya

Karbala

al-Naḡaf

Samāwa

Nisāb

Kirkūk

Jānaqīn

Hilla

al-Dīwāniyya

Nāsiriyya

Basora

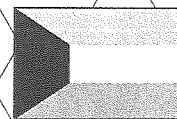
al-Arāb

Faw

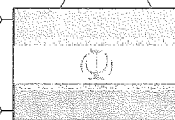
KUWAYT

Burgān

Minā al-Ahmadi



IRÁN



Kirmānshāh



Hamadān

Sulṭāniyeh

Marāga

Rezā'iveh

Irbil

Sulaymāniyya

Sananday



Sāmarra

Hīt



Āna

Eufrates

al-Hasaka

La invasión de Irak (2003)

A estas alturas podemos denominarla ya como la Segunda Guerra del Golfo. Cabe decir que a diferencia de otros regímenes totalitarios de la zona, el que imperaba en Irak antes de la invasión anglo-americana no destruyó sus reliquias y monumentos de la antigüedad (como harían los talibanes en Afghanistan) sino que al contrario, los conservarían, e incluso recrearían los que habían desaparecido. La construcción de colosales monumentos es una constante en los regímenes dictatoriales, que por otra parte pasados los siglos, se convierten en patrimonio artístico de la nación.

Si en su glorioso pasado Persa, Irak exportaba alimentos a cambio de productos manufacturables, como metales y madera, en la actualidad la situación había llegado a una curiosa inversión de la situación, importando alimentos a cambio de petróleo.

La guerra dura apenas un mes, sin embargo la ocupación y la posterior reconstrucción del país, llevará mucho más tiempo, acompañada además de importantes tensiones entre naciones occidentales, y distintas pugnas de los países árabes colindantes por ocupar el espacio vacío dejado por el derrocado gobierno de Saddam Hussein.



Tropas

Irak en el Tercer Milenio

Esta es una de las naciones cuya población lleva sufriendo más tiempo las inclemencias de la guerra. Unos pocos dirigentes, además pertenecientes a una única familia, tienen el control total de la población y los recursos. Han sido famosas sus guerras contra Irán, y sus ataques a la población Kurda. Fue escenario de guerra en 1991, y vuelve a serlo en 2003.

Irak. Tropas regulares

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldado	20%	20%	30%	7
Cabo	30%	30%	30%	9
Sargento	30%	40%	30%	10
Sargento mayor	40%	40%	40%	12
Oficialidad				
Teniente	20%	20%	50%	9
Capitán	30%	20%	50%	10
Comandante	30%	30%	50%	11

Irak. Guardia Republicana

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldado	20%	20%	60%	12
Cabo	30%	30%	60%	14
Sargento	30%	40%	60%	15
Sargento mayor	40%	40%	60%	16
Oficialidad				
Teniente	20%	20%	70%	13
Capitán	30%	20%	80%	15
Comandante	30%	30%	90%	17

Moral de Hierro +20% (Coste 2)

Irak. Fedaiyines

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Fedaiyin	50%	50%	100%	30
Lider Fedaiyin	60%	60%	110%	33

Habilidad Especial: Mente Despierta (Coste 10): una acción extra (5 acciones)

Su armamento es principalmente de origen soviético (como el T-72 de exportación), si bien cuenta con avanzados medios de origen francés, tanto en aviación (Mirage) como en blindados (AMX-30).

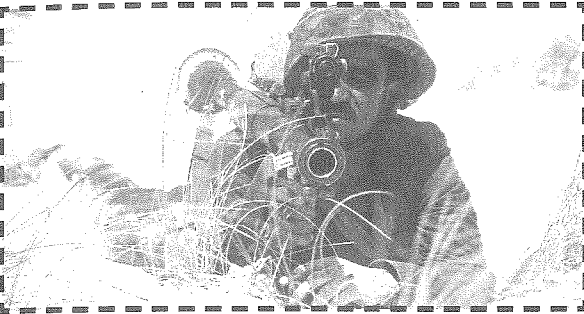
Los enemigos de Irak

Las principales tropas que se han enfrentado a Irak, o deberíamos decir a su gobierno, fueron los kurdos y los iraníes. En ambos casos, nunca dispusieron de una tecnología al mismo nivel de la del ejército de Saddam Hussein, a pesar que la de éste tampoco fuera especialmente avanzada.

Irán. Tropas regulares

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Miliciano	20%	20%	30%	7
Cabo	20%	30%	40%	9
Sargento	30%	40%	50%	12
Sargento mayor	30%	40%	60%	13
Teniente	20%	20%	60%	10
Capitán	20%	30%	60%	11
Comandante	20%	40%	70%	13

Lideres



Kurdos. Tropas irregulares

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Iniciado	20%	20%	20%	6
Guerrero	20%	30%	20%	7
Guerrero santo	20%	30%	30%	8
Jefe tribal	30%	40%	30%	10
Capataz	20%	20%	40%	8
Hombre santo	20%	30%	40%	9
Líder religioso	20%	40%	50%	11

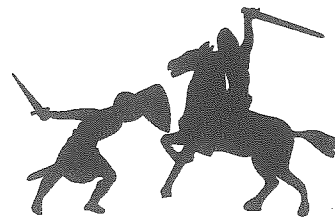
Lideres

Kurdos. Peshmergas

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Iniciado	20%	20%	50%	17
Guerrero	20%	30%	50%	18
Guerrero santo	30%	30%	60%	20
Jefe tribal	40%	30%	60%	21
Capataz	20%	20%	70%	19
Hombre santo	20%	30%	70%	20
Líder religioso	30%	30%	80%	22

Oficialidad

1 Ataque CAP extra (Coste 8)



Batallas

Instalación secreta

Los servicios de inteligencia han detectado una instalación casi totalmente enterrada en el desierto, que esconde una importante fábrica de gases de uso militar. Un comando se adentra hasta las instalaciones para lanzar, a través del hueco de un ascensor, una bomba nuclear táctica de bolsillo, de unos 30 Kg de peso (ocupa el espacio de un arma).

Recrea, en medio del desierto, una valla que rodea una zona cuadrada de unos 50 cm de lado. En el centro, se encuentra una caseta, con una puerta blindada. Dentro se encuentran tropas iraquíes pertenecientes a la Guardia Republicana. 600 puntos para el bando atacante, y 300 para el defensor. Algunos elementos como cajas y rocas ofrecen Cobertura al defensor.

Casa por casa

La toma de una pequeña localidad va a ser más difícil de lo esperado. La población armada, formada por milicianos principalmente, se niega a rendirse. Recrea una ciudad, con grandes bloques. En lo alto de los bloques, en los terrados, se situarán las tropas defensoras iraquíes (200 puntos). Los aliados entrarán por las calles (500 puntos). Un escenario ideal para la caza de francotiradores.

.....

ARMAS

Usa las listas de armas procedentes de la URSS para los bandos iraquí y kurdo. Para los países occidentales, usa las armas correspondientes, que aparecen en secciones posteriores de este mismo libro.

.....



Sala de guerra

Nos encontramos a 18 de Marzo de 2003. Mañana empezará la campaña de invasión de Irak y derrocamiento del gobierno de Saddam Hussein y su grupo familiar. Un importante contingente de tropas aerotransportadas será enviada al Norte del país, en territorio Kurdo, que prestará apoyo a la fuerza paracaidista.

Separándose y adelantándose al resto del grupo expedicionario del Norte, diversos grupos de reducido tamaño emprenderán un avance sigiloso, adentrándose en territorio enemigo y sabotearlo diferentes instalaciones. Uno de estos grupos será el Grupo Attila.

El equipo enemigo

Sin embargo, los intrusos no van a tener las cosas fáciles. Varios equipos defensivos especiales se han distribuido por la zona, entre ellos el Equipo Ziguratt, formado por tropas de élite de la Guardia Republicana. Se enfrentarán al grupo agresor durante las diferentes contiendas de la campaña, y contarán además con algunas tropas del lugar.

Equipo Ziguratt

Sólo dispones para equipar a tus soldados de fusiles de asalto, pistolas y granadas, las correspondientes a cada facción. Puedes disponer del material capturado en un escenario anterior de la misma campaña. O del que se asigne a tu Grupo de Combate como extra en un escenario concreto, pero nada más.

La Campaña

En cada batalla, se especifica la cantidad de puntos disponibles para refuerzos, y también armas extras que recibes como suministro aéreo. Ten en cuenta que para cada escenario subsiguiente, sólo cuentas con tus tropas supervivientes, nuevos reemplazos de las tablas base, y con armas convencionales del tipo fusil de asalto, pistola y granadas, que aparecen en las tablas de esta misma campaña. El resto de equipo, aparecerá en cada escenario.

Cada escenario proporciona unos puntos al ganador, e incluso al perdedor. La suma final de todos esos puntos, al final de la campaña, determinará quién es el vencedor.

Tras cada escenario, los soldados supervivientes tienen derecho a sus tiradas de Aprendizaje. Mientras la cantidad de puntos de que dispones en el siguiente escenario te lo permita, podrás volver a usar esos soldados, o incluir soldados totalmente nuevos y dejar los veteranos en la "retaguardia", como prefieras.

ESCENARIO 82 DE AEROTRANSPORTADOS

El Grupo de Combate Attila ha caído cerca de un puesto fronterizo iraquí, y sus dos guardias regulares han alertado a un equipo de fuerzas especiales iraquí destinado a la zona, el Equipo Ziguratt.

• Escenografía:

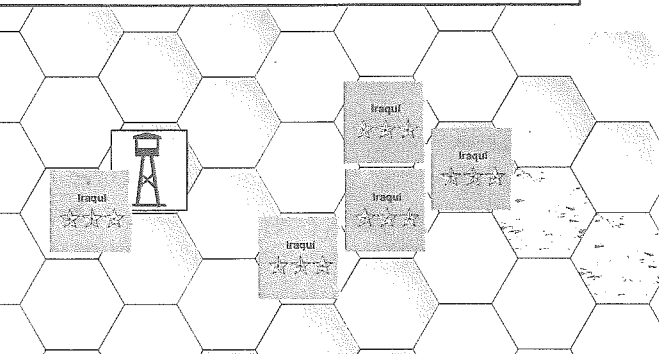
En una superficie de juego de aproximadamente 200x150 cm, deberá recrearse una zona desértica, con dunas. En un extremo de la mesa de juego, se colocará una pequeña edificación (la caseta de los guardias). La batalla transcurrirá entre las dunas.

• Grupo aliado:

500 puntos. Armamento especial: ninguno.

• Grupo iraquí:

400 puntos. Armamento especial: ninguno.



1- Condiciones de victoria

Rendición o eliminación del enemigo

Puntos para el vencedor 10

Puntos para el perdedor 5



ESCENARIO 2 CONTACTO CON LOS KURDOS

Tras las primeras refriegas contra el bando defensor, los aliados siguen avanzando. Han entrado en contacto por radioemisora con un grupo de kurdos local, gracias a las radios y equipo diverso (de fabricación soviética) que se les lanzó muy previamente a la declaración de guerra.

• Escenografía:

De nuevo en pleno desierto, en un tablero de unos 200x150 cm. En un extremo del tablero despliegan los aliados, y en el otro extremo los Kurdos. En el centro, se encuentra un pequeño reducio formado por trincheras y alambradas (necesario gastar cuatro acciones para abrir un paso de 2,5 cm entre las alambradas), y en su interior se encuentran apostados soldados iraquíes.

• Grupo aliado:

300 puntos para el bando aliado, 200 para los kurdos. Armamento especial: ninguno.

• Grupo iraquí:

300 puntos. Armamento especial: ninguno.

ESCENARIO 3 PASO CRUCIAL

La misión para el bando aliado, consiste en despejar un paso entre montañas que está controlado por fuerzas iraquíes.

• Escenografía:

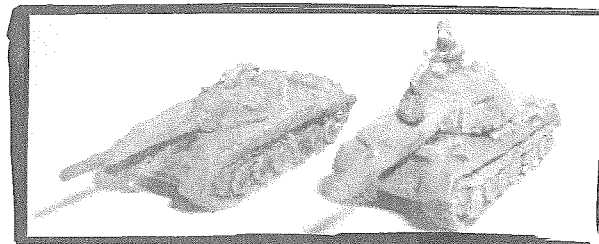
La escenografía debe recrear un "paso" entre montañas, en forma de cuello de botella. Un tanque enemigo T-72 se encuentra ubicado en un importante paso entre montañas, junto a una dotación de infantería. Bloquea un paso importante por el que deberá circular un convoy kurdo formado por vehículos convencionales. Cada bando despliega en un extremo de la mesa, de unos 200x150 cm.

• Grupo aliado:

Dispone de 500 puntos para tropa, incluyendo soldados occidentales y guerrilleros kurdos. Armamento especial: 10 LAW y 10 RPG-7.

• Grupo iraquí:

Dispone de 200 puntos en tropa, formada por miembros de la Guardia Republicana. Armamento especial: Un tanque T-72 soviético modelo exportación.



1/72 Tanque medio
#MAFI Irregular Miniatures 6 mm

2- Condiciones de victoria

Rendición o eliminación del enemigo

Puntos para el vencedor	10
-------------------------	----

Puntos para el perdedor	5
-------------------------	---

3- Condiciones de victoria

Rendición o eliminación del enemigo

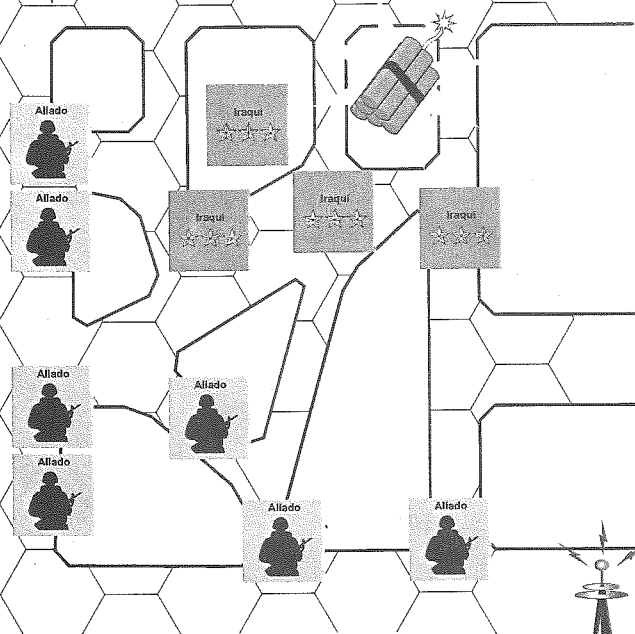
Puntos para el vencedor	20
-------------------------	----

Puntos para el perdedor	5
-------------------------	---

ESCENARIO 4

POLVORÍN EN MOSSUL

El objetivo es un edificio que ha sido habilitado como polvorín en las afueras de la ciudad de Mossul.



4- Condiciones de victoria

Para el bando aliado, colocar la carga explosiva (no puede desactivarse). Para ambos bandos, rendición o eliminación del enemigo.

Puntos para el vencedor	15
Puntos para el perdedor	5

• Escenografía:

Debe recrearse una escenografía consistente en varias casas unifamiliares, en un barrio de callejas irregulares. Uno de estos edificios, que colocaremos en el centro, es el polvorín. Colocando una carga de demolición (cada carga ocupa el espacio de un arma), dos rondas después la carga estallará, destruyendo el edificio y provocando 10 tiradas de daño en un radio de 40 cm.

• Grupo aliado:

Dispone de 500 puntos en tropa. Armamento especial: 4 cargas de demolición.

• Grupo iraquí:

Dispone de 300 puntos en tropa. Armamento especial: ninguno.

ESCENARIO 5

RADIOESTACIÓN DE KIRKUK

El objetivo que ha sido asignado al grupo de operaciones especiales aliado se encuentra en las afueras de la ciudad de Kirkuk. Consiste en una estación de radar y telecomunicaciones que supone una ventaja estratégica para el bando defensor. Se encuentra muy bien camuflada, de forma que ni tan siquiera el satélite ha logrado localizar su situación exacta, y toda referencia a la estación proviene de los espías kurdos, quienes aseguran que la estación existe.

• Escenografía:

La estación de radio se encuentra en las afueras, en una planicie desértica, con a lo sumo algunas rocas de exigua protección para el bando asaltante. Colocando una sola carga de explosivos C4 (de menor potencia que las cargas de demolición) puede lograrse destruir el objetivo.

• Grupo aliado:

Dispone de 300 puntos en tropa. Armamento especial: 4 paquetes de 5 cargas explosivas C4 (cada paquete ocupa el espacio de un arma).

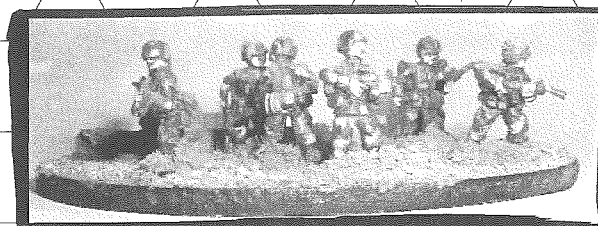
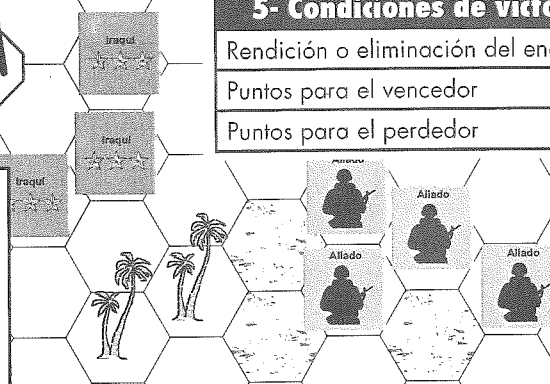
• Grupo iraquí:

Dispone de 200 puntos en tropa. Armamento especial: ninguno.

5- Condiciones de victoria

Rendición o eliminación del enemigo

Puntos para el vencedor	25
Puntos para el perdedor	5



Tropas USA modernas con casco de Kevlar y M-16
© Irregular Miniatures

20 mm

ESCENARIO LA BARAJA

Las tropas aliadas, con el objetivo de facilitar la detención de los principales dirigentes del régimen iraquí, han confeccionado un incontable número de barajas de cartas para distribuir entre sus tropas. En la baraja aparecen 55 cartas, y en cada una de ellas aparecen la fotografía y los datos de otros tantos líderes del gobierno Hussein que están bajo búsqueda y captura.

• Escenografía:

En el interior de un barrio de Bagdad, una zona edificada con altos edificios modernos, y un par de plazas, con anchas calles. Todo está vacío, a lo sumo escombros y coches carbonizados. En un extremo de la mesa, unas cuatro casas tipo unifamiliar, una de ellas repleta de sacos terrenos y alambradas, que la revela como el objetivo del grupo de ataque aliado. El bando aliado dispone de ocho turnos antes que un vehículo blindado logre llegar hasta la casa donde se encuentra refugiado el líder iraquí y evacuarlo.

• Grupo aliado:

Dispone de 600 puntos en tropa.
Armamento especial: ninguno.

• Grupo iraquí:

Dispone de 400 puntos en tropa.
Armamento especial: ninguno.

Con este escenario, finaliza la campaña. Contabilizar las puntuaciones obtenidas por cada bando en cada escenario, y el total indicará quién es el vencedor de esta campaña táctica.



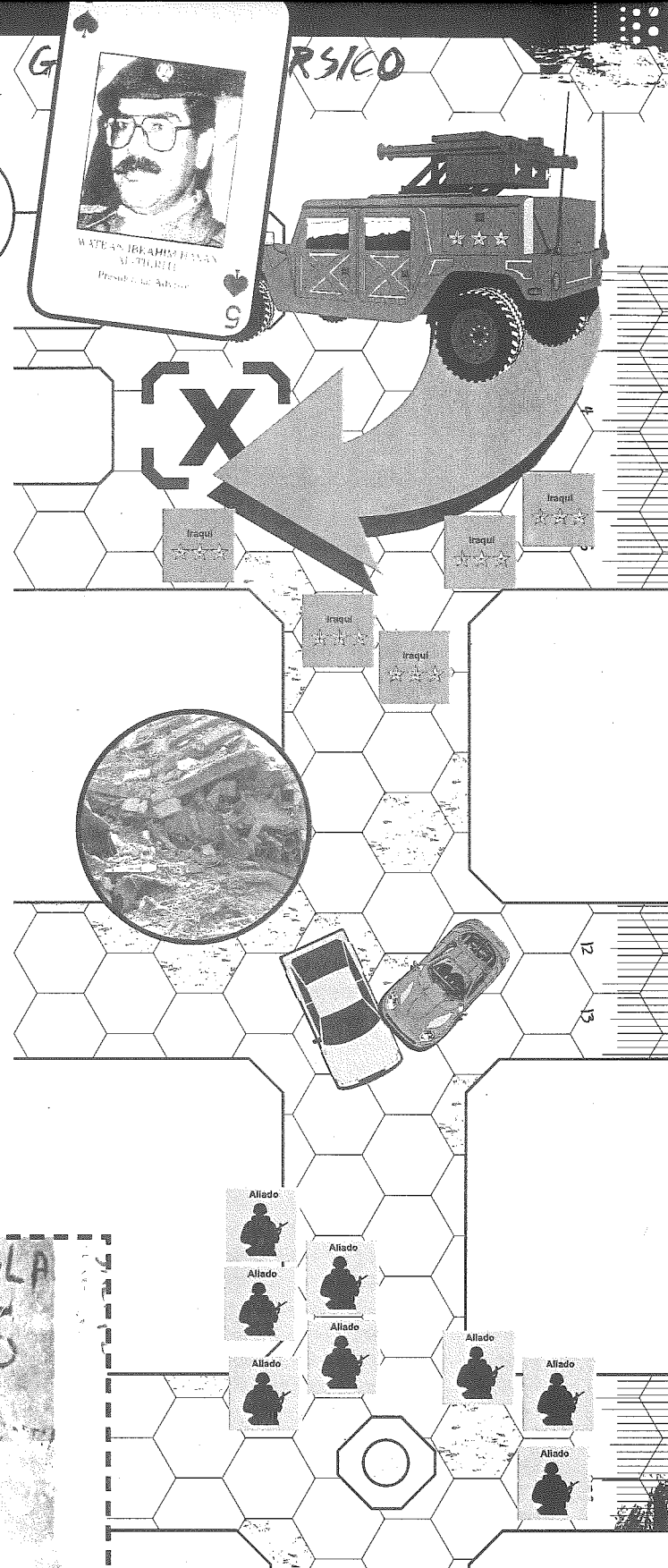
Iraquí



Aliado



Vehículo Blindado



6- Condiciones de victoria

Rendición o eliminación del enemigo	
Puntos para el vencedor	30
Puntos para el perdedor	5



✪ UN NUEVO SIGLO

Colonias e industrias

El auge de la tecnología, y el apoyo de los gobiernos al desarrollo de la investigación científica, que si bien fuera con vistas al provecho propio, aportaría evidentes repercusiones en el bienestar futuro de sus poblaciones, influyó de manera decisiva en la expansión imperialista y colonialista. La implantación del ferrocarril tanto en los países occidentales como en sus colonias, permitía no sólo el desplazamiento rápido y eficaz de mercancías y pasajeros, sino también de tropas y armamento pesado. Como el ferrocarril, las redes de telegrafía recorrían las naciones y los territorios de extremo a extremo, buen ejemplo de ellos fueron las infraestructuras de este tipo de los Estados Unidos, o de Rusia. La superioridad tecnológica, y el reclutamiento de tropas nativas, permitía establecer y mantener colonias con un relativamente reducido número de colonos.

En Europa, el desarrollo industrial se seguía a un ritmo frenético, creando una escalada competitiva constante y muy agresiva entre sus naciones. Se sucedieron diversos enfrentamientos, fuera del territorio Europeo, como entre Francia e Inglaterra en el año 1898, cerca del Nilo Blanco, en territorio del Sudán, o entre Alemania y Francia en 1905 y 1911, en la zona de Marruecos. Los imperios que ya se habían expandido y ocupado territorios, acusaban a Alemania de "ambiciosa, expansionista y militarista", cuando pretendía llevarse su trozo del pastel. Lo cierto es que hasta la modesta Bélgica, con su extenso Congo Belga, había conseguido casi tantos territorios coloniales como Alemania, y las colonias holandesas eran incluso superiores, de manera que la llamada "ambición" germánica proclamada por Francia o Inglaterra queda en entredicho sólo con mirar el

mapa de territorios dominados por las distintas naciones antes de 1914.

Hacia 1848 y parte de 1849, se habían sucedido varias revueltas por toda Europa, tantas que 1848 fue apodado "el año de las revoluciones". En el imperio austro-húngaro, varias revueltas ponían en entredicho a la casa real, los Habsburgo, en tierras de Austria, Croacia, Hungría, y la zona checa. Los estados alemanes, de entre ellos Prusia el más importantes, estaban sopestando una unificación, mientras Garibaldi empezaba a moldear la nueva Italia, unificando, a la fuerza si era necesario, los estados de habla italiana. En Francia, mediante una revuelta, un sobrino de Napoleón Bonaparte lograba ocupar el poder, siendo elegido presidente de la república en 1852, si bien, imitando a su tío, se autoproclamó emperador, con el nombre de Napoleón III.

La propuesta de unificación alemana de 1849, realizada en Francfort por una Asamblea Nacional de corte liberal, fue rechazada por Prusia, quien quería que la unificación se hiciera a su modo. Conquistó casi todo el Norte de las zonas de habla germana, y en 1870 llegó a enfrentarse a Francia, en la guerra Franco-Prusiana, que ganaría, haciéndose además con los territorios de Alsacia y Lorena (que contaban con importantes minas de metal). En 1871 se había formado el Segundo Imperio Alemán (Segundo Reich), que hizo temblar al resto de Imperios, quienes veían amenazada su propia supremacía. En 1878 se celebró el llamado Congreso de Berlín, en el que Bulgaria, Rumania y Serbia quedaban liberadas del despótico gobierno turco.

Trincheras y barro

La Primera Guerra Mundial supondría la mayor carnicería humana conocida hasta los tiempos de principios del Siglo XX. Las causas de la explosión del conflicto que fuera conocido como la Gran Guerra (antes de existir una segunda) se encontrarían en la fuerte expansión colonialista previa por parte de naciones como Alemania, Austria-Hungría, Francia, Gran Bretaña, y Rusia, principalmente. Otras naciones como España o Italia, también colonizaban territorios próximos a sus fronteras, pero no en el grado en que lo harían las grandes potencias del momento. Era creencia común entre las naciones europeas el dar por supuesto que tenían todo el derecho a conquistar los territorios colonizados, usando argumentos como la religión o la civilización, si bien el destino final de los territorios explotados era su explotación industrial. Por otra parte, los avances médicos permitían a los colonos soportar las enfermedades locales, y la tecnología armamentística permitía que unos pocos soldados expedicionarios pudieran hacer frente a cientos de "insurrectos" de las tierras colonizadas.

Las tensiones entre las grandes potencias fueron muchas, y se evidenciaron en varios incidentes internacionales que se daban en las colonias. En 1898, una expedición francesa entró en territorio británico del Sudán, y este hecho estuvo a punto de iniciar un conflicto entre estos dos supuestos aliados. Otro ejemplo claro fueron los colonos Boers en Sudáfrica, de origen holandés, que querían mantener su independencia, a pesar del posterior imperialismo británico que les obligaba a mantenerse bajo su mandato. Alemania apoyó la insurrección de los Boers contra el imperio británico, con equipo y armas. Lejos de Europa, se daría otro conflicto, la guerra Ruso-Japonesa, entre los años 1904 y 1905. Rusia contaba con un ejército obsoleto, que se enfrentó a unos japoneses que contaban con tácticas y material avanzados.

Se inició una carrera armamentística sin igual hasta entonces, en que cada bando no quería quedar atrás respecto a la tecnología militar del otro. La creación de cadenas de producción en serie, y el avance en motores

de combustión, aportó grandes avances en tecnología militar, que a la larga cambiarían una vez más el modo de hacer la guerra.

En el poderío del mar, los franceses llegaron a aplicar planchas de metal sobre un barco de madera. Ya en la guerra civil americana, se había demostrado la utilidad de los cañones giratorios, frente a los tradicionales cañones fijos en un solo lateral del barco (en la batalla entre el USS Monitor y el confederado Merrimac).

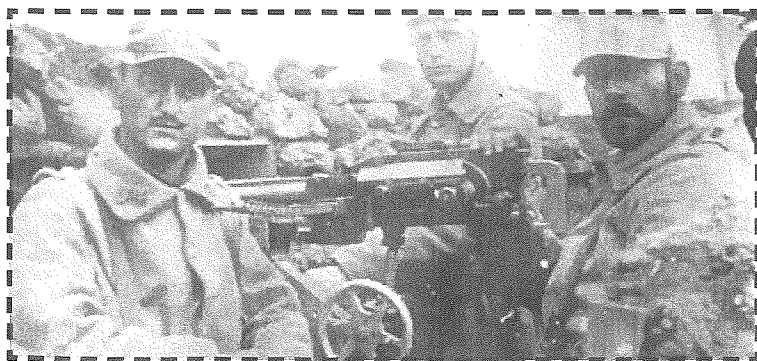
Los británicos, tradicionales expertos en el combate naval, construyeron el primer barco totalmente acorazado, el HMS Dreadnought. Botado en 1906, y de 17.900 toneladas, este barco de guerra acorazado, a semejanza de los contemporáneos, no tenía igual entre el resto de naciones, que se apresuraron a crear sus propios diseños.

A principios de siglo, aparecían dos grandes alianzas. Por una parte, la llamada Triple Entente, formada por Rusia, Francia y Gran Bretaña. La otra facción la integrarían Alemania y Austria-Hungría, en lo que se denominarían las Potencias Centrales.

La zona de los Balcanes, era una zona a la que tanto Rusia y Austria-Hungría pretendían tener bajo su propio control. Serbia, una nación bajo la protección de su hermano eslavos, Rusia, pretendía hacerse con el control de territorios colindantes pertenecientes a Austria-Hungría. Todo esto, a causa de una debilitada Turquía, cuyos territorios en Europa empezaban a escapársele de las manos.

Entre 1912 y principios de 1913, Serbia se hizo con varios territorios turcos en una pequeña guerra, y llegaron a amenazar territorios austro-húngaros en la zona del Mar Adriático. Estuvo a punto de desencadenar un conflicto entre las Potencias Centrales y Serbia, que habría sido protegida por Rusia, a su vez seguida por el resto de la Triple Entente. Sin embargo, una situación similar acabaría por provocar finalmente la guerra total a mediados de 1914.

Todas las grandes naciones europeas se habían estado armando hasta los dientes durante décadas, y la población, que vivía esta situación de continua militarización, estaba incluso deseosa de que de una vez por todas estallara un conflicto con el que se demostraría que su propia nación era la más poderosa. Pero lejos de ninguna victoria fácil y rápida, pronto los exaltados ciudadanos sufrirían en sus propias carnes los efectos de una guerra moderna.



Comienza la guerra

Los planes alemanes incluían una rápida victoria sobre Francia, nación que hubiera podido movilizarse con mucha mayor rapidez que Rusia, país sin apenas infraestructuras, para una vez derrotados los galos, reenviar efectivos y recursos hacia Rusia (el Plan Schlieffen). Su última victoria en la guerra Franco-Prusiana, daba a los dirigentes alemanes una cierta sensación de seguridad. Pero el optimista Plan Schlieffen, resultaba algo caduco cuando fue reconfigurado por su sucesor Helmuth Von Moltke. El avance alemán adoleció de serios problemas de comunicaciones y coordinación (desde la torre Eiffel de París, se interferían las limitadas comunicaciones por radio alemanas). Se dieron hechos curiosos, como la escalada de intentos, por ambos bandos, de flanquear al otro, con lo que se acabó con una línea de combate

que llegaba hasta el Canal de la Mancha, empezando en los Alpes. El frente occidental queda estancado, en una guerra de desgaste sin igual. Esto cambiaría todo el diseño de logística previsto, ya que se iban a necesitar más comida y municiones de lo inicialmente estimado, así como líneas de transporte.

Turquía y Bulgaria se unían a las Potencias Centrales. Italia en un principio comenzó la guerra junto a éstas, para al poco cambiar de bando y unirse a la Triple Entente. También se unirían a esta coalición Estados Unidos e incluso el lejano Japón, especialmente interesado en las colonias de las Potencias Centrales en Asia, y que ya había colaborado con los occidentales en la "Rebelión de los Boxers".

Las facciones

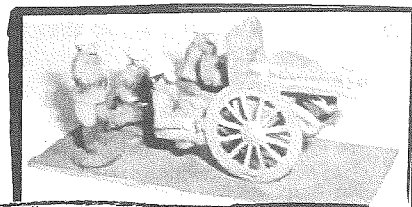
Los distintos países de toda Europa, iniciaban una carrera a finales del siglo XIX por crear grandes imperios basados en las "colonias", territorios de zonas como África o Asia que no se encontraban organizados en forma de Estado, y con sus distintos habitantes organizados más en estructuras de tribus, o a lo sumo religiosas, con medios insuficientes para afrontar las pocas, pero expertas y bien armadas tropas de los colonizadores, que al fin y al cabo, son las que "convencen" a los indígenas para que se dejen colonizar.

En muchos casos no aparecen armas para algunas facciones. Procura usar las de otros países limítrofes, de quienes podrían haber comprado armas, a causa de la carencia de producción propia en cantidades suficientes.

Las Potencias Centrales

Alemania

Heredera de la férrea y gloriosa tradición prusiana, la Alemania imperial de principios de siglo XX sigue manteniendo sus tradiciones y costumbres basadas en una sociedad muy militarizada. El éxito obtenido por sus tropas en la Guerra Franco-Prusiana (1870-1871), les da además una sobrada confianza en sus propias capacidades.

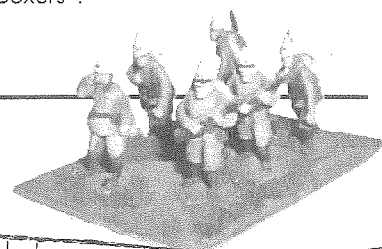


Pieza de artillería alemana + dotación

#NGWX

Irregular Miniatures

20 mm



Infantería alemana marchando

#NWGI

Irregular Miniatures

20 mm

Alemania. Regulares

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Oficialidad	Soldat	30%	30%	60%	12
	Oberführer	40%	30%	60%	13
	Unteroffizier	40%	40%	70%	15
	Leutnant	30%	40%	70%	14
	Kapitan	40%	50%	80%	17
	Kommandant	40%	60%	80%	18

Alemania. Granaderos

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Oficialidad	Soldat	30%	40%	50%	12
	Oberführer	40%	50%	60%	15
	Unteroffizier	50%	50%	60%	16
	Leutnant	30%	30%	70%	13
	Kapitan	30%	40%	70%	14
	Kommandant	40%	40%	80%	16

Alemania. Caballería

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Oficialidad	Soldat	40%	30%	60%	13
	Oberführer	50%	30%	60%	14
	Unteroffizier	50%	40%	70%	16
	Leutnant	30%	30%	70%	13
	Kapitan	40%	40%	80%	16
	Kommandant	50%	50%	80%	18

Armas

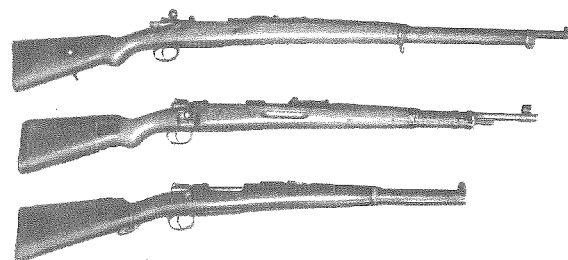
Nombre	T	P	AB	M	D	C
Fusil Mauser Gewehr 98 (1898)	CAP	0%	100 cm	∞	X1	20
Pistola Luger Parabellum Modelo 1908 (1908)	CAP	+10%	20 cm	∞	X1	6
Pistola Luger 08/20 (1920)	CAP	0%	15 cm	∞	X1	2
Subfusil Bergmann MP18.I (1918)	CAP	+10%	20 cm	∞	X1	6
Fusil antitanque Mauser Gewehr M1918 (1918)	CAP	+30%	70 cm	20	X1	20

Personalidad: Capitán Erwin Rommel

CCC	CAP	MNT	Coste
70	80	180	49

Montañista (Coste 5), Mando (Coste 6), Táctica de Combate (Coste 5)

El brillante oficial alemán ha sido distinguido con la máxima condecoración, la "Por le Mérite". Se esperan grandes cosas de él en el futuro.



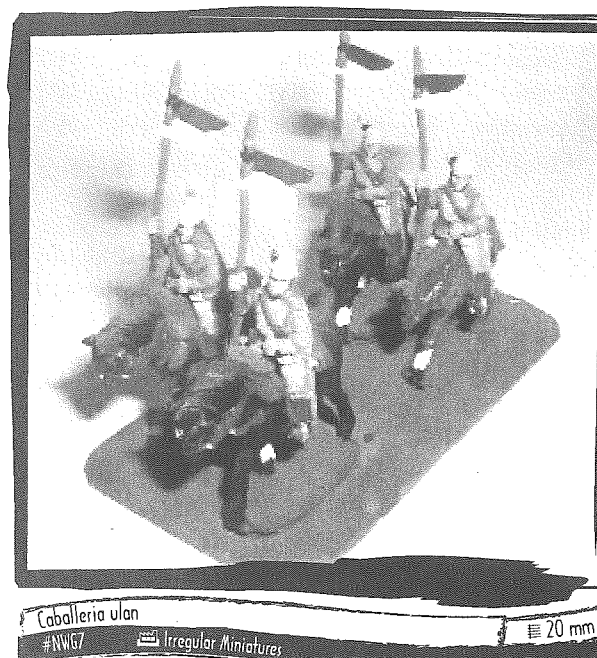
Diferentes modelos de Mauser

Vehículo alemán

Nombre: Sturmpanzerwagen A7V Coste: 1005

Características	Armas
Tripulación: 18	Cañón 57 mm (Arma Pesada)
Radioemisora: no	+20%, Alcance Base 100 cm, Ángulo 90° Frontal,
Tracción: orugas	Munición:
Clase: Cerrado	10 Fragmentación (x2)
Altura: 7,5 cm (3,75 en H0)	20 Perforación (x4)
Blindaje: 120%	Ametralladora MG-13 (90°, Posterior) (Arma Ligera), +30%, Alcance Base 50 cm, Munición ∞, Daño x1
Velocidad: 2,5 cm	Ametralladora MG-13 (90°, Estribor frontal) (Arma Ligera), +30%, Alcance Base 50 cm, Munición ∞, Daño x1
Salto V: no	Ametralladora MG-13 (90°, Estribor posterior) (Arma Ligera), +30%, Alcance Base 50 cm, Munición ∞, Daño x1
Fecha: 1917	Ametralladora MG-13 (90°, Babor frontal) (Arma Ligera), +30%, Alcance Base 50 cm, Munición ∞, Daño x1
	Ametralladora MG-13 (90°, Babor posterior) (Arma Ligera), +30%, Alcance Base 50 cm, Munición ∞, Daño x1

Limitaciones: de los 18 tripulantes, 15 quedan permanentemente asignados en grupos de 3 a las ametralladoras. De los tres restantes, uno conduce y los otros disparan el cañón.

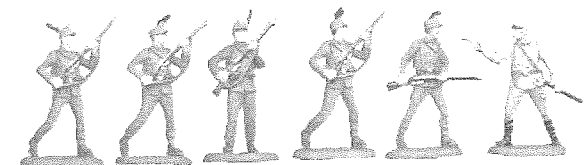


Austria-Hungría

El glorioso imperio austrohúngaro, había tenido que resistir guerras contra todos sus vecinos. Turcos, rusos, e incluso los hermanos prusianos, habían disputado con esta nación los territorios cercanos. Aún así, se había mantenido firme, y seguía siendo un imperio importante, que ahora se ha aliado con sus vecinos germanos y turcos, hasta hace pocas décadas dos de sus grandes enemigos.

Austria-Hungría. Regulares

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldat	30%	30%	40%	10
Anführer	40%	30%	40%	11
Unteroffizier	40%	40%	50%	13
Leutnant	40%	30%	60%	13
Kapitan	40%	40%	60%	14
Kommandant	50%	40%	70%	16

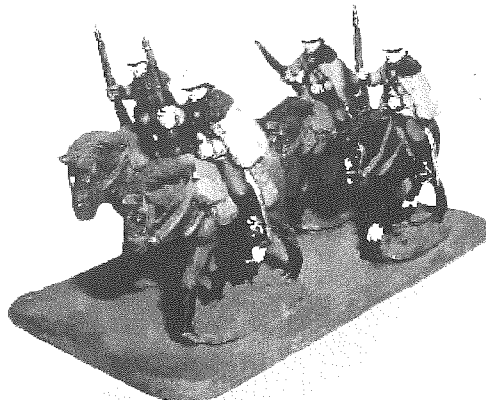


Infantería austriaca WWI
#8060 Hat Industrie 25 mm

Austria-Hungría. Húsares

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldat	40%	30%	50%	14
Anführer	50%	30%	50%	15
Unteroffizier	50%	40%	60%	17
Leutnant	30%	30%	60%	14
Kapitan	40%	30%	70%	16
Kommandant	50%	30%	70%	17

Golpe Raudo (Coste 2)



Dragones de la caballería austriaca
#NW45 Irregular Miniatures 20 mm

Italia

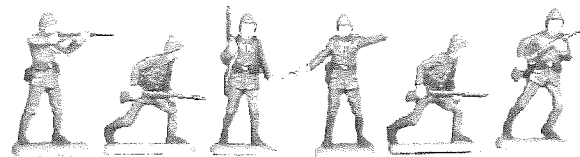
Italia es ya un país reunificado y con un próspero futuro por delante. Ha hecho frente a potencias como Austria-Hungría o Alemania, y ha surgido con su propia identidad. Su idioma y su historia, como ha sucedido en otras zonas, han sido su principal motivo de unificación.

Italia. Regulares

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldado	30%	30%	30%	9
Cabo	30%	40%	30%	10
Sargento	40%	50%	30%	12
Teniente	30%	30%	40%	10
Capitán	30%	40%	40%	11
Comandante	40%	40%	50%	13

Turquía

El Imperio Otomano se extiende por la Europa que fuera conquistada en siglos pasados a los cristianos, si bien en los últimos años estaba perdiendo influencia en la zona de los Balcanes. Por Oriente, su imperio ocupa extensas zonas, que albergan una gran cantidad de tribus árabes. Durante la guerra, los enfrentamientos internos con estas tribus están obligando a los turcos a enviar gran cantidad de tropas hacia el interior. Las luchas entre turcos y las tribus bajo su dominio son sangrientas y crueles, ambos bandos usan represalias terribles contra sus adversarios. Los ingleses, expertos en aliarse con los indígenas para su propia provecho, usarán su capacidad para empujar a las tribus contra los turcos. Exponente máximo es el caso de Arabia, donde el Capitán Lawrence (más tarde Coronel) está logrando lo impensable uniendo a las tribus contra los turcos.



