

SQUADS OF WAR

EL WARGAME DE LIBRE DISTRIBUCIÓN DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

INTRODUCCIÓN

“Squads of War” es un wargame que pretende reflejar por medio de miniaturas y dados, los diversos aspectos del combate táctico durante la Segunda Guerra Mundial. Pese a centrarse en las fases finales de la guerra para que las posibles listas de ejército no tengan que lidiar con las distintas etapas de la guerra, tratamos de brindar la mayor cantidad de vehículos y otros elementos posibles, para que si te apetece jugar con un Panzer II nadie pueda impedirte, queremos que los vehículos más antiguos encajen perfectamente como viejas glorias del ejército que todavía se mantienen en uso y así poder darte total libertad a la hora de componer tu ejército.

Con muchos elementos tácticos, en cierto modo, “Squads of War” nos puede recordar a una mezcla de ajedrez y juego de especialista combinados con la parte de azar que toda batalla lleva consigo. En este caso, se podrá recrear en una escala popular y manejable desde grandes contingentes de los principales ejércitos que combatieron en la contienda hasta pequeñas escaramuzas entre pelotones a través de una amplia serie de misiones disponibles.

El juego pretende realizar todo esto sin complicaciones y sin la necesidad de memorizarse enormes manuales, tratando siempre de simplificar las reglas conservando su realismo, si algo se puede hacer con una tirada de dado ¿por qué realizar dos tiradas? Conceptos básicos de la guerra como el flanqueo, el fuego de cobertura o el apoyo mecanizado se podrán realizar fácilmente con reglas simples y los insustituibles dados. ¿Coloco una ametralladora para cubrir la zona y limpio esta otra con mi francotirador y mis morteros? o ¿Avanzo siguiendo la táctica Blitzkrieg con blindados e infantería cubriéndose y aniquilo todo un flanco lo más rápido posible para luego estar en superioridad numérica? La decisión es solo tuya, pero te aseguramos que tendrás tantas opciones tácticas que dudarás de cual realizar en cada momento.

¿QUÉ NECESITAS?

Para jugar a Squads of War necesitarás los siguientes elementos:

- Reglamento.
- Libro de un frente de guerra.
- Dados de 6 caras (10 dados te serán más que suficientes).
- Marcadores.
- Plantillas.
- Cinta métrica en centímetros.
- Zona para jugar de 120cm x 120cm.
- ¡Y miniaturas por supuesto!

COLECCIONANDO UN EJÉRCITO

ESCALA DE LAS MINIATURAS

La escala oficial de maquetas y miniaturas para Squads of War es de 1/72 (20mm), no importa la marca de las miniaturas cada jugador es libre de adquirir el producto que desee siempre y cuando esté en esa misma escala.

Puedes probar o jugar a Squads of War a cualquier escala siempre y cuando todas las miniaturas de la batalla, incluyendo las de tu oponente, estén a la misma escala, pero ten en cuenta que 1/72 es la escala oficial del juego y por lo tanto el juego no está optimizado y no ha sido probado ni testado con otras escalas.

PEANAS

Las miniaturas de infantería deben estar montadas individualmente en peanas de entre uno y dos centímetros y medio para facilitar las mediciones en el juego, los tanques, blindados, vehículos y cañones a remolque no son necesarias, puesto que su estructura delimita su tamaño, puedes encargárselas o hacerlas tú mismo con diversos materiales como cartulina, cartón, madera, monedas, etcétera. Nosotros utilizamos monedas de uno, dos y cinco céntimos de euro (las de dos y cinco céntimos las usamos únicamente en miniaturas que, debido a su postura, las de un céntimo se les queda pequeña).

COLECCIONANDO ESCENOGRAFÍA

ESCALA DE LA ESCENOGRAFÍA

Igual que sucede con las miniaturas, el tamaño de nuestra escenografía debe ser acorde al del resto de elementos de juego, sin embargo, en este aspecto se puede ser más permisivo, pues edificios de escalas no tan similares pueden pasar por edificios que en la realidad serían más grandes de lo normal ya que en la vida real, existen edificios y casas de muchos tamaños.

Este tipo de escenografía la puedes adquirir en algunas tiendas (ya sea para wargames o incluso belenes, trenes y similares), también la puedes hacer tú mismo con masilla, cartones o botes reciclados. La escala oficial para la escenografía es de 20mm pero también podrían valer algunos elementos diseñados para miniaturas de 15mm o incluso 28mm.

También puedes utilizar escenografía para maquetas de tren de la escala H0, aunque generalmente puede tener un precio ligeramente mayor, puede haber casos que salgan bien de precio o que valga la pena adquirirlo si deseas algo muy concreto.

TIPOS DE ESCENOGRAFÍA

A la hora de representar la escenografía tenemos que tener en cuenta que ésta interactúa con el juego y por lo tanto debemos tener claro que hay varios tipos de escenografía, pero por ahora sólo nos importa la escenografía por secciones, la cual consiste en un elemento de escenografía que se puede componer por secciones a lo largo del tablero y esas secciones pueden ser destructibles, entendemos por escenografía por secciones: secciones de sacos terreros, secciones de alambradas, secciones de setos, secciones de trampas antitanque, secciones de vallas...

Más adelante veremos detalladamente el mecanismo de juego de la escenografía, por ahora simplemente debemos tener en cuenta que el tamaño de la escenografía por secciones a coleccionar, debe tener entre cinco y siete centímetros de largo para poder interactuar correctamente en el juego (los tanques pueden aplastar o disparar a los sacos terreros y los ingenieros son capaces de cortar las alambradas), se debe poder quitar una sección de un conjunto de elementos en estos casos.

CONCEPTOS BÁSICOS

MINIATURAS Y UNIDADES

En "Squads of War" nos referimos a miniaturas cuando hablamos de los soldados, vehículos, artillería, aviones y otros elementos que componen tu ejército.

Las miniaturas se agrupan por unidades, estas unidades operan de manera independiente y están formadas por un número concreto de miniaturas.

En cada "Libro de ejército" se detalla la composición de sus unidades así como las armas y las reglas especiales que usan.

DISTANCIAS

Las distancias se miden en centímetros. Las distancias se pueden medir en cualquier momento.

Hay que tener en cuenta que a la hora de medir distancias se hará desde el borde más cercano de cada peana (desde el borde del casco en el caso de los vehículos) hasta el borde más cercano de la otra miniatura u objeto.

COHERENCIA DE UNIDAD

Las miniaturas de una misma unidad deben mantener entre sí un máximo de 3cm de distancia, esto quiere decir que puedes juntar tus miniaturas o separarlas entre sí como quieras pero la distancia máxima que debe haber entre una y como mínimo, otra miniatura de la unidad debe ser de 1cm.

No se pueden realizar movimientos voluntarios que impidan la coherencia de unidad.

En el caso de que una unidad por cualquier motivo (normalmente por un exceso de bajas) se vea forzada a no encontrarse en coherencia de unidad, deberá en cuanto tenga la ocasión, utilizar cualquier tipo de movimiento para mantener la coherencia de unidad, esto hará que esa unidad se vea obligada a realizar una acción que permita realizar un movimiento que le permita mantener la coherencia de unidad o que haga que sus miniaturas se aproximen lo máximo posible entre sí.

La unidad puede mover como el jugador quiera siempre y cuando acabe su movimiento en coherencia de unidad o lo más cerca de mantener la coherencia posible (para poder seguir moviendo y tratar de mantenerla en movimientos posteriores).