Infantería otomana WWI
#8070 Hat Industrie 25 mm

Turquía. Regulares

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldado	30%	20%	30%	8
Cabo	30%	30%	30%	9
Sargento	40%	40%	30%	11
Teniente	30%	20%	40%	9
Capitán	30%	30%	40%	10
Comandante	40%	30%	50%	12

La Triple Entente

Francia

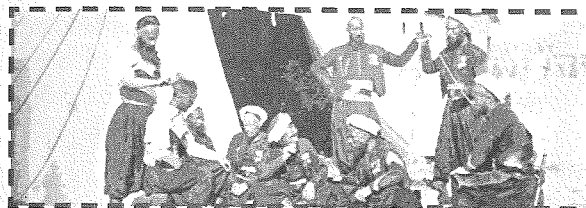
Francia dispone de un gran imperio colonial, con zonas ricas en productos de todo tipo esparcidos por todo el continente. Militarmente, está todavía resentida por la derrota en la guerra Franco-Prusiana, factor que no ayudará a limar diferencias con su vecino germano.

Francia. Regulares

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldat	30%	30%	30%	9
Caporal	30%	30%	40%	10
Sergent	30%	40%	40%	11
Lieutenant	30%	30%	50%	11
Capitaine	30%	40%	60%	13
Commandant	30%	50%	60%	14

Francia. Zuevos

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldat	30%	30%	40%	10
Caporal	40%	30%	40%	11
Sergent	40%	40%	40%	12
Lieutenant	40%	30%	50%	12
Capitaine	40%	40%	60%	14
Commandant	40%	50%	70%	16



Armas

Nombre	T	P	AB	M	D	C
Chassepot (Lebel) Modelo 1886	CAP	0%	100 cm	∞	X1	20

Gran Bretaña

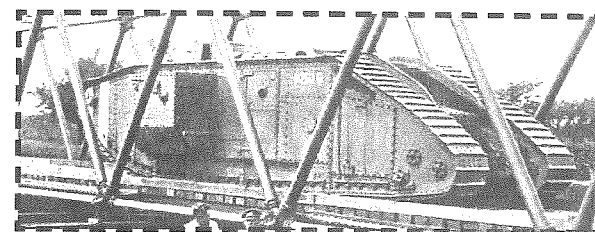
El imperio británico no tenía parangón en cuanto a potencia marítima, y su portentosa flota le había hecho poseedor de un enorme imperio colonial que se extendía por los cinco continentes. Desde Australia hasta Canadá, pasando por la India y las colonias africanas, el reino de Inglaterra había enviado a sus tropas e ingenieros por toda la Tierra.



Infantería ANZAC WWI
#8071 Hot Industrie 25 mm

Gran Bretaña. Regulares

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Private	20%	30%	50%	10
Corporal	20%	30%	60%	11
Staff Sergeant	30%	30%	60%	12
Sergeant Major	40%	40%	60%	14
First Lieutenant	20%	30%	70%	12
Captain	30%	30%	70%	13
Major	40%	40%	80%	16



Vehículo británico

Nombre: Tanque medio Mk V Macho Coste: 825

Características	Armas
Tripulación: 8	Cañón Hotchkiss L/40 6 libras (Arma Pesada) +20%, Alcance Base 100 cm, Ángulo 90°
Radioemisora: no	Munición: 15 Fragmentación (x2) 15 Perforación (x4)
Tracción: orugas	Ametralladora Hotchkiss 7,7 mm (90°, Frontal) (Arma Ligera), +20%, Alcance Base 30 cm, Munición ∞, Daño x1
Clase: Cerrado	Ametralladora Hotchkiss 7,7 mm (90°, Babor) (Arma Ligera), +20%, Alcance Base 30 cm, Munición ∞, Daño x1
Altura: 7,5 cm (3,75 cm en H0)	Ametralladora Hotchkiss 7,7 mm (90°, Estribor) (Arma Ligera), +20%, Alcance Base 30 cm, Munición ∞, Daño x1
Blindaje: 100%	Ametralladora Hotchkiss 7,7 mm (90°, Posterior) (Arma Ligera), +20%, Alcance Base 30 cm, Munición ∞, Daño x1
Velocidad: 2,5 cm	
Salto V: no	
Fecha: 1918	

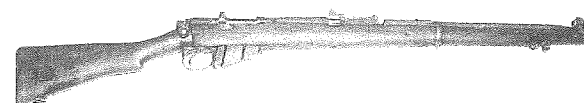
Personalidad:

Capitán T. E. Lawrence

CCC	CAP	MNT	Coste
80	100	140	59

Mando (Coste 6), Táctica de Combate (Coste 5), Reagrupador (Coste 10), Impertérrito (Coste 6)

Ha logrado aunar a las tribus árabes contra los turcos, y junto a ellos dirigir importantes victorias.



Armas

Nombre	T	P	AB	M	D	C
Lee-Enfield Mk III (1907)	CAP	0%	100 cm	∞	X1	20

EL HORROR DE UNA GUERRA

Pertenecíamos al cuerpo expedicionario británico de la zona, si es que se podía llamar con tanta pompa a un grupo de apenas unos cientos de hombres reclutados de aquí y de allá, más bien a la fuerza, de entre las regiones de aquel desértico país. En los últimos meses, habíamos sufrido gran número de bajas a causa de un francotirador enemigo, alemán según se decía, que se había infiltrado en nuestro territorio, y que había causado el terror entre nuestras filas por su terrible eficacia, y su forma casi fantasmagórica de desaparecer. Por eso le llamábamos "el Espectro". Nuestro comandante decidió que debía enviar grupos de dos hombres, para que intentaran dar con el condenado infiltrado, que se movía con más sigilo y habilidad que un zorro, al parecer conocía la región a la perfección. Mi compañero y yo estábamos una calurosa mañana apostados entre una zona rocosa, descansando, y pensando en el siguiente puesto de avituallamiento de agua que podríamos encontrar, procurando ahorrar agua como podíamos. Ibamos armados con nuestro viejo fusil reglamentario, toda una antigualla de hecho. De repente, escuchamos el leve golpeteo de una minúscula piedrecita, una decena de metros por delante nuestro. Echamos un vistazo, casi sin ganas, y nos quedamos helados, perdiendo un valioso segundo antes de poder empuñar nuestros fusiles. Era el Espectro, no sabíamos de dónde había salido, ni cómo nos había localizado, y ahora estaba apuntando hacia nosotros con una enorme arma que no pudimos identificar, pero nos dábamos por muertos mientras nuestros arcaicos fusiles intentaban apuntar hacia él a toda prisa. Vi como el espectro empezaba a disparar, una y otra vez, tiros de una potencia sonora brutal, todos dirigidos hacia mi compañero, a quien yo escuchaba emitir gritos terribles. Fue horroroso negar la existencia de los gritos de mi compañero, mientras yo apuntaba con mi fusil hacia el implacable enemigo, que al tiempo había dejado de apuntar a mi compañero y lo hacía sobre mí. Disparé, mi único disparo, ya que si fallaba, el Espectro no me daría tiempo de volver a cargar mi recámara. Y dios mío, acerté, de pleno, en su frente, mucho más arriba de donde yo estaba apuntando, en pleno corazón, pero le alcancé antes que él pudiera destrozarme con su siniestra arma, una escopeta de repetición hecha a medida, según supe después, pero el espectro también llevaba un Panzerbusche, un rifle capaz de matar elefantes a grandes distancias. Rematé a mi enemigo, por si las moscas, e inmediatamente me dirigí hacia mi compañero, que no paraba de gritar. La guerra es algo horrible, mucho más horrible de lo que la gente cree. Lo evidenciaba mi compañero, amigo de toda la vida en las colonias africanas. Su vientre había reventado, y los intestinos sobresalían en parte. Su mandíbula inferior había sido arrancada de cuajo, y colgaba por uno de sus extremos, sangrando a borbotones. Una parte de su cráneo había sido levantada, y parte de su cerebro aparecía a la vista, entre carne y cabello ensangrentado. Y mi compañero seguía vivo, y gritando, con los ojos mirando hacia el cielo. Dudé en rematar a mi amigo de infancia, pero no tuve agallas, y fui corriendo a buscar las mulas que habíamos dejado mucho más atrás. Lo cargué, y le llevé tan deprisa como pude al acuartelamiento más cercano. Estaba convencido que moriría en el trayecto, pero no lo hizo, sólo fue descendiendo el nivel de sus gritos. Y casi al anochecer, llegué al acuartelamiento. Había allí un Capitán británico, famoso por su carácter amargo, el hombre se quejaba de no estar en las trincheras de Europa, en lugar de junto a nosotros, unos campesinos uniformados. Todos nuestros oficiales eran así, pero los del enemigo también. Al llegar, el soldado de guardia le avisó, y el Capitán salió, mirando casi con desprecio a mi compañero, que volvía a gritar con fuerza. Cuando le relaté que habíamos abatido al espectro, me contestó que sin pruebas, ya veríamos, pero que si era así, íbamos a ser condecorados. Pero el médico más cercano estaba a kilómetros de allí, y sería necesario usar nuestro único camión para llevar hasta allí a mi compañero. El Capitán, inspeccionando con su vara de mando al herido, de forma inhumana y causándole más dolor, dijo que no hacía falta gastar gasolina, ya que probablemente no pasaría de esa noche. Me enfurecí, y contesté que no queríamos ninguna medalla, y que podía quedarse con todo el mérito de haber abatido al Espectro, lo único que pedía era que me dejara intentar salvar a mi compañero llevándole en el camión hasta el médico. El Capitán ordenó a los soldados de guardia que llevaran al herido hacia dentro, y que yo me dirigiera personalmente a los calabozos, para disponerme a pasar la noche encerrado allí por insubordinación. Tuvieron que llevarme a la fuerza, y una vez dentro, desde los barrotes, pude observar cómo no sólo no llevaban a mi compañero a la enfermería, sino que aún agonizante, lo metían de malas maneras, como si se tratara de un saco, casi incrustado, en una vieja carretilla de jardinería, e incluso se les caía por el camino su mandíbula y la tapa de sus sesos. Un soldado que iba algo más retrasado, le dio una patada a la mandíbula y al trozo de cráneo, apartándolos del camino con desprecio. Murió un par de horas después. Al día siguiente, me dejaron salir del calabozo. Un nuevo montículo se había añadido a los que llenaban nuestro cementerio particular. Según las órdenes, debía prepararme para un consejo de guerra. En lugar de eso, aprovechando la desidia de mis compañeros, escapé a caballo, en dirección a donde empezó nuestra desgracia. Y ese día, un nuevo Espectro nació para castigar a los oficiales de las tropas británicas, armado con un Panzerbusche, y una escopeta especialmente fabricada a medida.

Rusia Imperial

La familia imperial rusa, contaba con el país de mayor extensión de toda Europa, alcanzando sus posesiones hasta el otro extremo de Asia. En el pasado, incluso Alaska había pertenecido a los zares, pero fue vendida a los Estados Unidos de América. Por desgracia, hicieron caso omiso a las justas demandas de su pueblo, que se veía obligado a soportar un clima muy duro, y no se sentía respaldado por su gobierno. Como pasara en Francia en 1789, el pueblo ruso se alzaría contra las autoridades, el ejército, y sus gobernantes, y lo haría en plena Gran Guerra contra Alemania y Austria-Hungría. La cruenta guerra civil entre los zaristas, llamados los blancos, y los comunistas, llamados los rojos, obligaría al gobierno ruso a rendirse ante Alemania y sus aliados.

Rusia blanca (zaristas)

Rusia zarista. Regulares

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Oficialidad	Regular	30%	40%	40%	11
	Suboficial	40%	50%	50%	14
	Oficial	30%	60%	60%	15
	Teniente	30%	20%	70%	12
	Capitán	30%	30%	70%	13
	Comandante	40%	30%	80%	15

Rusia zarista. Cosacos

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Oficialidad	Cosaco	50%	30%	70%	20
	Suboficial Cosaco	60%	30%	70%	21
	Oficial Cosaco	60%	40%	80%	23
	Teniente	60%	50%	90%	25
	Capitán	70%	50%	90%	26
	Comandante	80%	50%	90%	27
	Luchador Feroz (Coste 5)				

Rusia zarista. Caballería

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Oficialidad	Soldado	30%	20%	40%	9
	Cabo	40%	20%	50%	11
	Sargento	40%	30%	50%	12
	Teniente	50%	30%	60%	14
	Capitán	50%	40%	70%	16
	Comandante	50%	50%	70%	17

Personalidad: Comandante Oleg Strizhenov

CCC	CAP	MNT	Coste
110	70	110	42

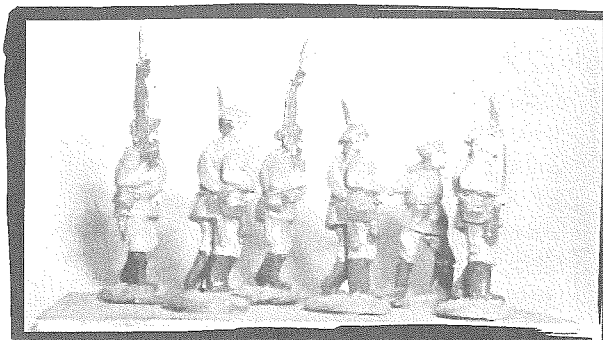
Mando (Coste 6), Luchador Feroz (Coste 5), Golpe Rauda (Coste 2)

Fiel oficial de la amenazada Rusia blanca, su apasionado amor por una mujer del ejército bolchevique le meterá en más de un lío.

Rusia roja (bolcheviques)

Rusia bolchevique. Irregulares

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Oficialidad	Obrero	30%	20%	30%	8
	Campeño	30%	30%	30%	9
	Miliciano	30%	40%	50%	12
	Teniente	20%	20%	60%	10
	Capitán	30%	20%	70%	12
	Comandante	30%	30%	80%	14



Infantes marchando + Oficial de infantería rusa
#NWR1, NWR2, NWR3
Irregular Miniatures 20 mm

Rusia bolchevique. Guardia Roja

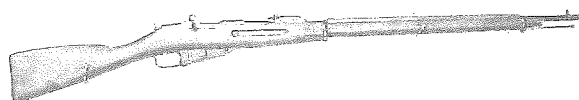
	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Oficialidad	Guardia roja	40%	50%	60%	17
	Suboficial	40%	50%	70%	18
	Comisario	40%	60%	80%	20
	Teniente	30%	30%	80%	16
	Capitán	40%	30%	80%	17
	Comandante	40%	40%	90%	19

Moral de Hierro +20% (Coste 2)



Armas

Nombre	T	P	AB	M	D	C
Fusil Mosini-Nagant 1891	CAP	0%	80 cm	∞	X1	16



Estados Unidos

Los Estados Unidos no eran entre finales del siglo XIX y principios del XX una potencia colonialista como lo habían sido las europeas. Por lo general, bastante tenía con acabar de controlar todo el incommensurable territorio que formaba su enorme nación, y con recuperarse de los desastres de su guerra civil, en la que la Unión vencería a las tropas Confederadas del Sur. Así, serían los uniformes del Norte los que se impondrían. Sus Marines eran ya conocidos por todo el mundo, como las tropas de infantería transportadas por navío.

USA. Regulares

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
	Private	20%	30%	50%	10
	Corporal	30%	40%	50%	12
	Staff Sergeant	40%	40%	60%	14
	Sergeant Major	40%	50%	60%	15
Oficialidad	First Lieutenant	30%	30%	60%	12
	Captain	40%	40%	60%	14
	Major	40%	50%	70%	16

USA. Marines

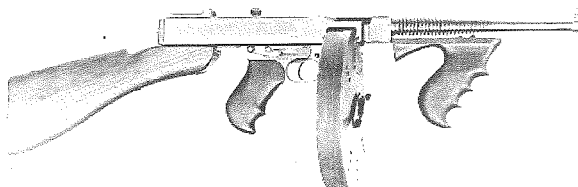
	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
	Private	40%	50%	60%	19
	Corporal	50%	50%	60%	20
	Staff Sergeant	60%	50%	60%	21
	Sergeant Major	60%	60%	70%	23
Oficialidad	First Lieutenant	40%	30%	70%	18
	Captain	40%	40%	80%	20
	Major	50%	40%	80%	21

Carga de Asalto (Coste 4)

Personalidad: Sargento York

CCC	CAP	MNT	Coste
60	70	100	43

Táctica de Combate (Coste 5), Líder admirado (Coste 5), Reagrupador (Coste 10)
Héroe americano de la Gran Guerra, valiente y decidido, inspira gran confianza en sus hombres.



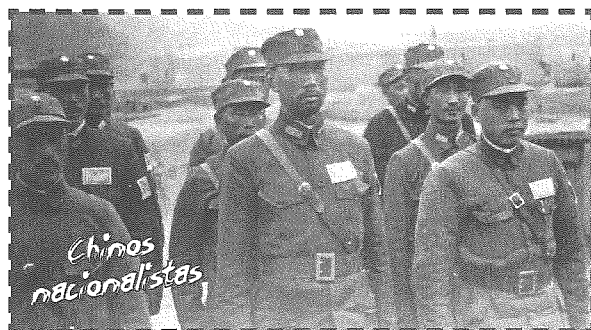
Armas

Nombre	T	P	AB	M	D	C
Pistola Colt 1911 A1 (1911)	CAP	+10%	20 cm	∞	X1	6
Pistola Colt Remington 1911A1 (1921)	CAP	+10%	25 cm	∞	X1	6
Subfusil Thompson M1928A1 (1928)	CAP	+30%	40 cm	∞	X1	14

Otras naciones

China

China seguía siendo un enorme país, y a pesar de ser cuna de una antiquísima civilización, había quedado algo desfasada en cuanto a tecnología, aspecto que quedaba reflejado en sus efectivos militares. A principios de siglo, el ejército aún se está modernizando a duras penas, en especial en la fabricación y manejo de unas armas basadas en su propio invento, la pólvora, lo que constituye una curiosa paradoja.



El conflicto se alargará, hasta que los japoneses en 1931 atacarán y conquistarán una importante región del Norte de la China, Manchuria, y que rebautizarán como Manchu-Kuo. Con ello, comienza una temporal tregua entra las fuerzas chinas enemigas, en pos de su lucha contra el enemigo común, el invasor japonés. La China nacional recibirá ayuda de oficiales norteamericanos, como asesores.

China nacionalista. Regulares

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
	Soldado	30%	30%	40%	10
	Cabo	30%	40%	40%	11
	Sargento	40%	40%	50%	13
Oficialidad	Teniente	30%	30%	50%	11
	Capitán	30%	40%	50%	12
	Comandante	40%	40%	60%	14

China comunista. Irregulares

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
	Campeño	30%	30%	30%	9
	revolucionario	30%	40%	40%	11
	Líder	40%	40%	50%	13
Oficialidad	Teniente	30%	40%	60%	13
	Capitán	40%	40%	70%	15
	Comandante	40%	50%	80%	17

En años sucesivos, ambos bandos pactarán una tregua con la intención de intentar hacer frente a la invasión del Imperio del Sol Naciente. Los japoneses invaden la aparentemente debilitada China.

España

La situación con que España entraba en el siglo XX provenía de crisis gravísimas, tras las pérdidas de los últimos vestigios del antaño famoso imperio español.

Entre finales del siglo XIX y principios del XX, a consecuencia de un supuesto ataque español a un navío estadounidense (que finalmente resultó deberse a la explosión de sus calderas), Estados Unidos monta en cólera, y decide atacar las colonias de una España que comienza a atravesar una de sus más importantes crisis políticas. Así, los Estados Unidos decidirán "liberar" Cuba y las Filipinas, en las que España, falta de recursos logísticos y de coordinación suficiente, enfrentada a una poderosa nación que empieza a mirar hacia el exterior, deberá capitular. Ambos bandos sufrieron más bajas a causa de las enfermedades tropicales que de la guerra propiamente dicha, y tras la victoria de los USA, tuvo que ser esta nación la que se encargara de devolver los prisioneros en barco hasta España, tan grande era la crisis española. Por otra parte, el bando ganador o "liberador", se negó a recibir a los rebeldes tanto cubanos como filipinos que habían estado luchando contra su colonizador español, ya que no se les atribuía ningún cargo oficial.

España deberá sufrir ataques despiadados en sus zonas coloniales en el Norte de África, que la llevarán a un escalonamiento de represalias y nuevos ataques. En 1920 se ha creado oficialmente la Legión, y en 1921 comienza la sangrienta campaña de Marruecos.

España. infantería

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Oficialidad	Soldado	30%	20%	30%	8
	Cabo	30%	30%	30%	9
	Sargento	30%	40%	40%	11
	Teniente	20%	30%	40%	9
	Capitán	30%	40%	50%	12
	Comandante	30%	50%	50%	13

España. tropas coloniales

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Oficialidad	Soldado	30%	20%	20%	11
	Cabo	30%	30%	20%	12
	Sargento	30%	40%	30%	14
	Teniente	20%	40%	40%	14
	Capitán	20%	50%	50%	16
	Comandante	30%	50%	60%	18

Combatiente en Selva (Coste 4)

España. Legión

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Oficialidad	Clase	20%	30%	50%	11
	Legionario	30%	30%	60%	13
	Cabo	40%	30%	60%	14
	Teniente	30%	30%	70%	14
	Capitán	40%	40%	70%	16
	Comandante	50%	50%	70%	18

Moral de Hierro +10% (Coste 1)



Tropas españolas en la guerra de Marruecos



Batallas

Wurf Gruppe

Un grupo explorador alemán ha desembarcado secretamente en las costas irlandesas, a la espera de contactar con sus aliados irlandeses, que aprovechan la Gran Guerra para reivindicar sus propios derechos a la separación del Reino Unido. Pero en la población cercana, las autoridades británicas han descubierto la presencia de fuerzas hostiles en su territorio.

En plena llanura irlandesa, con múltiples montes cubiertos de hierba cubriendo la superficie de la zona de juego, se crean varias pequeñas depresiones, que limitan la visibilidad.

La frontera helada

En algún punto de la frontera entre China y Rusia, un malentendido ha llevado a un conflicto local entre las tropas de ambos bandos. Sin embargo, el conflicto se desarrolla en pleno invierno, y una terrible ventisca con fuertes nevadas ha sorprendido a los combatientes. Al principio de cada Ronda, se deberá lanzar 1d100 para cada Personaje con vida, y con un resultado de 10 o menos, muere por congelación. Se aplicarán además las reglas de "nevada intensa" del reglamento base, afectando a la visibilidad y desplazamientos de los Personajes.

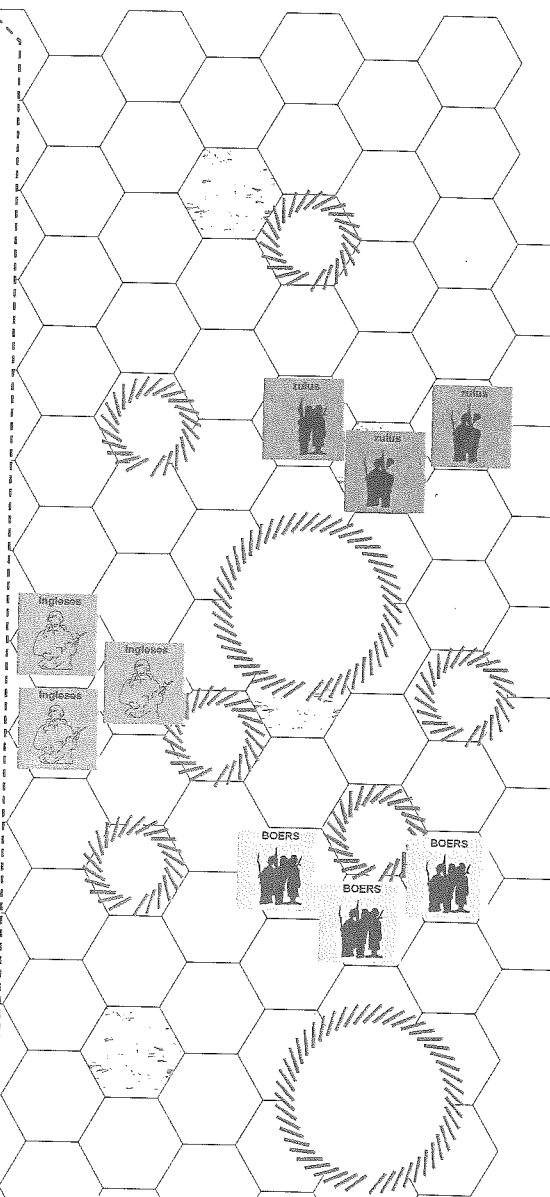
Apocalipsis zulú

Un grupo de soldados británicos estaba luchando contra colonos Boers en una pequeña revuelta local, en algún lugar de Sudáfrica. Pero de repente se han visto rodeados por una tribu zulú que ha decidido expulsar a tanto loco ruidoso de sus tierras. Se trata de un escenario para tres jugadores, todos contra todos, del que sólo puede salir un bando vencedor.



Trincheras sangrientas

Debes recrear un escenario absolutamente repleto de trincheras y huecos causados por el impacto de grandes proyectiles. Debes añadir también algunas pocas zonas con alambradas. Otro elemento clásico, puede ser un cementerio bombardeado, con sus tumbas desparramadas. Uno de los bandos ha recibido la orden de atacar al enemigo, y cuenta con el doble de puntos que el defensor. La batalla está servida, sólo falta comprobar lo terriblemente sangrientas que son este tipo de batallas.



Tras la matanza

Europa quedó literalmente destrozada tras la Gran Guerra. Las conocidas imposiciones del Tratado de Versalles, mostraron un trato excesivamente duro para con los vencidos, hasta el punto que alguno de los bandos aliados (Estados Unidos concretamente) hizo pública su poca concordancia con el trato vejatorio impuesto a Alemania. Para mayor desgracia, este trato vejatorio crearía una rabiosa pero callada indignación popular entre los vencidos, que sería finalmente utilizada por partidos radicales en su propio provecho.

Más tarde, las loables pero ingenuas tesis pacifistas de las poblaciones de los países vencedores, horrorizadas por el resultado de la Gran Guerra, permitieron la expansión desmesurada de la Alemania hitleriana, hasta un punto en que no habría vuelta atrás.



❖ DIEZ AÑOS DE MISERIA

La tecnología al servicio de la guadaña

A pesar de las duras disposiciones del Tratado de Versalles, todos los países europeos, incluyendo los perdedores, siguieron desarrollando en la medida de lo posible nuevos ingenios armamentísticos.

El período histórico comprendido entre los años 1936 a 1946, traería consigo el mayor desastre conocido a nivel mundial. No quedaba prácticamente ninguna zona de la Tierra en que cerca no hubiera un conflicto arma-

do, o un país hubiera sido ocupado por otro. En 1936, España y Japón están en plena guerra, y el resto de Occidente, sumando a ellos sus colonias en el resto de continentes, se sumarán al torbellino bélico.

Francia y el Reino Unido, aceptando que se habían excedido en el trato impuesto al pueblo alemán en el Tratado de Versalles, quisieron como compensación dar algo de margen a las anexiones de la enfurecida Alemania, pero eso fue un nuevo error, si cabe peor.

Las facciones

El mundo estaba aún revuelto tras la primera Gran Guerra, que a causa de lo extenso de los imperios coloniales, no dejó de influenciar en los cinco continentes. Por supuesto, las cosas no habían terminado con el Tratado de Versalles, sino que más bien sólo comenzaban.

La Guerra Civil Española

Pocos años después de proclamarse en 1933 la Segunda República Española, un general que había sido destinado lejos de la península, a Marruecos, se alza en armas contra el gobierno legítimo. Al bando del General Franco y a sus seguidores, se les llamará los Rebeldes o los Sublevados. Esta sección del ejército, aprovechará la desorganización que está sufriendo el país para justificar su sublevación y su intento de tomar el poder, justificación que gran parte de la población

creerá razonable, sin reparar en la gran desgracia en que va a someter a toda la nación. Lo que inicialmente parecía que debía tratarse de un rápido golpe de estado, degenera paulatinamente en una guerra civil que devastará la península ibérica.

Europa está muy pendiente de este nuevo conflicto. Por una parte, Francia e Inglaterra deciden optar por la no intervención, y no enviar material ni ayuda a ninguno de los bandos, al tiempo que intentan realizar un bloque naval de suministros. La última intervención en un conflicto local, provocó la Gran Guerra, y en mente de muchos gobiernos extranjeros está el no intervenir una vez más. Sin embargo, por su parte Alemania e Italia sí enviarán ayuda a uno de los bandos, que será decisiva en el equilibrio de la balanza.

España nacional (rebeldes)

Principalmente encabezados por el General Franco, y contando en especial con las tropas en las colonias de África, que por aquel entonces ocupaban el Marruecos español y el Sahara occidental, las tropas rebeldes desembarcan en la península para unirse a los contingentes peninsulares de su misma causa.

España nacional. Infantería

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
	Soldado	30%	20%	40%	9
	Cabo	30%	30%	40%	10
	Sargento	40%	30%	50%	12
Oficialidad	Teniente	20%	30%	50%	10
	Capitán	20%	40%	60%	12
	Comandante	30%	50%	70%	15

España nacional. Legión

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
	Clase	30%	30%	50%	13
	Legionario	40%	30%	60%	15
	Cabo	50%	30%	60%	16
Oficialidad	Teniente	30%	40%	70%	16
	Capitán	40%	50%	70%	18
	Comandante	50%	60%	80%	21

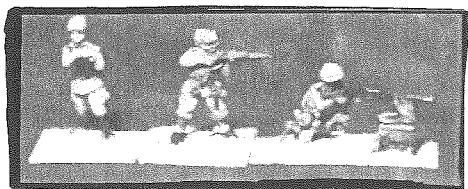
Moral de Hierro +20% (Coste 2)

España nacional. Italianos

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
	Soldado	30%	30%	30%	9
	Cabo	30%	40%	30%	10
	Sargento	40%	50%	30%	12
Oficialidad	Teniente	30%	30%	40%	10
	Capitán	30%	40%	40%	11
	Comandante	40%	40%	50%	13

España nacional. Tanquistas

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
	Piloto	20%	30%	30%	8
	Artillero	20%	30%	40%	9
	Jefe de tanque	20%	40%	40%	10
Oficialidad	Teniente	20%	20%	50%	9
	Capitán	20%	30%	50%	10
	Comandante	30%	30%	60%	12



Fusileros italianos avanzando

#NCSW111

Irregular Miniatures

20 mm

Vehículo alemán (cedido a España)

Nombre: Panzer I Ausf. B

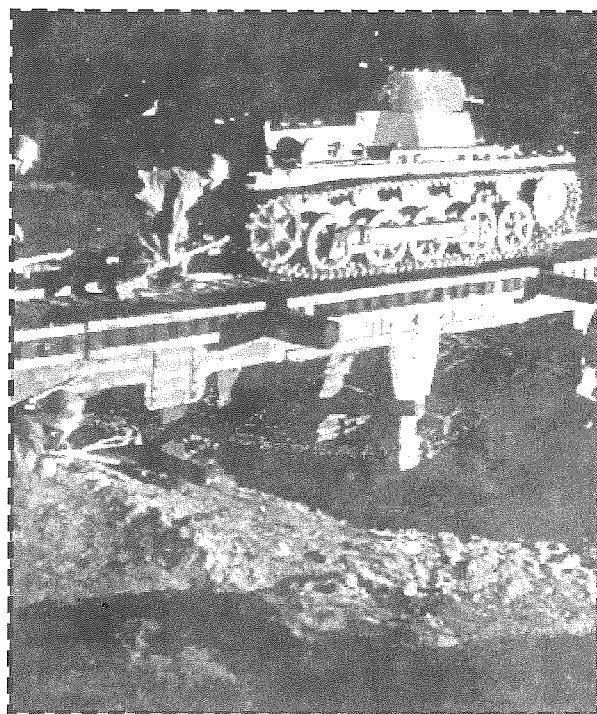
Coste: 723

Características

Tripulación: 2
Radioemisora: no
Tracción: orugas
Clase: Cerrado
Altura: 3,75 cm (2 cm en H0)
Blindaje: 100%
Velocidad: 7,5 cm
Salto V: no
Fecha: 1934

Armas

Doble Ametralladora MG-13 (360°) (Arma Ligera), +30%, Alcance Base 50 cm, Munición ∞, Daño x2

**España Republicana (gubernamentales)**

La República, que no se había cuidado las espaldas lo suficiente de los militares, tiene que acabar viendo cómo los ejércitos que supuestamente tenían que servir al gobierno, se sublevan ante él. Muchos oficiales de alto rango, favorables a la democracia, se negarán a formar parte de la sublevación, y serán fusilados por sus compañeros. El resto, deberán intentar organizarse haciendo frente al enemigo exterior, a los sublevados, pero también al enemigo interior, ya que muchas facciones políticas y sindicalistas, que habrán creado sus propias milicias, no sólo se negarán a ponerse bajo el mando de los militares republicanos, sino que incluso se enfrentarán a ellos. Esta desunión interna, unida a la falta de apoyo internacional, contrastada con la férrea disciplina del bando nacional y las ayudas que recibía del exterior (Italia y Alemania), acabará dando la victoria a un bando que en principio era inferior en fuerzas, el nacional. Una dolorosa paradoja para el bando perdedor.

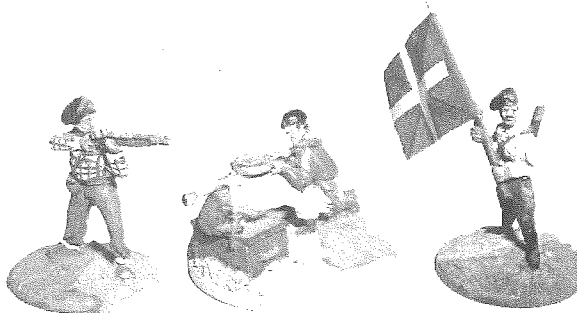
DIEZ AÑOS DE MISERIA

España republicana. Regulares

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Oficialidad	Soldado	20%	20%	30%	7
	Cabo	20%	30%	30%	8
	Sargento	30%	30%	40%	10
	Teniente	20%	20%	50%	9
	Capitán	20%	30%	60%	11
	Comandante	20%	40%	70%	13

España republicana. Milicianos

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Oficialidad	Soldado	20%	20%	40%	8
	Cabo	30%	20%	40%	9
	Sargento	40%	20%	50%	11
	Teniente	20%	20%	60%	10
	Capitán	30%	30%	60%	12
	Comandante	30%	40%	70%	14



Republicanos + Brigada internacional británica disparando
#NCSWB7 Irregular Miniatures 20 mm

España republicana. Brigadas Internacionales

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Oficialidad	Brigadier	30%	30%	30%	9
	Cabo	30%	40%	40%	11
	Sargento	30%	50%	40%	12
	Teniente	20%	30%	50%	10
	Capitán	30%	40%	50%	12
	Comandante	30%	50%	60%	14

España Republicana. Tanquistas

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Oficialidad	Piloto	20%	20%	30%	7
	Artillero	20%	30%	30%	8
	Jefe de tanque	20%	40%	30%	9
	Teniente	20%	20%	40%	8
	Capitán	20%	30%	40%	9
	Comandante	20%	40%	50%	11

ARMAS

Equipa a tus tropas con armas y equipo procedentes del resto de países de la era de la Primera Guerra Mundial.

Los Aliados

Estados Unidos

La nación pionera en la pugna por la libertad de los individuos, y con la constitución más moderna y avanzada, empezaba a destacar como potencia mundial. A pesar de no contar con un imperio colonial como el que abarcaban otras naciones, había ido conquistando colonias de otras naciones venidas a menos (como Cuba y las Filipinas, de España). Por otra parte, el basto país contaba con una enorme cantidad de recursos naturales y energéticos que empezaban a ser explotados de forma concienzuda, y a dar sus frutos.

USA. Regulares

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Oficialidad	Private	20%	40%	50%	11
	Corporal	30%	40%	60%	13
	Staff Sergeant	40%	40%	60%	14
	Sergeant Major	50%	40%	60%	15
	First Lieutenant	20%	30%	60%	11
	Captain	30%	30%	70%	13
	Major	30%	40%	70%	14

USA. Marines

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Oficialidad	Private	40%	60%	70%	21
	Corporal	50%	60%	70%	22
	Staff Sergeant	60%	60%	70%	23
	Sergeant Major	60%	70%	70%	24
	First Lieutenant	40%	40%	80%	20
	Captain	50%	50%	80%	22
	Major	60%	60%	90%	23

Carga de Asalto (Coste 4)



Infantería USA con subfusil, Thompson y avanzando con rifle
#N63,N65,N66 Irregular Miniatures 20 mm

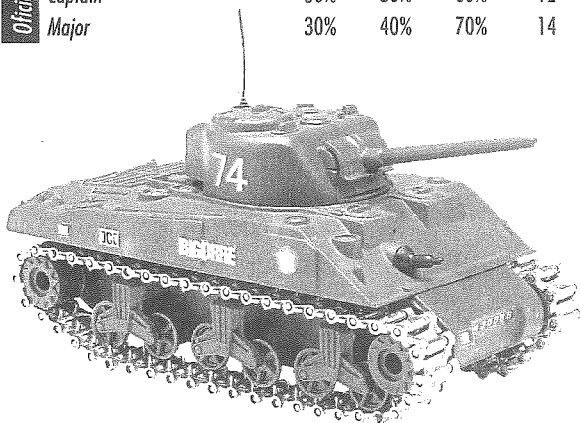
USA. Paracaidistas

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
	Paratrooper	30%	50%	60%	32
	Corporal	40%	60%	60%	34
	Staff Sergeant	50%	70%	70%	37
	Sergeant Major	60%	70%	70%	38
Oficialidad	First Lieutenant	40%	50%	70%	34
	Captain	50%	60%	80%	37
	Major	60%	70%	80%	39

Aerotransportado (Coste 18)

USA. Tanquistas

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
	Pilot	20%	40%	30%	9
	Gunner	20%	50%	40%	11
	Tank leader	30%	50%	50%	13
Oficialidad	First Lieutenant	20%	20%	60%	10
	Captain	30%	30%	60%	12
	Major	30%	40%	70%	14



Sherman M4 A3
#6210 Solido 1/43

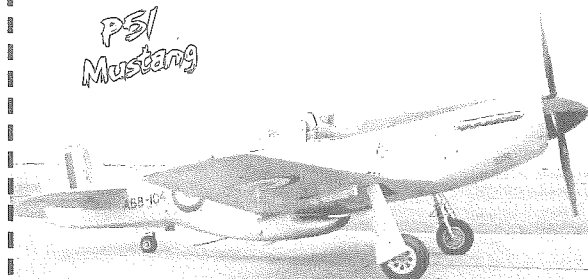
Vehículo estadounidense

Nombre: Tanque medio Sherman M4 A3 (76) Coste: 2421

Características	Armas
Tripulación: 5	Cañón 76 mm (Arma Pesada) +20%, Alcance Base 125 cm, Ángulo 360°
Radioemisora: sí	Munición:
Tracción: orugas	45 Fragmentación (x3)
Clase: Cerrado	45 Perforación (x5)
Altura: 5 cm (2,5 en H0)	Ametralladora coaxial Browning (360°) (Arma Ligera), +30%, Alcance Base 60 cm, Munición ∞, Daño x2
Blindaje: 160%	Ametralladora frontal Browning (90°) (Arma Ligera), +30%, Alcance Base 60 cm, Munición ∞, Daño x2
Velocidad: 7,5 cm	
Salto V: no	
Fecha: 1942	

Opcional: Ametralladora AA. Añadir 231 al Coste. Browning (360°) (Arma Ligera) +30%, Alcance Base 60 cm, Munición ∞, Daño x2, Capacidad AA, arma Exterior.

P51
Mustang



Aeronave USA

Nombre: Mustang I P51B Coste: 4.020

Tripulación: 1	
Blindaje: 90%	
Velocidad / Maniobra: 80%	
Radioemisora: Sí	Arma:
Pasajeros: no	6 ametralladoras de 12,7 mm. Capacidad AA, AT (plantilla). Potencia +30%. Daño x2.
Año: 1941	

Personalidad: Teniente Kelly

CCC	CAP	MNT	Coste
80	80	130	55

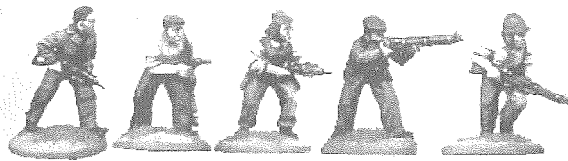
Experto en infiltración (coste 16), Mente despierta (Coste 10, 1 acción extra)
Le apodan "el violento", si bien tiene más de sagaz y astuto que de agresivo.
Es capaz de llevar a cabo las operaciones más complejas.



Armas

Nombre	T	P	AB	M	D	C
Fusil M-1 Garand (1936)	CAP	+10%	100 cm	∞	X1	22
Carabina M1-Garand (1941)	CAP	+10%	50 cm	∞	X1	12
Rocket Launcher M1A1 (1943)	CAP	+20%	65 cm	6	X4	64
Ametralladora Browning .50	CAP	+30%	60 cm	∞	X2	36
Subfusil Thompson M1A1 (1941)	CAP	+30%	35 cm	∞	X1	12
Fusil de francotirador Springfield M1903 con visor (1906)	CAP	+10%	110 cm	∞	X1	24
Fusil de francotirador M1 Garand con visor	CAP	+10%	120 cm	∞	X1	26

DIEZ AÑOS DE MISERIA



Partisanos franceses
#WWII3/4 Foundry 28 mm

Francia

El ejército francés, tras la victoria en la Gran Guerra, ha quedado en una falsa sensación de seguridad merced a la enorme inversión que supone la Línea Maginot, unas defensas pensadas para otra época y otro tipo de guerra, que pronto se verán desbordadas por las nuevas tecnologías, como la aviación y las tropas paracaidistas, por unos ejércitos alemanes altamente motorizados y mecanizados, y por el hueco que suponen los países bajos. Las duras restricciones a la capacidad militar alemana esperan prevenir un eventual contraataque. Pero tal vez nadie contaba con que la dictadura hitleriana pudiera llevar las cosas hasta tan lejos.

Francia. Regulares

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
	Soldat	30%	30%	30%	9
	Caporal	30%	30%	40%	10
	Sergent	30%	40%	40%	11
Oficialidad	Lieutenant	20%	20%	50%	9
	Capitaine	20%	20%	60%	10
	Commandant	20%	30%	70%	12

Francia. Tanquistas

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
	Pilote	20%	40%	20%	8
	Artilleur	20%	40%	30%	9
	Chef de tank	20%	50%	40%	11
Oficialidad	Lieutenant	20%	20%	50%	9
	Capitaine	20%	30%	60%	11
	Commandant	20%	40%	70%	13



Vehículo francés

Nombre: Renault FT-17

Coste: 792

Características

Armas

Tripulación: 3	
Radioemisora: No	
Tracción: orugas	
Clase: Cerrado	
Altura: 5 cm (2,5 en H0)	Cañón Puteaux 37 mm (Arma Pesada)
Blindaje: 100%	+10%, Alcance Base 75 cm, Ángulo 360°
Velocidad: 2,5 cm	Munición:
Salto V: no	10 Fragmentación (x2)
Fecha: 1917	10 Perforación (x3)

Armas

Nombre

Fusil MAS 36 (1924)

T	P	AB	M	D	C
CAP	0%	80 cm	∞	X1	16

Gran Bretaña

Los soldados británicos son altamente disciplinados y metódicos, educados para soportar con flemma y estoicismo las duras condiciones que les imponga la batalla. Sus regimientos se extienden por todo el mundo, merced a su basto imperio colonial, que ha quedado reafirmado después de la Gran Guerra.

Gran Bretaña. Regulares

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
	Private	20%	30%	60%	11
	Corporal	20%	40%	60%	12
	Staff Sergeant	30%	40%	70%	14
	Sergeant Major	40%	40%	70%	15
Oficialidad	First Lieutenant	20%	20%	80%	12
	Captain	20%	30%	80%	13
	Major	30%	40%	80%	15

Las tropas escocesas, los Highlanders, son famosas por su rudeza y resistencia. No en vano, su clima es uno de los más duros del Reino Unido, y sus gentes han sufrido incontables guerras. Los romanos, no quisieron conquistarlos, y durante siglos permanecieron aislados del mundo "civilizado". Ya no se pintan la cara de azul, pero siguen siendo muy feroces, y por supuesto siguen ataviados con el "Kilt", la afamada falda escocesa.

Gran Bretaña. Highlanders

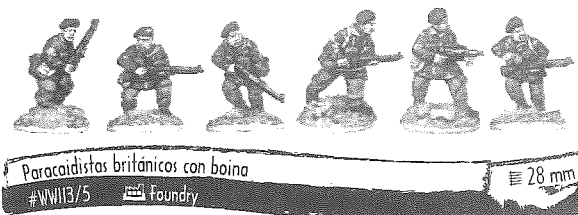
	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
	Private	30%	50%	70%	15
	Corporal	40%	50%	70%	16
	Staff Sergeant	50%	60%	70%	18
Oficialidad	First Lieutenant	30%	40%	80%	15
	Captain	40%	50%	80%	17
	Major	50%	60%	80%	19

Los Special Air Service (SAS) son creados como unidad especial de comandos, principalmente para operaciones en el desierto. Se trata de individuos especiales, expertos en cualquier tipo de armas y de situaciones, y con una moral de hierro. Se trasladan con alta movilidad en coches todo terreno, equipados con lo más mínimo, atacan y huyen.

Gran Bretaña. SAS

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Oficialidad	Private	40%	70%	80%	37
	Corporal	50%	70%	80%	38
	Staff Sergeant	60%	70%	80%	39
	First Lieutenant	40%	40%	90%	35
	Captain	50%	50%	90%	37
	Major	60%	70%	90%	40

Artes marciales (Coste 2), Experto en Infiltración (Coste 16).



Los tanquistas británicos se ven obligados a padecer las inclemencias de sus diseñadores, que siempre les proporcionan medios algo anacrónicos con el tipo de combate actual. Competir con la maquinaria bélica alemana, que siempre se adelanta a los tiempos en los diseños, resulta difícil para los ingenieros de tanques británicos. Pero otro gallo cantará en cuanto a aviación.

Gran Bretaña. Tanquistas

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Oficialidad	Pilot	20%	30%	40%	9
	Gunner	20%	30%	50%	10
	Tank leader	20%	40%	50%	11
	First Lieutenant	20%	20%	60%	10
	Captain	20%	30%	70%	12
	Major	30%	40%	80%	15

Aeronave Británica

Nombre: Supermarine Spitfire Coste: 2.560

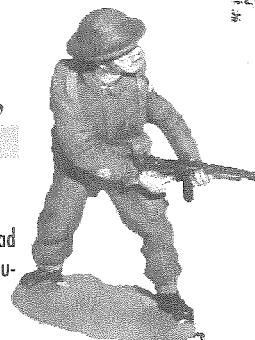
Tripulación: 1 Blindaje: 80% Velocidad / Maniobra: 70% Radioemisora: Sí Pasajeros: no Año: 1943	Arma:
	4 ametralladoras Browning de 7,7 mm. Capacidad AA, AT (plantilla). Potencia +30%. Daño x2.
	Arma:
	2 cañones Hispano de 20 mm, Capacidad AA, AT. Munición: 60. Potencia 10%. Daño x4. (munición se gasta de 2 en 2).
	Arma:

Personalidad: Sargento Ian McFerguson

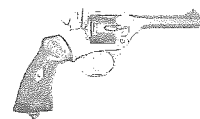
CCC	CAP	MNT	Coste
120%	90%	110%	62

Indetectable (Coste 30)

Uno de los primeros miembros del SAS, su capacidad para la infiltración y el sabotaje le ha valido la reputación de "lobo negro".



Infantería británica avanzando con subfusil Thompson
Irregular Miniatures
54 mm



Revólver Webley MkIV (1932)



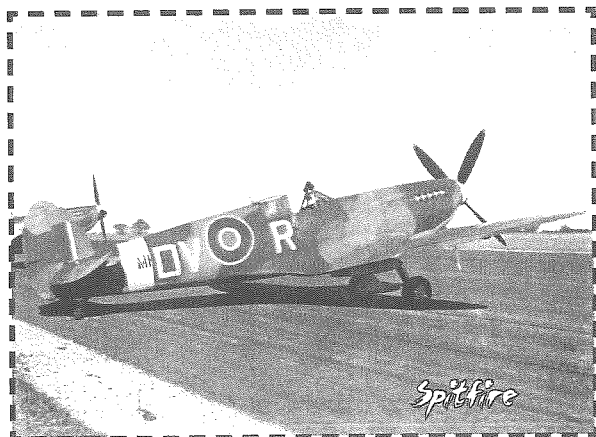
Ametralladora BESA (VB 1937)



Fusil Lee-Enfield MkIV (1923)

Armas

Nombre	T	P	AB	M	D	C
Fusil Lee-Enfield MkV (1923)	CAP	0%	105 cm	∞	X1	20
Fusil Número 4 (1941)	CAP	0%	110 cm	∞	X1	22
Fusil Número 5 (1944)	CAP	0%	90 cm	∞	X1	18
Revólver Webley MkIV (1932)	CAP	0%	35 cm	∞	X1	6
Subfusil Lanchester Mark I (1940)	CAP	+20%	20 cm	∞	X1	8
Ametralladora BESA (VB 1937)	CAP	+40%	55 cm	∞	X1	18
Ametralladora Lewis	CAP	+30%	50 cm	∞	X1	16
Fusil francotirador N° 4 con visor (1941)	CAP	10%	120 cm	∞	X1	26



DIEZ AÑOS DE MISERIA

Polonia

La nueva Polonia creada tras la Gran Guerra, se había anexo territorios originalmente alemanes. Gran parte de la población alemana tuvo que abandonar sus tierras natales con esta anexión, dejándolo todo tras de sí. Mancillar a todos estos orgullosos prusianos de esta forma, crearía un gran rencor hacia Polonia. Una nueva escalada de agresiones se estaba gestando.

Para equipar a tus tropas polacas, puedes usar material de la Gran Bretaña o de Francia.

Polonia, Regulares

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldado	20%	30%	40%	9
Cabo	30%	30%	40%	10
Sargento	30%	40%	40%	11
Oficialidad Teniente	20%	20%	50%	9
Capitán	20%	30%	60%	11
Comandante	30%	40%	60%	13



Armas

Nombre	T	P	AB	M	D	C
Fusil antitanque Marozzek WZ35 (1935)	CAP	30%	80 cm	40	X1	22

Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas

La aclamada revolución soviética, se vería pronto empañada por la toma del poder de un hombre que tenía más de dictador que de revolucionario, y que ordenó asesinar a todos aquellos que pudieran suponer la más mínima amenaza a su despótico poder. Por desgracia, toda la historia de la URSS continuaría con un régimen heredado de este líder, Josef Stalin. Sus terribles limpiezas étnicas, asesinatos selectivos de líderes opositores y deportaciones, quedaron en el olvido gracias a otro dictador si cabe aún más temido, Adolf Hitler, quien le declararía la guerra en plena Segunda Guerra Mundial.

URSS, Regulares

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldado	20%	30%	40%	9
Cabo	30%	30%	40%	10
Sargento	30%	40%	40%	11
Oficialidad Teniente	20%	20%	60%	10
Capitán	30%	30%	60%	12
Comandante	30%	40%	70%	14

URSS, Guardia Roja

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldado	50%	50%	60%	19
Cabo	60%	60%	70%	22
Sargento	70%	70%	80%	25
Oficialidad Teniente	20%	20%	80%	15
Capitán	30%	30%	80%	17
Comisario	30%	40%	90%	19

Moral de hierro +30% (Coste 3)



Infantería rusa con rifle y subfusil
#LWRU4, LWRU5 Irregular Miniatures 42 mm

URSS, Caballería

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldado	20%	30%	40%	9
Cabo	30%	30%	40%	10
Sargento	50%	30%	40%	12
Oficialidad Teniente	30%	20%	50%	10
Capitán	40%	20%	60%	12
Comandante	50%	20%	70%	14

URSS, montaña

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldado	40%	30%	50%	17
Cabo	50%	40%	60%	19
Sargento	60%	50%	60%	22
Oficialidad Teniente	40%	30%	70%	19
Capitán	40%	40%	70%	20
Comandante	50%	50%	80%	23

Montañista (Coste 5)

La Unión Soviética había nacido hacía muy pocos años, y en los viejos tiempos del zar los tanques ni tan siquiera existían. Por ello, en un país que se había visto obligado a pasar de la era feudal a la era industrial en escasos años, realizando un esfuerzo brutal, escaseaban los expertos en maquinaria pesada. De aquí que el diseño de los tanques fuera eminentemente práctico y sencillo, de forma que cualquier campesino u obrero con una mínima enseñanza fuera capaz de comprenderlo.

URSS. Tanquistas

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Oficialidad	Piloto	30%	20%	40%	9
	Artillero	40%	30%	50%	12
	Jefe de tanque	40%	40%	50%	13
	Teniente	20%	30%	60%	11
	Capitán	30%	40%	70%	14
	Comandante	30%	50%	80%	16



Vehículo soviético

Nombre: T 34 / 85

Coste: 2334

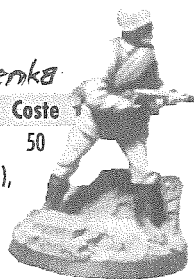
Características	Armas
Tripulación: 4	Cañón 85 mm (Arma Pesada)
Radioemisora: sí	+30%, Alcance Base 100 cm, Ángulo 360°
Tracción: orugas	Munición:
Clase: Cerrado	45 Fragmentación (x3)
Altura: 5 cm (2,5 cm en H0)	35 Perforación (x6)
Blindaje: 170%	Ametralladora frontal (90°) (Arma Ligera), +30%, Alcance Base 50 cm, Munición ∞, Daño x1
Velocidad: 7,5 cm	
Salto V: no	
Fecha: 1944	

Personalidad: Capitana Svetlana Timoshenka

CCC	CAP	MNT	Coste
40%	140%	100%	50

Francoiradora (Coste 10), Gran Tiradora (Coste 10),
Experta en ocultación (coste 2)

Su habilidad para acertar blancos casi imposibles,
ha dado a esta mujer de armas tomar una cierta
libertad de movimiento en la férrea estructura militar soviética.



Infante ruso avanzando con subfusil
#LVRUS Irregular Miniatures

20 mm

Armas

Nombre	T	P	AB	M	D	C
Fusil Mosint-Nagant 1891/30 (1930)	CAP	0%	70 cm	∞	X1	14
Fusil automático Simonov (1946)	CAP	+10%	70 cm	∞	X1	16
Subfusil PPSH-41 (1942)	CAP	+20%	30 cm	∞	X1	10
Fusil de francotirador Mosint-Nagant 1891/30 con visor (1930)	CAP	+10%	100 cm	∞	X1	22

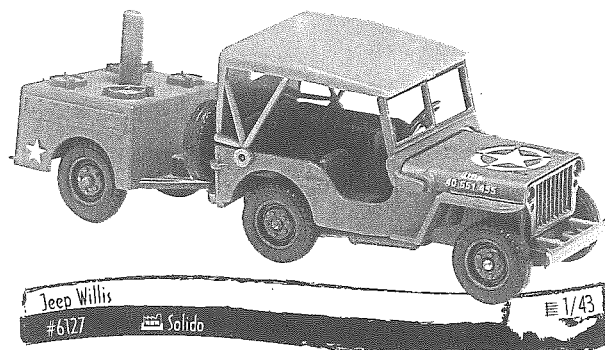
Pero de todas formas, la apenas naciente industria soviética hubiera sido a todas luces insuficiente para manejar la cantidad de ejércitos necesaria para hacer frente a las fuerzas alemanas y sus aliados. Un ejército de hombres sin comida, armas ni municiones, equivale a una derrota absoluta. Y los genios de la logística americanos, dieron un gran soporte a la URSS en este aspecto, proporcionando todo tipo de vituallas y equipos, desde barcos de transporte hasta emisoras de radio, junto a material procedente de la Commonwealth. Mediante el préstamo y arriendo (Lend-Lease), la URSS dispuso de todo este material a pagar después de la guerra. Por supuesto, la totalitaria URSS nunca efectuó estos pagos una vez terminada la contienda. Para mantener una buena estructura logística, los transportes y los medios de comunicación son indispensables. Téngase en cuenta, que esta ingente cantidad de vehículos y medios, necesita además de gran cantidad de recambios y herramientas específicas de todo tipo, de forma que podemos deducir fácilmente el tremendo apoyo logístico que la URSS recibió del exterior. Los datos, además de mostrarse de forma global inferiores a la realidad, pueden sufrir una inexactitud de +/- 5% en alguno de los casos, debido a la dificultad de compaginar las diversas fuentes de las que proceden.

Entre Octubre 1941 y Junio 1942

Aviones	1.285
Barcos	(sin datos exactos disponibles)
Tanques	2.249
Ametralladoras	81.287
Explosivos (peso en libras)	59.455.620
Camiones	36.825
Radiotelefonos	56.445
Alambre de teléfono	600.000 kilómetros

Entre 1942 y 1943

Aviones:	3.052
Barcos:	(sin datos exactos disponibles)
Tanques:	4.084
Vehículos:	520.000



DIEZ AÑOS DE MISERIA

En concreto, los tipos de vehículos, fecha aproximada en que fueron embarcados, y cantidad:

Stuart III	(1942-43)	1.676
Lee	(1942-43)	1.386
Sherman III	(1943-45)	1.991
Sherman III (L)	(1943-45)	desconocido
Matilda II	(1941-43)	1084
Valentine II	(1941-43)	3.700
Valentine V	(1943)	desconocido
Valentine VIII	(1943-44)	desconocido
Churchill III	(1943)	301
M3A1	(1943-45)	3.310
M5	(1943-45)	403
M9A1	(1943-45)	755
Jeep	(1943-45)	más de 20.000
Beep	(1943-45)	más de 50.000
Camión de 1 y 1/2 toneladas track	(1943-45)	151.053
Camión de 2 y 1/2 toneladas track	(1943-45)	200.662
Camión de 7 y 1/2 toneladas track	(1943-45)	2.975

Estos datos sobre ayuda recibida te indican qué equipo y medios puedes mezclar con tus genuinas tropas soviéticas.



Todo esto sin contemplar toneladas de alimentos, ropa, armas personales, municiones, y otros elementos indispensables. También barcos de transporte tipo Liberty. Sin esta base, los soviéticos habrían tenido que destinar sus recursos a lo más elemental. Otras aportaciones, fueron en menor cantidad, pero de inapreciable calidad, por ejemplo el RADAR terrestre aportado por los USA a la URSS a principios de 1944, y que supuso una importante ayuda operacional en la gestión de la aviación soviética. Toda esta ayuda no desmerece el esfuerzo que tuvo que realizar la población soviética por resistir a su invasor, pero las cosas hubieran sido todavía peores sin ella.

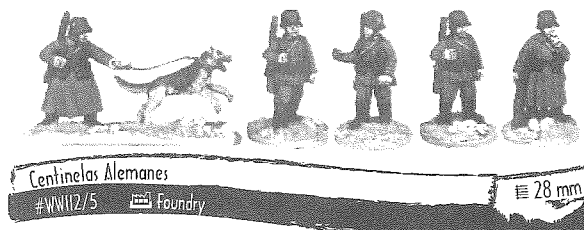
El Eje

Gran Alemania

El disciplinado y férreo ejército alemán, es la envidia de muchos comandantes aliados. Incluso las tropas regulares muestran una eficacia y dedicación por encima de la media. El arma usual hasta 1940 será el fusil Mauser. A partir de esta fecha, los subfusiles MP-38 y MP-40 son algo usual, especialmente en distancias cortas, pero simultaneándose con el preciso fusil, para alcances a distancias mayores.

Grossdeutschland. Regulares

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldat	30%	40%	50%	12
Oberführer	40%	50%	50%	14
Unteroffizier	50%	60%	60%	17
Leutnant	30%	50%	70%	15
Kapitan	30%	60%	80%	17
Kommandant	30%	70%	80%	18

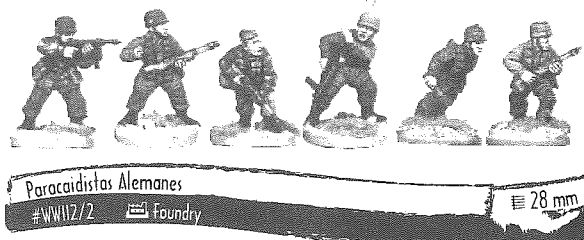


Los paracaidistas alemanes logran importantes ventajas tácticas tomando por sorpresa enclaves que ayudarán en el avance de las tropas convencionales. Sin embargo, con el desarrollo de medios antiaéreos por parte del enemigo, y una cierta decadencia de la Luftwaffe (la aviación de guerra alemana) con los años de guerra dejarán de usarse, y pasarán a ser usadas como tropas de tierra especiales.

Grossdeutschland. Paracaidistas

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldat	40%	50%	60%	41
Oberführer	50%	50%	70%	43
Unteroffizier	60%	60%	70%	45
Leutnant	40%	40%	70%	41
Kapitan	50%	50%	80%	44
Kommandant	50%	60%	80%	45

1 Ataque CAP extra (coste 8), Aerotransportado (Coste 18)



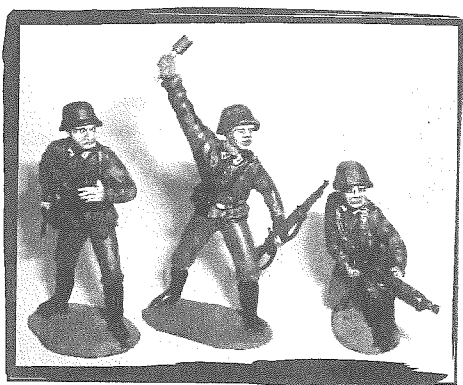
Los cazadores de montaña alemanes (Jäger) poseen una dilatada experiencia, y son muy útiles para atravesar por lugares aparentemente inaccesibles. Su símbolo es el Eddelweiss, la tradicional y emblemática flor de montaña.

Grossdeutschland. Jäger

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldat	40%	50%	60%	20
Oberführer	50%	50%	60%	21
Unteroffizier	60%	60%	60%	23
Leutnant	40%	40%	70%	20
Kapitan	40%	50%	70%	21
Kommandant	50%	60%	80%	24

Montañista (Coste 5)

Los soldados de las divisiones SS conforman las tropas políticas de la Gran Alemania hitleriana. Fanáticos de su país y la ideología dominante, son prácticamente imparables, y cuentan además con el mejor material y los mejores medios.



SS lanzando granada (centro) + otras ref.
 Irregular Miniatures 54 mm

Grossdeutschland. SS

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldat	50%	50%	60%	20
Oberführer	60%	60%	70%	23
Unteroffizier	60%	70%	80%	25
Leutnant	50%	50%	90%	23
Kapitan	60%	60%	90%	25
Kommandant	60%	70%	90%	26

Moral de Hierro +40% (Coste 4)

El ejército alemán apuesta desde buen principio por la movilidad de medios acorazados, una postura claramente ofensiva. Además, procura que sus carristas recibieran un buen entrenamiento, si bien conforme la guerra va avanzando, y las cosas empiezan a ponerse feas, las tropas cada vez entran en combate con menor formación, a causa de la urgencia de reemplazos constantes.

Grossdeutschland. Tanquistas

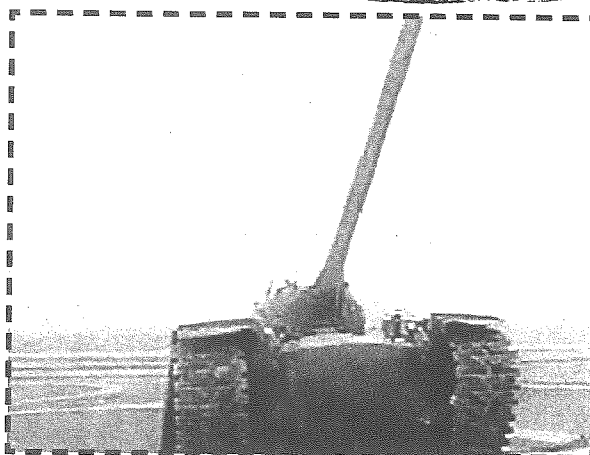
Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Steuermann	30%	30%	40%	10
Artillerist	30%	40%	50%	12
Tankvorstand	30%	50%	60%	14
Leutnant	30%	40%	70%	14
Kapitan	40%	40%	70%	15
Kommandant	40%	50%	80%	17

Grossdeutschland. Afrika Korps

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldat	30%	40%	50%	12
Oberführer	40%	40%	60%	14
Unteroffizier	40%	50%	60%	15
Leutnant	30%	30%	70%	13
Kapitan	30%	40%	70%	14
Kommandant	30%	40%	80%	15



Paracaidistas alemanes con armas pesadas
 #WWII/3 Foundry 28 mm

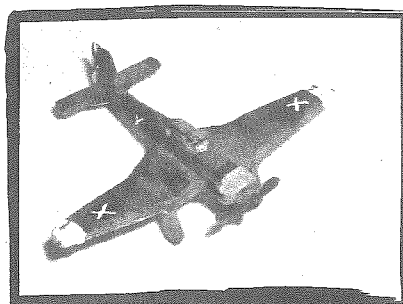


Vehículo alemán

Nombre: Panzer II Ausf. F Coste: 1629

Características	Armas
Tripulación: 3 Radioemisora: sí Tracción: orugas Clase: Cerrado Altura: 3,75 cm (2 cm en HO) Blindaje: 120% Velocidad: 7,5 cm Salto V: no Fecha: 1938	Cañón 20 mm (Arma Pesada) +10%, Alcance Base 100 cm, Ángulo 360° Munición: 180 Perforación (x2) Ametralladora MG-34 Coaxial (360°) (Arma Ligera), +40%, Alcance Base 50 cm, Munición ∞, Daño x1

DIEZ AÑOS DE MISERIA



Bombardero Stuka

#SCW24

Irregular Miniatures

2 mm

Aeronave Alemana

Nombre: Cazabombardero Junkers Ju 87B-1 "Stuka" C: 6.140

Tripulación: 2 Blindaje: 90% Velocidad / Maniobra: 50% Radioemisora: Sí Pasajeros: no Año: 1938	Arma (copiloto): ametralladora MG-15 7,92 mm. Capacidad AA. Potencia +30%. Daño x1.
	Arma: Ametralladora doble Rheinmetall MG-17 de 7,92 mm. Capacidad AA, AT (plantilla). Daño x2.
	Arma: (1) bomba de 500 Kg, Potencia +30% (diámetro 30 cm). Daño x9.
	Arma: (4) bombas de 50 Kg, Potencia +20% (diámetro 20 cm). Daño x4.



Tripulación aérea alemana

#WW11/B

Foundry

28 mm

Personalidad: Teniente Wolfgang Fesch

CCC

80

CAP

120

MNT

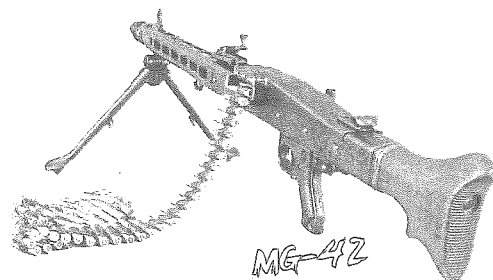
120

Coste

70

Aerotransportado (Coste 18), Mente despierta (Coste 10, 1 acción extra), Vista larga (+10 cm al A. B., Coste 10)

Especialmente entrenado para misiones especiales, es la pesadilla de toda retaguardia enemiga tranquila.



MG-42

Armas

Nombre	T	P	AB	M	D	C
Fusil Walther Gewehr 41(w) (1941)	CAP	10%	60 cm	∞	X1	14
Pistola Walther P38 (1938)	CAP	10%	25 cm	∞	X1	6
Maschinenpistole MP-40 (1940)	CAP	+20%	45 cm	∞	X1	12
Maschinenpistole MP-43/44 (1943)	CAP	+20%	60 cm	∞	X1	16
Panzerfaust 30 (1943)	CAP (1)	+10%	20 cm	3	X8	48
Panzerfaust 60 (1944)	CAP (1)	+10%	30 cm	2	X8	64
Panzerfaust 100 (1945)	CAP (1)	+10%	45 cm	2	X8	80
Ametralladora MG-34 (1934)	CAP	+40%	50 cm	∞	X1	18
Ametralladora MG-42 (1942)	CAP	+40%	65 cm	∞	X1	20
Fusil de francotirador Walther Gewehr 41(w) con visor (1941)	CAP	20%	110 cm	∞	X1	26

(1) Sólo afecta a un Área de Efecto de 2,5 cm equivalente a la propia Diana. En adición, es un arma de Rebufo (debes aplicar la plantilla de Gota del reglamento base en dirección contraria al disparo).



Wehrmacht avanzando con rifle

Irregular Miniatures

54 mm

Tipo, Potencia, Alcance, Munición, Daño, Coste

Italia

Las tropas italianas están bien entrenadas, pero mal lideradas. Sus comandantes, procedentes de los cuadros de mandos seleccionados por un Duce obsesionado por el antiguo Imperio Romano, dan bastante que desear. En muchas ocasiones son muy menospreciados por sus aliados alemanes por no encontrarse a la altura de las circunstancias de la guerra moderna, si bien para el dictador italiano, la supeditación a los caprichos del Führer resultaba difícil de explicar a su población.

Italia. Regulares

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldado	30%	30%	30%	9
Cabo	30%	40%	30%	10
Sargento	40%	50%	30%	12
Oficialidad Teniente	20%	20%	40%	8
Capitán	20%	30%	40%	9
Comandante	20%	30%	50%	10

Los Bersaglieri son las tropas de montaña italianas, acostumbradas a las inclemencias del tiempo, y mucho más entrenadas que las tropas regulares.

Italia. Bersaglieri

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldado	30%	40%	40%	16
Cabo	40%	50%	40%	18
Sargento	50%	50%	50%	20
Oficialidad Teniente	20%	30%	60%	16
Capitán	30%	40%	60%	18
Comandante	30%	50%	70%	20

Montañista (Coste 5)



Las tropas aerotransportadas italianas, los Folgore, mostraron ser de gran eficacia durante la guerra.

Italia. Folgore

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldado	30%	30%	50%	13
Cabo	30%	40%	50%	12
Sargento	40%	40%	50%	13
Oficialidad Teniente	30%	30%	60%	12
Capitán	40%	30%	70%	14
Comandante	40%	40%	80%	16

Aerotransportado (Coste 18)



Italia ya era una excelente diseñadora de motores para vehículos a mediados del siglo XX, y eso se notaba en sus tanques, si bien los diseños fueron de blindados ligeros y medios a lo sumo.

Italia. Tanquistas

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Piloto	20%	30%	20%	7
Artillero	20%	30%	30%	8
Jefe de tanque	20%	40%	30%	9
Oficialidad Teniente	20%	20%	40%	8
Capitán	20%	30%	40%	9
Comandante	20%	40%	50%	11

Japón

La capacidad para el autosacrificio y obediencia de las tropas japonesas no tenía parangón. Sus oficiales eran capaces de autoinmolarse en el sacrificio del "harakiri" si cometían un error grave, al viejo estilo feudal del que Japón acababa de salir sólo pocas décadas atrás, en la modernización a que sometió a su ejército.

Japón. Regulares

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldado	20%	20%	50%	9
Cabo	30%	30%	50%	11
Sargento	40%	30%	50%	12
Oficialidad Teniente	50%	20%	80%	15
Capitán	60%	20%	80%	16
Comandante	70%	30%	90%	19

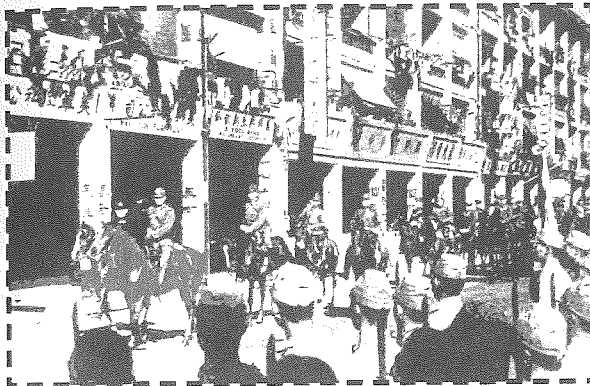
Japón. Marines

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldado	50%	30%	60%	16
Cabo	60%	30%	60%	17
Sargento	60%	40%	70%	19
Teniente	50%	20%	80%	17
Capitán	60%	30%	90%	20
Comandante	70%	40%	90%	22

Artes marciales (Coste 2)

Japón. Tanquistas

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Piloto	20%	30%	40%	9
Artillero	30%	30%	40%	10
Jefe de tanque	40%	30%	50%	12
Teniente	50%	20%	70%	14
Capitán	60%	30%	80%	17
Comandante	60%	30%	90%	18



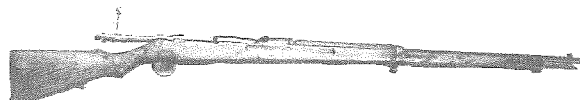
Aeronave Japonesa

Nombre: Mitsubishi A6 M1 Zero Coste: 2130

Tripulación: 1	Arma:
Blindaje: 60%	2 ametralladoras MG de 7,7 mm. Capacidad AA, AT (plantilla). Potencia +30%. Daño x2.
Velocidad / Maniobra: 60%	Arma:
Radioemisora: Sí	2 cañones de 20 mm Tipo 99. Capacidad AT.
Pasajeros: no	Munición: 60. Potencia 10%. Daño x4. (munición se gasta de 2 en 2).
Año: 1940	Arma:

Armas

Nombre	T	P	AB	M	D	C
Fusil Arisaka (Meiji Tipo 30) (1897)	CAP	0%	90 cm	∞	X1	18
Carabina Meiji Tipo Año 38 (1905)	CAP	0%	110 cm	∞	X1	22
Fusil Tipo 99 (1938)	CAP	0%	100 cm	∞	X1	20



Fusil Arisaka

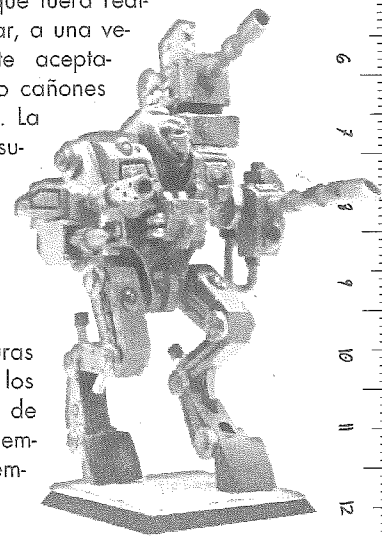
Las máquinas secretas

¿Por qué no añadir algo de fantasía a tus batallas mundiales? Aquí te presentamos un par de ideas sugerentes, que desarrollaremos en futuras campañas, pero que si lo deseas puedes aplicar en tus campañas y batallas de sobremesa.

Andadores acorazados

No fue hasta muy avanzada la contienda, que los científicos lograron diseñar con éxito un sistema de locomoción todo terreno que fuera realmente capaz de transportar, a una velocidad lo suficientemente aceptable, medios pesados como cañones de gran calibre o cohetes. La enorme capacidad para superar prácticamente cualquier obstáculo, incluso trincheras antitanque, darían un nuevo enfoque a la guerra acorazada.

Si dispones de las miniaturas adecuadas, puedes usar los Andadores Acorazados de otras ambientaciones de Semper Fidelis, como por ejemplo **Dark Echelons**.



Andador de combate anti-tanque

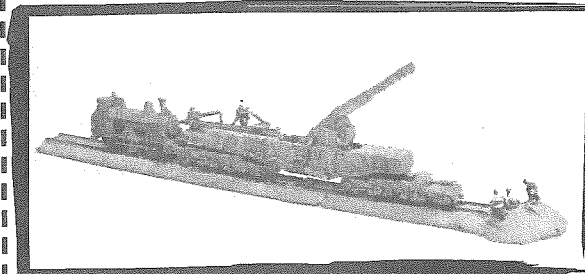
#SF23

Fenryll

1:160 mm

Superarmas

Se trata de prototipos experimentales, de muy limitada producción, de manera que no se encuentran disponibles en grandes cantidades, pero son el premio ideal para el final de algún sufrido escenario. ¿Te atreves a crear tus propios diseños?

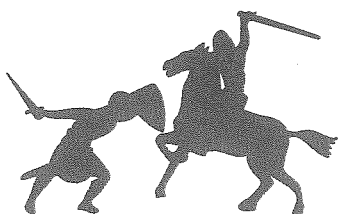


Gran cañón sobre railes y dotación

#HA1

Irregular Miniatures

1:2 mm



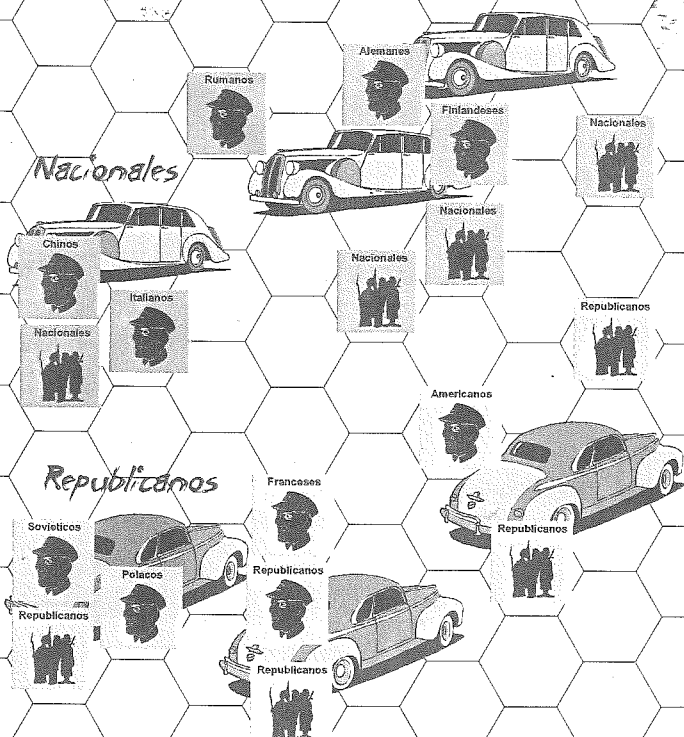
Batallas

Sangría en las Ardenas

Durante la inesperada ofensiva del eje en la zona de las Ardenas, un grupo de soldados aliados ha quedado aislado en un pueblecito francés. Sus atacantes cuentan con el doble de puntos, incluyendo un tanque. Los defensores, cuentan con medios antitanque, como bazookas, pero no disponen de ningún vehículo. Deberás recrear una pequeña agrupación de casas, en una mesa de juego grande.

Aliados de fortuna

A finales de la segunda guerra mundial, en alguna zona de los Alpes alemanes, un grupo alemán de la Wermacht acaba de rendirse a soldados americanos. Pero el grupo ha sido sorprendido por tropas de las SS, que les están atacando, disparando indistintamente contra todos, incluyendo a los "traidores" de la Wermacht que se han rendido a los americanos. Ante la desesperada situación, el oficial alemán capturado y sus hombres se ofrecen a combatir junto a los americanos contra las tropas de las SS, ya que si les capturan, les ejecutarán.



Desbarajuste diplomático

En plena guerra civil española, una refriega inesperada entre ambos bandos, unida a una espesísima niebla, ha creado un gran desbarajuste en la línea de frente. El hecho es que en esos instantes, una delegación extranjera se encontraba de visita junto al bando nacional, y otra delegación extranjera se encontraba también de visita junto al bando republicano. Con el caos que se ha producido, han acabado enfrentándose a tiros la delegación extranjera acompañada de soldados nacionales, contra la delegación extranjera acompañada de soldados republicanos.

La delegación extranjera del bando nacional puede estar formada por chinos nacionalistas, italianos, alemanes, rumanos, húngaros, búlgaros, finlandeses o suecos, junto a soldados del bando nacional. La delegación extranjera del bando republicano puede estar formada por soviéticos, polacos, franceses, o americanos. Se aplica la norma meteorológica de "Niebla espesa" del reglamento base.



LA GUERRA FRÍA

Escalada armamentística

El escenario posterior a la segunda guerra mundial, había dejado dos actores principales, por un lado los ejércitos occidentales, y por otro las tropas de una Unión Soviética con una cúpula dirigente purgada por un líder nacionalista y expansionista, que había usado la revolución comunista en su propio provecho. El mundo pagaría por esta herencia durante el resto del siglo XX.

La estrategia que habría seguido el bando soviético, habría sido de terror total, incluyendo armas bacteriológicas, en las que estaban mucho más avanzados que las naciones occidentales. El llamado "mundo libre", formado por las naciones occidentales que no cayeron bajo el yugo del totalitarismo estaliniano, sufría la infiltración de numerosos grupos especiales de origen soviético, que se encargarían de sabotear instalaciones y causar el pánico entre la población civil, en caso de conflicto.

Por contra, el férreo régimen soviético no permitía una infiltración a similar escala, sólo para viajar de una región a otra, los propios ciudadanos necesitaban varios permisos y pasar varios controles policiales y militares, además los castigos eran tremendamente severos. Provocar un "simple" accidente de circulación con heridos, podría fácilmente llevar a la cárcel al culpable.

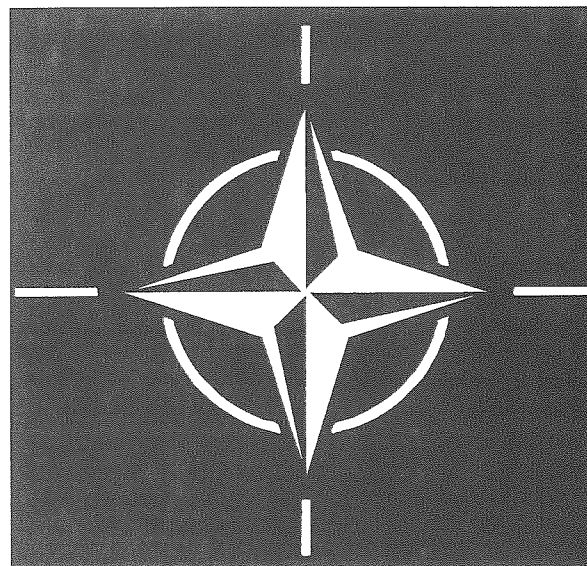
Armas convencionales en Europa

Superpotencia	OTAN	PACTO
Artillería	17.328	71.560
Tanques	22.224	59.470
Blindados	47.639	70.330
Aeronaves	7.106	10.661
Tropas	2.213.593	3.573.100

Facciones

Organización Tratado Atlántico Norte

La OTAN (o NATO, en otras lenguas), nació con el objetivo de unificar las tropas, recursos y gestión de operaciones en caso de un enfrentamiento armado con una gran superpotencia. Por supuesto, se estaban refiriendo al bloque soviético, cuya inversión militar era colosal, y muy específicamente destinada a un tipo de ejército muy acorazado y muy móvil, lo que hacía temer lo peor. La OTAN, que no podía destinar tantos recursos, se configuró como un ejército defensivo, y de alta tecnología. En Occidente, Francia inicialmente comenzó como miembro constituyente de la OTAN, pero a los pocos años decidió separarse de la organización, y crear por su cuenta sus propias medidas para un eventual conflicto contra los países del Este.



Estados Unidos

Como gran beneficiado final de la Segunda Guerra Mundial, los USA siguieron estando presentes en Europa y en el resto del mundo, en contrabalanza a la dictadura en que había degenerado la Unión Soviética, que lejos de representar al comunismo, había continuado con la herencia estaliniana.

USA. Infantería

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Private	30%	30%	60%	12
Corporal	30%	40%	60%	13
Staff Sergeant	30%	50%	60%	14
Sergeant Major	40%	60%	60%	16
First Lieutenant	20%	30%	70%	12
Captain	30%	30%	70%	13
Major	30%	40%	70%	14

USA. Marines

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Private	50%	40%	70%	28
Corporal	60%	40%	70%	29
Staff Sergeant	60%	50%	70%	30
Sergeant Major	60%	60%	70%	31
First Lieutenant	40%	40%	80%	28
Captain	40%	50%	80%	29
Major	40%	60%	80%	30

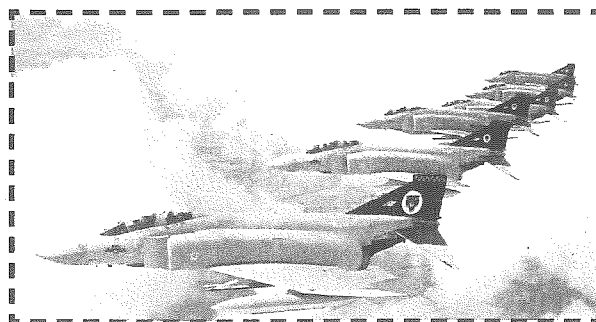
1 Ataque CAP extra (Coste 8), Carga de Asalto (Coste 4)



Infantería con casco avanzando
#VNT Irregular Miniatures 6 mm

Vehículo norteamericano

Nombre: M60 A1	Coste: 4416
Características	Armas
Tripulación: 4	Cañón M168 de 105 mm (Arma Pesada) +30%, Alcance Base 250 cm, Ángulo 360°
Radioemisora: sí	Munición:
Tracción: orugas	33 Fragmentación (x4)
Clase: Cerrado	30 Perforación (x7)
Altura: 7,5 cm (3,75 cm en H0)	Ametralladora M73 de 7,62 mm Coaxial (360°) (Arma Ligera), +40%, Alcance Base 70 cm, Munición ∞, Daño x1
Blindaje: 190%	Ametralladora M785 de 12,7 mm en cúpula protegida (360°) (Arma Ligera), Capacidad AA, +30%, Alcance Base 100 cm, Munición ∞, Daño x2
Velocidad: 7,5 cm	
Salto V: no	
Fecha: 1960	
Capacidad NBQ	



Aeronave USA

Nombre: Cazabombardero McDonnell Douglas Phantom II F-4A **Coste:** 40.010

Tripulación: 2 Blindaje: 150% Velocidad/Maniobra: 160% Radioemisora: Sí Pasajeros: no Año: 1960	Arma:
	Cañón M-61 de 20 mm. Capacidad AA, AT. Potencia +10%. Munición: 200 (cada acción gasta 1). Daño x2.
	Arma:
	(4) misiles AA Sparrow AIM-7A. Potencia +30%. Daño x14. F. G. -10%. SR de 3 tiradas.
	Arma:
	(4) misiles AA Sidewinder AIM-9. Potencia +10%. Daño x6. F. G. -10%.
	Arma:
	(18) bombas de 340 Kg, Potencia +30% (diámetro 30 cm). Daño x8.

Misil Guiado Portátil

Nombre	T	P	AB	M	D	C
TOW	CAP	-10%	250	1	X14	896

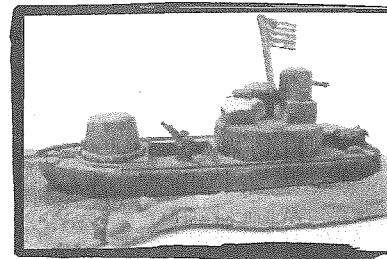
Necesarios 2 Personajes para transportarlo (sus peanas deben acabar siempre juntas). Necesarias 2 acciones (de un sólo Personaje) para dispararlo (Potencia negativa). Dispones de hasta 4 tiradas para lograr alcanzar tu objetivo, y puedes aplicar el Factor Guía en cada una de ellas. Factor guía: -20%. Es un arma de Rebufo.