PLANTILLA DE EFECTO

Para representar explosiones, llamaradas y demás efectos especiales utilizaremos una plantilla circular de 5cm de diámetro, al final del reglamento se incluye una página donde puedes imprimir dicha plantilla.

La plantilla de efecto se utiliza para determinar cuántos impactos causan determinados efectos, para ello sigue las instrucciones que indique el arma o el efecto en concreto (los verás más adelante).

Para ver el número de impactos que ha causado la plantilla, basta con contar las miniaturas que quedan total o parcialmente cubiertas por la misma, ten en cuenta que si una plantilla afecta a varias unidades debes separar las tiradas de dados por cada unidad.

DADOS

A partir de ahora nos referiremos a los dados como XDX, la primera X determina cuantos dados se deben tirar y la segunda determina las caras que tiene el dado que se debe tirar.

A parte de tiradas de seis caras (XD6) hay tiradas de 3 caras (XD3), como no existen dados de 3 caras tira 1D6, 1-2 es 1, 3-4 es 2 y 5-6 es 3.

Cuando pedimos que superes una tirada ponemos un número y un signo de suma, X+, esto quiere decir que tienes que sacar en el dado ese número o uno mayor.

Por ejemplo: si tenemos que realizar 10 tiradas de 1D6 a 3+ cogeremos 10 dados de seis caras y los tiraremos, los resultados de 1 y 2 son fallidos y podemos retirarlos, los dados que han superado la tirada serán los de 3, 4, 5 y 6.

DISPERSIÓN

Cada vez que indiquemos que disperses una plantilla, una miniatura o cualquier otro elemento de juego, debes tirar el dado de dispersión.

El dado de dispersión se usa para resolver direcciones aleatorias (por ejemplo para los disparos efectuados por los morteros).

Se compone de dos caras de impacto (que representan que no hay dispersión) y 4 caras de flecha, en este caso la dirección a tomar es la indicada por la flecha, ten en cuenta que es una dirección del punto desde el que te dispersas y no desde el dado en sí.

Si no dispones de uno no pasa nada, puedes utilizar 1D6, si sale un 1 o un 6 considera que ha salido un resultado de impacto, de lo contrario la dirección de dispersión será hacia donde apunte el lado del uno.

Una vez determinada la dirección (siempre y cuando no haya salido el resultado de impacto) mueve el elemento que estés dispersando en la dirección indicada tantos centímetros como se requiera.

LÍNEA DE VISIÓN

Para determinar si una miniatura ve a otra, basta con que te pongas a la altura de la miniatura que desea ver, si puedes ver a la miniatura que quieres ver o una parte de ella entonces tienes línea de visión.

Ten en cuenta que a la hora de ver miniaturas no cuentan las armas, gorras, capas, antenas de vehículos, etcétera. Esto se hace para no penalizar a los jugadores que tengan las miniaturas con más adornos o con posturas más impresionantes, así se da total libertad al montar, conversionar y coleccionar miniaturas.

Además, cualquier miniatura que no esté de pie (pueden estar tumbadas o agachadas) se considerará de pie a efectos de comprobar línea de visión y otros factores como la cobertura, puedes sustituir momentáneamente una miniatura agachada por otra de pie para resolver dudas y luego volver a intercambiarlas.

La única excepción a las reglas de línea de visión es que las miniaturas de la misma unidad que traza la línea de visión no se tapan entre ellas.

En el caso de los vehículos, blindados y tanques la línea de visión se determinará por separado para cada arma del mismo, puede ser que la ametralladora del casco pueda disparar pero el cañón no vea o no tenga ángulo hasta su objetivo.

ÁNGULO DE VISIÓN

La línea de visión se mide a partir de los ángulos de visión para cada uno de los distintos tipos de unidad o armas montadas en tanques y blindados.

Las miniaturas de infantería tienen un ángulo de visión de 360° y ven en todo momento lo que sucede a su alrededor.

Las miniaturas con armas emplazadas tienen una línea de visión de 180° (se mide desde la punta del arma en cuestión).

Las ametralladoras y cañones montados en tanques y los cañones antitanque tienen un ángulo de visión de 25° (se mide desde la punta de cada arma).

RETIRAR BAJAS

Cuando se indique que una miniatura debe ser retirada como baja, deberás retirarla del tablero y ésta ya no podrá actuar más en la batalla.

Los blindados y tanques deberán dejarse en el campo de batalla con algún indicador que haga saber que ese vehículo está destruido, se considerarán terreno difícil para la infantería e impasable para el resto de tipos de unidad, además, contarán como un elemento de escenografía a la hora de proporcionar cobertura.

Los edificios destruidos se dejarán en el mismo sitio del tablero en el que se encuentren pero indicando su estado de destruido y serán totalmente impasables para todo tipo de miniaturas.

TOMAR ARMAS DE LA UNIDAD

Cuando una miniatura de tipo infantería muere, es posible que un soldado de su misma unidad recoja su arma, en ese caso, la tomará la miniatura más cercana.

Los líderes de escuadra no pueden tomar armas, así que debes ignorarlos en el caso de que sea la miniatura más cercana y pasar a la siguiente.

Esto no consume ninguna acción y se debe llevar a cabo justo en el momento en que muere esa miniatura (ten en cuenta que esto permite hacerlo en el turno del enemigo), simplemente cambia la miniatura del arma en cuestión por la miniatura que la recoge y retira ésta en su lugar.

Si no se puede hacer el cambio en ese momento la miniatura se retira con su arma y no se puede recuperar de ninguna manera, el arma se pierde en el fragor de la batalla.

TOMAR ARMAS EMPLAZADAS

Las “armas emplazadas” son una excepción a la regla anterior, cuando una miniatura con un arma emplazada muere esta no se puede traspasar de ningún modo, en vez de ello se marca el punto donde se ha quedado para que luego la pueda tomar otra miniatura de infantería, ten en cuenta que las armas emplazadas no tienen dueño y las puede tomar cualquier miniatura de infantería, incluso las del enemigo.

También debes tener en cuenta que un “arma emplazada” que es soltada no pertenece a ninguna unidad hasta que se hacen con ella. Las armas emplazadas solo pueden ser tomadas por miniaturas de tipo infantería.

Las armas emplazadas se pueden dejar en el suelo para permitir que tu unidad se mueva como una escuadra de infantería normal, para ello solo debes declararlo y dejar un marcador de arma emplazada en el punto donde la soltaste.

Para tomar un arma emplazada se debe declarar y poner en contacto con el arma una miniatura de tipo infantería, si la miniatura no ha necesitado moverse y ya estaba en contacto con el arma no lleva a cabo ninguna acción y por lo tanto podrá disparar o realizar cualquier otra acción con normalidad, si por el contrario, esta ha requerido mover para poder tomar el arma únicamente podrá disparar pero lo hará siguiendo las pautas de la acción “mover y disparar” y contará como que ya ha realizado el movimiento.

Hay que tener en cuenta que si el arma emplazada tomada es de tipo “cañón a remolque”, éste no puede mover más que su distancia máxima de movimiento y por lo tanto esto limitará la distancia de movimiento de la miniatura que lo transporte.

FLANQUEO

Algunas unidades no empiezan la partida en el tablero junto al resto del ejército sino que permanecen a la espera para poder aparecer en el campo de batalla.

Cuándo un jugador posea alguna unidad con “flanqueo” deberá tirar 1D6 por cada unidad con esta regla al inicio de cada turno, antes de llevar a cabo cualquier acción, si obtiene un 7+ la unidad entrará, sino, deberá esperar al menos un turno más hasta la siguiente tirada, resultado obtenido se le debe sumar el número del turno de juego en el que te encuentras.

En el caso de que la unidad entre, lo hará por un lateral de la mesa, nunca desde los bordes de despliegue de cada jugador.

Al entrar, la unidad está obligada a mover desde el borde de la mesa para entrar en el tablero de juego, solo puede realizar la acción de mover.

Se mueve desde el borde del tablero y sin situar las miniaturas antes del movimiento.

LÍDERES DE ESCUADRA

Los líderes de escuadra son experimentados soldados que aprovechan su experiencia en el campo de batalla para aumentar la probabilidad de éxito de su unidad.

Una unidad que posea a un líder de escuadra con vida puede repetir una tirada por turno en su propio turno de jugador.

Debido a que los líderes de escuadra necesitan moverse y atender a asuntos más importantes que disparar o neutralizar enemigos, no pueden tomar armas ni armas emplazadas que no sean las que ya incluye la miniatura por defecto desde su libro de ejército correspondiente.

TURNOS

El juego se divide en turnos para simplificar y dividir mejor la línea temporal a lo largo de la batalla. Una partida dura varios “turnos de juego”, en un “turno de juego” completo cada jugador puede realizar unas acciones determinadas con cada una de sus unidades.

Un “turno de juego” entero representa aproximadamente 10 segundos en la vida real.

El jugador que tiene el turno puede realizar cualquier tipo de “acción” con sus unidades (mover, disparar, etcétera). Estas se describen con detalle más adelante.

Esquema del turno de juego

Turno de juego

Turno de jugador A
Fase de acción de jugador A

Turno de jugador B
Fase de acción de jugador B

Fin de un turno de juego, repetir estas secuencias hasta completar todos los turnos de juego o alcanzar los requisitos de victoria de la misión.

ACCIONES

En la fase de acción puedes llevar a cabo una acción por unidad, las acciones no son obligatorias y todas las miniaturas de una misma unidad deben a cabo la misma acción. Solo se puede llevar a cabo una de estas acciones en una misma fase de acción pero no todas las unidades tienen porqué realizar la misma. Las acciones disponibles son las siguientes:

ACCIÓN DE MOVER

Las miniaturas pueden mover una distancia máxima en la fase de movimiento (puedes mover menos o incluso no moverte). Es posible mover solo algunas miniaturas de una unidad, sin embargo, se considerará que la unidad entera ha movido y por lo tanto solo se podrá realizar una acción con la unidad que permita mover.

Hay dos posibilidades al mover, que lo hagan por terreno abierto o por terreno difícil, se considera moverse por terreno difícil cuando una miniatura empieza, termina o atraviesa durante su movimiento cualquier elemento de escenografía.

Cualquier miniatura que se mueva por terreno difícil verá reducida su distancia máxima de movimiento a la mitad, además de esto, si la miniatura es un blindado o un tanque, tira 2D6, si obtienes un resultado de dobles la miniatura queda con el motor destruido y no podrá mover más (ten en cuenta que esto no hace que se

pierda un punto de estructura, simplemente queda inmovilizado), considera que obtuvo este resultado en el momento en el cual contacta con el elemento de escenografía.

Cada tipo de miniatura tiene su propia distancia máxima de movimiento, si en una unidad hay miniaturas con distintos valores de movimiento (o algunas se mueven por terreno difícil y otras no) cada una deberá moverse siguiendo sus propias reglas y distancias pero teniendo en cuenta que deben mantener la “coherencia de unidad” en todo momento.

A continuación se muestran las distancias máximas para cada tipo de miniatura:

Tipo de unidad	Distancia máxima
Vehículos y blindados	60 centímetros
Tanques	40 centímetros
Infantería	20 centímetros
Armas emplazadas	10 centímetros

Cada rotación de un ángulo de hasta 90º restará 10cm a la distancia máxima de movimiento de esa miniatura, en el caso de que la rotación sea de más de 90º restará 20cm. No importa si la miniaturas se mueven o no, si rotan una sola vez aunque no consuma distancia de movimiento, se considerará que ha movido y por lo tanto no podrá realizar más acciones en esa fase o deberá realizar una acción en la cual sea posible mover.

ACCIÓN DE DISPARAR

A la hora de disparar debes tener en cuenta que independientemente del tipo de miniatura que lo haga, el arma de la misma debe tener línea de visión con su objetivo y alcance suficiente hasta el mismo. Las miniaturas de infantería únicamente pueden disparar un arma por turno y los tanques, blindados y vehículos pueden disparar tantas armas como posean.

Todas las miniaturas de una unidad deben disparar sobre la misma unidad enemiga que elijan como objetivo, la única excepción a esta regla es para las armas montadas en tanques, blindados y vehículos, que se consideran unidades distintas a efectos de disparo (cada arma podrá disparar a una unidad distinta y su línea de visión es independiente).

Los blindados y tanques que posean torreta podrán rotar la misma hasta un ángulo de 90º sin penalización al disparo, si ésta rota más de 90º, aplica una penalización al resultado requerido de +1 para aquellas armas que disparen desde la torreta.

Todos los tipos de arma (salvo pocas excepciones como el lanzallamas o las armas de parábola) deben impactar primero, eso significa que tiraremos tantos dados como indique en la descripción del arma por cada arma que vayamos a disparar.

Todos esos impactos se superan según el resultado requerido por cada arma, puede haber modificaciones al resultado requerido, los resultados requeridos por debajo de 2+ son aciertos automáticos y los resultados por

requeridos por encima de 6+ son fallos automáticos, los distintos tipos de modificadores son acumulables, estos son:

- Si el objetivo se encuentra a menos del 25% del alcance máximo del arma -2 al resultado requerido. Por ejemplo: una tirada de 5+ se convierte en una tirada de 3+.
- Si el objetivo se encuentra a más del 75% del alcance máximo del arma +2 al resultado requerido. Por ejemplo: una tirada de 4+ se convierte en una tirada de 6+.
- Modificadores por cobertura (se describen más adelante, en el apartado de escenografía).

Para hacer más fácil el cálculo o la consulta de los modificadores por distancias, al final de la sección de armamento tienes el modificador que se debe aplicar para cada arma y su distancia.

Según el tipo de miniatura a la cual se dispare, los disparos pueden afectar de una manera u otra, a continuación se describen todas estas posibilidades.

DISPARANDO A INFANTERÍA

Cuando estés disparando a miniaturas de tipo infantería deberás retirar tantas bajas como impactos hayas logrado, las miniaturas deben retirarse empezando por las más cercanas al arma que dispara, recuerda que si muere la miniatura que porta un arma especial la puedes intercambiar por una de su misma unidad.

Solamente podrás retirar una miniatura como baja siempre y cuando el arma que dispara tenga línea de visión hasta la miniatura objetivo, salvo en el caso de las armas de parábola y las que utilicen munición explosiva.

Además, independientemente del tipo de arma, no se podrá retirar una miniatura como baja si esta no se encuentra dentro del alcance del arma que dispara.

DISPARANDO A ARMAS EMPLAZADAS

Cuando vayas a disparar a una unidad que esté en posesión de un arma emplazada debes elegir el objetivo de tu disparo entre el arma o la unidad, si eliges disparar a la unidad de infantería sigue las reglas de disparar a infantería descritas anteriormente, si por el contrario vas a disparar al arma sigue las reglas que siguen a continuación.

Las armas emplazadas no pueden ser dañadas por armas que no tengan nivel de perforación, en el caso de que impacte un arma que sí posea nivel de perforación el arma se considerará destruida automáticamente.