Personalidad: Sargento Rambo

CCC	CAP	MNT	Coste
130%	120%	100%	72

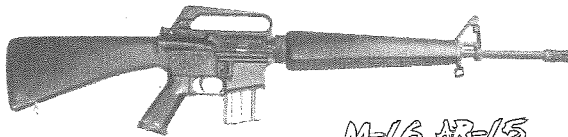
Resistente (Armadura Natural de 50%, Coste 5), Golpe Raudo (Coste 2), Experto en infiltración (Coste 16), Selvático (Coste 4), Montañista (Coste 5), Luchador feroz (coste 5)

Miembro de las boinas verdes, es capaz de sobrevivir a las misiones más duras que uno pueda imaginar, en cualquier ambiente hostil.



Barco de patrulla USA
#VNBT Irregular Miniatures 6 mm

LA GUERRA FRÍA



M-16 AR-15

Armas

Nombre	T	P	AB	M	D	C
M-14 (1953)	CAP	+10%	75 cm	∞	X1	16
M-16 Armalite AR-15 (1959)	CAP	+20%	70 cm	∞	X1	18
AR-15 Colt Commando (1960)	CAP	+20%	40 cm	∞	X1	12
Escopeta Winchester del 12 (1965)	CAP	+30%	60 cm	∞	X1	18
Ametralladora M-60 (1957)	CAP	+40%	70 cm	∞	X1	22
Fusil de francotirador M21 con visor	CAP	+30%	120 cm	∞	X1	30

Gran Bretaña

El Reino Unido se ha convertido tras la segunda guerra mundial en el aliado más fiel de los Estados Unidos. No en vano, le debe ahora su existencia a lo que antaño fueran sus despreciadas colonias independizadas en el siglo XVIII. Por otra parte, la Gran Bretaña sigue manteniendo los tratados comerciales con el resto de la Commonwealth, lo que la ha hecho siempre bastante independiente del resto de Europa.

UK. Marines

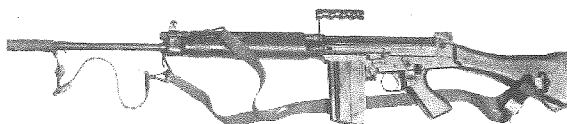
Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Private	40%	50%	70%	23
Corporal	50%	50%	70%	24
Staff Sergeant	50%	60%	70%	25
Sergeant Major	50%	70%	70%	26
Oficialidad				
First Lieutenant	40%	40%	80%	23
Captain	40%	50%	80%	24
Major	40%	50%	90%	25

Grupo de Asalto (Coste 1), Moral de Hierro +20% (Coste 2), Carga de Asalto (Coste 4)

UK. SAS

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Private	50%	70%	80%	49
Corporal	60%	70%	80%	50
Staff Sergeant	70%	70%	80%	51
Oficialidad				
First Lieutenant	50%	60%	90%	49
Captain	50%	70%	90%	50

Gran Tirador (Coste 10), Moral de Hierro +30% (Coste 3), Experto en Infiltración (Coste 16)



Fusil de asalto L1A1 SLR

Armas

Nombre	T	P	AB	M	D	C
Fusil de asalto L1A1 SLR	CAP	+10%	60 cm	∞	X1	14
LAW de 66 mm	CAP (1)	+10%	40 cm	2	X5	50

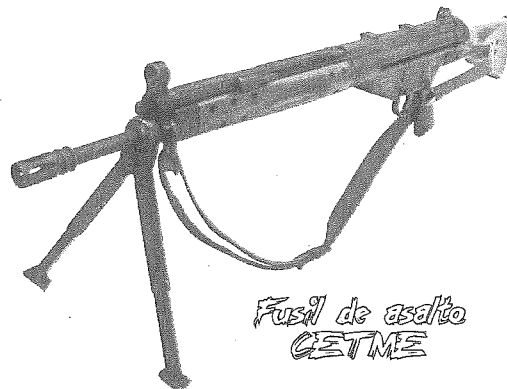
(1) Sólo afecta a un Área de Efecto de 2,5 cm equivalente a la propia Diana. En adición, es un arma de Rebufo (debes aplicar la plantilla de Gota del reglamento base en dirección contraria al disparo).

España

Durante la era franquista, la mayor parte del ejército español, y en especial de sus tropas regulares, se componían de levás autóctonas. En general, los reclutas eran enviados lo más lejos posible de su zona natal para realizar su servicio militar. El propósito, era que en caso de insurrección popular, las tropas no dudaran en enfrentarse a los insurgentes, al no mantener lazos emotivos con ellos. Fomentar una cierta riña entre regiones, eran también aprovechado en este sentido. Sería más fácil para las tropas disparar contra una población con un origen cultural distinto y lejano, y que además mantenía una postura hostil para con las otras regiones. El ejército era realmente, no sólo un medio de defensa contra un supuesto invasor externo, sino también un instrumento represivo hacia el pueblo. Sin embargo, todo este sistema iba en detrimento de la moral de los efectivos.

España. Infantería

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldado	20%	20%	40%	8
Cabo	20%	30%	40%	9
Sargento	30%	30%	40%	10
Sargento primero	30%	40%	40%	11
Oficialidad				
Teniente	20%	20%	50%	9
Capitán	20%	20%	60%	10
Comandante	20%	20%	70%	11



Fusil de asalto CETME

Armas

Nombre	T	P	AB	M	D	C
Fusil de asalto CETME Modelo C (1964)	CAP	+30%	50 cm	∞	X1	16
Ametralladora MG-3	CAP	+40%	70 cm	∞	X1	22

Puntos de conflicto

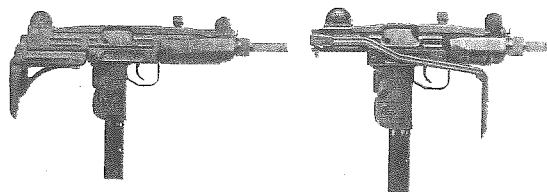
Israel

La nación hebrea llevaba muy pocos años de existencia, y necesitaban crear en muy poco tiempo un sistema que fuera lo suficientemente capaz y sólido como para soportar los embates que se les venían encima.

Israel. Infantería

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldado	30%	40%	50%	12
Cabo	30%	50%	50%	13
Sargento	40%	50%	60%	15
Sargento mayor	40%	60%	60%	16
Oficialidad				
Teniente	30%	30%	70%	13
Capitán	30%	40%	70%	14
Comandante	30%	40%	80%	15

En estos primeros años, Israel depende en muchos aspectos de la manufactura exterior. El armamento no es una excepción, en especial procedente de los USA.



Armas

Nombre	T	P	A	M	D	C
Subfusil UZI (1950)	CAP	+20%	40 cm	∞	X1	12
Fusil de Asalto Ar-15 (M-16, 1959)	CAP	+20%	70 cm	∞	X1	18

Naciones norteafricanas

Todo el Norte de África, está formado por naciones cuyas fronteras actuales son descendientes directas de la colonización europea, y que tienen en común cultura, lengua (con dialectos, por supuesto) y religión. En el pasado, han podido ser criticados por una cierta tendencia a mezclar religión, cultura y gobierno en un solo bloque, pero por fortuna esta tendencia ha ido evolucionando a formas más evolucionadas de coexistencia, como demuestra la clara igualdad de derechos entre hombres y mujeres de que pueden presumir en la actualidad todas estas naciones, o la evidente participación democrática de todos sus ciudadanos. Aún así, los grupos radicales están siempre al acecho, dispuestos a tomar el poder por vías democráticas si es necesario. Europa ya tuvo que sufrir en el pasado ese tipo de parasitismo en sus democracias, con la ascensión de los grupos radicales en la Alemania de 1932 y 1933 al poder mediante medios democráticos, por ejemplo, y teme que en estas jóvenes naciones, sus ciudadanos puedan sufrir a causa de líderes sin escrúpulos similares.

Norte de África. Irregulares

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Irregular	20%	20%	30%	7
Guerrillero	20%	30%	30%	8
Miliciano	30%	30%	30%	9
Capitoste	20%	30%	60%	11
Lider	30%	30%	70%	13

Norte de África. Regulares

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldado	20%	20%	40%	8
Cabo	20%	30%	40%	9
Sargento	20%	30%	50%	10
Teniente	20%	30%	60%	11
Capitán	30%	40%	70%	14

Todo el armamento de las facciones africanas es de fabricación soviética.

Afganistán

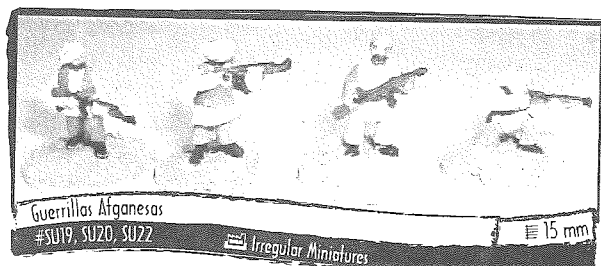
La invasión del país, realizada con perfección milimétrica por una ingente cantidad de tropas especiales soviéticas, divide a sus habitantes entre los favorables al nuevo régimen, y los que quieren recuperar su independencia.

Afganos prosoviéticos

Las tropas institucionales del gobierno colocado por la propia URSS, se ven obligadas en la mayor parte de las ocasiones a enfrentarse a sus propios compatriotas, que les tildan de traidores. En añadidura, deben enfrentarse a las estrictas y poco flexibles tradiciones religiosas de su país, al servir a un régimen laico. Un cambio demasiado avanzado para un país cuya cultura no ha cambiado desde la Edad Media.

Afganistán. Regulares prosoviéticos

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldado	20%	20%	30%	7
Cabo	20%	30%	30%	8
Sargento	30%	30%	40%	10
Sargento mayor	40%	30%	40%	11
Teniente	20%	20%	50%	9
Capitán	30%	30%	50%	11
Comandante	30%	40%	60%	13



LA GUERRA FRÍA

Afganos rebeldes

Las diferentes etnias del país se unieron contra el enemigo común que había tomado por la fuerza una nación que necesitaba un proceso de civilización lento y progresivo.

Afganistán. Muhaidines

Líderes religiosos	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
	Iniciado	20%	30%	50%	10
	Guerrero santo	20%	40%	50%	11
	Jefe tribal	30%	50%	60%	14
	Jefe religioso	20%	30%	70%	12

Afganistán. Talibanes

Líderes religiosos	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
	Iniciado	20%	20%	70%	11
	Guerrero santo	20%	30%	70%	12
	Jefe tribal	30%	40%	80%	15
	Jefe religioso	20%	20%	90%	13

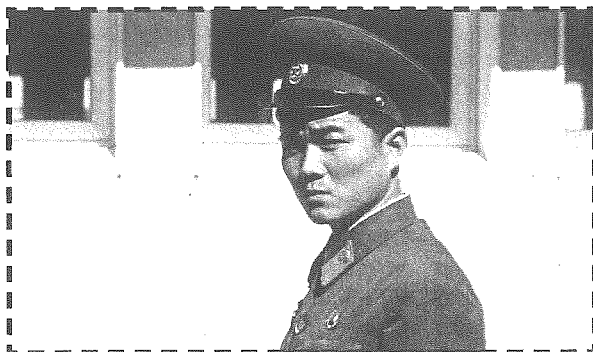
Todo el armamento afgano es de fabricación soviética.

China

China sigue siendo una superpotencia, si bien sus problemas internos de pobreza y superpoblación, la mantienen ocupada en su zona de influencia, conociendo además que es preferible mantener un gigantesco imperio, que intentar expandirse a zonas que más tarde sea difícil mantener bajo su control. De todas formas, algunos conflictos fronterizos son perfectamente posibles.

China. Infantería

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
	Soldado	20%	20%	30%	7
	Cabo	20%	30%	30%	8
	Sargento	20%	40%	30%	9
	Sargento mayor	20%	50%	30%	10
Oficialidad	Teniente	20%	20%	50%	9
	Capitán	20%	30%	50%	10
	Comandante	30%	30%	60%	12



Todo el armamento chino es una directa imitación del armamento soviético, tanto en armas personales como en vehículos pesados. Sólo cambian la denominación por la de "Tipo" seguido de un número. La calidad suele ser igual o peor.

Naciones latinoamericanas

La limitada estructuración de los gobiernos de estos países, y la mala distribución de sus por otra parte ricos recursos naturales, degeneran en sistemas bastante inestables. Fácilmente policía y militares confunden sus tareas de "control" de la población delincuente, con la represión en favor de los dirigentes. Son tantas y tan variadas las naciones de este continente, y sus culturas e idiosincrasias, suficientes para un futuro suplemento por separado, que por ahora ofreceremos tablas genéricas para todas ellas.

Latinoamérica. Regulares

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
	Soldado	20%	30%	40%	9
	Cabo	20%	40%	40%	10
	Sargento	30%	40%	40%	11
	Sargento mayor	30%	50%	40%	12
Oficialidad	Teniente	20%	20%	50%	9
	Capitán	20%	30%	60%	11
	Comandante	20%	30%	70%	12



Latinoamérica. Policía Política

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
	Soldado	30%	20%	30%	8
	Cabo	40%	20%	30%	9
	Sargento	40%	30%	40%	11
	Sargento mayor	50%	30%	40%	12
Escala ejecutiva	Subinspector	30%	20%	60%	11
	Inspector	30%	30%	70%	13

Todo el armamento de las facciones revolucionarias o rebeldes es de fabricación soviética, las fuerzas gubernamentales suelen usar armamento procedente de los USA.

Pacto de Varsovia

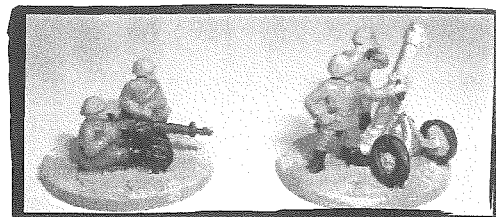
Al poco de terminar la segunda guerra mundial, las tropas soviéticas habían creado una frontera hermética con sus tropas, a la que Winston Churchill se refirió como el "telón de acero". Nada se sabía de lo que sucedía o se maquinaba tras este telón.

URSS

Muchos en la propia Unión Soviética intentaban hacer lo posible por reconducir el estado militarizado en que se había convertido su ilusión revolucionaria. Pero la tendencia a la pugna por el poder internacional que había dejado el dictador Estalin, y la eliminación sistemática de toda oposición que realizó aquél, habían dejado las cosas muy difíciles como para reconducir la situación.

URSS. infantería

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldado	40%	40%	50%	13
Cabo	50%	50%	50%	15
Sargento	50%	60%	60%	17
Sargento mayor	60%	60%	60%	18
Oficialidad Teniente	30%	40%	70%	14
Capitán	30%	50%	70%	15
Comandante	40%	50%	80%	17



Ametralladora Pesada Soviética + Artillería con dotación
#SU26 Irregular Miniatures 15 mm

URSS. Spetsnaz

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldado	50%	60%	70%	44
Cabo	60%	60%	70%	45
Sargento	70%	60%	70%	46
Sargento mayor	70%	70%	70%	47
Oficialidad Teniente	40%	40%	80%	42
Capitán	50%	50%	80%	44
Comandante	50%	60%	90%	46

1 Ataque CAP extra (Coste 8), Golpe Raudo (Coste 2), Experto en Infiltración (Coste 16)

Misil Guiado Portátil

Nombre	T	P	AB	M	D	C
AT-4 "Spigot"	CAP	-10%	150	1	X11	814

Necesarias 2 acciones para dispararlo (Potencia negativa). Dispones de hasta 4 tiradas para lograr alcanzar tu objetivo, y puedes aplicar el Factor Guía en cada una de ellas. Factor Guía: -30%. Es un arma de Rebufo.

Aeronave URSS

Nombre: Caza Mikoyan-Gurevich MIG-21 F Coste: 9.510

Tripulación: 1	Arma:
Blindaje: 150%	Cañón bitubo 23 mm Gsh-23. Capacidad AA, AT. Potencia +10%. Munición: 200 (cada acción gasta 2). Daño x4.
Velocidad/Maniobra: 240%	Arma:
Radioemisora: Si	(4) misiles K13-A, capacidad AA. Potencia +10%. Daño x14. F.G. -10%.
Pasajeros: no	
Año: 1958	

Personalidad: Capitán Mikhail Kutusov

CCC	CAP	MNT	Coste
90%	120%	130%	70

Experto en infiltración (Coste 16), Gran tirador (Coste 10), Artes marciales (Coste 2), Tirador de élite (Coste 8)

El rastro de este agente soviético empieza en los Speisnaz, para perderse en decenas de operaciones especiales por todo el mundo. Un tipo de cuidado.



AK-47

Armas

Nombre	T	P	AB	M	P	C
AK-47 (1951)	CAP	+30%	60 cm	∞	X1	18
RPG-7	CAP(1)	+20%	80 cm	7	X5	100
Ametralladora PK (1964)	CAP	+40%	70 cm	∞	X1	22
Fusil de francotirador Dragunov (SVD)	CAP	+20%	130 cm	∞	X1	30

(1) Sólo afecta a un Área de Efecto de 2,5 cm equivalente a la propia Diana. En adición, es un arma de Rebufo (debes aplicar la plantilla de Gota del reglamento base en dirección contraria al disparo).

Naciones satélite del Pacto

EL poderoso sistema centrista que desarrolló Moscú hizo depender casi totalmente al resto de naciones de sus infraestructuras. En todas las naciones, se usa el mismo tipo de armamento, y munición, si bien algunas fábricas locales de algunos países (como Alemania Democrática) fabrican sus propias armas. El caso de las tropas de este país, Alemania, es especialmente escalofriante. Durante la segunda mitad del siglo XX, se siguieron usando exactamente las mismas fábricas heredadas de la segunda guerra mundial para la indumentaria de los soldados, desde las cantimploras hasta las máscaras de gas, todo procedía de los mismos moldes. De manera que prácticamente podrías usar figuras de soldados alemanes la segunda guerra mundial, armados con Kalashnikov (pero la reconversión de figuras es tema aparte).



Batallas

Emboscada vietnamita

Un grupo norteamericano estaba avanzando por la selva, y está pasando por delante de las narices de un grupo del Viet-Cong que se encontraba descansando. "Charlie" (o Victor-Charlie, a partir del alfabeto internacional) ha decidido improvisar una emboscada sobre su odiado enemigo.

Necesitarás recrear una escenografía de tipo selvático, donde todo sea selva y jungla. La Velocidad de los participantes queda reducida a la mitad (salvo si alguna Habilidad Especial especifica lo contrario), y la visibilidad máxima es de cuarenta centímetros. Ambos grupos, norvietnamita y norteamericano, cuentan con casi la misma cantidad de puntos, 400 para el primero, y 420 para el segundo. El jugador americano colocará todos sus Personajes en primer lugar, en la parte central del tablero, y en fila de a uno. Una vez haya desplegado, el jugador vietnamita colocará las figuras de sus personajes en uno de los flancos, a una distancia superior a los diez centímetros del enemigo, pero no mayor de veinte centímetros de cualquier enemigo. Sólo se permiten armas personales normales, ninguna arma de Área de Efecto Distante. Es de esperar que la escaramuza se resuelva con bastante rapidez. El jugador vietnamita gana la iniciativa, y activa en primer lugar una de sus Unidades de Combate.

Campamento en llamas

Uno de los múltiples campamentos de nómadas de los extensos desiertos norteafricanos, despierta con un nuevo ataque sorpresa por parte de la nación que les tiene sometidos. En el campamento, médicos europeos ven una vez más cómo nadie atiende a sus súplicas, y tanto civiles como milicianos son atacados. Los médicos europeos, incumpliendo de forma peligrosa su juramento hipocrático, toman las armas junto a los milicianos del frente guerrillero. En el bando guerrillero, cuentas con 500 puntos de ejército, más otros 100 puntos de europeos (todos tropa novata). El agresor, cuenta con 800 puntos. La escenografía debe recrear un campamento en el desierto, con tiendas de campaña y palmeras.

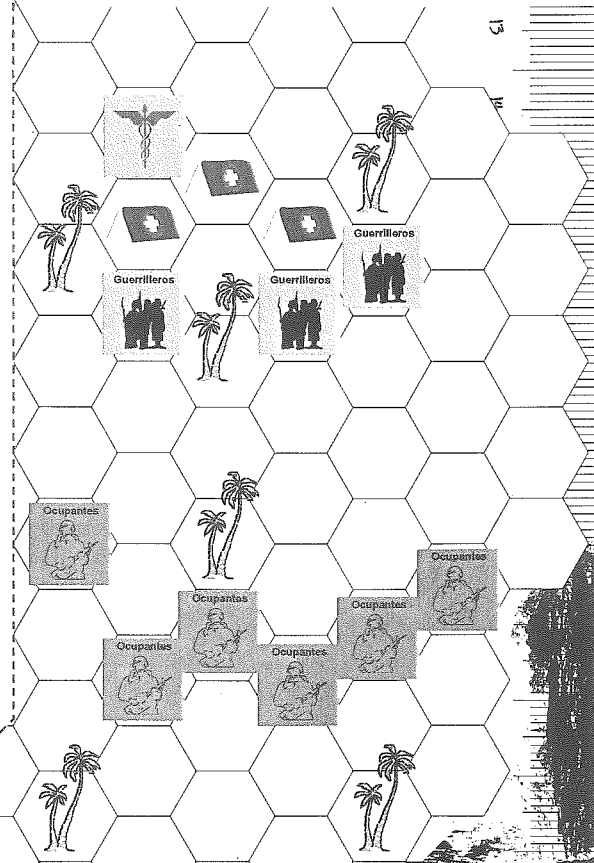
Operación vacuna

El MI6 británico ha descubierto un grupo de procedencia soviética que está operando cerca de una base aérea norteamericana en plena Inglaterra. Se ha movilizado a las tropas especiales del SAS, para capturar a esta célula, que intenta pasar desapercibida como grupo comunal "hippie", en un vecindario muy próximo a la base aérea. Es uno de los múltiples grupos de Spetsnaz camuflados que en caso de conflicto, se activaría para sabotear la retaguardia aliada. El SAS cuenta con 300 puntos. El grupo infiltrado, compuesto de tropas Spetsnaz, cuenta con 200 puntos. Llevan disfraces de "hippie" y todo tipo de indumentaria del mismo estilo (algo habitual en estos grupos para pasar desapercibidos), si bien puedes usar figuritas de soldados rusos directamente para recrear el enfrentamiento.

¿Hubo una tercera guerra?

Para algunos, la tercera guerra entre las dos superpotencias existió, pero de una forma extraña y nueva. Mediante combates aislados, como Corea o Vietnam, o las guerras en Próximo Oriente. Como enfrentamiento de desinformación y contrainformación constante, y el espionaje llevado a sus límites. Y sobre todo, como enfrentamiento económico, materia en la que los países capitalistas no tenían rival. La URSS y sus países satélites, acabaron por hundirse económicamente, y sus poblaciones envidiaban los supuestos lujos de los occidentales. Las dos Alemanias (la República Democrática Alemana por parte soviética, y la República Federal Alemana por parte occidental) eran puestas por occidente como claro ejemplo de unos mismos recursos, un mismo país, partido en dos mitades, pero que a finales del siglo XX, mostraba claras diferencias de evolución según había pertenecido a una u otra facción. Tal vez hoy en día, la pregunta sea, ¿habrá una cuarta? Pero la respuesta es demasiado evidente.

Los países con los que la Unión Soviética había logrado establecer relaciones, estaban claramente surtidos de armamento soviético, como el omnipresente Kalashnikov. Seguir la pista de este fusil de asalto, el más fabricado del mundo, era un indicativo de presencia o influencia soviética o china comunista en la zona.



0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14



EL NUEVO MILENIO

El poder del petróleo

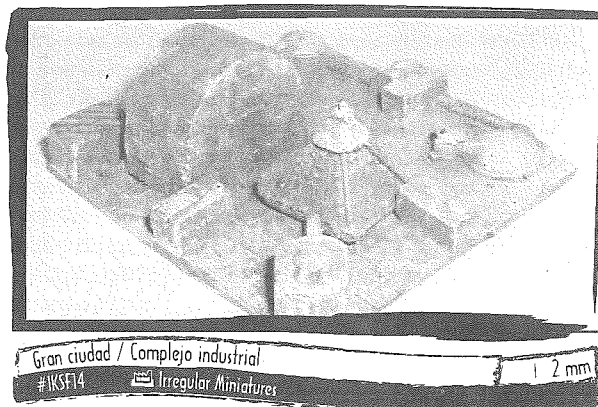
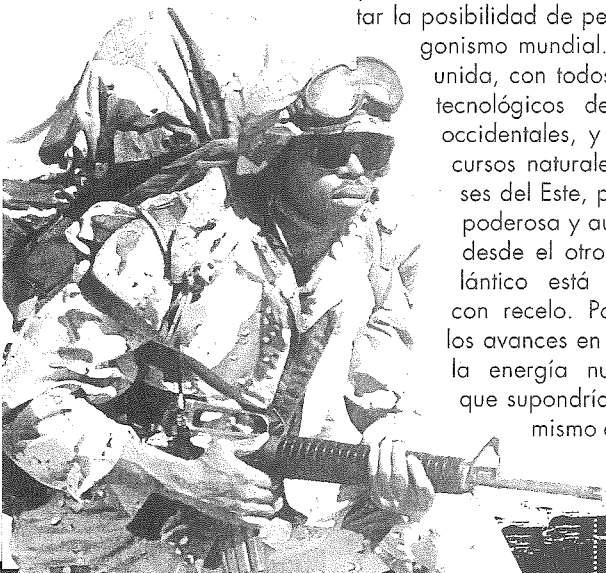
Todo el mundo occidental se asienta sobre la base de una industria basada en el uso del petróleo. Cerrar el grifo de esta sustancia orgánica putrefacta, es acabar con la civilización occidental. En los días que corren, a pesar que el panorama político ha sufrido grandes cambios con respecto al pasado siglo XX, lo cierto es que el panorama económico, que no deja de ser el sustrato del que se nutre la política nacional e internacional de cada país, y por extensión incluso su cultura, se asienta sobre los mismos elementos. Las grandes concentraciones de petróleo siguen encontrándose físicamente, además de en Estados Unidos, en las zonas de algunos de los países del este, Rusia, Ucrania, y por supuesto Próximo Oriente. También en el sudeste asiático. Es fácil deducir que estas concentraciones de petróleo tuvieron algo que ver con las invasiones alemanas y japonesas de la segunda guerra mundial.

Desaparecido el bloque soviético, Europa por fin ha logrado unificarse, al menos económicamente. De hecho, una Europa unificada, es una seria amenaza para el hasta ahora omnipotente poder de los Estados Unidos,

que evidentemente se resiste a aceptar la posibilidad de perder el protagonismo mundial. Una Europa unida, con todos los avances tecnológicos de sus países occidentales, y todos los recursos naturales de los países del Este, podría ser tan poderosa y autónoma, que desde el otro lado del Atlántico está siendo vista con recelo. Por otro lado, los avances en el estudio de la energía nuclear limpia que supondría la fusión, lo mismo que cualquier

otro tipo de energía limpia, en las que son punteros países como Francia y Alemania, hacen que los grandes magnates del petróleo, que viven de forma harto lujosa a cambio de dinamitar la salud de todo el planeta, sean capaces de hacer lo imposible por evitar estos avances ¿Supuestos grupos ecologistas antinuclear patrocinados por los magnates del petróleo? Todo es posible en el nuevo milenio. La era de la información, tan idealizada por los más ingenuos, ha traído también consigo la era de la desinformación. Quien controle los canales de comunicación, podrá controlar el pensamiento de sus audiencias. El sueño de todo dictador.

En cualquier caso, una premisa siempre quedará clara: el uso de la fuerza, no es justificable. Por ello, todos aquellos grupos que incumplan las normativas que sus ciudadanos, de forma libre y democrática, han escogido, a través de sus representantes, deben ser castigados. Y si las normativas se incumplen usando las armas y la fuerza, deberán ponerse los medios para contrarrestar tales amenazas. Los países con recursos, pueden acceder a un gran poderío, y si ese potencial va a ser usado para la construcción o para la destrucción, es algo que debe tenerse en consideración.



Las facciones

La Unión Europea

Una nueva fuerza ha aparecido en el mundo, de tal poder que es capaz de hacer temblar a los hasta ahora impertérritos Estados Unidos, que ni siquiera sucumbieron ante el sólido poder de la antigua Unión Soviética. La alianza económica de los países europeos, por fin unidos tras la desastrosa segunda guerra mundial, es ya un hecho incuestionable.

Por ahora, cada país sigue contando con sus propios ejércitos, y sus propias fábricas de armamento. Pero siguiendo con la heredada costumbre de la OTAN de usar municiones intercambiables, sus elementos pueden combinarse entre sí si llega a ser necesario, incluyendo sus estructuras operativas y sus cuadros de mando compartidos. Y en el futuro, es de esperar la creación de una fuerza conjunta europea, que permita ahorrar y reorganizar recursos sin perder operatividad, y redestinar esos recursos a la población civil.

Alemania

La reunificada Alemania, ha recuperado en pocas décadas su tradicional influencia sobre Europa.

Alemania sabe muy bien que tiene viejas cuentas pendientes con otros pueblos, en especial con Israel, a quien procura dar todo el apoyo posible, en forma de indemnizaciones por los horrores que las gentes del pueblo de Abraham sufrieron injustamente en el pasado. También tiene la pesada responsabilidad de ser el motor económico de la Europa continental.

Alemania. Infantería

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldat	40%	50%	60%	15
Korporal	50%	50%	60%	16
Unteroffizier	50%	60%	70%	18
Gross Unteroffizier	60%	60%	70%	19
Leutnant	40%	40%	80%	16
Kapitan	40%	50%	80%	17
Kommandant	50%	60%	80%	19

Subfusil MP5



Armas

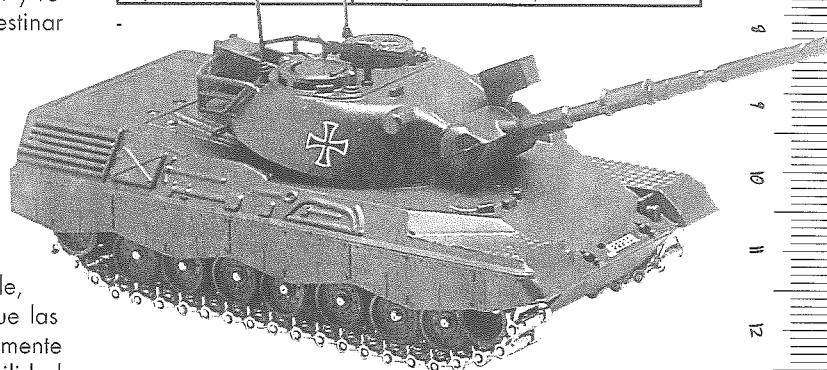
Nombre	T	P	AB	M	P	C
Fusil de Francotirador Walther WA2000	CAP	+30%	120 cm	∞	X1	30
Fusil de Francotirador						
Heckler und Koch PSG-1	CAP	+30%	140 cm	∞	X1	34
Ametralladora MG-3 A1	CAP	+40%	75 cm	∞	X1	22
Subfusil Heckler und Koch MP5	CAP	+30%	50 cm	∞	X1	16

Vehículo alemán

Nombre: Leopard 1

Coste: 5163

Características	Armas
	Cañón ROF / Rheinmetall L7 A3 105 mm (Arma Pesada) +30%, Alcance Base 250 cm, Ángulo 360° Munición: 30 Fragmentación (x4) 30 Alta Perforación (x9)
Tripulación: 4 Radioemisora: sí Tracción: Orugas Clase: Cerrado Altura: 7,5 cm (3,75 en H0) Blindaje: 150% Velocidad: 12,5 cm Salto V: no Fecha: 1965 Capacidad NBQ	Ametralladora MG-3 A1 7,62 mm (360°) (Arma Ligera), +40%, Alcance Base 75 cm, Munición ∞, Daño x1 Ametralladora MG-3 A1 7,62 mm Exterior, Capacidad AA, (360°) (Arma Ligera), +40%, Alcance Base 75 cm, Munición ∞, Daño x1 8 Granadas fragmentación: Potencia -20%, A. B. 30 cm, Diámetro 10 cm, Daño x2 8 Granadas fumígenas: Potencia -20%, A. B. 30 cm, Diámetro 10 cm, duración 2 Rondas



Vehículo alemán

Nombre: Leopard 2

Coste: 5634

Características	Armas
	Cañón Rheinmetall 120 mm (Arma Pesada) +30%, Alcance Base 250 cm, Ángulo 360° Factor Guía -10%.
	Munición: 10 Fragmentación (x4) 10 Perforación (x7) 22 Alta Perforación (x9)
Tripulación: 4 Radioemisora: Sí Tracción: Orugas Clase: Cerrado Altura: 7,5 cm (3,75 en H0) Blindaje: 260% Velocidad: 15 cm Salto V: No Fecha: 1977 Capacidad NBQ	Ametralladora coaxial MG3 7,62 mm (360°) (Arma Ligera), +40%, Alcance Base 70 cm, Munición ∞, Daño x1 Ametralladora Exterior, Capacidad AA, MG3 7,62 mm (360°) (Arma Ligera), +40%, Alcance Base 70 cm, Munición ∞, Daño x1 16 Granadas fumígenas: Potencia -20%, A. B. 30 cm, Diámetro 10 cm, duración 2 Rondas

Misil Guiado Portátil

Nombre	T	P	AB	P	D	C
MILAN Euromissile	CAP	-10%	150	1	X16	1184

Necesarias 2 acciones para dispararlo (Potencia negativa). Dispones de hasta 5 tiradas para lograr alcanzar tu objetivo, y puedes aplicar el Factor Guía en cada una de ellas. Factor Guía: -30%. Es un arma de Rebufo.

Misil Guiado Portátil

Nombre	T	P	AB	M	D	C
Misil sueco Carl Gustav	CAP	-10%	150	1	X10	460

Necesarias 2 acciones para dispararlo (Potencia negativa). Dispones de hasta 2 tiradas para lograr alcanzar tu objetivo, y puedes aplicar el Factor Guía en cada una de ellas. Factor Guía: -20%. Es un arma de Rebufo.

España

España, con los desastres de su guerra civil en el siglo pasado, degeneró finalmente en un gran deterioro de su potencial económico. Perder todas sus reservas de oro durante dicho conflicto (el famoso oro español, a su vez robado por los conquistadores de Sudamérica) que fue vendido a la Unión Soviética a cambio de material de guerra, tampoco ayudó mucho en las décadas posteriores. Tras todo esto el país ha tardado medio siglo en poder seguir a un ritmo mínimo al resto de países de la Unión Europea. Hoy en día, España es un miembro de pleno derecho de la Nueva Europa, si bien sus tratos con los Estados Unidos han sido criticados por el resto de países europeos.

Como muchos otros países occidentales, esta nación se enfrenta a problemas como el terrorismo, las mafias organizadas, y los grupos de jóvenes rebeldes que no aceptan una sociedad que les margina. Su ejército ha sido profesionalizado, no sin grandes esfuerzos e inversiones.

España. Marines

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Marine	50%	60%	60%	21
Cabo marines	60%	60%	60%	22
Sargento marines	70%	60%	60%	23
Sargento mayor	70%	70%	60%	24
Oficialidad Teniente	50%	50%	70%	21
Capitán	50%	60%	70%	22
Comandante	60%	60%	80%	24

Carga de Asalto (Coste 4)

Legionarios españoles

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Clase	60%	50%	60%	22
Legionario	60%	60%	70%	24
Sargento marines	70%	60%	70%	25
Sargento mayor	80%	60%	70%	26
Oficialidad Teniente	60%	50%	80%	24
Capitán	60%	60%	80%	25
Comandante	60%	70%	90%	27

Moral de Hierro +30% (Coste 3), Luchador Feroz (Coste 5)

Armas

Nombre	T	P	AB	M	D	C
CETME Modelo L (1973)	CAP	+30%	60 cm	∞	X1	18
Ametralladora MG-3	CAP	+40%	70 cm	∞	X1	22

Francia

El territorio de la llamada Francia metropolitana (la Francia europea) es lo que queda del antiguo imperio colonial, pero aún así, Francia cuenta en la actualidad con diferentes bases militares en el mundo entero. Por ejemplo, en la zona cercana al problemático Golfo Pérsico, cuenta con la ciudad base de Djibouti, prácticamente una ciudad rodeada de algo de desierto, que cuenta con la base militar francesa y zonas de entrenamiento. Todos estos enclaves, en muchas ocasiones en territorios tercermundistas fácilmente dados a los enfrentamientos, requieren de tropas muy bien entrenadas. Como decíamos en el capítulo anterior, Francia dejó pronto de formar parte de la OTAN.

Puedes equipar a tus tropas francesas con el Euromissile MILAN, que fue una creación conjunta francoalemana.

Francia. Infantería de marina

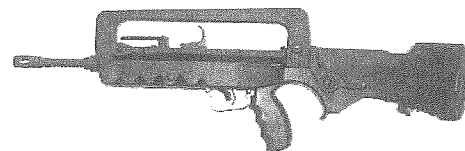
Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldat	40%	50%	50%	18
Caporal	40%	60%	50%	19
Sergent	50%	60%	60%	21
Sergent mayor	60%	60%	60%	22
Oficialidad Lieutenant	40%	50%	70%	20
Capitaine	50%	60%	80%	23
Commandant	50%	70%	90%	25

Carga de Asalto (Coste 4)

Francia. Legión extranjera

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldat	50%	50%	60%	26
Caporal	50%	60%	60%	27
Sergent	60%	60%	70%	29
Sergent mayor	70%	60%	70%	30
Oficialidad Lieutenant	50%	50%	80%	28
Capitaine	50%	60%	80%	29
Commandant	50%	70%	90%	31

Artes marciales (Coste 2), 1 Ataque CAP extra (Coste 8)



Armas

Nombre	T	P	AB	M	D	C
Fusil de asalto FA-MAS	CAP	+30%	50 cm	∞	X1	16

Vehículo francés

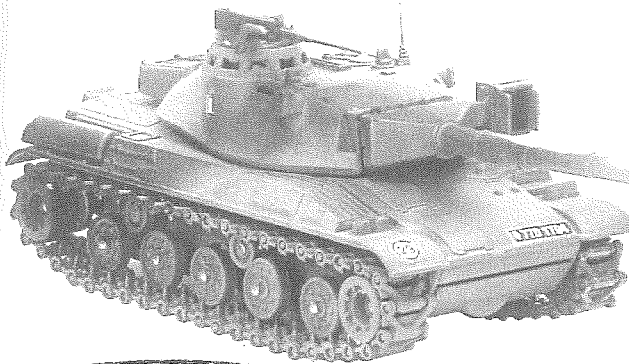
Nombre: AMX-30

Coste: 4866

Características

Armas

Tripulación: 4 Radioemisora: Sí Tracción: orugas Clase: Cerrado Altura: 7,5 cm (3,75 en H0) Blindaje: 140% Velocidad: 12,5 cm Salto V: no Fecha: 1967 Capacidad NBQ	Cañón 105 mm DEFA F1 (Arma Pesada) +30%, Alcance Base 250 cm, Ángulo 360°, Factor Guía -10%
	Munición: 20 Fragmentación (x4) 20 Alta Perforación (x9) 5 Fumígena (Diámetro 30, 1 Ronda)
	Ametralladora coaxial Browning (360°) (Arma Ligera), +20%, Alcance Base 100 cm, Munición ∞, Daño x2
	Ametralladora MG3S, capacidad AA (360°) (Arma Ligera, Exterior), +40%, Alcance Base 70 cm, Munición ∞, Daño x1
	4 Granadas fumígenas. Potencia -20%, A.B. 30 cm, Diámetro 10, duración 1 Ronda.



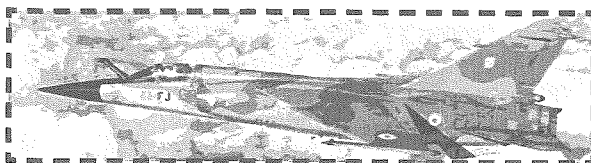
AMX 30
#2030 Solido 1/43

Aeronave Francesa

Nombre: cazabombardero Dassault Mirage F1.C

Coste: 24.550

Tripulación: 1 Blindaje: 140% Velocidad/Maniobra: 250% Radioemisora: Sí Pasajeros: no Año: 1966	Arma: 2 cañones DEFA de 30 mm. Capacidad AA, AT. Munición 250 (cada acción gasta2). Daño x4.
	Arma: (2) misiles AA MATRA R.530. Potencia +30%. Daño x14. F.G. -10%. SR de 3 tiradas.
	Arma: (2) misiles AA Sidewinder AIM-9. Potencia +10%. Daño x6. F.G. -10%.
	Arma: (10) bombas de 340 Kg, Potencia +30% (diá- metro 30 cm). Daño x8.



Gran Bretaña

El reino Unido ha sido desde la segunda guerra mundial un tradicional aliado de los USA. Sin embargo, los cambios políticos internacionales acaecidos recientemente, incluyendo la unificación europea, han colocado a este país en una situación comprometida. De todas formas, cabe resaltar que el Reino Unido sigue manteniendo en buenas condiciones sus relaciones económicas con lo que en su día fue su gran imperio, que más tarde evolucionara en la Commonwealth, y que integra desde Canadá hasta Australia, pasando por otros muchos territorios.

Gran Bretaña. Infantería de marina

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Private	40%	60%	50%	22
Corporal	40%	60%	60%	23
Staff Sergeant	60%	60%	60%	25
Sergeant Major	60%	60%	70%	26
First Lieutenant	40%	60%	70%	24
Captain	50%	60%	80%	26
Major	50%	70%	90%	28

Grupo de Asalto (Coste 1), Moral de Hierro +20% (Coste 2), Carga de Asalto (Coste 4)



Armas

Nombre	T	P	AB	M	D	C
SA-80	CAP	+30%	70 cm	∞	X1	20
LAW 80 (94 mm)	CAP (1)	+10%	40 cm	1	X8	80

(1) Sólo afecta a un Área de Efecto de 2,5 cm equivalente a la propia Diana. En adición, es un arma de Rebulo (debes aplicar la plantilla de Gota del reglamento base en dirección contraria al disparo).

Italia

Uno de los problemas de este país, sigue siendo algo que viene de muy antiguo: las mafias, tradicionalmente aposentadas en el sur, desangran el país, e incluso llegan a formar parte de su gobierno en algunas demarcaciones locales.

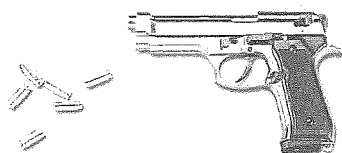
No en vano, Italia es una de las primeras potencias mundiales en cuanto a poder económico se refiere, y por ello suele asistir a las más importantes cumbres mundiales.

Situado en la zona central del Mediterráneo, los herederos del Mare Nostrum (o Mare Suum, deberíamos decir), han podido refundar un cierto imperio comercial, llegando a formar parte de los grupos mundiales de países más selectos.

Italia. Infantería de marina

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldado	30%	40%	50%	16
Cabo	40%	40%	50%	17
Sargento	40%	50%	60%	19
Sargento mayor	50%	50%	60%	20
Oficialidad Teniente	30%	50%	60%	18
Capitán	40%	50%	70%	20
Comandante	40%	60%	70%	21

Carga de Asalto (Coste 4)



Armas

Nombre	T	P	AB	M	D	C
Pistola automática Beretta 92-F (1985)	CAP	+10%	25 cm	∞	X1	6

Misil Guiado Portátil

Nombre	T	P	AB	M	D	C
FOLGORE	CAP	-10%	70	1	X10	460

Necesarias 2 acciones para dispararlo (Potencia negativa). Dispones de hasta 2 tiradas para lograr alcanzar tu objetivo, y puedes aplicar el Factor Guía en cada una de ellas. Factor Guía: -30%. Es un arma de Rebufo.

América

Las bastas extensiones de las tierras del continente americano albergan una enorme cantidad de recursos. En el Norte, sólo dos países se distribuyen todo el territorio, uno la mayor potencia mundial, y el otro uno de los principales miembros de la Commonwealth. En cambio en el Sur, aparece un enorme mosaico compuesto por muchas naciones, algunas de ellas no del todo estables, y otras con graves problemas sociales y económicos.

Estados Unidos

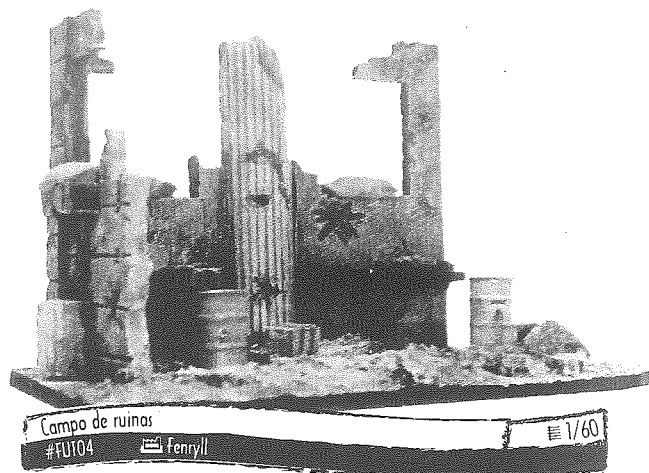
Tras la segunda guerra mundial, esta nación se auto-proclamó baluarte e insignia de Occidente, en especial ante una amenazadora Unión Soviética, de corte excesivamente militarizado tras las pugnas de poder interno que sufrió el degradado comunismo al que pretendía representar. Tras una "tercera guerra mundial" encubierta, en la que los USA consiguieron que la Unión Soviética entrara literalmente en bancarrota, colapsando todo su sistema, el paisaje mundial cambiaba de una forma poco perceptible, pero muy importante. Al desaparecer el gran enemigo, los USA ya no son tan útiles para la nueva Europa, que incluso se reunifica, aceptando entre sus filas a países antes en manos de la extinguida Unión Soviética. La amenaza económica que esto supone para los USA, provoca más de un enfrentamiento político entre estos y el viejo continente.

Pero en cualquier caso, y sea cual sea la tendencia de sus gobernantes, el ejército americano sigue siendo uno de los mejores del mundo, y sus valerosos soldados siempre están dispuestos a combatir por lo que se les enseña que es justo.

Muchos son los países que siguen prestando fidelidad y devoción a los USA. Por un lado, la mayoría de países de Sudamérica se han hecho dependientes de esta poderosa nación. Pero también otros países del norte de África mantienen buenas relaciones, por supuesto por cuestiones económicas.

USA. Guardia Nacional

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Private	20%	30%	40%	9
Corporal	30%	30%	40%	10
Staff Sergeant	40%	30%	50%	12
Sergeant Major	40%	40%	50%	13
Oficialidad First Lieutenant	20%	20%	60%	10
Captain	20%	30%	60%	11
Major	30%	30%	70%	13



USA. Infantería

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Private	30%	40%	60%	13
Corporal	40%	40%	60%	14
Staff Sergeant	40%	50%	60%	15
Sergeant Major	40%	60%	60%	16
Oficialidad First Lieutenant	30%	30%	70%	13
Captain	30%	40%	70%	14
Major	40%	40%	80%	16

USA. Marines

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Private	50%	50%	70%	32
Corporal	60%	50%	70%	33
Staff Sergeant	60%	60%	70%	34
Sergeant Major	70%	60%	70%	35
Oficialidad First Lieutenant	40%	40%	80%	31
Captain	40%	50%	90%	33
Major	40%	60%	90%	34

1 Ataque CAP extra (Coste 8), Moral de Hierro +30% (Coste 3), Carga de Asalto (Coste 4)



USA. Boinas Verdes

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Private	60%	50%	80%	47
Corporal	60%	60%	80%	48
Staff Sergeant	70%	60%	80%	49
Sergeant Major	70%	70%	80%	50
Oficialidad First Lieutenant	50%	50%	90%	47
Captain	60%	50%	90%	48
Major	60%	60%	90%	49

Artes marciales (Coste 2), Gran tirador (Coste 10), Experto en infiltración (Coste 16)

USA. Rangers

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Private	50%	60%	80%	44
Corporal	50%	70%	80%	45
Staff Sergeant	60%	70%	80%	46
Sergeant Major	60%	80%	80%	47
Oficialidad First Lieutenant	50%	50%	90%	44
Captain	50%	60%	90%	45
Major	50%	70%	90%	46

Selvático (Coste 4), Montañista (Coste 5), Experto en Infiltración (Coste 16)

Misil Guiado Portátil

Nombre	T	P	AB	M	P	C
Mc Donnell Douglas DRAGON	CAP	-10%	100	1	X10	290

Necesarias 2 acciones para dispararlo (Potencia negativa). Dispones de hasta 2 tiradas para lograr alcanzar tu objetivo, y puedes aplicar el Factor Guía en cada una de ellas. Factor Guía: -10%. Es un arma de Rebufo.



M1 Abrams

Vehículo estadounidense

Nombre: M1 Abrams Coste: 4992

Características	Armas
Tripulación: 4	Cañón 105 mm (Arma Pesada)
Radioemisora: Si	+30%, Alcance Base 200 cm, Ángulo 360°, Factor Guía -10%
Tracción: orugas	Munición:
Clase: Cerrado	15 Fragmentación (x4)
Altura: 5 cm (2,5 en H0)	20 Perforación (x9)
Blindaje: 300%	20 Alta Perforación (x11)
Velocidad: 10 cm	Ametralladora 7,6 mm coaxial (360°) (Arma Ligera), +40%, Alcance Base 100 cm, Munición ∞, Daño x1
Salto V: no	Ametralladora 12,7 mm capacidad AA (360°) (Arma Ligera, Exterior), +30%, Alcance Base 100 cm, Munición ∞, Daño x2
Fecha: 1980	

Naciones sudamericanas

Para las tropas de los diferentes naciones de Sudamérica, usa las estadísticas citadas en el capítulo anterior ("La guerra fría"). Lo mismo para las armas personales tanto de Estados Unidos como del resto de países americanos.

Estos países no están en absoluto exentos de conflictos. En algunos de ellos, la pobreza ha llevado a la aparición de potentes organizaciones mafiosas ligadas al narcotráfico, ante las que los USA han llegado a intervenir militarmente, incluso enviando comandos en misiones secretas.

Norte de África

Israel

El pueblo de Israel, cuyo principal nexo de unión es su religión hebrea, representa tal vez una de las etnias que más ha sufrido a lo largo de siglos de historia. Perseguido y acosado desde antes de los tiempos de los faraones hasta nuestros propios días, pasando por el vejatorio e inhumano trato que han recibido en Europa desde la Edad Media hasta el mismísimo Siglo XX en la Alemania de mediados de dicho siglo, a pesar de todo el "Pueblo Elegido" ha logrado sobrevivir y organizarse como Estado, gracias al apoyo de los vencedores del conflicto de la Segunda Guerra Mundial. Desde finales del siglo XX, sus actuaciones han sido criticadas por unos y aceptadas por otros, en uno de los escenarios más conflictivos del mundo contemporáneo.

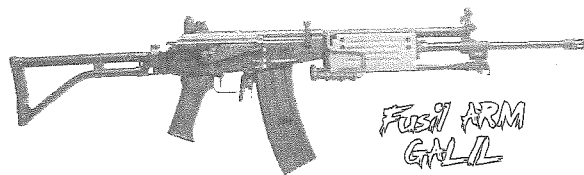
Israel. Infantería

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldado	40%	40%	60%	14
Cabo	40%	50%	60%	15
Sargento	40%	60%	70%	17
Sargento mayor	50%	60%	70%	18
Teniente	30%	40%	80%	15
Capitán	30%	50%	80%	16
Comandante	30%	60%	80%	17

Israel. Fuerzas Especiales

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldado	50%	60%	70%	49
Cabo	60%	60%	70%	50
Sargento	60%	70%	80%	52
Sargento mayor	60%	80%	80%	53
Teniente	40%	50%	90%	49
Capitán	50%	60%	90%	51
Comandante	50%	70%	90%	52

Gran Tirador (Coste 10), Experto en Infiltración (Coste 16), Luchador feroz (Coste 5)



Fusil ARM
GALIL

Armas Israelíes

Nombre	T	P	AB	M	D	C
Fusil ARM GALIL (1972)	CAP	+30%	70 cm	∞	X1	20
Fusil GALIL SAR (1972)	CAP	+30%	60 cm	∞	X1	18
Fusil de francotirador GALIL con visor	CAP	+30%	140 cm	∞	X1	34

Relato en el desierto

"Llevábamos veinte horas esperando, agazapados. Nos había llegado el chivatazo habitual, conforme un grupo local iba a realizar un ataque en las próximas horas. A veces se trataba de un farol, por parte de algún cabecilla local que había bebido más de la cuenta, pero muchas veces cumplían sus amenazas. Y allí estábamos de nuevo, pertrechados con la impedimenta habitual. Me tocaba ingerir las pastillas para controlar el metabolismo, la última dosis la habíamos tomado hace ya demasiadas horas. Una maravilla de la medicina, detienen todo el tránsito intestinal, y evitan que te vengas ganas de ir al lavabo en un momento tan comprometido como es una vigilancia de emboscada. A saber qué efectos secundarios tendrán estas porquerías, pero lo primero es lo primero, defender a tu país, con tu propia muerte si es necesario, y con ello logras salvar la vida de muchos de los tuyos. Aunque los del otro lado piensan exactamente lo mismo, y nadie duda de su espíritu de sacrificio. La verdad es que en ambos lados, se nos han ido las cosas de las manos, y el ver quién puede hacerla más gorda. Y ahora esto no hay quien lo pare, bastante es que las cosas no hayan llegado al punto máximo, pero lo cierto es que tanto ellos como nosotros amamos esta tierra, y ninguno de los dos bandos quiere verla destruida por armas nucleares. Eso siempre y cuando los dos bandos se encuentren en esta situación de empate, no quiero ni pensar qué pasaría si uno de los dos bandos percibiera que va a perder toda posibilidad de subsistir en este territorio. Sin duda, al punto al que ha llegado la rabia en ambos bandos, más de uno apretaría el botón antes de abandonar lo que considera su tierra. Y es que ha muerto demasiada gente, demasiada, no hay familia o casa que no haya perdido a alguien, y como esto es prácticamente una guerra civil, las víctimas no son sólo soldados o milicianos, sino incluso ancianos, mujeres y niños. Típico de las guerras civiles, decía nuestro instructor de historia militar, se pierde mucho más que en las guerras convencionales, y las heridas tardan mucho más en cicatrizar. Ya está amaneciendo, y no ha habido ningún ataque, de modo que dentro de un par de horas nos tocará retirarnos y disfrutar de un merecido descanso en las frescas habitaciones de nuestra base. Hasta la siguiente misión, o hasta que Jehová decida que ha llegado el momento de reunirnos con él. Es algo que ya tenemos asumido desde la más tierna infancia, aunque aquí hace ya mucho tiempo que pocas cosas son tiernas".

Pensamientos del cabo Judá Silkowitch
En algún lugar de Palestina.
05:37 horas

Marruecos

Tras la anexión del Sahara y la invasión de sus territorios incluyendo la captura del importantísimo banco de pesca del Sahara, el gobierno marroquí sigue con su tendencia colonialista, y teniendo poco en cuenta a sus ciudadanos, a los que manipula y desinforma de forma clara. A pesar de la clara oposición de este gobierno a las actuaciones de Israel, colabora abiertamente con los USA. El total y despótico control de los medios de comunicación, y la mezcla impropia de los asuntos de estado con las cuestiones religiosas, es una de las asignaturas pendientes de esta antigua nación.

Un posible conflicto amenaza la paz impuesta en sus territorios, ya que los Saharauís piden recuperar su libertad prohibida. Sus otros objetivos, afectan a enclaves españoles en las cercanías, como algunos islotes de la costa africana, y las ciudades de Ceuta y Melilla. Las islas canarias también se encuentran en ocasiones ante un país totalitario poco dado a negociaciones.

Los diplomáticos de ambas naciones han de ser muy hábiles y sumamente cautos para lograr evitar constantemente daños irreparables en las relaciones internacionales.

Marruecos. Milicianos

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldado	30%	30%	40%	10
Cabo	30%	30%	50%	11
Sargento	40%	30%	50%	12
Oficialidad Teniente	20%	20%	60%	10
Capitán	20%	30%	60%	11
Comandante	30%	30%	70%	13

Marruecos. Gendarmes

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldado	40%	30%	50%	12
Cabo	40%	40%	50%	13
Sargento	40%	50%	50%	14
Sargento mayor	50%	50%	50%	15
Oficialidad Teniente	20%	30%	60%	11
Capitán	30%	30%	60%	12
Comandante	40%	30%	70%	14

Marruecos. Marines

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldado	50%	50%	60%	20
Cabo	60%	50%	60%	21
Sargento	60%	60%	60%	22
Sargento mayor	70%	60%	60%	23
Oficialidad Teniente	20%	30%	70%	16
Capitán	30%	30%	70%	17
Comandante	30%	40%	80%	19

Carga de Asalto (Coste 4)

Las armas de todas estas naciones africanas siguen siendo las fabricadas en la actual CEI, antiguamente procedentes del Pacto de Varsovia.

Egipto

Egipto, en general firme aliado de los Estados Unidos, es también partícipe de la liga árabe, y en el pasado ha llegado a enfrentarse en conflicto armado con Israel, nada menos que uno de los mayores aliados de los USA.

Egipto cuenta con una curiosa combinación de material de la antigua URSS y de la OTAN en su arsenal, debido a su estratégica situación geográfica, y la influencia mixta que ha recibido a lo largo de la historia. Tras su pérdida gloria de la antigüedad, ha visto pasar por sus tierras a romanos, otomanos, tropas napoleónicas y británicos, pero Egipto sigue ahí, contemplando al mundo.

Egipto. Infantería

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldado	30%	30%	40%	10
Cabo	30%	40%	40%	11
Sargento	30%	50%	40%	12
Sargento mayor	40%	60%	40%	14
Oficialidad Teniente	20%	20%	50%	9
Capitán	20%	30%	50%	10
Comandante	20%	40%	60%	12

Vehículo

Nombre:	T-72 de exportación	Coste:	5478
Características	Armas		
	Cañón Rapirer 3 de 125 mm (Arma Pesada) +40%, Alcance Base 250 cm, Ángulo 360°		
	Munición:		
Tripulación: 3	16 Fragmentación (x4)		
Radioemisora: sí	12 Perforación (x8)		
Tracción: orugas	12 Alta Perforación (x10)		
Clase: Cerrado	Ametralladora PKT 7,62 mm Coaxial (360°)		
Altura: 5 cm (2,5cm en H0)	(Arma Ligera), +40%, Alcance Base 70 cm,		
Blindaje: 260%	Munición ∞, Daño x1		
Velocidad: 15 cm	Ametralladora 12,7 mm Exterior (360°), Ca-		
Salto V: no	pacidad AA (Arma Ligera), +20%, Alcance		
Fecha: 1972	Base 100 cm, Munición ∞, Daño x2		



Naciones eslavas

Rusia (CEI)

Tras una poco conocida "Tercera Guerra Mundial", que fue principalmente política y económica, y de la que salió victoriosa la alianza occidental encabezada por Estados Unidos, la antigua Unión Soviética quedó finalmente desintegrada. Países durante largo tiempo ocupados por los ejércitos herederos de la política estalinista, alcanzaron por fin su merecida libertad. Y en la propia zona central del poder moscovita, antiguos países como Lituania, Estonia, Letonia y Ucrania, recobraban lo que les pertenecía, su derecho de autogobierno e independencia. Aún así, Rusia sigue siendo grande, enorme, alcanzando las costas japonesas. Sus vastas extensiones de territorio siguen contando con tremendas cantidades de materia prima.

.....
Todos los países de esta zona usan y fabrican armamento del tipo soviético.
.....

La Rusia zarista del siglo XIX logró aumentar su influencia y control sobre las remotas regiones asiáticas que se encontraban en su poder. La construcción del ferrocarril transiberiano, ayudó a mejorar este control de Rusia sobre los kanatos musulmanes de Asia central y oriental del extensísimo imperio ruso.

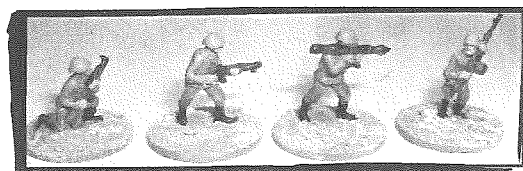
CEI. Infantería

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldado	30%	30%	40%	10
Cabo	30%	40%	40%	11
Sargento	30%	40%	50%	12
Sargento mayor	40%	40%	50%	13
Oficialidad Teniente	30%	30%	60%	12
Capitán	30%	40%	60%	13
Comandante	30%	50%	70%	15

CEI. Spetsnaz

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Soldado	40%	50%	60%	47
Cabo	50%	50%	60%	48
Sargento	60%	50%	60%	49
Oficialidad Teniente	50%	50%	70%	49
Capitán	50%	60%	80%	51

1 Ataque CAP extra (Coste 8), Golpe Raudo (Coste 2), Experto en Infiltración (Coste 16), Impertérrito (Coste 6)



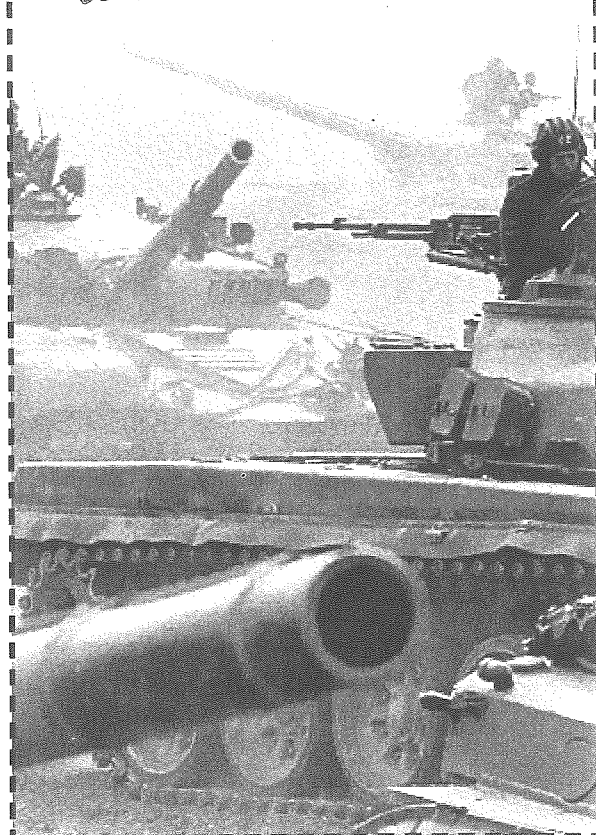
Infantería Soviética

#SU58

Irregular Miniatures

20 mm

Columna de T-72



Vehículo

Nombre: T-72 (primer modelo) Coste: 5778

Características

Armas

Tripulación: 3	Cañón Rapirer 3 de 125 mm (Arma Pesada)
Radioemisora: si	+40%, Alcance Base 250 cm, Ángulo 360°
Tracción: orugas	Munición:
Clase: Cerrado	16 Fragmentación (x4)
Altura: 5 cm (2,5cm en H0)	12 Perforación (x8)
Blindaje: 260%	12 Alta Perforación (x10)
Velocidad: 15 cm	Ametralladora PKT 7,62 mm Coaxial (360°)
Salto V: no	(Arma Ligera), +40%, Alcance Base 70 cm,
Fecha: 1972	Munición ∞, Daño x1
Capacidad NBQ	Ametralladora 12,7 mm Exterior (360°),
	Capacidad AA (Arma Ligera), +20%, Alcance Base 100 cm, Munición ∞, Daño x2

Uno de los grandes problemas que sufre la CEI, es el acoso que sufre por parte de grupos mafiosos. En añadidura, sus cuerpos de seguridad deben enfrentarse también a cruentos terroristas que no dudan en cometer las más feroces atrocidades con tal de reivindicar sus supuestas libertades. Pero la CEI cuenta con grandes depósitos de petróleo y minerales de todo tipo en sus bastas extensiones, y no es algo de lo que ningún país esté dispuesto a desprenderse, y menos por la fuerza.

Ucrania

Sobre el papel, este gran país ganó su independencia, y se hizo con una parte proporcional del material que había pertenecido al régimen soviético, incluyendo centrales nucleares y misiles intercontinentales. Lo cierto, es que se ve obligada a vender todo el material bélico que heredó de la URSS, a cambio de materias primas como gas o alimentos esenciales. No en vano, el sistema centralista del Moscú soviético había sabido crear una infraestructura que garantizara la dependencia del resto de zonas geográficas. Por su situación geográfica y la estructura económica heredada de la URSS, se ve pues obligada a ser aliada de necesidad de la actual Rusia.

Ucrania. Infantería

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
	Soldado	30%	30%	50%	11
	Cabo	30%	40%	50%	12
	Sargento	40%	40%	50%	13
	Sargento mayor	40%	50%	50%	14
Oficialidad	Teniente	30%	30%	60%	12
	Capitán	30%	40%	70%	14
	Comandante	40%	40%	80%	16

Repúblicas del báltico

Estonia, Lituania y Letonia, con su recuperada independencia, perdida a principios del siglo XX, se ven obligadas a levantar de nuevo sus naciones, tras años de un régimen que las había hecho depender económica, política e industrialmente de Moscú.

Repúblicas bálticas. Infantería

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
	Soldado	30%	20%	60%	11
	Cabo	30%	30%	60%	12
	Sargento	30%	40%	60%	13
	Sargento mayor	40%	40%	60%	14
Oficialidad	Teniente	20%	20%	70%	11
	Capitán	30%	20%	70%	12
	Comandante	30%	30%	80%	14

Éstos recuperados estados, tienen que enfrentarse a gran número de bandas de traficantes y mafias del crimen organizado que amenazan con desequilibrar la ganada libertad.

Grupos y bandas

Desde incluso antes que el hombre fuera humano, ya poseía una tendencia innata a agruparse junto a los que percibía como iguales o similares. Como miembro de una especie necesariamente social, esa agrupación le daba fuerza y relativa calma. Con los tiempos, las formas de agrupación evolucionaron, incluyendo complejas formas culturales, organizativas, y sociales. Hasta los días del Tercer Milenio, en los que subsisten formas enormemente complejas, los Estados, Países y Naciones. Sin embargo, a parte de estas formas de organización, y de sus ventajas y desventajas, sigue fluyendo del interior del ser humano la necesidad de buscar sus propios grupos claramente distinguibles. En unas ocasiones con elementos relativamente inofensivos como el deporte, o los juegos. En otras, las agrupaciones tienen un cariz mucho más fuerte, e incluso terrible. Agrupaciones que ven el uso de la fuerza como único camino de hacerse escuchar, o individuos que se agrupan con el simple objetivo de enriquecerse. Otros, buscan crear su propio paraíso en un mundo que perciben como ajeno, creando sus propios ghettos y territorios dentro de las propias naciones. Todos están convencidos de su credo, y están dispuestos a lo que sea por defender a su grupo. Algo tan antiguo como la propia esencia del hombre, y que acaba creando enfrentamientos armados, otra faceta antigua del ser humano antes siquiera de considerarse como tal: los ecoetólogos demostraron ya hace mucho que los propios chimpancés se organizan en grupos "de búsqueda y destrucción" destinados a combatir a otros grupos similares, en primitivas y mortales guerras. Ese es nuestro pasado, y ese es el lastre que todavía estamos pagando hoy, en el Tercer Milenio.

"Nada justifica la muerte, excepto cuando es necesario", acaban por pronunciar muchos líderes. Esa es una de las grandes contradicciones en la vida del hombre.

Si bien algunos de estos grupos son realmente independientes, lo cierto es que muchos de ellos están secretamente dirigidos por alguna nación con sus propios intereses económicos, políticos o militares. Se especula por ejemplo, que muchos grupos ecologistas radicales, contrarios a la existencia de centrales nucleares en países subdesarrollados, están en realidad dirigidos por los grandes países productores de petróleo, que ven en esta segura y gratuita forma de energía un gran enemigo del consumo de combustibles fósiles, esto por no hablar de los frenos en la investigación sobre fusión y otros campos alternativos de energía. Ciertamente, Chernobyl estaba allí, pero ¿realmente creéis todavía que Chernobyl era sólo una simple central nuclear? Muchos de los grupos que existen actualmente en occidente habían sido creados por la URSS para desestabilizar occidente, pero tras la caída del imperio soviético, han ganado también en cierta forma su propia independencia

¿O no?

Cuando realices enfrentamientos y escenarios con estas bandas, podrás equiparlos tanto con la impedimenta que te proporcionamos para ellos, como con la típica de cada país, ya que pueden capturar y usar impedimenta de los lugares donde establecen sus secretas bases operativas.

Fanáticos

Los grupos fanáticos obedecen a creencias religiosas. Sus miembros están absolutamente convencidos que si realizan las acciones que sus dirigentes les encomiendan, que suelen acabar con su propia muerte, lograrán un grado de preferencia en una vida futura junto al dios de su devoción. Por supuesto, sus dirigentes siempre quedan al margen de tan heroicas y suicidas acciones, que comprenden desde ataques convencionales siguiendo técnicas de operaciones especiales, hasta auténticos actos suicidas, en los que sus miembros son capaces de casi cualquier cosa, desde atarse una bomba al pecho hasta estrellarse al estilo kamikaze contra un objetivo designado, sea militar o civil.

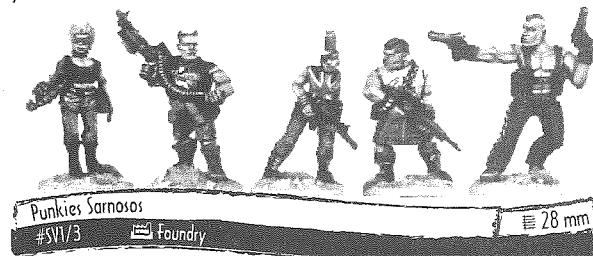
Fanáticos

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
	Seguidor	20%	40%	60%	12
	Ferviente	40%	40%	70%	15
	Fanático	60%	50%	70%	18
Costa superior	Allegado	20%	20%	80%	12
	Dirigente	30%	30%	90%	15

Okupas

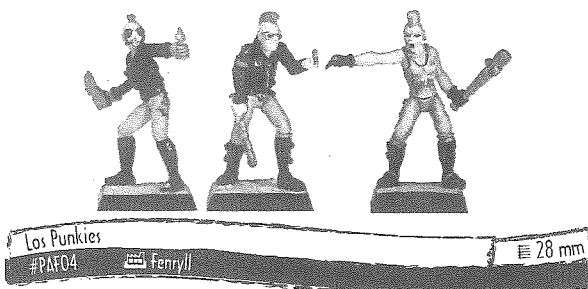
En general se trata de grupos de gente "sin techo", que se unen para, con el poder del grupo, tomar por la fuerza lo que creen que debe pertenecerles. Pero las cosas están llegando muy lejos, y en algunos países del siglo XXI se han organizado de tal modo, que incluso son capaces de enfrentarse a los cuerpos de policía con armas de todo tipo. Por supuesto, la mayoría de ellos son pacíficos y aislados, y sólo en algunas zonas y países han llegado a este nivel de sofisticación y violencia en sus enfrentamientos contra las fuerzas del orden.

En general muestran un aspecto marginal, con estéticas de lo más variado, desde "punk" y "heavy" hasta "skin". Por supuesto, es más que posible que surja más de una pelea entre grupos de este tipo. Eso sí, su adiestramiento es claramente autodidacta, de ahí sus bajas habilidades, si bien suelen contar con el factor número y un buen atrincheramiento.



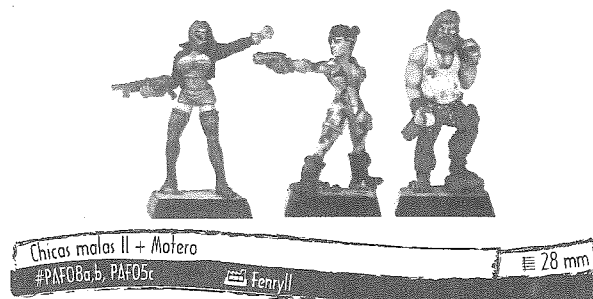
Okupas

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Nuevón	20%	40%	30%	9
Curtido	30%	40%	40%	11
Mandamás	40%	50%	50%	14



Rebeldes

Los rebeldes suelen encontrarse en países de reducido desarrollo. Están principalmente compuestos por gentes que se han visto empujadas a vivir en la clandestinidad, a causa de gobiernos corruptos e injustos, y que se han organizado de forma paramilitar con tal de sobrevivir, si bien su sueño es algún día lograr derrocar a sus gobiernos. Por supuesto, sus gobiernos les califican de enemigos públicos y delincuentes, pues su existencia es una amenaza constante a su poder y control total sobre la población.



Rebeldes

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Oficialidad	Soldado	20%	20%	50%	9
	Cabo	30%	30%	50%	11
	Sargento	40%	40%	50%	13
	Teniente	20%	20%	60%	10
	Capitán	30%	30%	60%	12
	Comandante	30%	40%	70%	14



Mafias

El principal objetivo de una mafia no es otro que amasar dinero. Reunir poder, influencias, y controlar la información son también sus objetivos, pero que ven sólo como medios para alcanzar su destino principal, la riqueza. No importan los medios, y poseen sus propios códigos de reglas.

En algunas zonas de importante tráfico marítimo, pero en general poco controlado por naciones con ejércitos poderosos y con el suficiente equipo tecnológico, como el sureste asiático, o costas africanas, los grupos mafiosos se organizan en auténticas tripulaciones piratas, que asaltan mercantes o incluso barcos de lujo, con el fin de hacerse con la carga, o secuestrar a sus ocupantes.



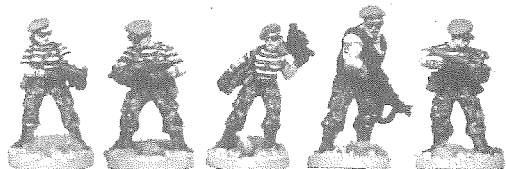
La chusma
#SV3-4 Foundry 28 mm

Mafiosos

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Dirigentes	Sicario	40%	20%	20%	8
	Matón	50%	30%	30%	11
	Asesino	60%	40%	40%	14
	Capo	50%	50%	60%	16
	Principal	50%	50%	80%	18

Paramilitares

Se les encuentra en casi cualquier país, pero en especial en aquellos que son más permisivos con la posesión de armas. Son grupos en los que sus integrantes poseen como principal nexo de unión la devoción por una estructura pseudomilitar, el uso y práctica con armas, y una pseudoideología principalmente paranoica y elitista, que les convierte en alguna especie de escogidos frente a otros grupos. Lo cierto es que por su devoción al mundo de las armas, y su constante y obsesivo entrenamiento, se encuentran muy bien preparados, tanto como muchas fuerzas de élite gubernamentales, o incluso más. Suelen ganarse la vida como mercenarios, en países tercermundistas, o en puntos de conflicto.



Equipo de mercenarios a sueldo
#SV1-4 Foundry 28 mm



Paramilitares

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Oficialidad	Soldado	30%	40%	50%	12
	Cabo	30%	50%	60%	14
	Sargento	50%	50%	60%	16
	Teniente	60%	70%	70%	20
	Capitán	70%	70%	80%	22
	Comandante	70%	80%	90%	24

Sectas

Tras toda secta, acabamos por encontrar un hombre o mujer de una especial personalidad, aparentemente afable y protectora, pero inevitablemente egoísta, megalómana e insensible. Sus seguidores le son más fieles y devotos cuanto más han logrado ascender en la pirámide de poder de la secta.

Para captar a sus seguidores, usan un gran número de sofisticadas técnicas psicológicas, que incluyen una cierta uniformidad, canciones exaltadas propias, actividades grupales de "ayuda a la comunidad", y similares. No falta la parafernalia simbólica diversa, desde colgantes hasta colores concretos en sus ropas. La poca o nula independencia de los seguidores, diferencia al sectario del "fan" de una moda concreta.

Con la gran cantidad de recursos económicos que pueden llegar a recaudar, son capaces de organizarse en auténticas comunidades independientes, en las que dar rienda suelta a todo tipo de manipulación sobre sus adeptos. En casos extremos, llegan a estar armados y entrenados para el combate. Asediar una de estas fortalezas, o intentar rescatar a algún ingenuo adoctrinado, es una tarea compleja y peligrosa. Y si se consiguiera, aún queda desprogramar a los incautos, para lo que hacen falta psicólogos de los buenos.

Sectas

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Dirigentes	Captado	20%	30%	30%	8
	Adoctrinado	20%	40%	40%	10
	Seguidor	20%	50%	40%	11
	Controlador	40%	60%	80%	18
	Lider sectario	50%	70%	80%	20

Terroristas

Si bien se dice que el objetivo de los terroristas es crear terror, esta fácil deducción, si bien no es falsa, esconde que en realidad el terror es el medio escogido para conseguir su verdadero fin. En los grupos terroristas se entremezclan fines ideológicos y fines económicos, y cada grupo posee sus propias combinaciones y tramas, tan complejas, que no sería posible definir las en un sólo conjunto común, excepto en que suelen perpetrar acciones tipo comando, en los casos en que actúan en persona. De hecho su entrenamiento, tiene parte de guerrillero, parte de fuerzas especiales, y parte de tropas políticas. El hecho de tener que acceder a armas y tecnología ilegal, así como entrenamiento en campos especiales, les obliga a estar en contacto a nivel internacional con otros grupos similares.



Basura proscriba
#SV2-3 Foundry 28 mm

Terroristas

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Reclutado	30%	30%	60%	12
Avanzada	40%	40%	60%	14
Vieja guardia	50%	50%	70%	17
Jefe de célula	60%	60%	80%	20
Jefe de grupo	70%	70%	90%	23

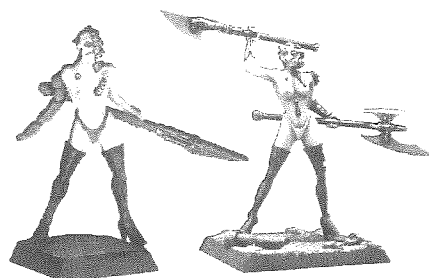
Los Seres Exteriores

La mayoría de los servicios de inteligencia de los países más avanzados, han acabado por crear servicios y unidades especiales dentro de sus departamentos, destinados a analizar y tratar con una serie de fenómenos "extraños", que no hubo forma de resolver por los medios habituales. Pocos son, incluso dentro de los propios servicios secretos, los conocedores de estas secciones, ya que incluso quienes están destinadas a ellas, muestran dedicarse a otro tipo de actividades más comunes y tediosas.

Las Máquinas

Nadie sabe de dónde proceden. De repente aparecen, a veces sólo una, o a veces varias de ellas. Parecen humanos, pero no lo son. Una vez pierden su capa exterior, que simula la apariencia de un humano, se revela su aterradora y auténtica estructura: robots asesinos, de aspecto terrible, y de una colosal resistencia.

Se desconoce por completo cuál es su origen, y también cuál es su objetivo. Puede aparecer sólo uno de ellos atacando en solitario, pero también se ha sufrido el ataque de varios de ellos, en estos casos los resultados han sido demoledores para el afectado.



Reina mutante + mutante a su servicio
#SF26, SF25b Fennyl 28 mm

Las Máquinas

Nombre	CCC	CAP	MNT	AN	Coste
Erradicador s200	60%	50%	70%	70%	40
Eliminador s300	70%	60%	80%	100%	46
Finalizador s400	80%	70%	80%	120%	50
Terminador s600	90%	90%	90%	150%	57
Autorregeneración 5 (Coste 15)					

A partir de algunos pocos elementos que han podido ser capturados a estos mortíferos andróides, se ha creado la teoría, entre los más serios expertos del gobierno, que se trata de seres que provienen del futuro. Se desconoce el cómo y el porqué, pero estos elementos, que incluían tecnología inédita, e incluso elementos que todavía no habían sido inventados, pero sí contaban con algún prototipo arcaico, y de evidente manufactura humana, parecen apoyar esta hipótesis de trabajo. Suelen equiparse con armas locales capturados a los habitantes del lugar.

Informe 01010111-A5F equipo Omega 45

Droide de reconocimiento 2 informando. Encontrada resistencia indígena. No localizado objetivo. Perdido Droide 1 en combate en tiempo de misión 0103. Total de 58 humanos irrelevantes eliminados. Conseguida información de localización del objetivo en 2 años terrestres atrás en el tiempo. Iniciamos regreso a base para proporcionar datos, y poder reenviar tropas a nuevo destino. Fin del informe.

Los Predadores

Sólo las secciones menos conocidas de las más secretas agencias de información de los estados más poderosos, han logrado recopilar datos al respecto de estos seres. Proceden de un mundo exterior, y al parecer, cazar y descuartizar humanos es su principal objetivo. Sin embargo, se desconoce la causa por la que realizan este tipo de barbaridades, si bien muchos han acabado por especular que se trata de pura diversión.

Informe sobre el extracto de las últimas comunicaciones del grupo de combate CENTAURO en la selva colombiana.

Ha sido altamente difícil poder recrear una versión comprensible de los fragmentos de datos recogidos. Al parecer, la misión de infiltración y destrucción del enclave de los traficantes de droga, tan bien planificada, se estaba convirtiendo en cuestión de segundos en un infierno, al ser detectado el grupo explorador por el enemigo. Se recogen algunos restos de grabaciones, que reproducimos textualmente en el presente informe. "¡Aquí el Cabo Fernandes, de los Perros Sarnosos, están atacando nuestra unidad de combate, necesitamos ayuda!". Detrás quedaban el Sargento Gallahan y sus hombres, que se encontraban sorprendidos por la feroz demostración de fuerza ante la que parecía haber topado su grupo explorador.

"Al habla el Sargento Gallahan, retírense hasta alcanzar una cota más defendible, especifiquen potencia de fuego enemiga, vamos para allá". La respuesta llegaba entrecortada, en un amasijo de palabras y gritos.

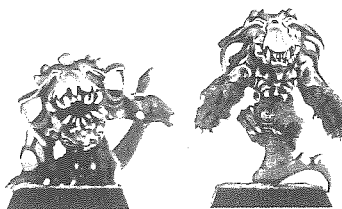
"¡Aquí Fernandes, negativo no, señor, no se acerquen, necesitamos evacuación inmediata, no sabemos qué es lo que nos está atacando, viene de todas partes, son armas muy modernas, no...AAAAAH...!". Ésa fue la última comunicación del Cabo Fernandes. "Aquí Gallahan, de los Gatos Montes, conteste grupo Perros Sarnosos". "Grupo Papa Sierra, conteste, ¿cual es su posición actual?". "¡Aquí grupo Golf-Mama, contest....!". Al parecer, en este punto, Gallahan parece que vio algo extraño entre la arboleda frontal que les separaba del grupo Perros Sarnosos. Según lo que sigue en la grabación, el Sargento ordenó a sus hombres que avanzaran en línea, dejando una gran separación entre ellos, y avanzando lo más rápidamente posible hacia la posición del grupo explorador, pero siempre procurando guardar sigilo. No se oían más disparos, y eso sólo podía ser mala señal. Al llegar al lugar de los hechos, encontraron pedazos sangrientos e irreconocibles de carne y huesos. Gracias a los jirones de ropa militar que entresalía de ellos, dedujeron rápidamente que se trataba de sus compañeros. Gallahan ordenó una retirada inmediata. Fue la última orden que quedó registrada a través de su comunicador. El resto, fueron nuevos amasijos de carne y huesos. Lo que les atacó, no era de este mundo. En el sentido literal de la palabra.

Fin del informe

Predadores

Nombre	CCC	CAP	MNT	A.N.	Coste
Joven	100%	70%	100%	100%	64
Adulto	110%	80%	100%	110%	67
Grande	120%	90%	100%	120%	70

Mente despierta (coste 10, poseen 5 acciones), Luchador Feroz (Coste 5), Gran Tirador (Coste 10). Velocidad y Salto V de 10 cm.

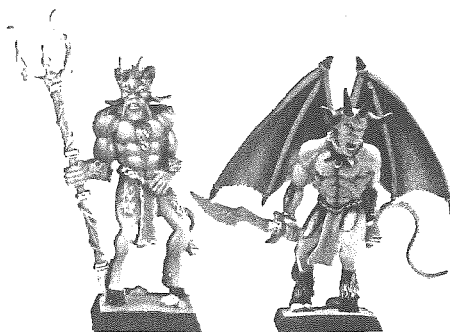


Las criaturas del espacio
#SF02b.c Fenryll 28 mm

Los sobrenaturales

El Inframundo

Existe, en otra dimensión, si bien asociada y ligada a nuestro propio mundo terrenal, un lugar oscuro y siniestro donde miles de criaturas indescriptiblemente horribles se retuercen y entremezclan esperando el momento idóneo para escapar hacia nuestra propia dimensión, y dar rienda suelta a su apetito de destrucción, devorando cuerpos y almas de los ingenuos habitantes del mundo de la superficie. Desde el principio de los tiempos, se han deleitado usando y manipulando a las especies animales inferiores de cierta inteligencia, incluyendo al ser humano entre ellos.



El Diablo + El Demonio mayor
#FA97.99 Fenryll 28 mm

Demonios

Nombre	CCC	CAP	MNT	A.N.	Coste
Demonio	60%	60%	60%	60%	24
Gárgola	90%	30%	80%	120%	34
Demonio mayor	70%	50%	60%	100%	30

Seres superiores

Gran Entidad	120%	90%	130%	200%	66
--------------	------	-----	------	------	----

Habilidades Especiales: 5 acciones. Velocidad y Salto V de 10 cm.

Armas

Nombre	T	P	AB	M	D	C
Látigo incandescente	CAP	+20%	5 cm	N/a	X3	12

El supramundo

La dimensión del Inframundo no es la única que cohabita atada a nuestro planeta. Existen otras, pero sin duda la de mayor relevancia, similar a la del Inframundo, es el Supramundo. En él habitan seres que, si por una parte también observan a los humanos como seres mezquinos, egoístas, y de pocas vistas, por otro lado los habitantes del llamado Supramundo muestran un espíritu constructivo, muy contrario a la destrucción como forma de vida. En general, se limitan a evitar que los seres del Inframundo logren cumplir sus objetivos, y mantienen sus propias guerras privadas con aquellos, alejadas de la mirada de los humanos. Por otro lado, en las contadas ocasiones en que han decidido hacer partícipes de sus luchas a grupos humanos, ha sido en realidad porque esos grupos ya estaban involucrados de alguna forma, en general porque iban a ser atacados de forma directa o indirecta por los seres del inframundo.