Es importante tener en cuenta que un arma que dispare “munición explosiva” puede dañar el arma emplazada y la unidad de infantería al mismo tiempo, en ese caso, separa las tiradas y aplica las reglas para cada caso.

DISPARANDO A VEHÍCULOS

Los vehículos poseen puntos de saturación, estos vienen determinados en la entrada de cada vehículo en su “Libro de ejército” correspondiente.

Los puntos de saturación representan la cantidad de disparos que hacen falta para tener una alta probabilidad de destruir el vehículo, matar a su conductor, dañar componentes vitales del vehículo, etcétera.

Cada vez que un vehículo reciba un impacto de un arma con “munición corriente” debes restar un punto de saturación, cuando los puntos lleguen a cero retira el vehículo como baja.

Si el vehículo recibe un impacto de un arma con “munición perforante” o “munición explosiva”, el vehículo ha sido destruido por el brutal ataque, retira directamente el vehículo como baja, independientemente de los puntos de saturación que le quedaran.

DISPARANDO A BLINDADOS Y TANQUES

Los blindados y los tanques poseen puntos de estructura para determinar la cantidad de castigo que pueden llegar a recibir, si en algún momento estos puntos de estructura se ven reducidos a 0 el vehículo se retira como baja sin efectos adicionales.

Además poseen distintos valores de blindaje en el frontal, laterales y parte trasera del chasis y la torreta (todo ello viene determinado en cada “Libro de ejército”), cuando se dispara a un blindado o a un tanque se debe disparar a uno de los lados de una de sus partes, (en la entrada de cada blindado o tanque de un determinado “Libro de ejército” puedes averiguar de qué partes se componen).

Disparar a blindados y tanques sigue las reglas habituales de disparar a la hora de impactar, pero hay que tener en cuenta que pueden haber modificadores adicionales a esa tirada según el lado o la parte a la cual se dispare.

Para determinar a qué lado debes disparar basta con trazar una cruz de esquina a esquina del tanque, esto determinará los lados frontal, laterales y trasero, luego solo tienes que comprobar en cuál de esas porciones entraría el arma que dispara, si disparas a un lado que puedes ver, pero no es el del lado correspondiente a la posición de tu arma tendrás un modificador negativo al resultado requerido para impactar de +1 debido a la complicación adicional que conlleva disparar en ángulo abierto.

Ten en cuenta que las reglas de línea de visión, alcance y los modificadores por cobertura se aplican únicamente por el lado de la parte a la que disparas, es decir, que si solo ves la parte derecha de la torreta de un tanque no le podrás disparar al resto de la torreta, a la tracción o al chasis.

Las partes a las cuales puedes disparar y sus efectos se describen a continuación:

-DISPARAR A LA TRACCIÓN

Si disparas a la tracción tendrás un modificador negativo de +3 al resultado requerido a la hora de impactar si disparas a su parte frontal o trasera y de +2 si disparas por la parte lateral del tanque (usa los ángulos del chasis para comprobar desde dónde le afecta el disparo), esto es debido a la dificultad para apuntar a algo tan pequeño, recuerda que es acumulable a otros modificadores, tanto positivos como negativos.

Si se logra impactar con un arma que tenga un nivel de perforación 1 o superior, se considerará como un resultado de “motor destruido” y por lo tanto no podrá mover más, ten en cuenta que esto no resta ningún punto de estructura, únicamente inmoviliza el blindado o tanque. Esto no tiene efecto contra un vehículo que ya tiene el motor destruido.

-DISPARAR A LA TORRETA

Disparar a la torreta sigue las reglas habituales de disparo y las reglas descritas más arriba sobre disparar a blindados y tanques (hay que tener en cuenta que las reglas referentes a los lados y las partes del tanque, etcétera, también tienen validez a la hora de disparar a la torreta).

Los disparos a la torreta se efectúan con un modificador negativo de +1 al resultado requerido a la hora de impactar debido a la dificultad para apuntar a esa parte concreta del vehículo.

Si logras impactar deberás tirar 1D6 más tantos D6 adicionales como diferencia haya entre restar el “nivel de perforación” del arma o munición de la miniatura que dispara al “nivel de blindaje” del lado del chasis del blindado o tanque al que estás disparando, por cada resultado de 4+ que obtengas tira 1D6 en la tabla que sigue a continuación y aplica el resultado correspondiente, si obtienes un resultado donde se dañe un módulo ya dañado en el vehículo, repite la tirada.

Por ejemplo: Un Tiger con un cañón de nivel de perforación 4 dispara al lateral del chasis de un M4A3 Sherman que tiene un blindaje de nivel 1, (4-1 = 3), por lo tanto, tiraremos 1D6 y 3 dados adicionales, en total tiraremos 4 dados.

TABLA DE DAÑOS EN TORRETA	
1D6	Efecto
1-2	¡Torreta bloqueada! La torreta no puede girar más en lo que queda de partida y resta un punto de estructura al vehículo.
3-4	¡Cañón destruido! El vehículo no puede volver a disparar en lo que queda de partida y resta un punto de estructura al vehículo.
5-6	¡Explota! Retira el vehículo como baja y tira 1D6 por cada miniatura de infantería que haya a 5cm del vehículo, retira una miniatura como baja por cada 3+ que saques. No afecta a armas emplazadas ni a miniaturas que no sean infantería.

-DISPARAR AL CHASIS

Disparar al chasis sigue las reglas habituales de disparar y las reglas descritas más arriba sobre disparar a blindados y tanques (hay que tener en cuenta las reglas referentes a los lados y las partes del tanque, etcétera). Si disparas al lateral de un chasis recibirás una bonificación de -1 al resultado requerido para impactar debido a la facilidad de disparar a una parte tan grande del vehículo.

Si logras impactar deberás tirar 1D6 y sumarle tantos D6 adicionales como diferencia haya entre comparar el “nivel de perforación” del arma o munición de la miniatura que dispara con el “nivel de blindaje” del lado del chasis del blindado o tanque al que estás disparando, por cada 4+ que obtengas tira 1D6 en la tabla siguiente y aplica el resultado correspondiente.

Si obtienes un resultado donde se dañe un módulo ya dañado en el vehículo repite la tirada (el resultado de 1 no daña ningún módulo y por lo tanto siempre es aplicable).

TABLA DE DAÑOS EN CHASIS	
1D6	Efecto
1	<p>¡Chasis dañado! El vehículo no sufre daños importantes, pero no podrá aguantar este castigo por mucho tiempo.</p> <p>Resta un punto de estructura al vehículo.</p>
2	<p>¡Radio destruida! Han dañado la radio o a su operador.</p> <p>El vehículo no puede utilizar más la radio en lo que queda de partida y resta un punto de estructura al vehículo.</p>
3	<p>¡Aturdido! El interior del vehículo es un caos, la tripulación se afana por volver a la normalidad.</p> <p>El vehículo no puede realizar ninguna acción en el siguiente turno de jugador del poseedor del vehículo y pierde un punto de estructura.</p>
4	<p>¡Motor destruido! El conductor, la tracción o el motor han sido dañados.</p> <p>El vehículo no puede moverse más en lo que queda de partida y pierde un punto de estructura.</p>
5	<p>¡Vehículo incendiado! El depósito de gasolina arde y poco a poco empieza a extenderse el fuego por el vehículo.</p> <p>Retira el vehículo como baja sin efectos adicionales.</p>
6	<p>¡Explota! El impacto daña el compartimiento de munición y hace estallar el vehículo, es posible que la explosión dañe a las miniaturas colindantes.</p> <p>Retira el vehículo como baja y tira 1D6 por cada miniatura de infantería que se encuentre a 5cm del vehículo, retira una miniatura como baja por cada 3+ que saques, empezando por las más cercanas.</p> <p>La explosión no afecta a miniaturas que no sean de tipo infantería.</p>

ACCIÓN DE FUEGO DE COBERTURA

El fuego de cobertura se utiliza para impedir que las unidades enemigas realicen acciones en el turno de jugador de tu adversario, mantener la cabeza del enemigo agachada permite que no pueda hacer otra cosa que ponerse a cubierto y que tus tropas actúen sin peligro.