Enviados

Nombre	CCC	CAP	MNT	A.N.	Coste
Querubín	30%	50%	70%	80%	75
Mensajero	60%	80%	90%	100%	85

Seres divinos

Ángel	90%	110%	110%	120%	115
Arcángel	120%	150%	130%	150%	127

Habilidades Especiales: Tirador experto (+10 cm en Alcance Base), Mente despierta (5 acciones).

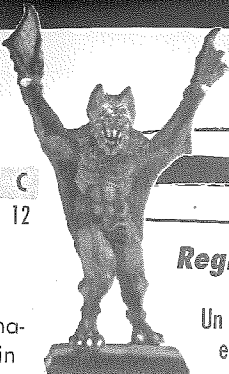
Armas

Nombre	T	P	AB	M	D	C
Arco de fuego	CAP	+20%	50 cm	∞	X2	58
Espada ígnea	CCC	+30%	N/a	N/a	X3	39

Además del daño, si impactan "incendian" a la víctima permanentemente, que en cada nueva Ronda recibe una nueva tirada de daño x1. Coloca un marcador. No es acumulativo, subsiguientes impactos no "incendian" a la víctima más de lo que ya esté. La víctima puede lanzarse a un medio acuático, o gastar 8 acciones consecutivas (en las Rondas necesarias) para rodar y apagar el fuego. También sirven extintores (ver juego de "Bomberos").

Vampiros

Con la continua evolución de la sociedad, y la cada vez mayor concentración humana en las ciudades, los clanes de vampiros no han hecho más que frotarse las manos, gracias al constante aumento del grado de anonimato y de víctimas de su necesaria pasión por la sangre.



Criatura de la noche

#FMO1b

Fenryll

28 mm

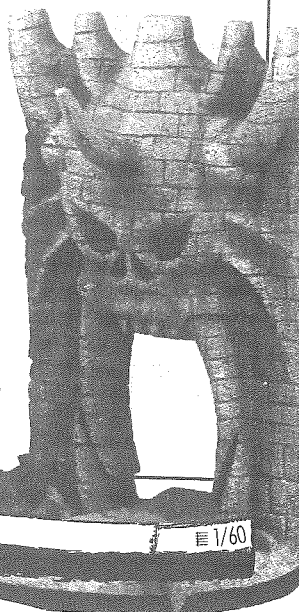
Reglas especiales para vampiros

Un Personaje Vampiro puede quedar tumbado por los efectos de las armas convencionales, como si hubiera muerto de la forma habitual. Pero solo ha quedado inconsciente, y su siniestro organismo se está recuperando. Si quieres representar una batalla con vampiros, tendrás que equipar a alguno de los contendientes con un Equipo Antivampiros (Coste 10), consistente en varios artilugios (incluyendo agua bendita, estacas y un martillo) y que ocupa todo el espacio de un arma. También existen espadas bendecidas y munición santiguada, en armas sin embargo muy costosas.

Una vez un Vampiro haya sucumbido por los efectos de las armas convencionales, queda fuera de juego, pero dejaremos un Marcador para indicar el lugar en el que queda su cuerpo. Si un Personaje que lleve un Equipo Antivampiros toca con su penna el marcador, y gasta cuatro acciones en un mismo turno, eliminará por completo al vampiro. Esto es importante, ya que los Personajes Vampiros que mueren como efecto de las armas convencionales, regresan a la vida al cabo de pocos turnos (según a qué clan pertenezcan tardan más o menos). Si no se les elimina definitivamente mediante el uso ritual de las estacas y los botellines de agua bendita. En caso contrario, el Vampiro reaparece al cabo de los turnos que se indican en las características de su Clan, empezando a contar a partir del siguiente turno posterior al de su "muerte". En los tiempos modernos, las armas convencionales pueden sustituir a los viejos equipos antivampiros, y evitar toda esta vieja parafernalia.

Debido a esta característica especial, los Vampiros tienen su Coste aumentado, usándose un Factor Multiplicador de Coste especial (FMC). El FMC ya viene calculado en las tablas base que te presentamos, pero deberás tenerlo en cuenta tras aumentos de habilidades por Aprendizaje u otras formas, así como el Factor de Clan (FC), un valor que se suma a su Coste antes de multiplicarlo por el FMC debido a características intrínsecas a ese Clan. Cada Clan posee su propio FMC y su propio FC.

El cálculo del Coste de un Vampiro se realiza de la siguiente manera: se suman las decenas de sus habilidades, Armadura Natural, Salto V y Velocidad. Se añade el FC. Es posible que a esta suma, haya que añadir el coste de Habilidades especiales obtenidas por ese Personaje. Finalmente, todo esto se multiplica por el FMC de ese Clan. Debe quedar un número entero, redondeando hacia arriba.



Puerta fantástica

#SAY07

Fenryll

1/60

Vampiros del Clan de la Media Luna

Nombre	CCC	CAP	MNT	A.N.	Coste
Reclutado	70	60	60	30	61
Discípulo	80	70	70	40	66
Primogénito	90	80	80	50	71
Príncipe	100	90	90	80	78

Factor de Clan: 27 FMC: 1.2.

Resucitan en 8 Rondas. Habilidad Especial: Cazador Sigiloso (Coste 20). Velocidad 10, Salto V 10



Maestro Vampiro
#FM103 Fenryll 28 mm

Vampiros del Clan del Lago Negro

Nombre	CCC	CAP	MNT	A.N.	Coste
Reclutado	50	20	50	40	67
Discípulo	70	30	60	50	76
Primogénito	90	40	70	60	85
Príncipe	110	50	80	90	97

Factor de Clan: 19 FMC: 1.8

Resucitan en 8 Rondas. Habilidad Especial: Succionador (Coste 10), Horripilante (Coste 2). Velocidad 10, Salto V 10

Armas

Nombre	T	P	AB	M	D	C
Espada santiguada	CCC	+20%	N/a	N/a	X2	14
Escopeta balasantas	CAP	+40%	50 cm	∞	X1	28

Estas armas por sí solas eliminan definitivamente a los Vampiros si acaban con ellas (si la Tirada de Resistencia fallida es causada por ellas), ya que incorporan el equivalente a un equipo antivampiros. Pero son de fabricación muy limitada.

Hombres Lobo

El mundo de los hombres lobo se ha visto acosado y perseguido, hasta tal extremo que sólo las zonas más remotas de cada país son hoy en día refugio seguro para estos seres, antaño presentes en casi cualquier bosque o montaña. Hoy por hoy, sólo las altas montañas, los recónditos bosques, y las solitarias tierras, representan un lugar habitable. Pero son perfectamente capaces de usar cualquier arma moderna, e incluso de organizarse militarmente. ¡Los lobos modernos son de armas tomar!.



Licántropos + Campeón licántropos
#FM82a,b,FM59 Fenryll 28 mm

Hombres-Lobo

Nombre	CCC	CAP	MNT	A.N.	Coste
Acechador	70%	50%	60%	50%	25
Cazador	80%	80%	60%	60%	30
Mayor	80%	80%	90%	80%	35
Comandante (*)	90%	70%	110%	90%	48

Todos los Hombres-Lobo poseen Velocidad y Salto V de 10cm. (*) Habilidad Especial Mente despierta: posee 5 acciones.

Armas

Nombre	T	P	AB	M	D	C
Lanzagarras de repetición	CAP	+40%	60 cm	∞	X2	40

Se trata de una especie de fusil de asalto cuyas balas al impactar se abren en forma de garra giratoria, desgarrando el interior de la víctima.

Brujos y Magos

Para muchos, son viejas leyendas y habladurías de tiempos pasados. Pocos son quienes conocen la verdad, pues siguen existiendo entre nosotros personas dotadas de especial capacidad para la magia, que en nuestros días se ven incomprendidas. En general, no poseen una gran fortaleza física, pero en cambio sí son especialmente dotados en habilidades mentales, para las que ya han nacido con una orientación especial. Consulta la lista de poderes del reglamento base.

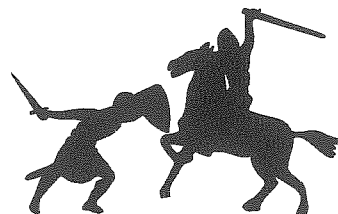


Ilusionistas
#FA73 Fenryll 28 mm

Brujos y magos

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Aprendiz	20%	20%	100%	39
Ilusionista	20%	30%	130%	43
Mentor	20%	30%	160%	46
Alto Maestro	20%	30%	200%	60

Todos poseen 5 acciones por Mente Despierta (Coste 10 por acción extra), excepto el Alto Maestro, que posee 6 acciones. Todos poseen la Habilidad Especial Conocimiento Sobrenatural (Coste 15).



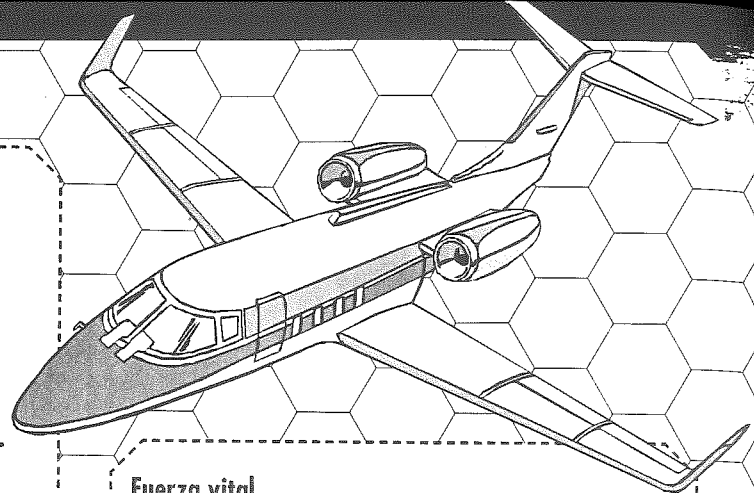
Batallas

Aeropuerto internacional

Un comando terrorista suicida, ha avisado que llevaría a cabo una brutal matanza en pleno aeropuerto. Las fuerzas de seguridad se han movilizado, pero no tienen el más mínimo indicio sobre qué tipo de atentado van a sufrir. El objetivo directo de los terroristas no son los civiles, pero si se interponen en su avance (sus peanas no dejarán pasar a los terroristas) pueden ser capaces de intentar eliminarlos. Por su parte, las fuerzas del orden deben reducir lo antes posible al grupo agresor.

Debes recrear una gran zona repleta con figuras que representen a civiles. El jugador agresor, lleva un grupo de Personajes por valor de 200 puntos. Los equipos de seguridad disponibles (pueden ser de policía, o militares, según el aeropuerto), están compuestos por 400 puntos.

Se colocarán gran número de figuras, y previamente el jugador del bando agresor habrá anotado en un papel aparte cuáles de ellas son los terroristas. En la misma zona, el jugador defensor habrá colocado sus efectivos. La iniciativa es del jugador agresor, quien declarará qué figuras de civiles corresponden a los terroristas.



Fuerza vital

Un numeroso grupo de Vampiros ha emergido de sus escondites, aterrizando la ciudad. Han decidido hacerse con el poder, capturando a los humanos para usarlos como puro ganado para sus sedientas necesidades, ya que los bancos de sangre que los vampiros habían creado ya no daban abasto. Todos creíamos que la falta de sangre en los hospitales se debía a los pocos donantes de sangre, pero nunca nadie habría sospechado que el 80% de esa sangre nunca llegaba a su pretendido destino. Las fuerzas policiales y militares se han movilizado para combatir a los chupasangre. ¿Será el fin de la civilización tal y como la conocemos?

La venganza de los cazadores

El horror domina el mundo. Zombies, Vampiros, y otras execrables y depravadas creaciones del maligno, pululan por el mundo. Sólo los Cazadores, armados con todo tipo de armas, tienen los medios y la decisión como para ser capaces de enfrentarse a ellos ha llegado el momento que el hombre recupere lo que es suyo. Los señores vampiros deben morir, de forma permanente.

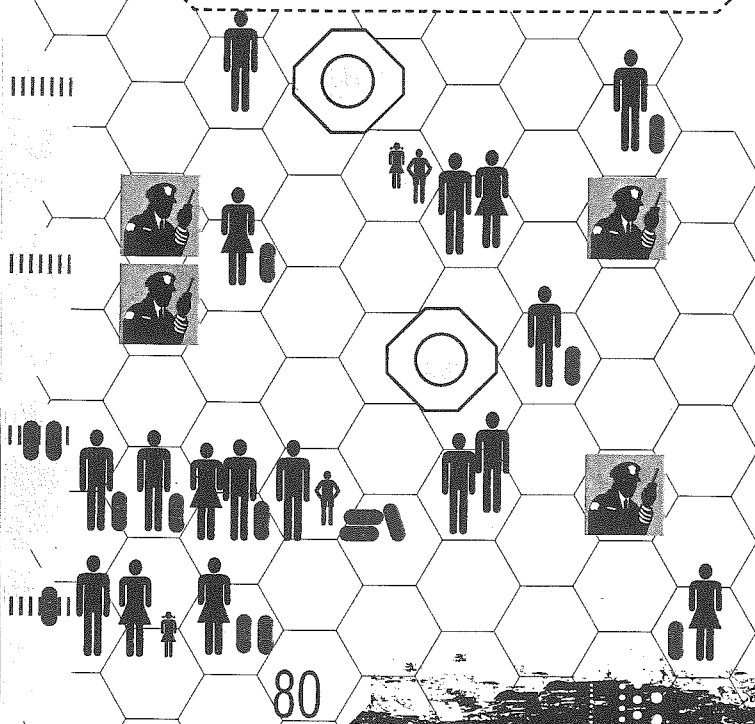
Hombres-lobo vs Vampiros

Las dos grandes fuerzas sobrenaturales, han decidido enfrentarse. Los Vampiros, siempre sedientos de sangre, han cometido un grave error. Han atacado a miembros de la comunidad de los Hombres-lobo, para alimentarse de su poderosa sangre. La guerra entre ambas facciones ha comenzado.

Los Okupas contra el Terminator

Un grupo de Okupas, que acababa de ser desalojado, logra encontrar otro edificio abandonado en el que instalarse, una vieja fábrica de alta tecnología. Para su desgracia, descubren que en el fondo de uno de los sótanos, había quedado sepultado un robot de forma humanoide, que se activa al instante.

La escenografía debe recrear el interior de una gran instalación industrial, con cajas, altas paredes, escaleras y pasos metálicos elevados, grandes contenedores de metal, y elementos similares. Se trata de un escenario del tipo "uno contra muchos".



Destrucción masiva

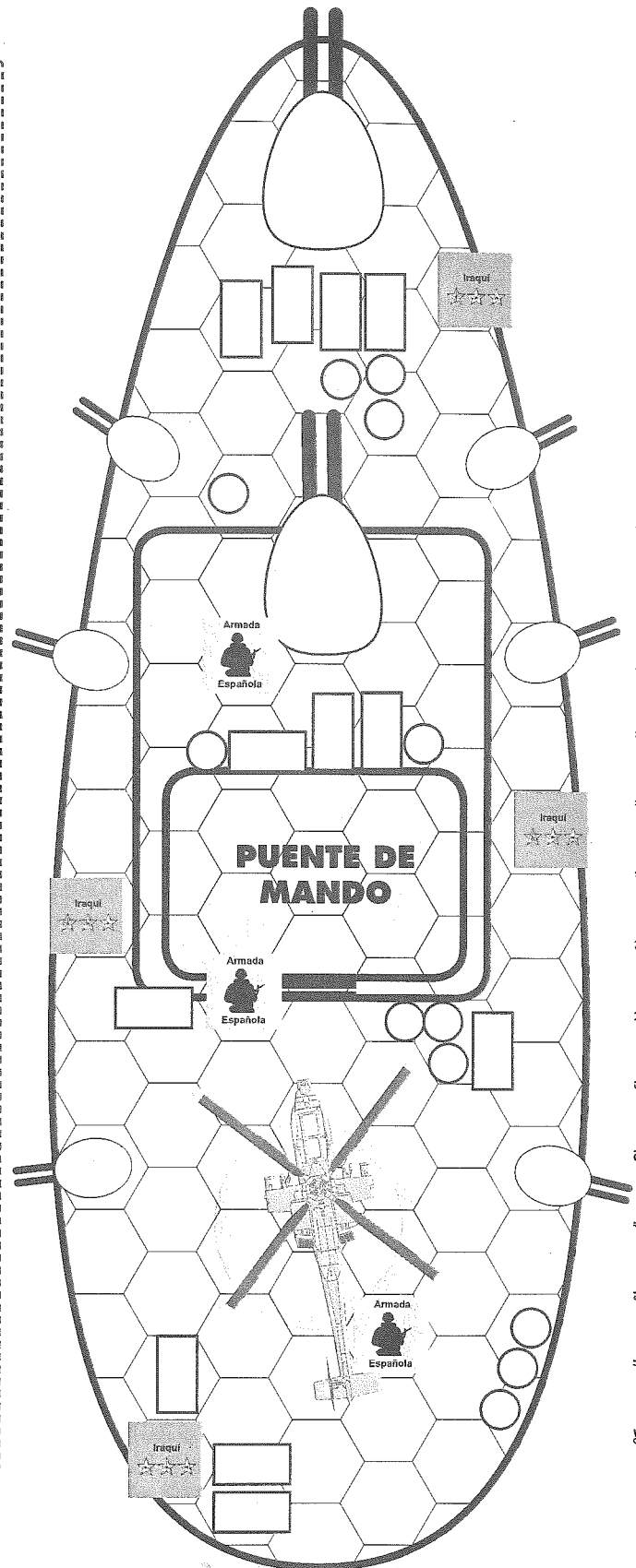
Los gobiernos unificados de Occidente han descubierto que en un remoto país gobernado por una dictadura de cariz religioso, se están fabricando armas biológicas que podrían ser usadas como terribles ataques terroristas. Dado que la guerra no es una opción políticamente aceptable, se ha decidido que un comando de infiltración, compuesto por pocos hombres, intentará adentrarse en las instalaciones, y colocar explosivos que hagan detonar todo el complejo.

La zona deberá recrear unas instalaciones industriales, de forma cuadrada y dividida en cuatro zonas idénticas. El bando defensor, dispondrá de cuatro grupos de 100 puntos cada uno, y colocará cada uno de éstos grupos en una de las zonas. Sólo puede activarse a cada uno de estos grupos, en el momento en que el equipo de infiltración "pise" su zona, o si uno de sus miembros es atacado. El equipo atacante cuenta con 150 puntos, y todos sus miembros deben llevar como "segunda arma" cargas de demolición, que ocupan el correspondiente espacio.

Incidente X

Un buque de la Armada española, que se encontraba patrullando en aguas próximas a un país de Oriente Próximo con el que los Estados Unidos han entrado en guerra de forma unilateral, es asaltado en plena noche por un comando árabe. La tripulación está durmiendo, y sólo hay unos pocos marines de imaginaria, armados con sus reglamentarios CETME.

Debe recrearse en la mesa de juego la cubierta superior de un bajel, alargada, de 70 cm de ancho por 150 cm de largo. En la parte central, una plataforma algo más elevada, con el puente de mando, y algunas escaleras de acceso. A lo largo del barco, algunos "bloques" que limiten la visibilidad, y objetos diversos. El objetivo de los asaltantes es alcanzar el puente de mando, y una vez dentro, redirigir el barco para estrellarlo contra un buque norteamericano y hundirlo. Cuentan con un equipo de 300 puntos, despliegan en segundo lugar, y tienen la iniciativa. El bando defensor sólo cuenta con 200 puntos. El bando agresor debe lograr su objetivo en menos de 5 turnos, antes que los soldados de guardia reciban el refuerzo de sus compañeros. Si los asaltantes logran alcanzar el puente, se encerrarán en él, sin miedo a morir posteriormente.



STURMTRUPPEN

Sturmtruppen: la batalla campal

Con Sturmtruppen puedes gestionar más de 150 figuras en el mismo período de tiempo que necesitarías en Semper Fidelis para gestionar 30. Cuando, años atrás, se diseñaron las reglas de Semper Fidelis, se pensó en un juego que fuera lo bastante dinámico. Es decir, existe gran cantidad de juegos de batallas para todas las épocas y con gran cantidad de datos. Pero ninguno que sirviera para cualquier época, y con el mínimo de gestión de datos. Los juegos de ordenador son lo apropiado para trabajar con esos cientos de datos con que te obligaban a trabajar los antiguos reglamentos, pero si lo que nos gusta es recrear el colorido de una batalla en tres dimensiones, incluyendo tanto a las tropas como a la escenografía, entonces Semper Fidelis es nuestro juego. Pero aún así, ¿podrían simplificarse las reglas todavía más?. Pues así es, y esto es de lo que trata esta sección. Aprovechando las tablas de armas del libro básico y suplementos, las reglas de Sturmtruppen nos permiten jugar en un tiempo realmente récord, o con un número realmente elevado de tropas.

Se trata de un reglamento independiente, si bien las reglas se basan en las tablas de Semper Fidelis y en muchos de sus conceptos, de forma que su comprensión, ya de por sí fácil, será especialmente rápida para los veteranos de este juego de combate táctico. No necesitas el libro básico de Semper Fidelis para usar las reglas de Sturmtruppen que aquí te proporcionamos, ya que se trata de un juego por sí solo. Para las reglas avanzadas, sí te será necesario poseer nociones de las reglas avanzadas de Semper Fidelis.

Dados y armas

Como de costumbre, usaremos dados de diez y de seis caras, comúnmente referenciados como d10 y d6.

Las armas a usar son las mismas que aparecen en los listados habituales, incluyendo características y coste. La única diferencia, será que sólo nos fijaremos en las decenas de los valores de Potencia. Si un arma dispone en Semper Fidelis de una Potencia de +30%, para las reglas de Sturmtruppen hablaremos de un factor de Potencia +3. El Alcance Base equivaldrá al alcance total a usar, sin poderlo doblar. Por ejemplo, un arma de Alcance Base 40 cm, ofrece en Sturmtruppen un Alcance de 40 cm. Las armas con un daño superior a x1, obligan a la víctima a realizar ese número de tiradas de salvación (el equivalente a las tiradas de resistencia).

Tropas y figuras

Los soldados que combaten en el gran campo de batalla de Sturmtruppen son anónimos, y de características muy similares entre ellos. Salvo diferencias entre especies (como humanos o hombres lobo), sus capacidades son, vistas a los grandes rasgos de un general que lidera a muchas tropas, similares, mucho más impersonales.

Sturmtruppen está pensado para ser usado con las escalas 1/87 con figuras de 15 mm, 1/72 con figuras de 20 mm, 1/48 con figuras de 25 mm, o 1/35 con figuras de 45 mm. Principalmente, debido a que se usarán las mismas distancias, capacidades de movimiento, y radios de explosión, independientemente del tamaño de las figuras. Esto sacrifica algo de realismo, ya que por ejemplo las explosiones serán, en relación con el tamaño de la figura, mucho mayores para una figura de 15 mm que para una de 45 mm, pero ganando en jugabilidad, ya que evita tener que aprender cada vez una escala de distancias distintas. Simplemente, para la escala 1/72, la batalla es mucho más cruenta que para la escala 1/35.

Las peanas de las figuras usadas, deben ser lo más similares posibles. Las distancias entre peanas se miden de centro de la figura atacante a cualquier borde de la peana del objetivo.

La batalla y el Grupo de Combate

El proceso inicial es el mismo que en Semper Fidelis. Se define un escenario, usando uno ya creado, o generando uno entre los propios jugadores. Será necesario recrear la escenografía.

Tus tropas no necesitarán ninguna estructura del tipo unidades, pelotones o escuadras de la que formar parte. Tampoco necesitarás llevar plantillas de papel, o a lo sumo una sola plantilla por jugador, donde aparecerán los pocos datos necesarios. Se usan muy pocos datos, que pronto quedan memorizados, como si de un juego de tablero común se tratara.

Dispondrás de una gran cantidad de soldados, algunos suboficiales, y quizá algún oficial. Las proporciones pueden variar en función de la especie o incluso de la cultura.

Por ejemplo, cuando confeccionas un ejército formado por humanos, disponer de cinco soldados te da derecho a disponer de un suboficial. Disponer de veinticinco soldados te permite poder disponer de un oficial. Y disponer de ciento veinticinco soldados, te permite acceder a un comandante en jefe. Piensa que si dispones de 125 soldados, puedes lograr disponer en tu bando de un total de 156 Personajes, incluyendo a 125 soldados, 25 suboficiales, 5 oficiales y 1 comandante.

Una cantidad nada despreciable, de aquí que te proponamos la posibilidad de usar soldados "en cantidad y a bajo precio" que te ofrecen las escalas 1/87 y 1/72, para que diversión no signifique un gasto que no puedas permitirte. Pero por supuesto, los más adictos al mundo de las figuras, preferirían usar figuras de plomo de 25 mm.

Como norma general:

- Cada 5 soldados dan derecho a 1 suboficial
- Cada 25 soldados dan derecho a 1 oficial
- Cada 125 soldados dan derecho a 1 comandante en jefe

Sin embargo estas proporciones pueden variar en función de la especie o el origen étnico o cultural.

Estructura de ejemplo

5 soldados	1 suboficial		
5 soldados	1 suboficial		
5 soldados	1 suboficial		
5 soldados	1 suboficial		
5 soldados	1 suboficial	1 oficial	
Totales	25 soldados	5 suboficiales	1 oficial

Pero todo esto no significa que estemos obligados a seguir esta estructura. Por ejemplo, aunque tengamos 10 suboficiales, nadie nos obliga a incluir en nuestro ejército a 2 oficiales, simplemente el disponer de ese número de suboficiales nos da derecho a ello, y así con el resto.

La forma de la figura condiciona el Personaje que representa. Cada Personaje lleva únicamente un arma, y además cada figura debe mostrar claramente qué arma está usando. El arma que transporte en sus manos la figura, se considera el arma que usa. En caso que la figura muestre más de una, el arma más dañina o destructiva, será la que se considerará que va a usar. Lo mismo para su uniformidad, procura que corresponda a la graduación que represente el Personaje.

Los suboficiales, oficiales y comandantes en jefe, proporcionan a tu ejército más puntos de maniobra (PM). Por ello, debes cuidar que no les liquiden, pues perderías una ventaja táctica importante. De esta forma, puedes advertir que las reglas de Sturmtruppen, destinadas a un verdadero combate en masa, adquieren un cariz

mucho más operacional del que disponías en Semper Fidelis, un juego mucho más orientado al combate táctico, donde perder a un Personaje que fuera un comandante de ejércitos, no suponía un serio revés al resto de las tropas en cuanto al "combate callejero" se refiere, pero sí lo supone a un nivel de operaciones mucho más elaboradas, en la que coordinar los recursos humanos y materiales adquiere mayor relevancia.

El turno

Al principio de su turno, el jugador debe determinar de cuántos PM va a disponer. Si sus Personajes ya habían sido activados en un turno anterior, presentarán marcadores de "ya activado" que en este momento es preciso retirar. Acto seguido, el jugador debe lanzar 1d10, el resultado son los PM de que dispondrá. En añadidura, cada suboficial (o equivalente en otras especies o culturas) le proporciona unos puntos extra para PM. Lo mismo para cada oficial y cada comandante en jefe, generalmente en dados. La suma total, representará los PM disponibles para su turno.

Los PM que puedan sobrar, se pierden. Tampoco es obligatorio gastarlos todos, pero en cualquier caso no pueden guardarse para turnos posteriores.

Antes de iniciar la batalla, mediante tiradas de dados se habrá determinado quién es el primer jugador. El jugador a su izquierda en la mesa de juego será el segundo jugador, y así para los restantes si hay más de dos jugadores. El escenario habrá determinado de cuántos puntos dispone cada jugador y qué ejércitos va a dirigir, y en función de esto, podrán confeccionar sus tropas. Dado que aparecerán muchos "soldado tipo" repetidos, por ejemplo un soldado con subfusil o un bárbaro con hacha, y esos datos serán idénticos en el resto de Personajes de esa misma índole, no es necesario anotar los datos de cada uno de ellos. Máxime, en una hoja, puede anotarse en una sola línea el tipo de soldado y el arma que usa, de cara a alguna consulta rápida.

Ejemplo de Cuadrante de tropas para Sturmtruppen (tropas contemporáneas)

Tipo / graduación	Extras	Vel.	Arma	Arm.	C
Soldado	-	5	Subfusil +2 / 30 cm / x1	-	30
Suboficial	+2 PM	5	Fusil 0 / 60 cm / x1	-	49
Oficial	+1d6 PM	5	Pistola +1 / 20 cm / x1	-	60

Observa el cuadro de ejemplo. Usando las tropas para humanos, hemos decidido crear una fuerza de 25 soldados, lo que nos da derecho a adquirir 5 suboficiales si lo deseamos, y que también nos permite acceder a su vez a un oficial. Ahora nos toca armarlos, y usamos las listas genéricas del libro básico de Semper Fidelis. Usamos los Costes de las tablas de humanos, y los Costes de las armas genéricas. Para un total de 31

soldados, vamos a usar únicamente la tabla referenciada arriba. También podríamos haber puesto unos cuantos soldados con fusil, y tendríamos ya cuatro tipos de tropa distinta, pero aún así, vamos a usar una única plantilla, muy cómoda, y que en cuanto hayamos jugado un par de turnos, ni tan sólo nos va a ser necesaria porque ya habremos memorizado su contenido casi sin darnos cuenta.

Los refuerzos

Esta es una característica muy particular de Sturmtruppen. Dado que el sistema de turnos se asemeja a los juegos en que un jugador puede realizar muchos ataques en su turno, y si da la casualidad que en el primer turno puede dañar seriamente al segundo jugador, los jugadores reciben refuerzos en función de su orden de actuación durante los turnos. Es decir, el primer jugador recibirá un 10% extra de refuerzos, y el segundo jugador un 20% extra de refuerzos.

Cómo llegan estos refuerzos, depende de cada escenario, pero como norma base, dependen de una tirada de dados. Al inicio del turno de cada jugador, si todavía no ha recibido sus refuerzos, lanza 1d10. Si el resultado es 9 o 10, recibe en ese momento, y despliega, sus refuerzos.

Con esto tenemos que los pasos para preparar la partida son los siguientes:

- Se define el escenario que va a usarse
- Se define quién será el primer jugador, y el resto de jugadores se asignan también su puesto dentro del orden de turnos, de segundo jugador y subsiguientes, caso de haber más de dos jugadores.
- Conocidos los puntos para confeccionar sus ejércitos (que vienen definidos en cada escenario, o se habrán definido caso de un escenario creado por los propios jugadores), quedará formar otro pequeño ejército que formarán los Refuerzos.

Ejemplo

Si el primer jugador disponía de 300 puntos, dispondrá también de 30 puntos extra como refuerzos (un 10%, al ser el primer jugador). Pero si al confeccionar su ejército le han sobrado puntos, supongamos que con tropas por un valor de 297 puntos, los puntos restantes, en este caso 3, no podrán ser asignados a los Refuerzos.

La creación

El término impedimenta se refiere a los bártulos que los soldados llevan consigo, tanto armas y municiones, como otros útiles del tipo cazuelas y cantimploras, que en un juego de batallas no nos son de tanto interés (si bien en un juego de rol, sí pueden serlo).

Armas y armaduras

Las armas son uno de los elementos con que podrás equipar a tus tropas. Las armaduras son el otro elemento, si bien no siempre están disponibles. Como norma general, ofrecen un modificador a sumar a la Tirada de Salvación de un Personaje que de una u otra forma ha recibido daño.

En ocasiones, este bono es tan elevado, que el Personaje es prácticamente invencible. Es el caso de criaturas alienígenas extrañas, o armaduras mágicas casi invencibles. Efectivamente, en estos casos, el Personaje objetivo sólo es derrotado si al lanzar el dado de diez caras para su Tirada de Salvación, obtiene un resultado de "uno", que es un fallo automático.

Puedes equipar a tus Personajes, si se encuentran disponibles, con Armaduras Artificiales (chalecos antibala, antifrags, y otros) que proporcionan un bono a la tirada de dado. Algunos seres ya incluyen en sus características un bono natural, que proviene de su Armadura Natural. Si lo deseas, a estos seres extraordinarios puedes también equiparlos con una Armadura Artificial, pero en el momento de determinar que modificador se sumará a la tirada de dado, se escogerá el de valor más alto. De esta forma, no es necesario por ejemplo equipar con una cota de malla +3 a un Hombre Lobo de rango Acechador, que ya posee por sí mismo un valor de Armadura Natural de +5. Además, las Armaduras Artificiales aparatosas dividen la capacidad de Velocidad a la mitad.

Respecto a los escudos, se permite unir una combinación de armadura artificial y escudo. Por ejemplo, una cota de malla +3 con un escudo +1, proporciona un total de Armadura Artificial de +4. Por supuesto, pagando el coste total, que también será de 4.

Las armas muy dañinas, que provocan varias tiradas de salvación (x2, x3, etc.), en añadidura, reducen la capacidad de la armadura en esa misma proporción, redondeando arriba.

Ejemplo

Un impacto de daño x3 en un Personaje con una Armadura Artificial (o Natural) de +6, le obliga a realizar esas tres tiradas de Resistencia con una Armadura de +2 (6 dividido entre 3).

Crear un Personaje

Para crear un tipo de Personaje, debes anotar sus características en su cuadrante, anotar las características del arma que se le asigna, y sumar ambos costes para determinar el coste total. También es posible que puedas añadir una armadura artificial, en cuyo caso también deberás anotar la ventaja que proporciona, y añadir su valor al coste total.

La mayoría de los Personajes que crearás serán de la menor categoría o graduación, y al disponer de muchos de estos, podrás acceder a un número limitado de otras categorías, y armarlos y equiparlos de modo similar, contabilizando el coste total. Fíjate que los de rango superior, también tienen un coste superior.

Sturmtruppen básico

Cada Personaje dispone de una acción. Para activar un Personaje, deberás gastar uno de los PM disponibles, y una vez acabada la acción, situar un marcador de "ya activada", para evitar errores o confusiones, y no activarla de nuevo en el mismo turno. Necesitarás usar marcadores, que pueden ser piedrecitas de color, o monedas pequeñas.

Las acciones que puede realizar un Personaje son

- Movimiento
- Disparo
- Golpe
- Asalto
- Carga

Si gasta su acción en un Movimiento, puede desplazarse hasta un máximo de su Velocidad. Si desea efectuar un Disparo, debe tener un objetivo dentro del Alcance de su arma. Si es así, podrá realizar el disparo. Para realizar un Golpe, su peana debe estar en contacto con la peana de un enemigo. En el Asalto, puedes desplazar al Personaje hasta un máximo de la mita de su Velocidad, y acabado este movimiento, realizar un Disparo con un modificador negativo de -1. En la Carga, el Personaje puede moverse hasta la mita de su Velocidad, y si alcanza una peana enemiga, entonces realizar un golpe, sólo que con un modificador de -1 a restar de la tirada del dado.

Para los jugadores habituales de la versión clásica de Semper Fidelis, comentar que en Sturmtruppen no se usan las opciones de:

- Ángulo de Visión de 180°
- Cuerpo a Tierra
- Observador Avanzado
- Estado de Guardia
- Cambio de Impedimenta
- Reagrupación
- Chequeo de Moral
- Habilidades Especiales

El combate

Cuando un Personaje intenta disparar o golpear, debe lanzar 1d10, sacar el mayor valor posible, y aplicar los modificadores pertinentes. Cuando un Personaje es dañado, debe también lanzar 1d10, sacar lo máximo posible, y aplicar sus correspondientes modificadores, si los hay.

El atacante, logra que su ataque sea un éxito si saca un 5 o más con el dado de diez caras. La Potencia de su arma puede darle un valor a sumar a su tirada de dado. El hecho que el objetivo posea cobertura, le resta un punto a su tirada de dado.

..... Éxito en combate con un 5+ en 1d10

El afectado por un ataque exitoso, tiene derecho a una tirada de salvación. Debe lograr obtener un valor de 10 o más con 1d10. Si no posee ningún tipo de armadura o protección, sólo sacando un 10 con el dado logrará salvarse. Pero si posee alguna armadura, que le dará un valor a sumar a la tirada, dispondrá de más posibilidades. Si logra alcanzar (o superar) el valor de 10, ha resistido el ataque.

..... Éxito en Salvación con un 10+ en 1d10

En cualquier caso, se apliquen los modificadores que se apliquen, un resultado de "1" con el dado de diez, es siempre un fracaso, y un resultado de "10" es siempre un éxito.

Ángulo de visión total

Para todas las armas, se considera que los Personajes tienen un ángulo de visión total, de 360° a su alrededor. Lo mismo para todas las armas de vehículos y monstruos.

Si al objetivo se le ve, se le puede disparar. Si algún objeto se interpone, simplemente ganará Cobertura, con lo que se extrae un -1 a la tirada de disparo.

Si el objetivo se encuentra totalmente cubierto por algún elemento, simplemente no se le puede disparar (pero sí podrán usarse armas de área de efecto distante en algún punto sí visible).

Se aplican normas de preferencia de objetivo muy estrictas. Para los Personajes, es obligado disparar contra los enemigos de un mismo tipo más cercanos. Sin embargo, si está a tiro un enemigo con un arma más peligrosa (más dañina en tiradas de daño), o un enemigo con rango, como un oficial, puede escoger disparar a ese otro enemigo. Eso sí, si hay dos oficiales enemigos, que entre ellos serían del mismo tipo, deberá escoger como objetivo al más cercano de los dos.

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20

Sturmtruppen avanzado

Del mismo modo que hacíamos con las reglas de Semper Fidelis, guardamos en una sección aparte las reglas que comportan algo más de complejidad, si bien en Sturmtruppen siguen siendo muy simplificadas.

Armas de Área de Efecto Distante

La munición se considera "infinita" a efectos de juego.

Los resultados son similares a los habituales en Semper Fidelis.

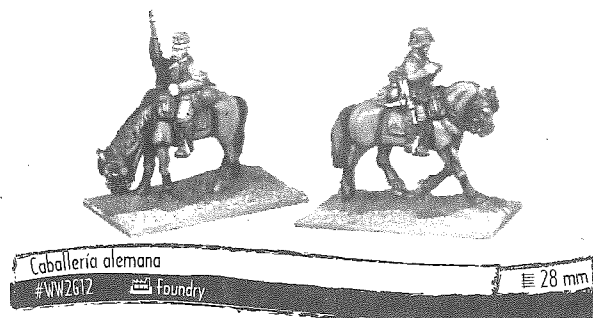
Resultados de la tirada y efectos

Fallo	No se efectúa disparo
Acierto	Se aplica desvío
En el dado aparece un "10"	Impacto exacto
A 20 cm del objetivo	Impacto exacto

Coloca la Diana en el punto en que deseas impactar. Si es necesario, aplica una desviación con 1d10 y siguiendo las flechas indicadas en la Diana. El impacto se desvía 1d10 multiplicado por 2, en cm.

Monturas

Proporcionan un valor añadido a la Velocidad del Personaje, y en muchas ocasiones también un modificador a añadir a sus tiradas de Golpe.



Al crear un Personaje tipo, debes anotar en sus características que va montado a caballo. Si es derribado, todo el conjunto queda eliminado. Anota el valor de velocidad total del conjunto, el posible modificador a las tiradas de golpe, y añade el coste al total.

Ejemplo

Un húsar austriaco, armado con un sable +1 CCC, va montado a caballo, lo que le otorga una Velocidad de 10 cm en lugar de 5, y además un bonus +1 al CCC.

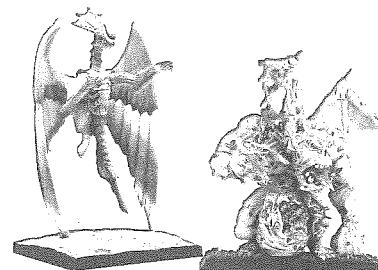
Las acciones que puede realizar un Personaje montado son las mismas que las ya especificadas para un Personaje a pie, si bien cuentan con los bonos ya citados, y la altura del conjunto es algo mayor.

Monstruos

Las acciones que puede realizar un Monstruo son:

- Movimiento
- Embestir a Personajes
- Embestir a Monstruos / Vehículos
- Golpe (algunos Monstruos)
- Carga (algunos Monstruos)
- Asalto (algunos Monstruos)

Los Monstruos son seres gigantescos, como gigantes, dragones, hidras, u otras criaturas fantásticas, incluso los míticos elefantes de Aníbal el cartaginés. En unas ocasiones, se les trata como seres con propia capacidad de decisión en el combate, como los dragones adultos, o en otras, son seres que necesitan ser dirigidos por jinetes o guías, como en el caso de los elefantes. En este último caso, se les debe añadir Personajes, pagando el coste, según la capacidad de transporte del Monstruo. Si posee la característica "puede usar armas gigantescas".



Vehículos

Los Vehículos son elementos mecánicos (o mágicos) generalmente inertes, que poseen su propio sistema de tracción no animal, como tanques, coches, y similares.

A efectos de juego de Sturmtruppen, a Vehículo y tripulación se les considera como un conjunto. Cuando este conjunto actúa, lo hace como si se tratara de otro Personaje, sólo que con capacidades bastante superiores. Cuando es objeto de ataques o disparos, también se les considera en todo su conjunto, independientemente de si se trata de un Vehículo abierto (como un jeep) o cerrado (como un tanque).

Las acciones que puede realizar un Vehículo son:

- Movimiento
- Embestir a Personajes
- Embestir a Monstruos / Vehículos
- Golpe (algunos Vehículos *)
- Carga (algunos Vehículos *)
- Asalto

* Si posee la característica "puede usar armas gigantescas".

Ayudas de combate

En los aspectos que siguen, Sturmtruppen difiere de Semper Fidelis clásico:

- Todos los ángulos son de 360°
- Las Armaduras Artificial y Natural no se complementan, sólo se escoge la mejor. Además, los daños "múltiples" dividen proporcionalmente la armadura.

Recuerda que necesitarás algún tipo de marcador, y en gran cantidad, para marcar a los Personajes que ya has activado durante tu turno, para evitar confusiones molestas. Es también una buena costumbre que una vez tu turno haya terminado, vayas retirando los marcadores, de forma que cuando te toque de nuevo, ya estén listos para actuar de nuevo.

Los Mundos

A pesar que este suplemento está principalmente orientado al Siglo XX, incluimos algunas referencias para otras épocas en este pequeño reglamento. En todo caso, ten en cuenta que las listas de armas, Monturas, Monstruos y Vehículos de Semper Fidelis son directamente utilizables en Sturmtruppen. En cambio, los listados de tropas deben ser los que te presentemos específicamente para Sturmtruppen, ya que contienen componentes y opciones específicas que alteran los costes de forma importante.

Fíjate que para llevar a todo un ejército, necesitas solamente una simple plantilla, el cuadrante (preferiblemente, fotocopia sobre cartulina de colores). Anota en el cuadrante los tipos de tropas escogidos, sin importar la cantidad, sólo anota cada uno de los tipos de tropa junto a las armas que van a usar, y ya está. Ideal para dirigir a cientos de soldados. Tu único problema pueden ser los marcadores a colocar al lado de cada figura, pero simplemente, puedes usar las pequeñas piezas de plástico de algún juego antiguo, monedas, o lo que se te ocurra, garbanzos secos si te da la gana.

Tropas

Las tropas en Sturmtruppen son mucho más genéricas que en el juego normal de Semper Fidelis, debido a la necesidad que participen en gran número. Sus diferencias provendrán principalmente de su entrenamiento, y del material que usen en combate, así como otros medios auxiliares.