Únicamente las armas de tipo “fusil y subfusil” y “ametralladora”, pueden realizar fuego de cobertura, éste no causa bajas y no tiene que impactar, es automático, tampoco le afecta la cobertura, pero sí es necesario tener línea de visión y alcance hasta el objetivo.

Cuenta el número de disparos que realizan las miniaturas de tu unidad y marca con un dado al lado de la unidad enemiga dicha cantidad, si en algún momento el dado supera las 5 marcas entonces esa unidad se marca “bajo fuego de cobertura” y no podrá realizar ninguna acción en su propia fase de acción. Si el turno de jugador termina y alguno de esos contadores no ha llegado a 5, retíralos sin efecto alguno.

Ten en cuenta que los disparos de fuego de cobertura son acumulables, es decir, puedes realizar 2 disparos con una unidad y 3 con otra y sumarían 5, pero recuerda que las miniaturas de una misma unidad deben llevar a cabo la misma acción. Al final de la siguiente fase de acción de tu adversario se retiran los marcadores y se pierden los efectos.

ACCIÓN DE MOVER Y DISPARAR

Cualquier miniatura puede mover y disparar aquellas armas que lo permitan (esto viene especificado en la sección de armamento).

Para representar la dificultad de apuntar en movimiento, las tiradas para impactar tendrán una penalización al resultado requerido de -1 por cada 10cm que haya movido la unidad en cuestión (en el caso de varias miniaturas en una misma unidad, toma la distancia más larga que haya recorrido una de sus miniaturas).

ACCIÓN DE ASALTAR

Únicamente las unidades de tipo infantería pueden asaltar, ten en cuenta que no podrán hacerlo si portan un arma emplazada pero podrán dejarla caer y asaltar en una misma acción.

Para asaltar designa una unidad de tu ejército que tenga al menos una miniatura a menos distancia que su distancia máxima de movimiento (ten en cuenta el terreno difícil) de una unidad enemiga.

El atacante debe poner el mayor número posible de sus miniaturas en contacto peana con peana o lo más cerca posible con las de la unidad asaltada, sitúalas en contacto con un elemento de escenografía en el caso de asaltar a una unidad en el interior de un edificio o que esté junto a un elemento de escenografía por secciones.

Tira 1D6 y aplica un +1 al resultado obtenido por cada 3 miniaturas que tenga la unidad asaltante, si obtienes un 4+ no ocurre nada, en caso contrario, deberás retirar 1D3 miniaturas de tu unidad como bajas al final del asalto.

Si se asalta a una unidad de infantería que está bajo fuego de cobertura, suma un +1 a la tirada descrita anteriormente.

A continuación, sigue las reglas aplicadas según el tipo de unidad a la que asaltes:

ASALTAR A INFANTERÍA

Cuando asaltes a una unidad enemiga de tipo infantería ésta sufrirá 1D6 bajas automáticas +1 baja por cada 3 miniaturas que tenga la unidad asaltante.

ASALTAR A INFANTERÍA EN EL INTERIOR DE EDIFICIOS

Al asaltar a una unidad de infantería que se encuentre en el interior de un edificio sigue las reglas de "Asaltar a infantería" pero ninguna tirada tendrá bonificaciones por miniaturas adicionales, los soldados se encuentran esparcidos por las habitaciones y no se pueden ayudar los unos a los otros. Además, si la unidad

atacada es destruida por completo, el atacante puede tomar automáticamente el edificio.

ASALTAR A ARMAS EMPLAZADAS

Únicamente se puede asaltar a un arma emplazada si ninguna unidad está en posesión de la misma, de lo contrario, deberás asaltar a la unidad de infantería que la posee siguiendo las reglas de "Asaltar a infantería".

ASALTAR A VEHÍCULOS

Un asalto a un vehículo destruye automáticamente el mismo con un resultado de 4+ en 1D6 (aplica un +1 al resultado obtenido por cada 3 miniaturas de tu unidad).

ASALTAR A BLINDADOS Y TANQUES

Al asaltar a una unidad de tipo blindado o tanque tira 1D6 y aplica un +1 al resultado por cada 3 miniaturas que tenga la unidad asaltante, con un resultado de 4+ el vehículo pierde un punto de estructura y sufre un resultado de "motor destruido" (ignora este resultado si ya tenía el motor destruido), además, si obtienes un resultado de 6+ en el dado, la tripulación del blindado o tanque huye ante el terror que provoca un asalto estando en un espacio cerrado y se retirará inmediatamente el vehículo como baja.

FINAL DEL ASALTO

Esto solo se aplica al asaltar a unidades de infantería. La unidad que haya sufrido más bajas deberá superar un chequeo de miniaturas, para ello tira 1D6, si el resultado supera al número de miniaturas restante de la unidad que ha perdido el asalto ésta se retirará entera como baja (se supone que salen corriendo, se esconden o están traumatizados por los horrores que acaban de presenciar, en cualquier caso no pueden continuar la batalla).

Si una unidad ha sido la que más bajas ha sufrido pero su enemigo en el combate de asalto, ha sido aniquilado, superarán automáticamente el chequeo de miniaturas.

ARMAMENTO

En “Squads of War” hay varios tipos de armamento, en esta sección veremos detalladamente cada tipo y sus características. Después de la descripción de todas las armas disponibles encontrarás una tabla que resume lo más importante de cada arma.

ARMAS DE TIPO FUSIL Y SUBFUSIL

Tiene un alcance máximo de 80cm, siempre utiliza “munición corriente”, realiza un disparo, permite “mover y disparar” e impacta a 4+.

ARMAS DE TIPO AMETRALLADORA LIGERA

Tiene un alcance máximo de 80cm, siempre utiliza “munición corriente”, realiza tres disparos, permite “mover y disparar” e impacta a 4+.

ARMAS DE TIPO AMETRALLADORA PESADA

Se considera un arma emplazada, tiene un alcance máximo de 80cm, siempre utiliza “munición corriente”, realiza cinco disparos, no permite “mover y disparar” e impacta a 4+.

ARMAS DE TIPO FRANCOOTIRADOR

Las armas de tipo francotirador tienen un alcance máximo de 120cm, siempre utiliza “munición corriente”, realizan dos disparos, no permite “mover y disparar” y siempre impacta a 3+.

Cuando dispires con un arma de francotirador nunca apliques ningún tipo de modificador al resultado requerido (ni positivo ni negativo) siempre se considera que a 3+ causa una baja de tipo infantería, además, puedes realizar 1 disparo en lugar de dos a cambio de que, en lugar de retirarse la miniatura más cercana como de costumbre, tú eliges qué miniatura es retirada como baja (las armas se siguen pudiendo pasar de una miniatura a otra pero es extremadamente útil para matar líderes de escuadra).

Las miniaturas que disparen con un arma de francotirador pueden disparar con normalidad a las miniaturas con el equipo “camuflaje”.

ARMAS DE TIPO CAÑÓN

Las armas de tipo cañón se consideran armas emplazadas, salvo cuando van montadas en vehículos, blindados y tanques.

Tienen un alcance máximo de 120cm, realizan un disparo y permite “mover y disparar”.

Dentro de las armas de tipo cañón, hay 2 variantes posibles (en el “Libro de ejército se detalla cuál lleva la miniatura en cuestión):

-Cañón perforante: Sólo puede utilizar munición perforante.

-Cañón estándar: En cada turno, podrá elegir si utiliza munición explosiva o perforante.

Si un cañón estándar utiliza munición explosiva, sigue las reglas habituales de impactar (teniendo en cuenta modificadores por cobertura, etcétera).

En el caso de lograr el impacto, coloca el centro de la plantilla, centrado sobre la miniatura más cercana de la unidad a la que se dispara y aplica los resultados de la munición explosiva.

ARMAS DE TIPO ANTITANQUE PORTÁTIL

Tiene un alcance máximo de 60cm, siempre utiliza “munición perforante”, realiza un disparo, permite “mover y disparar” e impacta a 3+.

ARMAS DE TIPO LANZALLAMAS

Realiza un disparo, tiene un alcance máximo de 50cm, se permite “mover y disparar” con ella y no tiene ningún efecto negativo en su efecto (puesto que no requiere impactar).

Cuando vayas a utilizar un arma de tipo lanzallamas no debes tirar para impactar, en su

lugar coloca directamente, donde tú quieras, el centro de la plantilla de efecto dentro del alcance del arma.

Los lanzallamas solo afectan a miniaturas de tipo vehículo e infantería: contra miniaturas de tipo vehículo destruye el mismo automáticamente, contra miniaturas de tipo infantería retira automáticamente todas las miniaturas que estén debajo de la plantilla y a continuación tira 1D6 y aplica al resultado obtenido un +1 por cada 3 miniaturas que queden en la unidad enemiga tras el ataque de tu unidad, con un resultado de 4+ no ocurre nada, pero si no se supera la tirada se retirará la unidad como baja debido al pánico causado por el lanzallamas.

Si atacas a una unidad de infantería en el interior de un edificio, deberás seguir el procedimiento descrito en el párrafo anterior pero teniendo en cuenta que la plantilla cubre a 3 miniaturas y que el edificio pierde un punto de estructura debido a las llamas.

Los lanzallamas son de un solo uso, una vez haya sido disparado, sustituye la miniatura de lanzallamas por una armada con rifle y subfusil.

ARMAS DE TIPO MORTERO

Las armas de tipo mortero pueden disparar sin tener línea de visión, únicamente podrán disparar

sin requerir línea de visión sobre un marcador de radio, de lo contrario la miniatura que dispara el arma tendrá que tener línea de visión hasta el objetivo, el objetivo puede ser incluso un punto vacío del terreno.

Tienen un alcance máximo ilimitado pero por seguridad poseen una distancia mínima para disparar de 50cm, esto quiere decir que no podrán disparar a marcador u objetivo que se encuentre a menos de 50cm entre éste y el arma.

No está permitido “mover y disparar” con un arma de tipo mortero, además, en lugar de impactar de la forma habitual, elige un punto para situar la plantilla de efecto y luego dispérsalo 2D6cm siguiendo las reglas de dispersión (recuerda que puede impactar en el blanco con un resultado de impacto), una vez determines cuantas miniaturas son impactadas por la explosión sigue las reglas de la munición explosiva para determinar los daños causados.

RESUMEN DE ARMAS

A continuación podrás encontrar una tabla con un pequeño resumen de las características de cada tipo de arma para tener una referencia rápida de las mismas.

Tipo de arma	Alcance	+2 resultado de impactar	-2 resultado de impactar	Nº de disparos	Mover y disparar	Impacta a
Fusil y subfusil	0cm - 80cm	0cm – 20cm	60cm – 80cm	1	Sí	4+
Ametralladora ligera	0cm - 80cm	0cm – 20cm	60cm – 80cm	3	Sí	4+
Ametralladora pesada	0cm – 80cm	0cm – 20cm	60cm – 80cm	5	No	4+
Mortero	50cm - ∞	-	-	1	No	Especial
Lanzallamas	0cm – 50cm	-	-	1	Sí	Automático
Francotirador	0cm – 120cm	0cm – 30cm	90cm – 120cm	2/1	No	3+
Cañón	0cm - 120cm	0cm – 30cm	90cm – 120cm	1	Sí	3+
Antitanque portátil	0cm – 60cm	0cm – 15cm	45cm – 60cm	1	Sí	3+

MUNICIONES

Algunas armas se pueden disparar con uno o dos tipos de munición, en el caso de que puedas elegir, cada arma sólo puede disparar un tipo de munición por turno y deberás elegir con cuál de ellas disparas. A continuación se describen los distintos tipos de munición y sus efectos:

MUNICIÓN ESTÁNDAR

Esta munición no tiene nivel de perforación y solo puede dañar a objetivos de tipo vehículo o infantería, resuelve cada impacto según el tipo de miniatura al que estés disparando, esto está descrito en la sección de acciones.

MUNICIÓN PERFORANTE

Esta munición únicamente es capaz de perforar blindajes y no tiene ningún efecto contra cualquier elemento o miniatura que no tenga puntos de estructura, su nivel de perforación viene determinado por el del arma que la dispara (esto vendrá detallado en el “Libro de ejército” correspondiente).

Sigue el procedimiento habitual de disparo contra elementos con puntos de estructura (tanques, edificios, emplazamientos, etcétera).

MUNICIÓN EXPLOSIVA

Esta munición puede afectar a miniaturas de distintas unidades en el mismo disparo, puesto que afectará a todas las miniaturas que estén debajo de la plantilla.

Contra miniaturas de tipo infantería, una vez impactes y coloques la plantilla de efecto

siguiendo el procedimiento habitual del arma que la dispara, tira 1D6 por cada miniatura afectada y por cada resultado de 3+ (no se puede aplicar ningún tipo de modificador), retira una de esas miniaturas como baja empezando por las que están más cerca del centro de la plantilla.

Contra miniaturas de tipo vehículo, destruye automáticamente el vehículo si el agujero central de la plantilla se encuentra en el interior del mismo, de lo contrario no produce ningún efecto.

Contra un arma emplazada, la destruye automáticamente si el agujero central de la plantilla se encuentra en el interior de la misma, de lo contrario no produce ningún efecto.

Contra un blindado o tanque causa un impacto de nivel de perforación 0 en la parte frontal del chasis siempre que el agujero central de la plantilla se encuentra en el interior del mismo, de lo contrario no produce ningún efecto.

Contra un edificio sigue las reglas explicadas en la subsección de edificios, sección de escenografía.

EQUIPO

Muchas unidades llevan o pueden llevar algunos elementos de equipo que les permitan obtener cierta ventaja en el campo de batalla, a continuación se detallan estos elementos:

RADIO

La radio se utiliza para marcar la posición de unidades enemigas y comunicarlo a otras unidades que puedan utilizar esta información, generalmente las armas de tipo parábola.

Una miniatura con una radio podrá, en una acción que permita disparar y en lugar de usar su arma, marcar una unidad o elemento siempre y cuando ésta tenga línea de visión hasta ella, el alcance es ilimitado.

El marcado es automático, incluso si ha movido, simplemente coloca un marcador de radio junto a la unidad o elemento marcado y cuando requieras utilizar ese marcador retíralo.

Al final del turno de jugador en el cual se colocó el marcador retíralo.