Humanos

Graduación	Extras	Otros	Notas	C
Soldado	-	Vel. 5	-	20
Suboficial	+2 PM	Vel. 5	(cada 5 soldados)	37
Oficial	+1d6 PM	Vel. 5	(cada 25 soldados)	54
Comandante	+3d6 PM	Vel. 5	(cada 125 soldados)	76

Hombres Lobo

Graduación	Extras	Otros	Notas	C
Acechador	-	Vel. 10, AN +5	-	30
Depredador	+1 PM	Vel. 10, AN +6	(cada 5 Acechadores)	47
Cazador	+1d8 PM	Vel. 10, AN +7	(cada 25 Acechadores)	67
Shaman	+2d8 PM	Vel. 10, AN +5	(cada 125 Acechadores)	84

Armas

Las armas de Sturmtruppen te resultarán muy familiares, lo mismo que sus costes, ya que encajan exactamente con las características que ya conoces de Semper Fidelis. Te mostramos algunas como ejemplo, con las que rápidamente te percatarás que tú mismo puedes desarrollar instantáneamente el resto.



Armas de fuego

	Tipo	Potencia	AB	M	D
Pistola aut.	CAP	+1	20 cm	∞	x1
Subfusil	CAP	+2	30 cm	∞	x1
Fusil	CAP	0	60 cm	∞	x1

Armaduras

Selecciona las armaduras del reglamento base (aplicando la regla Armaduras aparatosas) y toma el valor de las decenas como Bonus a la tirada de Salvación. Te ponemos de ejemplo el chaleco antibalas.

Armadura

Nombre	Bonus a Salvación	C
Chaleco antibalas	+7	14

Monturas

Las características de las monturas se cogen tal cual, y el coste también es idéntico.

Montura

Nombre	Características	C
Caballo	Vel. 10 cm, Salto V 3 cm, +1CCC	6



✕ BOMBEROS

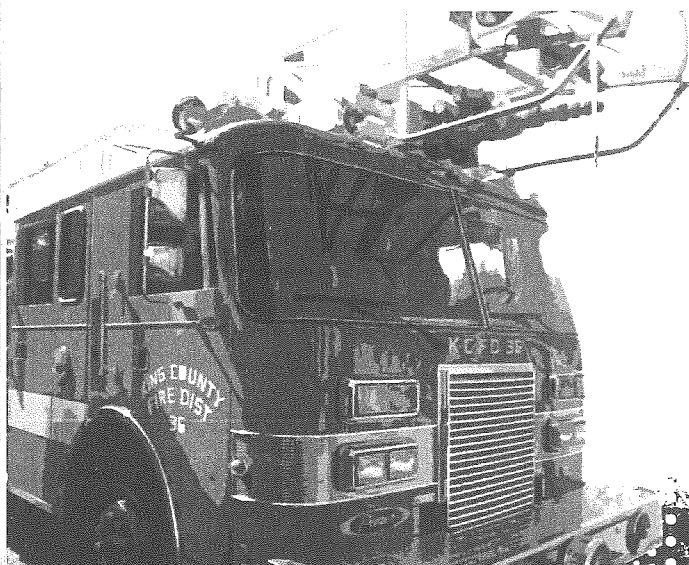
Luchando contra el fuego

Los cuerpos de bomberos son una de las instituciones más admiradas por la población, hecho que queda confirmado en las estadísticas sobre profesiones de más reconocimiento y prestigio realizadas en diversos países. No en vano, son los que pueden rescatar a la población civil en las situaciones más adversas, o ayudar a reducir en la medida de lo posible las consecuencias de una catástrofe. Los equipos modernos de bomberos, cuentan en sus filas con todo tipo de profesionales, como médicos, ingenieros, psicólogos, meteorólogos, y otros muchos. Por tanto, dado que conforman los grupos destinados a intervenir en las peores situaciones que puede sufrir un país, su correcto funcionamiento y

organización resulta ser un claro identificador del buen funcionamiento político y social de dicho país. Un país en el que su servicio de emergencias sufra graves deficiencias de material y recursos, o que sólo sea capaz de actuar a nivel local, pero carezca por completo de planificación y recursos en reserva para una eventual gran catástrofe, no puede decirse que sea un país que piense en sus ciudadanos. Existen indicios de la existencia de responsables gubernamentales de la detección y extinción de incendios ya en la Roma clásica.

Semper Fidelis fue pionero, al ofreceros el primer reglamento táctico multitemporal, incluyendo la posibilidad de mezclar tropas y armas en un auténtico "Collage" de escenarios de batalla inéditos. Y ahora te damos la bienvenida al primer juego de extinción de incendios y salvamento recreado con figuras. En general, necesitarás usar las plantillas que ya vienen en el libro de reglas básico, así como plantillas hexagonales para representar el avance del fuego, cuando sea el elemento al que enfrentarse.

Estas reglas, tienen como elemento curioso y diferencial del resto del juego de Semper Fidelis, el hecho que puede jugarse por un sólo jugador (es decir, en solitario), o con más jugadores, pero unidos por una misma causa, en vez de enfrentándose entre ellos: el enemigo es el fuego.



Estructura y jerarquía

Bomberos de turno permanente

Son los típicos bomberos que todos hemos visto, esperando en los parques de bomberos o casernas a que suene la campana para salir en sus imponentes camiones rojos (o amarillos, según el país). Como ventaja, dado que ya se encuentran en el parque esperando a ser llamados, tienen una capacidad de reacción muy rápida, y llegan en muy poco tiempo. Como desventaja, está el hecho que no puede disponerse en gran número de trabajadores de este tipo, ya que en las horas de ociosidad, el gobierno está pagando por unos trabajadores gastando presupuestos que bien podrían ser mucho más necesario en otras instituciones, como hospitales o escuelas, de dedicación mucho más constante. Por ello, es necesario mantener un difícil equilibrio entre parques con bomberos de turno permanente, los suficientes para las actuaciones convencionales, y bomberos en reserva, para los casos de grandes emergencias. En algunos países, reciben el nombre de "bomberos profesionales", apelativo que induce a confusión, ya que los otros tipos de bomberos no son menos profesionales, e incluso existen grupos de bomberos que no son de turno permanente, y que están muy especializados en tareas concretas, relacionadas con su trabajo habitual.

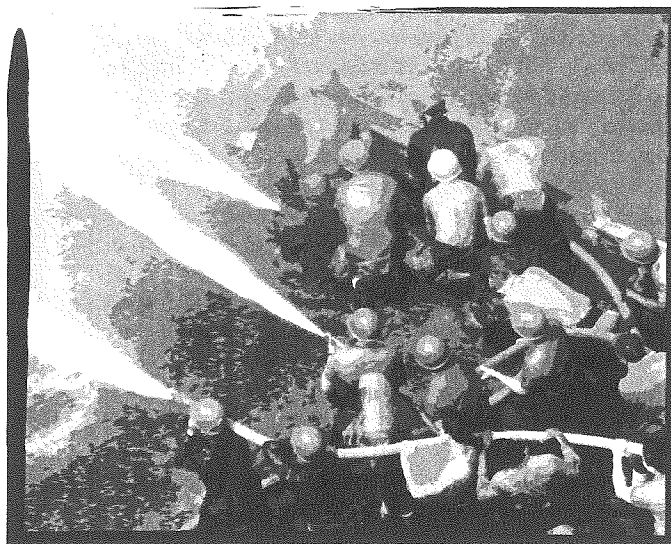
Bomberos en reserva

Estos profesionales mantienen la profesión de bombero como segunda labor. Su trabajo principal suele ser un oficio muy relacionado con las funciones que tendrá que desarrollar si se le llama en una emergencia, como por ejemplo soldadores, trabajadores de la construcción, médicos, u otros. En el momento en que una emergencia necesita de la activación de un gran contingente de personal, cuyo número no sería rentable en el modo de bombero de turno permanente (ya que sobrarían bomberos sin ser utilizados) se activa a esta reserva en activo. Cada región o nación se refiere a estos efectivos con una terminología distinta, como por ejemplo Bomberos Voluntarios, entre otros. Se trata de una estructura con una filosofía similar a la de Guardia Nacional y la Seguridad Nacional de los USA, o al Ejército Territorial británico. Cuando se les activa, dejan su trabajo habitual en su empresa, y el gobierno les paga los días de trabajo como bombero, al tiempo que indemniza a la empresa que el bombero ha dejado mientras se requiere de su intervención. Acabada la emergencia, el trabajador vuelve a su puesto habitual. Todos los países modernos cuentan con sus bomberos populares, en una proporción de diez bomberos de este tipo por cada un bombero de turno permanente. Por desgracia, este sistema, establecido en la mayoría de naciones desarrolladas, no ha

sabido desarrollar por parte de algunos países, que en lugar de gestionar la gran cantidad de gente siempre dispuesta a ayudar en grandes calamidades convirtiéndolos en bomberos populares, ha confundido una necesidad vital para una nación con la supuesta vulneración de los derechos de los bomberos de turno permanente como individuos, y no de un cuerpo de bomberos como entidad. Un país que, contando con unos mínimos recursos, no haya organizado este tipo de estructura, es un país que no está protegiendo como debiera a sus ciudadanos. En añadidura, los bomberos populares, al contrario de lo que se suele creer, mantienen un entrenamiento constante y arduo, e incluso muy especializado en ocasiones, dado que se encuentra relacionado con su trabajo base, que realizan a diario, mientras que los bomberos de turno permanente, pueden estar largos periodos de tiempo sin actividad en sus parques.

Otros efectivos actuantes

En añadidura, es posible que se cuente con otros efectivos, como guardias forestales, guardias de seguridad, según la zona de actuación. Suelen ser los primeros en intervenir, por ser también los primeros en detectar la incidencia, si bien su coordinación en gran número junto a los bomberos puede ser compleja. En general, en grandes actuaciones en las que intervienen gran cantidad de cuerpos, como sanitarios, bomberos y policías por ejemplo, se establecen zonas preferentes de actuación. Los policías procurando que sanitarios y bomberos no sean molestados, y evitando el pillaje u otras formas de delincuencia oportunista. Los sanitarios, alrededor de su hospital de campaña, y gestionando ambulancias, y finalmente los bomberos, en primera línea de fuego, sofocando incendios, extrayendo heridos de lugares peligrosos, y tareas de similar estilo.



EPI y ESI

Son las siglas de los Equipos de Primera Intervención y Equipos de Segunda Intervención en una urgencia o emergencia. Los primeros, están formado por personal que trabaja en el lugar afectado, y que han sido adiestrados para efectuar las primeras intervenciones, que suelen procurar que la cosa no vaya a más, mientras no llegan los equipos especializados, de por ejemplo bomberos.

Las siglas EPI también corresponden a los Equipos de Protección Individual, el equipo que suele llevar un bombero, a causa de la falta de acuerdo de las entidades gubernamentales a la hora de buscar siglas para definir conceptos.

Riesgos básicos

Muchos son los riesgos a que se encuentran sometidos este tipo de operativos. Incluso estando de guardia en sus parques (en los países que todavía usan sólo bomberos de turno permanente, y no bomberos populares, movilizables en gran cantidad pero en un poco más de tiempo), corren el riesgo de sufrir algún accidente durante sus entrenamientos y prácticas. Otra característica de los actuales bomberos, es su amplio espectro de actuación. Las bombas de agua, no sólo pueden servir para lanzar agua, sino que algunos modelos de camión también permiten succionarla. En ocasiones, se lanza agua caliente; en el caso de fuegos en países de muy bajas temperaturas, ya que de lo contrario existe el peligro que el agua incluso se congele en el interior del camión de bomberos, averiando toda su instalación. Existen incluso tanques militares reconvertidos para ser usados como vehículos de extinción de incendios, que gracias a su tremenda fuerza tractora, y su blindaje, pueden cargar con miles de litros de agua e intervenir en zonas muy hostiles.

Desprendimientos y hundimientos

La acción del fuego, literalmente va minando estructuras, tanto metálicas como del tipo cemento. Muchos elementos acaban por ceder y desprenderse, aplastando todo lo que se encuentre bajo sus pies, e incluso provocando una cadena de desprendimientos. Los equipos de actuación pueden ser víctimas fáciles de estos riesgos, tanto siendo sepultados por la runa como por ver desaparecer el suelo bajo sus pies.

Si en un escenario se especifica que existirá este riesgo, también se concretará en qué zonas, generalmente el suelo o techo del interior de edificios, y la probabilidad concreta que se produzca la incidencia.

Explosiones y deflagraciones

La existencia de acumulación de gases, o la presencia de explosivos almacenados, supone un riesgo enorme, dado que la rápida combustión que les caracteriza libe-

ra unas cantidades de energía en muy poco tiempo capaces de romper y triturar cuanto les rodea.

Las explosiones funcionan de la forma habitual en Semper Fidelis, con un radio de acción determinado, y un daño especificado para quienes se encuentren en el interior de ese radio.

Fuego

La combustión relativamente lenta de productos, cuyos principales efectos son el fuego y los gases, es el enemigo habitual de los bomberos.

Para recrear esta combustión se usan las plantillas hexagonales colocadas en el terreno de juego (pueden encontrarse por internet, con el dibujo de fuego, o puedes usar plantillas hexagonales de cartulina roja simplemente). Según los materiales de combustión, y otros factores a especificar en el escenario, la capacidad de reproducción del fuego será distinta. En general, se aplica una probabilidad a que una zona de fuego pueda expandirse por sus laterales.

Humo

Los efectos de la combustión lenta de los materiales, crean por un lado la gran energía calorífica y transformaciones químicas que toman forma con lo que describimos como fuego, y con gran cantidad de gases formados por muchos componentes diversos, en función de los materiales comburentes. La mayor parte de las víctimas de un incendio, mueren por asfixia debido a la aspiración de estos gases, o por el exceso de calor, antes que por quemaduras.

Radiación ionizante

Generalmente, los riesgos de entrar en contacto con radiación de este tipo, se deberán a las actuaciones en centrales nucleares, o en laboratorios de investigación radiológica. Pero no es imposible que un equipo de bomberos deba algún día enfrentarse a radiaciones originadas por bombas nucleares, ya que si bien es el ejército quien será movilizado en este tipo de situaciones, los bomberos, en la retaguardia, tendrán que atender a gran número de civiles afectados.



Conducta del fuego

El comportamiento del fuego dependerá de diversos factores. El principal, es el tipo de combustible. Según la zona de incendio sea abierta, como bosques o zonas a campo abierto, o cerrada, como instalaciones industriales, la oxigenación y el viento afectarán de forma distinta al fuego. En añadidura, los lugares cerrados favorecen que las deflagraciones (combustión rápida pero de velocidad inferior a la del sonido) o explosiones (combustión rápida incluso superior a la velocidad del sonido) sean más perniciosas.

Carga de Fuego

En función del tipo de materiales almacenados en una instalación, o del tipo de árboles de un bosque, y si éste ha sido limpiado o no, podemos calcular aproximadamente el grado de inflamabilidad y potencia que toda esa masa poseería en caso de prender. Esto también se aplica a los materiales de un bosque, que podemos considerar almacenados. En tiempos pasados, los propios aldeanos limpiaban los bosques, en busca de leña, y en previsión de incendios, tarea que hoy en día se ha perdido, empeorando los efectos de los incendios forestales.

Cuando uses los hexágonos que representarán al fuego en su avance o retroceso, en su zona central (con lápiz por ejemplo) deberás anotar la "potencia" de ese fuego, que dependerá de los elementos en combustión.

Potencia del fuego

Material	Resistencia
Bosque de pino con maleza	60%
Bosque de pino limpio	50%
Bosque de roble con maleza	40%
Bosque de roble limpio	30%
Tablones de madera	50%
Papel/cartón	60%
Cera	60%
Materiales sintéticos	70%
Casa de madera	70%
Líquidos inflamables	80%

Al mismo tiempo, el valor de "Resistencia" de un tipo de combustible concreto, nos indica la probabilidad que el fuego se expanda. Al principio de cada nueva ronda, antes de activar ninguna Unidad de Combate, se comprueba si el fuego se expande. Para ello, para cada lateral de un hexágono que no contenga otro hexágono, se realiza una tirada de porcentaje. Si el resultado es inferior el valor de Resistencia, en ese lateral colocamos un nuevo hexágono. Sólo se aplica esta regla para los hexágonos que ya estaban colocados en la Ronda anterior, no para los recién colocados. Si en el espacio vacío donde podría expandirse el fuego, resulta que son

dos los laterales de hexágonos que van a parar al lugar vacío, la probabilidad aumenta en +10% por cada hexágono extra.

Ejemplo

Supongamos en el interior de un almacén de madera, un lugar "libre" completamente rodeado por el fuego. Dado que el valor de material de madera es del 50%, y existen otros cinco hexágonos de fuego ya colocados, obtiene un +50%, en total 100%. Sólo un Fallo Crítico evitaría que ese espacio libre no ardiera.

Con un Fallo Crítico (entre 96 y 00) en esta tirada de expansión, no se expande el fuego, y sólo se comprueba una vez para cada espacio libre adyacente.

En algún escenario concreto, es posible que se especifique que debido a causas ambientales, la expansión pueda ser mayor, de por ejemplo dos o tres filas de hexágonos.

Existe un tipo de fuego raro y muy peligroso, el de metal, como aluminios y otros. Echar agua en este tipo de fuegos, es tremendamente letal, ya que la reacción molecular provoca una tremenda explosión. Es necesario sofocarlo con elementos de alta tecnología, no disponibles en el equipo base de un coche de bomberos convencional.

Equipo

El equipo que necesitarán usar los bomberos será bastante distinto al de otras fuerzas de seguridad. Dependerá también del tipo de actuación, diferenciando si va a realizarse en un lugar cerrado, como un aparcamiento en llamas, en cuyo caso deberán equiparse con trajes de protección integral, y un casco cerrado conectado a un equipo de respiración autónoma. En el caso de grandes incendios forestales, este equipo puede resultar engorroso, y puede usarse un traje más ligero, así como casco abierto, que además facilite la comunicación y la sensibilidad al entorno.

Además de los trajes de protección, tendremos el equipo a usar, también adaptado a las exigencias del momento. El equipo de escarificación, consiste en diversos útiles que permiten cortar chapa y metales, por ejemplo cuando es necesario extraer a un herido o un cadáver de entre las retorcidas piezas de metal de un vehículo accidentado. Por supuesto, las mangueras son otro elemento característico, y existen en diferentes tamaños, dependiendo de la presión de agua disponible, y de lo larga que necesite ser la manguera. Si vamos a necesitar una manguera muy larga, deberemos usar empalmes de mangueras de menor diámetro interior, para seguir disponiendo de una presión de agua aceptable. Además, la manguera puede ser un perfecto "hilo de Ariadna" que seguir en la laberíntica oscuridad si llega

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20

a ser necesario, y que nos lleva hacia la salida. Cuando la manguera es muy larga, se necesita a varios hombres para trasladarla y aguantarla, con dos hombres en la punta de lanza. Si en añadidura el suelo de la zona está formado por brasas, la manguera, pese a estar hecha de materiales muy resistentes, no debe tocar el suelo. En el extremo por el que sale el agua, o la combinación de agua y otros elementos como espumas, se coloca la denominada Lanza, que permite abrir o cerrar la salida de agua, y darle forma de chorro o de "pared de agua", en función de la necesidad.

Existen también otros tipos de equipo, incluso muy sofisticados, como pantallas de infrarrojos portátiles, que permiten detectar a seres vivos entre la espesura del negro humo de un incendio en un local cerrado. Los explosímetros, advierten sobre la concentración peligrosa de gases, y su tipo, que pueden dar lugar a una explosión.

Los medios de extinción tienen por un lado la potencia de extinción, en función de la presión o los elementos a usar, y la zona de efecto, por ejemplo en función del selector de la lanza en una manguera. En modo alcance largo y chorro continuado (plantilla de Aguja), puede profundizarse, en modo "barrera", puede afectar una zona más ancha, pero menos profunda (plantilla de Gota).

Manguera de 100

Se usa para trasvases de agua entre vehículos, o de hidrantes a vehículos. A causa de su gran envergadura y difícil manejo, suelen ser de como máximo unos dos metros de largo, y cada vehículo puede transportar tres o cuatro, conectables entre sí.

Manguera de 75

También usada para trasvases o como previa a las mangueras de 45 o 25.

Manguera de 45

La usualmente más usada, si bien por su peso y potencia, necesita que los usuarios se encuentren cada pocos metros de manguera, con dos en la lanza, uno pegado al que la manipula procurando que no caiga o resbale a causa de la fuerte presión del agua.

Manguera de 25

Muy usada en fuego forestal, ya que su pequeño tamaño permite facilitar el transporte de las largas mangueras que puede ser necesario montar en un incendio de este tipo.

Bifurcaciones

Mediante estos empalmes, es posible conectar dos mangueras a una misma fuente, si bien debe tenerse en cuenta la necesidad de convertir un caudal grueso, procedente por ejemplo de una manguera de 45, en a lo sumo dos mangueras de 25. Este caso sería teóricamen-

te ideal para fuego forestal, creando con dos mangueras un efecto de "pared" mayor.

Equipo de escalada

Los arneses, mosquetones, ochos y cuerdas (o la versión actualizada de todos estos medios, ya disponible en algunos parques de bomberos), suponen un equipo que puede llegar a ser necesario en ciertas situaciones, como el acceso a zonas agrestes, o edificios con sus accesos normales inutilizados.

Escenarios de simulación

Este tipo de simulación crea un trabajo conjunto por parte de los participantes, distinto al trabajo competitivo de otras simulaciones. Para recrear la acción de los elementos, usaremos las plantillas hexagonales (que encontrarás en las páginas finales de este libro, y que puedes fotocopiar para disponer de todas las necesarias). La rapidez de propagación de estas plantillas, dependerá del tipo de comburente, del mismo modo que sucederá con el daño que pueda causar estas zonas de fuego u otros elementos.

En cada escenario, se especifican las zonas repletas con material susceptible de actuar como comburente, y el tipo de material.

Al principio de cada Ronda, se efectúa una serie de tiradas para determinar la posible propagación del fuego, o de los elementos que actúen en un escenario concreto. Los riesgos de otro tipo, como desprendimientos y hundimientos, se establecen también en función del escenario, para zonas concretas especificadas.

Para simular las mangueras, necesitarás usar o bien cables eléctricos, que son muy flexibles y maleables, o bien fragmentos de cartón, pero la primera opción es mucho más vistosa. En función del tipo de manguera, la Velocidad de los Personajes se verá afectada. La manguera de 45, reduce la Velocidad a la mitad. Las mangueras tienen una longitud establecida, y su transporte es un inconveniente en los desplazamientos. La unión de diversos tramos de mangueras, la instalación, será también una decisión táctica del jugador.

Bomberos permanentes

	Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Escala Superior	Bombero	80%	20%	50%	15
	Cabo	80%	30%	50%	16
	Sargento	80%	30%	60%	17
	Subinspector	60%	20%	70%	15
	Inspector	60%	20%	80%	16
	Oficial	60%	20%	90%	17

Bomberos en reserva

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Bombero	70%	20%	60%	15
Cabo	80%	20%	70%	17
Sargento	90%	20%	80%	19

Equipo tipo "armas"

Nombre	T	P	AB	C
Escarceración Lukas	CCC	+50%	N/a	5
Escarceración	CCC	+30%	N/a	3
Hacha	CCC	+20%	N/a	2

Los equipos de protección individual (EPI), para tus bomberos, no ofrecen protección contra disparos o explosiones, sino más bien contra derrumbes e impactos. En el caso del equipo autónomo, en añadidura proporciona el suficiente oxígeno para soportar los efectos del humo y gases perjudiciales. Usamos las reglas de "Armaduras aparatosas"

Equipo tipo "armadura artificial"

Nombre	T	V	C
Equipo ligero	20% impactos	Igual	2
Equipo autónomo	80% impactos, botella oxígeno, 10 Rondas	Igual	8
Equipo Escalada	Permite Ascender y Descender por zonas de otro modo inaccesibles	Igual	10
NBQ	100% riesgos radiológico, biológico y químico, 10 Rondas	Mitad	20

El equipo disponible suele definirse en cada escenario, de forma directa, o en forma de puntos disponibles para seleccionar tropa y equipo.

Equipo tipo "especial"

Nombre	Tipo	Extensión	Dotación	C
Manguera 25	Plant. lágrima o aguja, x2	50 cm	3	10
Manguera 45	Plant. lágrima o aguja, x4	50 cm	6	20
Extintor CO2	Plant. gota x2 (*)	Portátil	1	10
Extintor ABC	Plant. gota x1	Portátil	1	5

(*) Sólo lugar cerrado, actúa por enfriamiento y/o evacuación de oxígeno. Puedes adquirir varias mangueras para tu equipo, pagando el coste de cada una de ellas.

Dada la dificultad de encontrar figuras de bomberos, puedes usar las de zapadores franceses, pintarlas adecuadamente, e incluso realizar alguna conversión si te atreves.

Reglas

En general, los medios de extinción son similares al uso de los lanzallamas en las reglas de Semper Fidelis. Una de las diferencias es que una Unidad de Combate (de hasta seis Personajes), actúa como lo haría la Tripulación de un Vehículo, de forma conjunta y coordinada, cuando está manejando un mismo elemento, por ejemplo una manguera. Cuando actúan con medios individuales, entonces cada Personaje realiza sus propias acciones, de la forma habitual.



Manejando tus efectivos

Actuar de forma coordinada, significa que cuando un Personaje realiza una acción de Desplazamiento, el resto también, de forma que puedan seguir unidos. Debe tenerse en consideración que sin el mínimo de Personajes para lograr manejar el artefacto extintor, no se podrán desplazar, si bien sí podrá utilizarse. Puede usarse la regla de "reagrupación" si es necesario, para crear una nueva unidad a partir de dos fragmentadas, respetando el límite máximo de seis Personajes por Unidad de Combate.

EJEMPLO

En una UC de seis bomberos, el primero, que transporta la lanza de la manguera, empieza a ascender una escalera. Su compañero, pegado a él, también la asciende, quedando justo por debajo de él (un nivel). El siguiente compañero, se desplaza horizontalmente (un Movimiento), y lo mismo para los otros tres. El límite de su avance lo impondrá la distancia máxima a que llega la manguera, partiendo del hidrante o bomba de agua a la que se encuentra unida.

Cuando se usa el medio extintor (mangueras, extintores portátiles, etc.) se coloca la plantilla adecuada partiendo de la peana del Personaje. Cada medio tiene su plantilla, y un poder extintor específico (x1, x2, x3, etc.). En el caso que la plantilla pueda solapar varias "zonas" de fuego (varios hexágonos, a efectos de juego), puede dividirse a voluntad ese poder extintor entre las zonas afectadas.

Si el incendio avanza con rapidez, es posible que llegue a afectar a los propios bomberos, y a su material. Por supuesto es prioritario salvar a los bomberos, por ejemplo si para alejarse lo suficiente tienen que abandonar el material que les causa una disminución de su Velocidad, y si el material arde, es posible que no se hayan tomado las precauciones necesarias.

EJEMPLO

Un bombero está usando una manguera de 25 con la lanza en modalidad lágrima, de forma que afecta a 2 hexágonos. Como dispone de una potencia extintora de x4, decide atacar las zonas de fuego por igual, con un "x2" en cada hexágono. También podría haber distribuido con un "x1" en un hexágono, y un "x3" al otro, o incluso un "x4" a uno, y nada al otro. Cuanto más poder de extinción se destine a un hexágono, más posible es que logre extinguirse el fuego en él, pero en detrimento de otras zonas.

Sigamos con la aplicación de las reglas Semper Fidelis a nuestro juego de bomberos. La potencia extintora actúa como "daño" que se está infringiendo al fuego o elemento a sofocar. Por su parte, cada hexágono de fuego actúa de forma muy similar a un elemento de escenografía "blindado", con una Resistencia concreta. Una vez se ha especificado los hexágonos de fuego sobre los que se actúa, y la cantidad de "daño", se procede a realizar las tiradas, y si en una de esas tiradas se obtiene un resultado superior a la Resistencia, el hexágono es retirado.

El bombero escogido, debe realizar una Tirada de Disparo, sumando su CAP a la Potencia del elemento extintor. En caso de fallar la tirada, el Personaje no ha realizado de forma correcta la aplicación del agente extintor. En caso de Acierto Crítico, el Potencial Extintor (daño) se dobla. Si se aplica la regla de Fallo Crítico, como de costumbre provoca la pérdida del resto de acciones, pero además, los usuarios sufren una incidencia.

Accidentes con el material

Medio	Suceso
Manguera 25	Se suelta, y empieza a dar bandazos. Daño x1 al usuario (en punta de lanza).
Manguera 45	Se suelta, y empieza a dar bandazos. Daño x2 a los usuarios (en punta de lanza).
Extintor CO2	Producto alcanza la cara del usuario, que queda incapacitado hasta la siguiente Ronda.
Extintor ABC	Producto alcanza la cara del usuario, que queda incapacitado hasta la siguiente Ronda.

Existen otros elementos peligrosos, como bidones repletos de gasolina o cajas de explosivos. Cuando un hexá-

gono de fuego alcanza estos elementos, el objeto explota, en un radio determinado, causando dos efectos:

- Todo el espacio alrededor de ese radio, queda repleto de nuevos hexágonos de fuego.
- Los Personajes que estuvieran dentro de ese radio, reciben la cantidad de daño especificada. Si sobreviven, deberán intentar salir de esa zona, o poner a prueba sus trajes ignífugos.

En ocasiones, los compañeros del bombero pueden quedar incapacitados, o pueden encontrarse víctimas inconscientes que rescatar. Para estos casos, el Personaje debe despojarse de todo el material que transporte (excepto "armaduras"), y dedicarse por entero a llevarse al afectado del lugar del siniestro, cargando con él o arrastrándolo, a la mita de su Velocidad.

ACCIONES ESPECÍFICAS

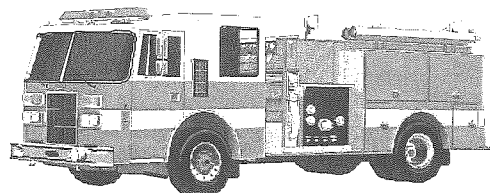
- Desplazamiento
- Tirada de Disparo
- Tirada de Golpe
- Retirar a un compañero o una víctima

Vehículos

La mayor parte de las veces, será de los propios Vehículos de donde tus bomberos saquen todo lo necesario para su actuación, desde los materiales hasta el agua. La capacidad de los tanques de agua, determinará su "munición", aunque generalmente será más que suficiente.

Autoescalera

Éstos potentes camiones, están equipados con una escalera extensible, de 30 metros de extensión (45 cm a efectos de juego), y con giro de 360 grados. Permite que los Personajes puedan Ascender o Descender por ella, para alcanzar un punto, o huir de él.



Camión cisterna

Es el camión más habitual, que cuenta con los medios necesarios para la actuación normal. Puede transportar unos seis Personajes, y cuenta con suficiente agua como para sofocar el incendio de una casa de campo, por ejemplo.

BOMBEROS

Cuba

Se trata de un camión económico, que simplemente transporta una gran cuba de agua. Ni siquiera lleva bomba, ya que al conectarlos a un camión cisterna, será éste el que bombee hacia su propia cisterna el agua del camión cuba.

Furgón NBQ

Vehículo específicamente diseñado para que sus ocupantes puedan intervenir en los hostiles ambientes que suponen los modernos riesgos tecnológicos, tanto accidentales, como intencionados, en el caso de ataques terroristas o guerra.

Integral / mixto

Consiste en un gran camión que combina la escalera mecánica con el transporte de agua, ideal para ciudades con calles anchas.

Mando

Suele ser un simple coche, equipado con potentes emisoras. Se envía un vehículo de mando si es necesario coordinar varios camiones o medios.

Repetidor de radio

Cuando los efectivos a usar son una gran cantidad, o se necesita establecer comunicaciones en una zona remota, este Vehículo transporta su propio repetidor.

Tanque

Se trata de auténticos tanques militares, reconvertidos para ser usados como Vehículos de extinción de incendios.

HABILIDADES ESPECIALES

La mayoría de las Habilidades Especiales que aparecen descritas en este mismo suplemento, son aplicables de forma habitual a tus efectivos antiincendios. Incluso puedes desarrollar en alguna ocasión escenarios con bomberos armados contra terroristas, por ejemplo. ¡Aquí todas las combinaciones imaginables tienen cabida!



Escenarios

En el bosque, no juegues con fuego

Se trata de un escenario típico de incendio forestal. A la unidad encargada de frenarlo, le ha sido asignado un frente bastante amplio. Será importante cuidar que el fuego no les rodee.

Fuego industrial

Una gran fábrica arde en llamas. Por desgracia, un grupo de operarios han quedado acorralados en el interior, lo que obligará al equipo de bomberos a intentar adentrarse en el interior de la nave industrial, que además almacena gran cantidad de líquidos muy inflamables en bidones, literalmente bombas de relojería. Además, el techo puede desmoronarse de un momento a otro.

La zona de juego, de aproximadamente 100x50 cm, recreará el interior de una nave industrial dedicada al mantenimiento de coches. Una gran barrera de fuego separa la zona en que se encuentran los operarios acorralados, de la única salida al exterior. Dentro, hay seis coches de gasolina, que de ser alcanzados por el fuego, explotarán, causando en un radio de 25 cm, más fuego y un daño de x2 a causa de la metralla. También hay diez bidones de gasolina repartidos, con los efectos descritos en la sección de elementos de escenografía.

Rojo y azul

En este complejo escenario, se une la actuación de un equipo de bomberos a la intervención de un grupo de policías de los Grupos Especiales de Intervención, dado que un grupo de tarados armados ha iniciado un incendio, al tiempo que dispara contra todo lo que se mueva. Los policías deberán proteger a los bomberos, mientras éstos intentan sofocar el incendio. Todo un reto.



Elementos de escenografía

Se trata de los elementos que se describirán para cada escenario. Pueden ser Perniciosos, como depósitos de combustible que si son alcanzados por el fuego resulten en una gran explosión. O Beneficiosos, que permitan salvar a un Personaje acorralado por el fuego, como por ejemplo una Boca de Incendios Equipada.

Perniciosos

Los elementos que siguen, crean una mayor atmósfera de peligro en las intervenciones.

Bidón de disolventes

Los disolventes son altamente inflamables, como la gasolina, y también crean nubes de vapores que pueden quemar con facilidad.

Si el fuego de cualquier Resistencia alcanza al bidón, éste explota en un radio de 25 cm, incendiando todo a su alrededor, y causando x4 de daño a los que se encuentren en dicho radio.

Bidón de aceites.

El aceite acumulado puede llegar a quemar, pero necesita una potencia de fuego mínima, mantenida durante el suficiente tiempo.

Si el fuego de una Resistencia de 50% o superior alcanza al bidón, y se mantiene así durante por lo menos 2 rondas, éste explota en un radio de 25 cm, incendiando todo a su alrededor, y causando x4 de daño a los que se encuentren en dicho radio.

Bidón de gasolina

La gasolina es muy inestable, y crea alrededor suyo una nube de gas invisible, que es causa de gran cantidad de explosiones. Alrededor del lugar donde se encuentra la gasolina en estado líquido, se crea esta nube, y al incendiarse la nube, el fuego se propaga hasta la gasolina líquida, con el previsible efecto destructivo.

Si el fuego de cualquier Resistencia alcanza al bidón, éste explota en un radio de 25 cm, incendiando todo a su alrededor, y causando x4 de daño a los que se encuentren en dicho radio.

Bidón de gasóleo

El gasóleo es mucho más estable que la gasolina, y su almacenamiento es más seguro. Aún así, con la suficiente temperatura, llegará a calentarse lo suficiente como para explosionar, si se encuentra encerrado.

Si el fuego de una Resistencia de 50% o superior alcanza al bidón, y este fuego se mantiene durante por lo

menos 2 rondas, éste explota en un radio de 25 cm, incendiando todo a su alrededor, y causando x4 de daño a los que se encuentren en dicho radio.

Caja de pirotecnia

El contenido de estas cajas, por sí solo es relativamente inofensivo, pero acumulado en una sola caja, es literalmente una bomba que estallará si el fuego empieza a acercarse y secar y calentar su contenido.

Caja de munición para armas

Si esta caja es alcanzada por el fuego, creará una fuerte explosión, al tiempo que cientos de proyectiles saldrán disparados (valga la palabra) en todas direcciones, probablemente matando a quienes se encuentren demasiado cerca.

Caja de proyectiles de cañón

La explosión que causaría una de estas cajas, sería lo suficientemente grande para apagar un incendio, pero también para de paso destruir a cuanto le rodee.

Beneficiosos

No todo han de ser desventajas, y en muchos lugares podremos encontrar elementos que facilitarán la difícil tarea de los bomberos.

Boca de Incendios Equipada

Se trata de una caja empotrada, tras cuyo rompible cristal se encuentra una manguera semirrígida del 25, de una extensión de 30 cm. Cualquiera puede usarla, si llega hasta ella, y colaborar en la extinción.

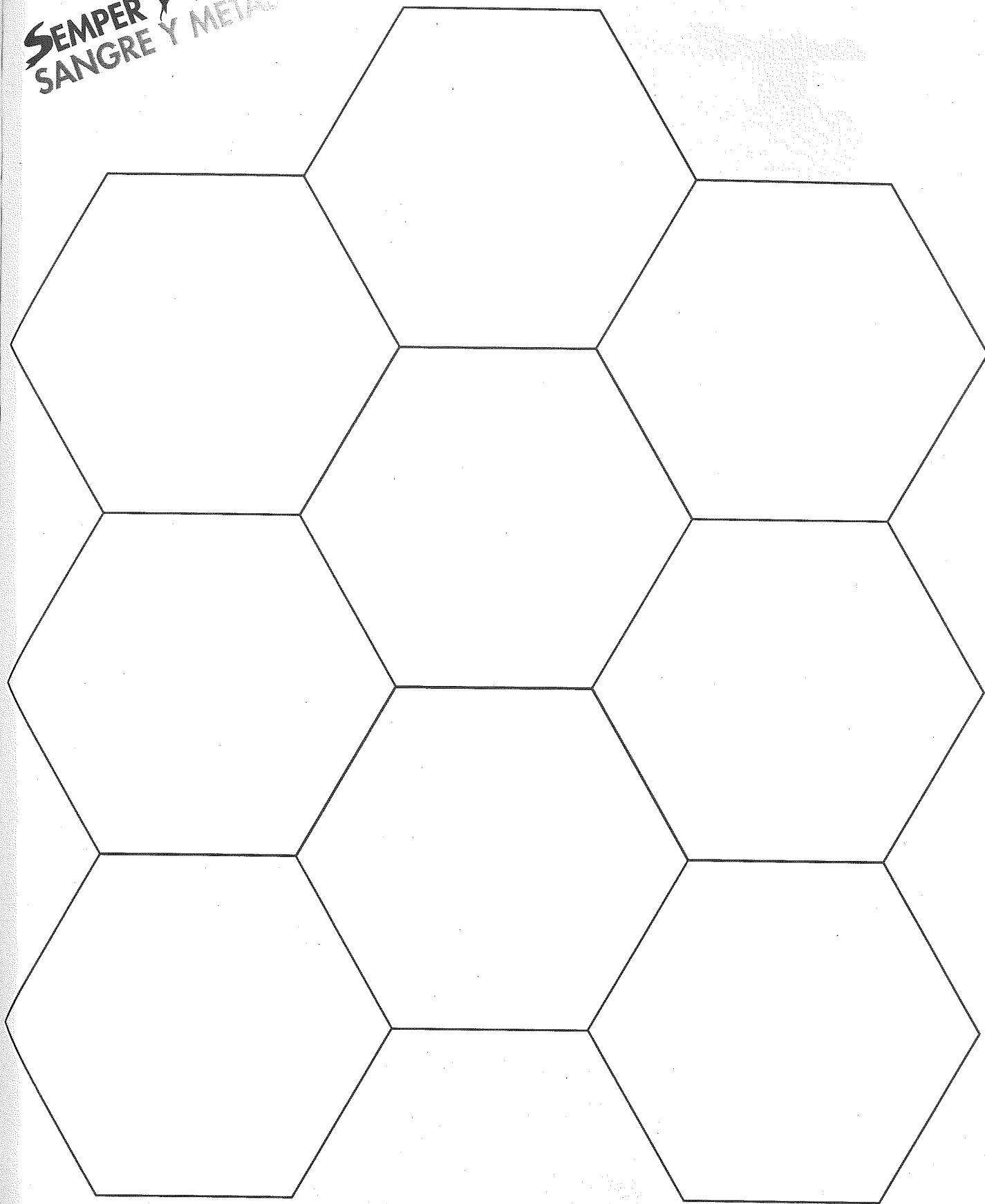
Balsa de agua

Se encuentra en zonas exteriores, al aire libre, como zonas boscosas. Cuando nuestro camión esté apunto de quedarse seco, podemos bombear (usando filtros) agua de algún estanque cercano. En cada escenario, se especifica cuantos Vehículos del tipo "camiones" o "cubas" puede llenar el estanque antes de quedarse sin agua.

Hidrantes

La mayoría de instalaciones modernas cuentan con sus propias salidas de agua a presión específicamente diseñadas para el uso de los bomberos, con las conexiones que estos necesitarán usar (racor tipo "Barcelona", el más usado mundialmente). Gracias a los hidrantes, no dependeremos únicamente del camión para conectar nuestras mangueras, lo que nos permitirá aumentar y profundizar en nuestra zona de acción.

SEMPER FIDELIS
SANGRE Y METAL





LA FORTALEZA

La Santa Bárbara

En el nuevo milenio, de manera idéntica a todos los anteriores, son las armas los elementos que han alcanzado un mayor desarrollo tecnológico. Es un hecho que hemos visto acontecer desde el inicio de los tiempos de la humanidad, y que nos hace sospechar, dada la gran variedad de sociedades y culturas que se han dado durante tantos miles de años, que se trata de algo más que un fenómeno cultural. No puede sino ser una tendencia genética inherente a la propia humanidad, la destrucción viaja dentro de nosotros, aunque no queramos admitirlo. Incluso en el ideal caso que una cultura humana consiga aceptar y convivir con esos impulsos de una forma controlada, no tarda en aparecer otra cultura, más primitiva y dictatorial, dispuesta a usar la violencia para arremeter contra la primera, momento en que la cultura hasta entonces civilizada, se ve obligada a dar pasos atrás con tal de defenderse. Nadie

puede decir a ciencia cierta si esa combinación de pasos atrás y pasos adelante, nos ha llevado realmente a avanzar, o finalmente nos ha mantenido en el mismo lugar, disimulado por unos crecientes desarrollos tecnológicos. Lo cierto es, que el ser humano sigue luchando contra sí mismo.

Derrotar a los incivilizados y agresivos, por sus propios medios, ha acabado siendo el inevitable camino que han tomado las culturas más avanzadas: los griegos contra los persas, los romanos contra los hunos, los aliados contra el eje, o los cuerpos de policía contra los terroristas, la historia se repite una y otra vez. Cada uno tiene sus propios motivos y justificaciones, decidir qué bando tiene la razón debe ser algo obvio para cada uno de nosotros, y sin embargo, suele ser una decisión muy subjetiva.

Tropas genéricas

Es muy posible que queráis recrear escenarios que incluyan contingentes o personajes que no hayan quedado definidos. En estos casos, puedes echar mano de las tropas más similares que encuentres disponibles, o de las tablas genéricas que te presentamos aquí.

Los civiles han sido desde el principio de las guerras víctimas habituales de estas, voluntaria o involuntariamente. Son parte crucial de los hoy en día eufemísticamente llamados "daños colaterales", si bien desde siempre, el terror inspirado en los civiles, ha sido un arma de guerra psicológica común, que en los últimos decenios se ha visto respaldada por el uso de armas, como las biológicas, que pueden diezmar a la población en la retaguardia, y con ello disminuir tanto la moral del ejército enemigo, como sus infraestructuras logísticas. La pérdi-

da de civiles, debería considerarse como puntuación negativa para determinar el éxito o no de una misión.

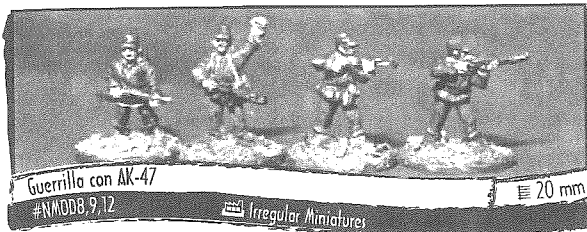
Civiles genéricas

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Niño	10%	20%	20%	5
Ciudadano	20%	20%	30%	7
Obrero	30%	20%	30%	8
Campesino	30%	30%	30%	9

Existen muchas pequeñas naciones que colaboraron con uno u otro bando en la mayoría de conflictos descritos en este suplemento. Dado que no podemos describirlos todos, pero por otra parte puede ser interesante que aparezcan algunas de estas tropas, puedes usar las categorías genéricas que siguen.

Soldados genéricos

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Voluntario	30%	30%	40%	10
Reemplazo	30%	40%	50%	12
Profesional	50%	50%	60%	16
Veterano	50%	60%	70%	18
Oftalidat Teniente	20%	20%	70%	11
Capitán	30%	30%	80%	14
Comandante	40%	40%	90%	17



En ocasiones, los propios cuerpos de policía se han visto obligados a defender a la población en colaboración con el ejército. Podría ser el caso de Irlanda del Norte, durante la mayor parte del siglo XX.

Policia genérica

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Agente	40%	60%	50%	15
Cabo	50%	70%	60%	18
Sargento	60%	80%	70%	21
Escala Especial Subinspector	30%	50%	80%	16
Inspector	40%	60%	80%	18
Intendente	40%	70%	90%	20



Armas variadas

Nombre	T	P	AB	M	D	C
Pistola Sig-Sauer P-228 (1989, Suiza)	CAP	+10%	35 cm	∞	X1	8
Pistola SIG P-210-2 (1947, Suiza)	CAP	+10%	30 cm	∞	X1	8
Pistola Sig-Sauer P-226 (1980, Suiza)	CAP	+10%	30 cm	∞	X1	8
Pistola Beretta 92-F (1985, Italia)	CAP	+10%	25 cm	∞	X1	6
Escopeta Franchi SPAS-12	CAP	+50%	60 cm	∞	X1	22

En muchas zonas de bajo desarrollo tecnológico, que han quedado aisladas por completo de la civilización, sea por lo dificultoso y accidentado del terreno (como grandes selvas sudamericanas) o porque simplemente

la civilización no ha detectado en ellas nada que explotar, es factible encontrarse tribus en estado tecnológico primitivo, casi en la edad de piedra (no por ello necesariamente de vida más apacible que la nuestra). Los enfrentamientos mortales entre estas tribus a causa de rencillas personales también son algo común. Si por las razones que fueran, hubiera un enfrentamiento con ellos, se usarían características como las que siguen.

Indígenas primitivos

Tipo	CCC	CAP	MNT	V	C
Muchacho	30%	40%	30%	5 cm	10
Cazador	40%	50%	40%	5 cm	13
Guerrero	50%	60%	60%	5 cm	17

Armas indígenas

Nombre	T	P	AB	M	D	C
Cerbatana	CAP	-10%	10 cm	20	x1	0
Arco de caza	CAP	-30%	20 cm	15	x1	-1
Cuchillo	CCC	+10%	-	n/a	x1	1
Piedras	CAP	-40%	10 cm	∞	x1	-3
Machete	CCC	+10%	n/a	n/a	x1	1
Hacha	CCC	+20%	n/a	n/a	x1	2

Batallas

My day

Un piloto de caza se ha estrellado en las cercanías de una zona remota. Ha logrado saltar con paracaídas, y todo lo que lleva es su pistola automática reglamentaria. Debe atravesar una espesa zona de montaña y jungla, pero un grupo de cazadores primitivos y hambrientos, armados con arcos y flechas, ha decidido dar caza al intruso.

El último apache

En los alrededores de una reserva india en los USA, las supuestas autoridades, el sheriff y sus ayudantes, se han estado excediendo en el trato a los indios de la reserva. El miembro de una tribu india, ha decidido escapar de su reserva para pedir ayuda a agentes del FBI. En la reserva no cuentan con armas de fuego, sólo con sus arcos y cuchillos.

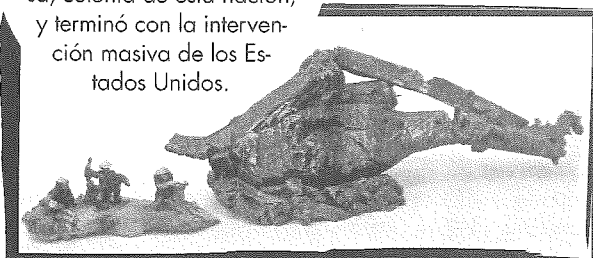


Principales guerras

Te ofrecemos una lista de los conflictos más intensos acaecidos entre finales del Siglo XX y principios del XXI, que pueden ayudarte a encontrar tu esconografía preferida.

1965-75 Guerra de Vietnam

La también llamada Segunda Batalla de Indochina, estalló como una revolución en la antigua indochina francesa, colonia de esta nación, y terminó con la intervención masiva de los Estados Unidos.



Infantería Viet-cong avanzando + Huey estrellado

#VN18.28

Irregular miniatures

1/6 mm

1948-2003 Guerras de Israel



Al poco de ser fundada en 1948, Israel intenta ser invadida por las naciones árabes colindantes, como Egipto, Jordania, Siria e incluso Irak, en diversos conflictos. De todos ellos, Israel sale vencedora y fortalecida. Sin embargo, los conflictos, unos declaradamente bélicos y otros marcadamente complejos, no han dejado de amargar la vida de los habitantes de aquella triste zona.

Conflicto del Sahara Occidental 1976

Tras el abandono de España de su Sahara Occidental, y dejar a los saharauis en manos de los invasores marroquíes, se produce en estos territorios un enfrentamiento armado entre las fuerzas del gobierno marroquí y los miembros del Frente POLISARIO (Popular Front of Liberation of Saguia al-Jamra and Rio del Oro). En su día, España se quedó con el banco de pesca saharauí, del que luego los marroquíes expulsarían definitivamente a los españoles. Mairruecos intentó la construcción del llamado Muro de Asan, de más de mil millas, cuya construcción fue sabotada por el bando Saharauí, a quien Mauritania da soporte. El conflicto perdura en nuestros días.

1979 Invasión soviética de Afganistán

La invasión soviética del expansionista sistema soviético, fue realizada un 25 de Diciembre, aprovechando la desorganización que tal fecha produciría en los descuidados ejércitos occidentales. La captura fue rápida, pero mantener aquel país bajo el yugo soviético durante tiempo prolongado, iba a ser menos fácil, ya que la población, extremadamente religiosa, estaba en constante revuelta contra un gobierno ateo.

1982 Guerra de las Malvinas

En las Islas Malvinas, importante enclave estratégico bajo bandera británica, intentan independizarse para unificarse a Argentina, de donde es originaria la población isleña. La guerra será muy cruenta, y se alternarán las operaciones de desembarco tradicionales, con las de grupos especiales. En Europa, las opiniones al respecto estarán divididas, en especial entre ingleses y españoles.



1990-91 Guerra del Golfo



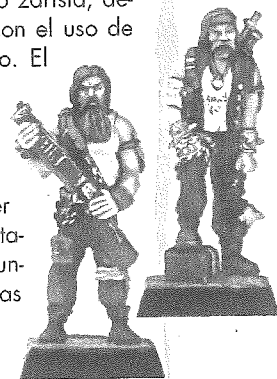
Entre 1990-1991, en la llamada Operación Tormenta del Desierto, una coalición internacional dirigida por Estados Unidos expulsa al invasor iraquí de Kuwait. Todos sabemos hoy en día cual era la palabra que se escondía claramente tras la palabra "libertad", y no era otra sino "petróleo". En una coalición digna de viejos filmes épicos, como "55 días en Pekín", los valerosos ejércitos occidentales se unieron para devolver a Kuwait su libertad, y a Occidente el indispensable combustible fósil que mueve no sólo automóviles, sino industrias enteras, y en fin, la economía occidental, mientras no se logre avanzar en el uso de energías limpias como por ejemplo la fusión nuclear (diferente de la fisión de las centrales nucleares actuales, que resultan necesarias para avanzar hacia la fusión). Para más detalles, dirígete al capítulo que aparece en este mismo suplemento.

1992-95 Guerra de los Balcanes

Uno de los conflictos en general más difíciles de comprender por el público ajeno al complicado país que había sido la antigua Yugoslavia. Este país artificial, creado tras la Primera Guerra Mundial, unía culturas y gentes tan dispares, que efectivamente, sólo podían mantenerse unidos merced a un férreo y dictatorial sistema. Pero ese tipo de sistemas antidemocráticos no son aceptados en occidente, y tras proclamarse un estado de derecho democrático en un país unido con alambre de espino, se llegó a lo inevitable, la fragmentación de unas culturas irreconciliables. La que contaba con mayor poder, la serbia, intentó por la fuerza evitar que esto sucediera, lo que llevó a un enfrentamiento armado entre las facciones. De este modo, eslovenos, croatas, musulmanes y serbios llegaron a las manos, y a las armas. Si bien sus dirigentes aludieron a sus diferencias religiosas, lo cierto es que éste sólo fue una forma más de concretar las diferencias entre los grupos enfrentados.

2000 Guerra de Chechenia

Uno de los múltiples estados independientes que forman la Confederación de Estados Independientes rusa, la CEI, heredera del antiguo imperio soviético, y a su vez del antiguo imperio zarista, decide independizarse de forma total, con el uso de la fuerza y las armas si es necesario. El gobierno ruso no aceptará la sublevación, y enviará a sus tropas más destacadas. Sin embargo, la sublevación se convertirá en una guerra larga y sangrienta, que llegará a hacer sufrir a la Rusia más occidental atentados terroristas que conmoverán al mundo, con edificios enteros destruidos. Las represalias rusas serán muy duras.

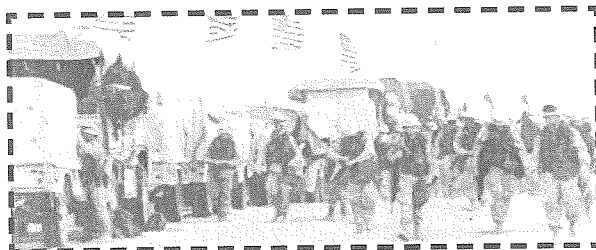


2002 Invasión americana de Afganistán

Los USA bautizaron inicialmente como "Justicia Infinita" a la operación, pero se vieron obligados a rebautizarla con un nombre menos llamativo, Paz Duradera, pues denotaba un exceso de autoridad. Movilizaron a los Muhaidines, que habían quedado arrinconados en un gobierno en el exilio, y derrocaron a los Talibanes, que en su embriaguez fanática habían llegado a destruir incluso monumentos que la religión budista había legado en la antigüedad.

2003 Invasión anglo-americana de Irak

Por segunda vez, EE.UU. decide atacar el castigado país, que sigue encontrándose bajo un gobierno despótico (como la mayoría de gobiernos de su misma zona geográfica), a causa de sus supuestas armas de destrucción masiva. La ofensiva comienza en 20 de Marzo de 2003. Para más detalles, dirígete al capítulo que aparece en este mismo suplemento.



GLOSARIO DE TÉRMINOS

Aeronave

Tipo especial de vehículo, que aparece descrito en el presente suplemento. Utiliza una plantilla similar al resto de Vehículos, pero con características específicas propias.

Acierto Crítico

Tirada entre 01 y 05. No existe el Fallo Crítico en las reglas base de Semper Fidelis clásico, si bien sí como regla opcional (entre 96 y 00), y nunca en tiradas de Resistencia (o Blindaje).

Antiaérea, arma

Armas que pueden ser usadas para intentar alcanzar a una aeronave enemiga en el campo de batalla. Se identifican con la abreviatura "AA".

Aparatosa, arma

Se refiere a una regla opcional. Es necesario encontrarse Cuerpo a Tierra para poder disparar estas armas.

Arcaica, arma

Arma que por tener una Potencia inferior al 0%, necesita de dos acciones para ser disparada.

CAP

Combate con Armas de Proyectoil (Habilidad). Sirve para las acciones de Disparar. Es una combinación de destreza y aprendizaje en este tipo de instrumentos.

CCC

Combate Cuerpo a Cuerpo (Habilidad). Sirve para las acciones de este tipo de combate. Es una combinación de fuerza y técnica.

CM

Chequeo de Moral. Cuando una Unidad de Combate ha perdido el 50% o más de sus efectivos, esto puede hacer disminuir o aumentar la eficacia de los restantes, según cada uno de los supervivientes consiga superar o no una tirada de su propia habilidad *Mente*.

D100

Se refiere a un dado de cien caras, de hecho el resultado se obtiene lanzando dos dados de diez caras, el más oscuro indica las decenas y

el más claro las unidades. También existen dados que realmente tienen 100 caras, a unos 7 Euros.

MNT

Mente (Habilidad) empleada en momentos de decisión, es una combinación de liderazgo, rapidez y concentración mental, y autodisciplina.

Nivel (de altura)

Cuando un Personaje asciende por un elemento como una escalera, se usan marcadores de Nivel de Elevación, cada Nivel equivale a 2,5cm. Un Personaje asciende o baja la mitad de su Movimiento, generalmente 1 Nivel, o en ocasiones entre 1 y 2 Niveles.

Diana

De forma circular, de 2,5 cm de diámetro, sirve para indicar sobre el tablero el punto en que el Personaje va a intentar impactar con su arma de área de efecto distante. En muchas ocasiones, el área de efecto es tan reducido que coincide exactamente con el tamaño de la propia Diana (2,5 cm).

Disparo a Bocajarro

Usando un arma de área de efecto distante, tanto personal como de artillería, si el objetivo se encuentra a 20 cm o menos, el acierto es automático, en el punto exacto de la Diana. De todas formas, se realiza la tirada de dados, ya que si se logra un Acierto Crítico, se podrán anotar dos marcas en la CAP del tirador (o sólo una en cualquier otro caso).

Escala de las figuras

Término referido al tamaño de cada figura en función de una proporción escogida como referencia. Por ejemplo, una Escala 1/50 indica que cada centímetro de la figura, equivaldría a 50 centímetros en un ser real. Todas las escalas descritas en el reglamento y suplementos base, cuentan con figuras a la venta, en las tiendas especializadas. Las figuras que habitualmente se usan para jugar, son las que se encuentran alrededor de la escala 1/50, con figuras de plomo de 28 a 36 mm.

Exterior, arma

Suele referirse a armas que si bien están instaladas en un Vehículo, el Personaje usuario debe estar en el exterior para usarla, como ametralladoras exteriores de tanques.

Grupo de Combate

El total del conjunto de todas las Unidades de Combate que conforman tu bando durante la confrontación.

Ligera, arma

Arma que puede ser usada encontrándose su usuario en estado de Guardia. Incluye armas personales (portátiles) y algunas de las armas de los Vehículos, generalmente las de menor capacidad destructiva.

Monstruo

Ser de enorme tamaño y muy fuerte y poderoso. Puede ser de tipo independiente (como un viejo dragón), y actuar de forma prácticamente idéntica a un Personaje, o Guiado, en cuyo caso necesita ser tripulado por Personajes (como un elefante de guerra).

Personaje

Cada uno de tus soldados, mercenarios, o lo que sea que componga tu Unidad de Combate.

PJ

Personaje Jugador, se refiere a los Personajes que llevan los jugadores de juegos de rol.

PNJ

Personaje No Jugador, los "actores secundarios" que son dirigidos por el árbitro en un juego de rol.

Pesada, arma

Arma que nunca puede ser usada encontrándose su usuario en estado de Guardia.

Rebufo, arma de

Arma que en su parte posterior crea un gran fagonazo, capaz de dañar e incluso matar a alguien poco cauto que se haya situado detrás. Por ello, si el Personaje que usa una de estas armas, tiene tras de sí (en dirección contraria a la dirección del disparo)

a otro Personaje, amigo o enemigo, éste queda dañado (x1) si su peana entra en el campo de acción de la plantilla de "gota".

Sistema Rectificador (SR)

Armas que disponen de un número concreto de tiradas de impacto, hasta lograr que alguna sea exitosa.

Tirada de Disparo (TD)

Tirada de Disparo (sólo si se lleva un arma CAP). Probabilidad de acierto que se obtiene de aplicar al CAP modificadores por Potencia del arma, Apuntar, Cobertura, Moral, y otros. Con algunas armas muy concretas, como el lanzallamas, todo es más simple, sólo sumas CAP a la Potencia del Lanzallamas.

Tirada de Golpe (TG)

Tirada de Golpe. Probabilidad de acierto que se obtiene de aplicar al CCC la Potencia de un arma CCC (si se lleva este tipo de arma). Se le aplican modificadores como Montura, Aliados extra y Enemigos extra.

Tirada Psíquica (TP)

Tirada psíquica, similar a la TM, sólo que en lugar de un Grimoire el Personaje está usando sus capacidades mentales.

Tirada de Magia (TM)

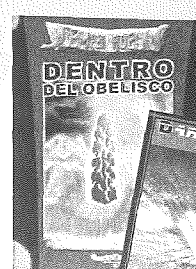
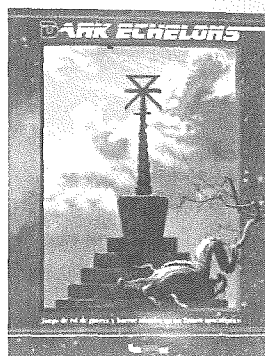
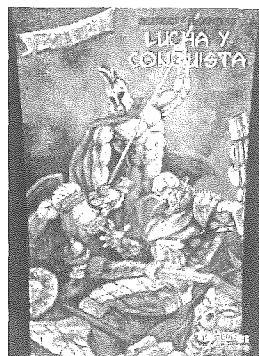
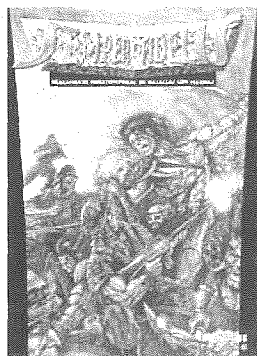
Tirada de Magia. Sólo para Personajes equipados con un Grimoire (Libro de Magia) en lugar de un arma en ambientaciones de Edad Media o anteriores. Probabilidad de acierto que se obtiene de aplicar a la MNT la Potencia del hechizo.

Unidad de Combate (UC)

Unidad de Combate. Unidad básica de combate en Semper Fidelis, formada por entre uno y seis Personajes, 1 a 3 Personajes Montados, o sólo 1 Monstruo o 1 Vehículo.

Vehículo

Máquina con capacidad mecánica de autodesplazamiento, en general dirigida por personajes. Puede ser abierto, como un jeep, o cerrado, como un tanque.



Corrección de publicaciones anteriores

En anteriores libros editados en la serie Semper Fidelis, han aparecido algunas erratas habituales en toda primera edición. La mayoría no afectan al desarrollo del juego, por ser simples errores de tipografía, pero otras pueden generar confusión, ya que afectan a datos. Aquí te ofrecemos las más importantes, mientras no aparezcan las futuras ediciones revisadas.

- En el libro de reglas, Semper Fidelis, aparecen costes equivocados para algunas armas. En concreto, el Arco largo un Coste de 1, el Arco Inglés de 2, y la Ballesta un Coste de 3.
- En el suplemento Lucha y conquista, En la sección "Tierra de Dragones", nuevamente el Arco largo posee un Coste de 1, el Arco Inglés de 2, y la Ballesta un Coste de 3. La bayoneta Bajonett B3 de Blitzerfaust posee un valor de daño de x1. En el tanque Sherman M4A1, la ametralladora causa un daño de x2.

Semper Fidelis In Aeternum

Ha llovido (y nevado) mucho desde la primera edición de Semper Fidelis. Por ello, se está gestando una versión revisada que al tiempo que da mayores matices a los distintos tipos de tropa, elimina algunas reglas obsoletas y añade otras más necesarias. En realidad, el jugador habitual ya ha visto las nuevas reglas, como reglas opcionales, y por tanto no entraña ninguna dificultad adaptarse al cambio.

Cambios

Se aplican las reglas de armadura aparatosa, visión ampliada a 360 grados, y fallo crítico. Desaparece la antigua clasificación de las Habilidades Especiales, para ser sustituidas por la que has visto ya en este suplemento.

Lista de Costes nuevos

Los costes de todos los vehículos han sido recalculados buscando una mayor veracidad. En el caso de los Vehículos que aparecen en este mismo suplemento, ya se ha realizado la adaptación. En el caso de los que apare-

cen en libros anteriores, aquí te presentamos el listado de cambios. El resto de características sigue igual.

Tanqueta genérica	Coste 1374
Buggy Buggy Bork	Coste 838
Andador M-806	Coste 808
Deslizador M-307	Coste 1584
Andador Bus-Bus Bork	Coste 972
Andador Elvar Castigador II	Coste 1220
Panzer III Ausf D	Coste 1548
Panzer VI Ausf H	Coste 2691
T34/76 1940	Coste 1947
Sherman M4A1	Coste 2025
Matilda II	Coste 1392
Merkava MkI	Coste 5049
T-54	Coste 3579
Motodeslizadora M-170	Coste 1562
Andador Oso Pardo AA-5015	Coste 1795
Andador Depredador AA-5020	Coste 2324
Andador Samurai Tipo 55	Coste 2524
Andador Ninja Tipo 34	Coste 1824

Anexo a la edición española

En un ejemplar como este, no podían faltar referencias a los actuales cuerpos armados. Lejos de ser la policía política que antaño edificara el franquismo, los modernos cuerpos policiales se encargan de velar por la seguridad de los ciudadanos, si bien en los últimos años se han visto desbordados por aumentos espectaculares de delincuencia debidos a diferentes factores sociales, políticos y económicos que no deben ser tratados en este suplemento.

Fuerzas de Seguridad del Estado

Todas las sociedades y culturas, independientemente de sus sistemas de gobierno u orientaciones, han contado siempre con ellos. Su misión es defender a los ciudadanos, de forma correcta y organizada, de aquellos que no entienden que una sociedad se sustenta en el trabajo en común, y no en acumular sólo para sí mismos lo que es de todos. Para ayudarles, y no dirigir recursos públicos a entidades privadas, están también las fuerzas de seguridad privada, que curiosamente, dado que sus efectivos se ven obligados a poner a prueba su capacidad de puntería en estrictos exámenes periódicos, poseen una capacidad CAP mayor de lo que se podría suponer. A todos ellos, y a su sufrido esfuerzo diario, va dedicado esta ayuda para Semper Fidelis. Usa el armamento de los reglamentos de Semper Fidelis para desarrollar las recreaciones de combate táctico. Aparecen las estadísticas de los agentes, para rangos superiores, simplemente añade un +10% o más en función del rango, con los consecuentes cambios en el Coste.

Fuerzas de Seguridad

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Policia Nacional	60%	50%	70%	18
Guardia Civil	50%	60%	70%	18
Ertzaintza	70%	50%	60%	18
Mosso d'Esquadra	60%	60%	60%	18
Policia Local	40%	40%	40%	12
Vigilante de Seguridad	30%	60%	30%	12

Los Chorizos

Desde atracar bancos, joyerías, o hasta asaltar furgones blindados, casi nada hay que se resista a estos hijos de la picaresca. Además, en los últimos años se ha perdido mucho de lo que era la "profesión", y los chorizos de hoy en día, inexpertos y nerviosos, tienden a usar en demasía la fuerza bruta y las armas.

Chorizos

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Compinche	30%	20%	60%	11
Caco	40%	30%	70%	14
Jefazo	50%	40%	80%	17

El Terrorista Internacional

¡Le tenemos! Es el terrorista internacional que tanto ha dado de que hablar y tanto andaban buscando. Se dedica a todo tipo de maldades por todo el mundo, y suele actuar en grupos reducidos, pero de alta potencia de destrucción. ¡No dejes que se acerquen a tus instalaciones! En ocasiones actúan de forma suicida, movidos por ideas inamovibles.

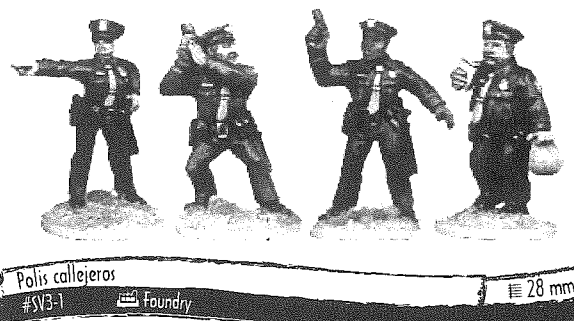
Terroristas Internacionales

Nombre	CCC	CAP	MNT	Coste
Terrorista Internacional	30%	60%	80%	17
Lider terrorista Internacional	40%	70%	90%	20

Escenario: la calle de Babel

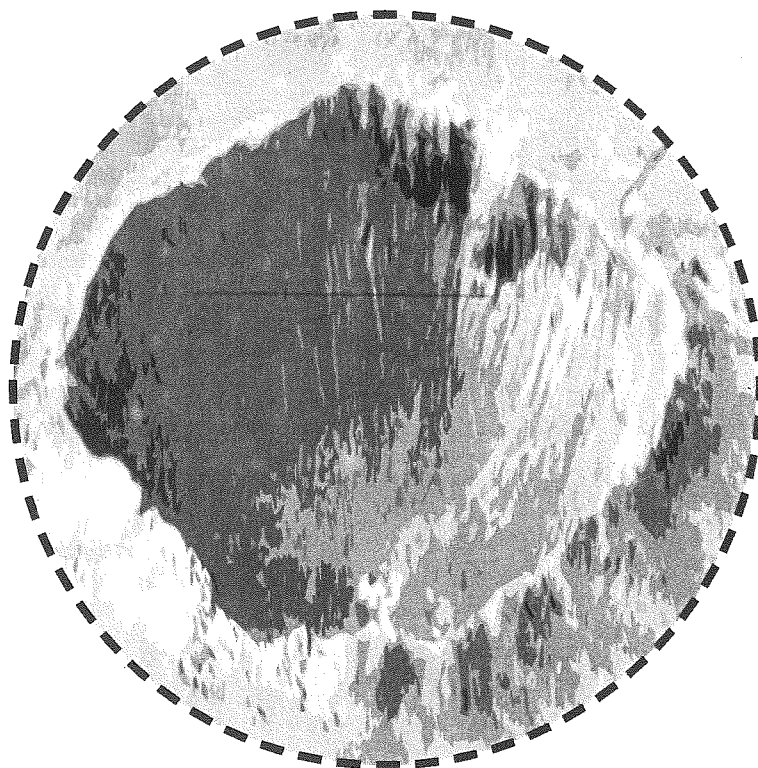
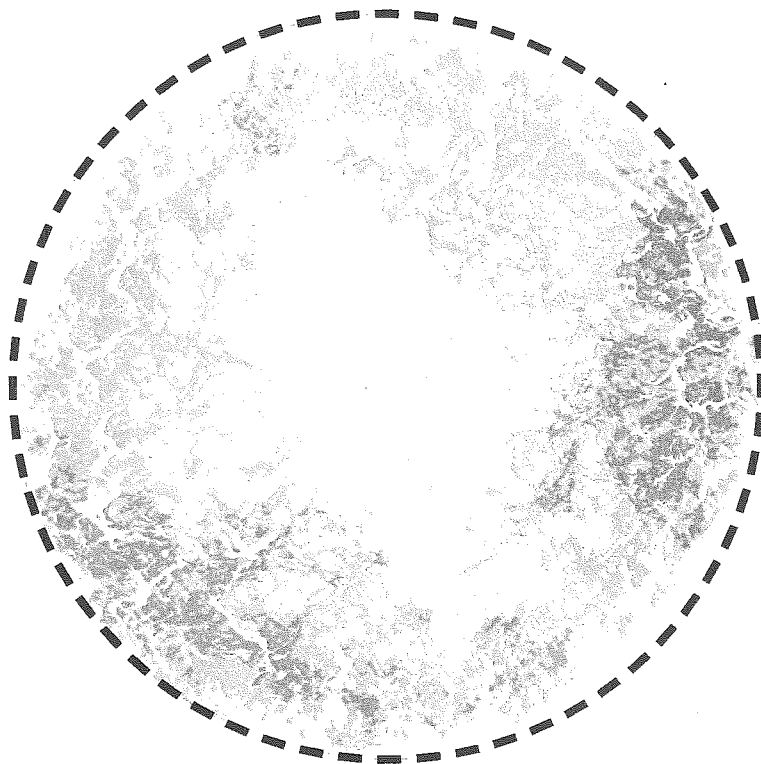
La Torre de Babel fue una legendaria pirámide del tipo Ziguratt construida en la antigua Babilonia, en el Golfo Pérsico. Sus habitantes, sufrieron, ante su exceso de vanidad y prepotencia al querer levantar una torre que alcanzara la altura del mismo Dios, el castigo divino de hablar cientos de lenguas distintas. Esa mezcla de formas de hablar, hizo que no se entendieran y se separaran.

Este es un pequeño escenario diseñado para tres jugadores independientes. En una calle de una ciudad (debes representar edificios y una calle principal), unos asaltantes están saliendo de un banco (desplegar 200 puntos de Chorizos en la parte central del tablero), pero un grupo de 400 puntos de Fuerzas de Seguridad ha rodeado a los Chorizos y se dispone a entrar en contacto (desplegarlos en tres de los cuatro laterales del tablero). Sin embargo, en el lugar se encontraba una célula de Terroristas Internacionales, que ha creído que la cosa iba por ellos, y se lían a tiros contra todos, Chorizos incluidos, que confunden con policías de paisano (desplegar 200 puntos de Terroristas Internacionales en el extremo libre del tablero).



SEMPER FIDELIS
SANGRE Y METAL

PLANTILLA HUMO Ø 10 cm



PLANTILLA CRATER Ø 10 cm

PLANTILLA DE AERONAVE + TRIPULACIÓN

Plantilla de Aeronave

Nombre:		Arma:
Blindaje: Velocidad / Maniobra: Radioemisora: Pasajeros: Tripulación:		Arma:
		Arma:
		Arma:

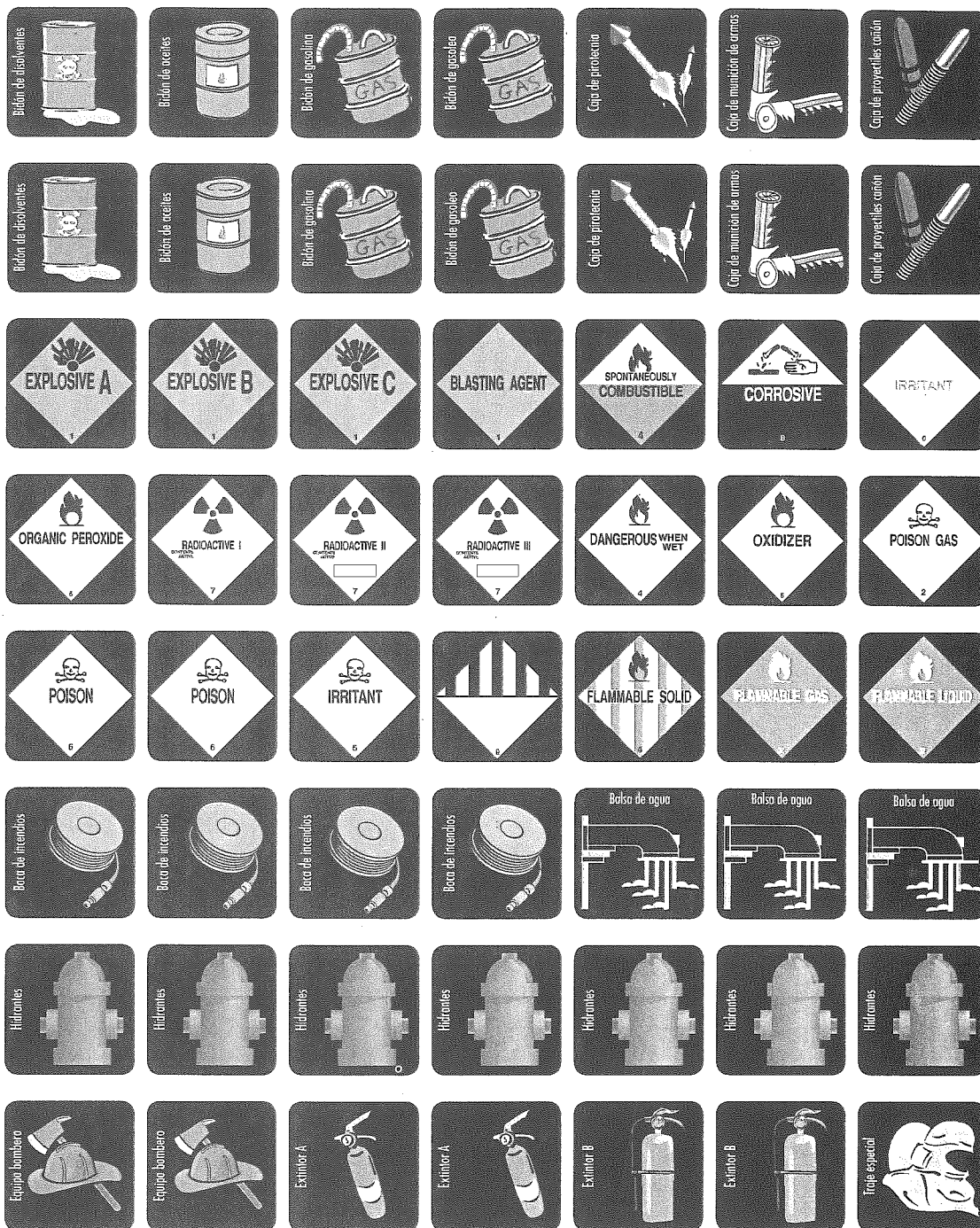
DATOS DEL PERSONAJE				COSTE TOTAL	
Nombre: Graduación: Distintivo: U.C.: Comentario:					
CCC	CAP	MNT		COSTE	
%	%	%			
Arma/ Tipo Potencia Alcance Munición Daño				COSTE	
Arma/ Tipo Potencia Alcance Munición Daño				COSTE	
Natural Artificial		Armadura	Resistencia	COSTE	
MORAL ALTA +10% PÁNICO -10%		Habilidades Especiales			

DATOS DEL PERSONAJE				COSTE TOTAL	
Nombre: Graduación: Distintivo: U.C.: Comentario:					
CCC	CAP	MNT		COSTE	
%	%	%			
Arma/ Tipo Potencia Alcance Munición Daño				COSTE	
Arma/ Tipo Potencia Alcance Munición Daño				COSTE	
Natural Artificial		Armadura	Resistencia	COSTE	
MORAL ALTA +10% PÁNICO -10%		Habilidades Especiales			

DATOS DEL PERSONAJE				COSTE TOTAL	
Nombre: Graduación: Distintivo: U.C.: Comentario:					
CCC	CAP	MNT		COSTE	
%	%	%			
Arma/ Tipo Potencia Alcance Munición Daño				COSTE	
Arma/ Tipo Potencia Alcance Munición Daño				COSTE	
Natural Artificial		Armadura	Resistencia	COSTE	
MORAL ALTA +10% PÁNICO -10%		Habilidades Especiales			

DATOS DEL PERSONAJE				COSTE TOTAL	
Nombre: Graduación: Distintivo: U.C.: Comentario:					
CCC	CAP	MNT		COSTE	
%	%	%			
Arma/ Tipo Potencia Alcance Munición Daño				COSTE	
Arma/ Tipo Potencia Alcance Munición Daño				COSTE	
Natural Artificial		Armadura	Resistencia	COSTE	
MORAL ALTA +10% PÁNICO -10%		Habilidades Especiales			

ICONOS BOMBEROS



SEMPER FIDELIS
SANGRE Y METAL

ESCENARIO

Notas del escenario

EMPRESAS DE MINIATURAS

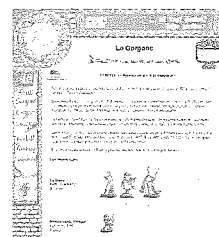
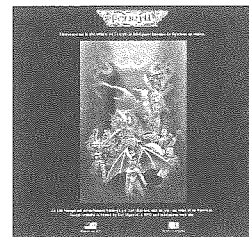
Agradecemos a todas las empresas que aparecen a continuación, la colaboración prestada. Para poder ilustrar este suplemento, se han tomado sus figuras como modelos de las diferentes tropas. El objetivo de **SEMPER FIDELIS** es ser la herramienta que facilite la interactividad entre figuras, escalas y épocas de juego. En ningún caso se ha de interpretar como solo validas las figuras aparecidas. No obstante recomendamos su uso. Finalmente, se incluye con cada figura una ficha técnica donde aparece el nombre de la figura original (traducido al castellano), la escala y la empresa fabricante y la referencia a su catálogo.

Atentamente, **Proyectos Editoriales CROM**

Fenryll

Marca de origen francés especializada en figuras de resina. Fenryll está especializada en figuras fantásticas de 28 mm para juegos de rol. Actividad que lleva desarrollando desde hace muchos años. Aparte de sus gamas fantásticas, futuristas y post-apocalípticas, podréis encontrar una gama de figuras humorísticas así como numerosos dragones.

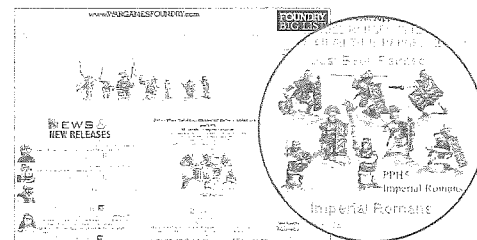
www.fenryll.com



Foundry

Marca de origen inglés, disponen de una importante colección en figuras de plomo de 28 mm. Disponen de una gama muy variada para numerosas épocas desde la Edad de Bronce hasta la Segunda Guerra Mundial. Destacan en particular su gama de figuras sobre la Antigüedad y la moderna Violencia Callejera (Street Violence).

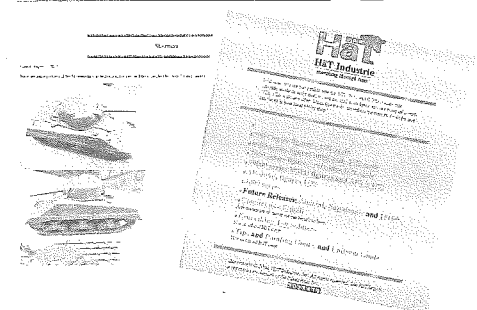
www.wargamesfoundry.com



Hät Industrie

Marca alemana de figuras de plástico en 25 mm y 56mm. Están especializados principalmente tres periodos: la antigüedad, los ejércitos del periodo napoleónico, de los que son grandes especialistas y finalmente la Primera Guerra Mundial. Una gran cantidad de tropas de estos periodos (especialmente el napoleónico) solo están disponibles en el catálogo de Hät.

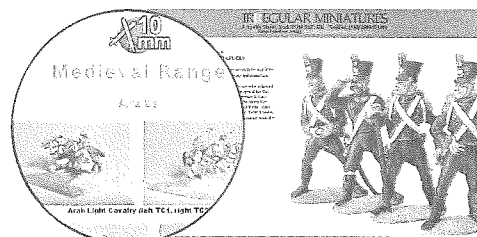
www.hat.com



Irregular Miniatures

Marca inglesa de figuras de plomo, Irregular Miniatures propone casi todas las escalas: desde figuras de 2 mm hasta 54 mm. Sus diversas gamas se especializan en ambientaciones históricas, fantásticas y futuristas. Entre otras, disponen de un surtido completo, en varias escalas, sobre la Guerra Civil Española.

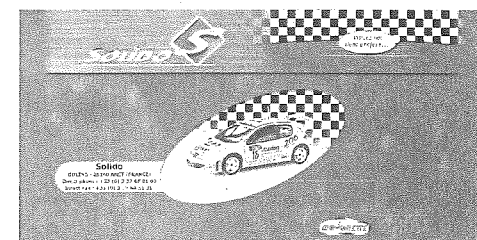
www.irregularminiatures.co.uk



Soldo

Marca de origen francés especializada en todo tipo de vehículos militares en escala 1/43. Están especializados en el siglo XX y disponen de vehículos modernos como el AMX 30 francés o el Leopard I alemán. Sus vehículos, metálicos y completamente articulados (torretas, orugas...) se pueden utilizar perfectamente con las miniaturas de 28 mm.

www.soldo.fr



SANGRE Y METAL

La industrialización representa un gran avance para la humanidad, o al menos para una parte de ella. Y por supuesto, no pasa inadvertida a ojos de los Jinetes del Apocalipsis. El reluciente metal, se teñirá una vez más con sangre, pero en esta ocasión con la de millones de víctimas, algo nunca antes visto. Se trata de una era industrial en todos los sentidos.

Recrea cualquier escenario bélico de los siglos XX a XXI, dirige a centenares de tropas con las reglas especiales **Sturmtruppen**, o combate al fuego con tu equipo de extinción de incendios usando las **Reglas de Bomberos**, el primer juego táctico de este tipo.

Desde la Guerra de Cuba hasta los actuales conflictos mundiales, sin olvidar un capítulo especial sobre las batallas que ha sufrido el Golfo Pérsico desde su gloriosa antigüedad, tienes en tus manos uno de los suplementos que más datos aporta a los mundos de la era contemporánea. Y el primer juego de bomberos con figuras.

Contiene

- Más de 750 nuevos Personajes, incluyendo Personalidades históricas.
- Más de 20 nuevos Vehículos, incluyendo Aeronaves y Vehículos de bomberos.
 - Más de 100 nuevas armas reales descritas.
 - Más de 25 escenarios propuestos.
- Reglas básicas de aviación táctica para tus batallas.
- Especial Golfo Pérsico, desde la antigüedad hasta nuestros días. Incluye la campaña "Grupo Attila".
 - Nuevas reglas opcionales
- Habilidades Especiales profesionales, heroicas, sobrenaturales, y maléficas.
- Indicaciones para crear tus propias aventuras y campañas entrelazadas.

Nuevos reglamentos incluidos

- Sturmtruppen: reglamento para batallas con cientos de soldados.
- Bomberos: el primer juego de figuras que recrea la lucha contra el fuego.

Este libro contiene imágenes cedidas por:

Fenryll



Foundry



Hät Industries



Irregular miniatures

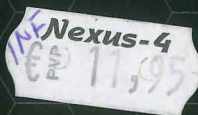


Solido



SEMPER FIDELIS es un sistema: MULTITEMPORAL, UTILIZABLE EN CUALQUIER JUEGO DE ROL, IDEAL PARA USAR FIGURAS DE CUALQUIER ERA Y FABRICANTE

Necesitas el reglamento base de SF para usar este suplemento.



Proyectos Editoriales, S.L.



Distribución
re
Rodríguez Santos