Las miniaturas equipadas con radio vendrán determinadas en el libro de ejército correspondiente, no obstante, todos los vehículos, blindados y tanques van equipados con radio, si la usan, obtendrán un +1 al resultado requerido en cualquier tirada de disparo con cualquiera de sus armas durante ese turno.

La visión de la radio en un vehículo es de 360°, en el caso de los blindados y los tanques es de 360° también, pero se debe tener en cuenta únicamente desde la torreta.

HERRAMIENTAS DE REPARACIÓN

Las herramientas de reparación se utilizan para permitir que un tanque vuelva a moverse. Una miniatura con herramientas de reparación puede llevar a cabo una reparación sobre un blindado o un tanque como si se tratara de una acción y por lo tanto no podrá realizar ninguna acción adicional.

La miniatura debe estar en contacto con el blindado o tanque desde el inicio del turno (debido a que no se permite ninguna acción y por lo tanto no podrá mover), tira 1D6, con un resultado de 6+ el vehículo ignorará el resultado de motor destruido que tuviera y podrá volver a mover con normalidad, ten en cuenta que esto no hace que recupere el punto de estructura que pudiera haber perdido al obtener el resultado de motor destruido.

MINAS Y DETECTOR DE MINAS

Una miniatura con este equipo especial que empiece, atravesie o finalice su movimiento a 5cm de una mina enemiga podrá retirar dicha mina sin que haga explosión.

Además, al empezar la partida, podrás colocar hasta 2 minas por cada miniatura que posea este equipo, pero solo la mitad detonarán (anota en un papel cuales son las minas explosivas), las minas no se pueden colocar en contacto con ningún elemento de escenografía salvo en elementos de escenografía de tipo área, tampoco se pueden colocar en la zona de despliegue del enemigo ni a menos de 5cm de otra mina.

MINAS

Cuando una miniatura empiece, atravesie o finalice su movimiento a 5cm de una mina esta detonará.

Una vez haya sido detonada cualquier miniatura de tipo infantería, arma emplazada o vehículo a 5cm de la mina será retirada como baja con un resultado de 3+. En el caso de los blindados y los tanques estos pierden un punto de estructura y sufren un resultado de motor destruido de manera automática.

MATERIALES DE CREACIÓN DE OBSTÁCULOS

Este equipo permite crear un obstáculo como si fuera una acción y por lo tanto no se podrá realizar ninguna otra acción adicional. Tira 1D6 por cada miniatura con este equipo, si obtienes un resultado de 5+ coloca una sección de alambre de espino o una sección de trampas antitanque en contacto con la unidad, ten en cuenta que podrás colocar tantos elementos como resultados de 5+ hayas obtenido.

CARGAS DE DEMOLICIÓN

Estas cargas permiten destruir un edificio o un elemento de escenografía por secciones (incluso un búnker) consumiendo una acción y por lo tanto no se podrá realizar ninguna otra acción adicional.

Coloca una miniatura que contenga este equipo en contacto con un elemento de escenografía y

tira 1D6 por cada miniatura de la unidad equipada con las cargas de demolición, con un resultado de 5+ considera que el edificio ha perdido todos sus puntos de estructura y ha quedado completamente destruido.

CAMUFLAJE

El camuflaje permite a una miniatura ser más difícil de detectar por el enemigo.

Cuando una unidad enemiga quiera disparar a una miniatura con este equipo deberá tirar 1D6, con un resultado de 5+ ha detectado a la miniatura con el camuflaje y puede disparar con normalidad, si no obtiene el resultado requerido la unidad no puede realizar más acciones ese turno, están muy ocupados tratando de localizar a la miniatura camuflada.

ESCENOGRAFÍA

Hay varios tipos de escenografía: de área, edificio y de secciones, a continuación se van a ver estos tipos con más detalle y sus posibles subcategorías. Lo más importante es que antes de empezar la partida quede claro de qué tipo y cómo afectará al juego cada elemento para que luego no haya discusiones.

ESCENOGRAFÍA DE ÁREA

La escenografía de área suele estar compuesta por bosques, campos de cultivo y ruinas, son aquellos elementos de escenografía en los cuales hay un área llena de escenografía, incluso aunque a veces no se represente toda su escenografía interior para poder maniobrar mejor con las miniaturas, al menos los bordes del área del elemento deben quedar definidos.

Los disparos que vayan dirigidos a una miniatura dentro de un elemento de escenografía de área tendrán un modificador negativo al resultado requerido de -1.

BOSQUES

Los bosques están compuestos por frondosos árboles y arbustos que a cierta distancia impiden

ver a través de ellos, aparte de seguir las reglas anteriormente mencionadas sobre escenografía de área los bosques tienen la capacidad de ocultar tropas.

Cuando una miniatura quiera comprobar si tiene línea de visión con un punto concreto del tablero que se encuentre detrás o dentro de un bosque traza una línea recta entre ambos, si esa línea atraviesa un bosque la miniatura verá reducida su línea de visión a un máximo de 20cm.

ESCENOGRAFÍA DE TIPO EDIFICIO

A la hora de jugar con edificios es importante definir cuántas ventanas y puertas contiene cada uno y dónde se encuentran antes de comenzar la batalla y los despliegues.

MOVIMIENTO EN EDIFICIOS

Únicamente las miniaturas de tipo “infantería” pueden entrar y salir de elementos de escenografía de tipo “edificio”, para ello se considera como mover en terreno difícil, es decir, tanto al entrar como al salir se moverá la mitad de su movimiento (normalmente 5 centímetros), ten en cuenta que podrán entrar y salir de un edificio con cualquier acción que permita mover (mover, mover y disparar, asaltar, etcétera).

Si al querer entrar en un edificio no están todas las miniaturas de la unidad a la distancia requerida para hacerlo no podrán entrar. No se puede entrar en edificios que contengan ya una unidad, sea amiga o enemiga, tampoco se puede entrar en los edificios que estén destruidos.

Una vez dentro, coloca la unidad en el interior del edificio si es posible, en caso contrario, simplemente aparta la unidad a un lado de la mesa donde no moleste y considérala dentro.

Una unidad no podrá salir de un edificio si no puede posicionar todas sus miniaturas fuera del mismo (esto puede ocurrir si el edificio está rodeado de miniaturas).

DISPARO EN EDIFICIOS

Sólo se puede disparar a través de las ventanas y sólo se puede entrar, salir del edificio y realizar un asalto a una unidad que esté en el interior de un edificio a través de las puertas y ventanas del primer piso.

Para poder disparar a las miniaturas que ocupan el edificio es necesario que haya visión entre la unidad que dispara y una ventana del edificio. Del mismo modo, para poder disparar con una unidad que se encuentre en el interior del edificio debes tener línea de visión desde una de las ventanas hasta el objetivo (las miniaturas que disparen desde ventanas tienen 180º de visión), pueden disparar un máximo de 3 miniaturas por ventana.

Los disparos que vayan dirigidos a una miniatura dentro de un elemento de escenografía de tipo

edificio tendrán un modificador negativo al resultado requerido de -2. Si el disparo a una de las ventanas está producido por un arma con “munición explosiva” considera bajo la plantilla a 3 miniaturas (el propietario de la unidad objetivo retirará las miniaturas que desee).

Cualquier disparo realizado con “munición explosiva” considera el objetivo la ventana y no las miniaturas de su interior, esto quiere decir que no sufre la penalización de -2 al resultado requerido por disparar contra miniaturas en un edificio.

Es posible disparar únicamente al edificio con armas de nivel de perforación para causarle daños hasta que se venga abajo, para ello considera un edificio como un tanque con chasis de blindaje 0 en todos sus lados, teniendo en cuenta que sólo con impactar ya se resta un punto de estructura (no es necesario realizar más tiradas).

Cualquier disparo con al menos un nivel de perforación 0 que impacte en el edificio (independientemente de si lo hace en una ventana o no) provocará que este pierda un punto de estructura.

Cualquier edificio tiene 4 puntos de estructura salvo los bunkers que tienen 12, si en algún momento un edificio ve sus puntos de estructura reducidos a 0 este se considera destruido y no puede ser ocupado durante el resto de la partida, además, cualquier unidad que hubiera dentro del mismo será retirada como baja automáticamente.

Los disparos realizados con armas de tipo parábola siempre se consideran que impactan en una ventana y restan un punto de estructura mientras el agujero central de la plantilla de explosión se encuentre dentro de la silueta del edificio, en caso contrario no causa ningún efecto al edificio ni a sus ocupantes.

ESCENOGRAFÍA POR SECCIONES

La escenografía por secciones representa un tramo de escenografía dividido en varias secciones, sirve para representar sacos terreros, alambradas, setos, trampas antitanque, vallas, etcétera.

La escenografía por secciones es la única que está permitida poner en contacto con otros elementos de escenografía (en la descripción de algunas misiones puede indicar que unos elementos deben estar a un mínimo de distancia de otros pero esto no se aplica para la escenografía por secciones).

Puedes destruir una sección de la escenografía por secciones, si logras un impacto con un arma que tenga nivel de perforación 0 o más, retira la sección objetivo, además, un blindado o tanque destruirá toda sección por la cual pase por encima pero cada sección aplastada restará 3cm a su distancia máxima de movimiento en esa acción.

Cualquier disparo que deba atravesar por la línea de visión entre miniaturas un elemento de escenografía de sección tendrá un modificador negativo de -1 al resultado requerido.

COBERTURA

Cuando en las reglas anteriores comentamos que un elemento de escenografía proporciona un determinado modificador si atraviesa la línea de visión entre arma y objetivo nos referimos a "cobertura".

Ten en cuenta que para obtener esa cobertura ésta debe tapar al menos un 25% de la miniatura a la cual se dispara, generalmente esto será desde los pies hasta la rodilla en una miniatura de infantería corriente, recuerda que las miniaturas agachadas y tumbadas cuenta como si estuvieran de pie a estos efectos.

En el caso de los vehículos esta dependerá de la silueta de cada vehículo y de la parte a la cual se

ALAMBRE DE ESPINO

Una sección de alambre de espino hace que las unidades de tipo infantería, arma a remolque y vehículo no puedan atravesar dicho elemento.

Recuerda que un blindado o tanque puede destruir un elemento de sección pasando por encima de éste.

TRAMPAS ANTITANQUE

Una sección de trampas antitanque hace que las unidades de tipo vehículo, arma emplazada, blindado y tanque no puedan atravesar dicho elemento. La infantería considera este elemento como terreno difícil.

Al contrario que el resto de elementos de escenografía por sección, una trampa antitanque solo puede ser destruida por cargas de demolición.

RÍOS Y CARRETERAS

Los ríos y carreteras no entran dentro de escenografía de secciones puesto que no son destructibles, no proporcionan cobertura y por lo tanto no deben tener un tamaño determinado, pero por lo demás siguen sus mismas reglas.

esté disparando, además, al disparar a vehículos, blindados y tanques, se obtiene un +1 al resultado requerido si la cobertura cubre menos del 50% de la miniatura y un +2 en el caso de que la cobertura cubra más del 50%.

Si en algún caso el elemento que proporciona la cobertura no entra dentro de los elementos mencionados anteriormente (por ejemplo, que un tanque que tenga una parte del mismo tapado por la esquina de un edificio, que otra unidad se encuentre en medio entre arma y objetivo o que una colina tape parcialmente a una unidad, entre otras), aplica un modificador negativo de -1 al resultado requerido para disparar.

ORGANIZAR UNA BATALLA

Lo primero que hay que hacer a la hora de organizar una batalla es que cada jugador se confeccione una lista a partir de un libro de ejército, ambos jugadores deberán escoger su ejército del mismo libro de ejército.

En los libros de ejército toda unidad tiene un coste en puntos para hacer las batallas lo más niveladas posibles, cada jugador es libre de ponerse las unidades que desee siguiendo las restricciones de su libro de ejército. Se debe acordar un máximo de puntos a gastar en la lista de ejército y no sobrepasarlo, los máximos más comunes son:

Partida pequeña: 800 puntos.

Partida mediana: 1000 puntos.

Partida grande: 1200 puntos.

CONCEPTOS BÁSICOS DE LAS MISIONES

A la hora de jugar una misión hay una serie de conceptos básicos que son comunes a todas ellas, aunque es posible que algunos de los elementos a los que se hace referencia no esté en alguna misión.

DURACIÓN

Las misiones tienen un tiempo limitado medido por turnos de juego, en cada misión se detalla los turnos de juego máximos que ésta posee.

PUNTOS DE VICTORIA

Toda misión tiene una serie de condiciones a cumplir para poder lograr la victoria, en estas condiciones utilizamos los puntos de victoria como una forma de comprobar el resultado final de una batalla, en cada misión se describe el valor de los puntos de victoria y la forma de obtenerlos.

El jugador que posea más puntos de victoria al final de la partida habrá logrado la victoria, si ambos poseen el mismo número de puntos de victoria la partida termina en empate.

OBJETIVOS

En muchas misiones los objetivos determinan los puntos de victoria de una partida.

Para obtener los puntos de victoria que otorga un objetivo es necesario que un jugador lo tenga capturado al terminar la batalla.

Para capturar un objetivo basta con poner al menos una miniatura de una unidad básica del libro de ejército, en contacto con el mismo en su propio turno, en ese momento, marca el objetivo

como capturado y sólo dejará de puntuar si el otro jugador lo captura (momento en el cual pasará a estar capturado por el otro jugador), la unidad no tiene por qué permanecer en contacto con el objetivo para que siga estando capturado.

Ten en cuenta que si una unidad se pone en contacto con un objetivo que a su vez tiene en contacto miniaturas enemigas de una unidad básica ninguna de las unidades podrá capturarlo y permanecerá neutro y sin otorgar ningún punto de victoria al final de ese turno.

DESPLIEGUE DE DEFENSAS

A parte de la escenografía indicada en cada misión, ambos jugadores siempre podrán desplegar hasta 3 secciones de: trampas antitanque, alambrada y sacos terreros (no se pueden poner dos elementos del mismo tipo).

ORDEN DE DESPLIEGUES

En primer lugar se despliega la escenografía y los objetivos, posteriormente se realiza una tirada y el ganador elige un lado de la mesa y despliega sus defensas, a continuación el otro jugador se queda con el borde contrario y despliega sus defensas, por último, el jugador ganador de la tirada inicial despliega su ejército y después el otro jugador hace lo mismo ¡la batalla puede comenzar!

MISIONES

BATALLA DE ENCUENTRO

TURNOS DE JUEGO: 6

Los ejércitos implicados en el conflicto, luchan por el control de dos objetivos en 2 puntos neutros del campo de batalla.

DESPLIEGUES E INICIO

Una vez desplegada la escenografía y los objetivos ambos jugadores tiran un dado, el que obtenga un resultado mayor, elegirá lado del mapa, desplegará su ejército y comenzará a jugar en primer lugar.

COMPOSICIÓN DEL MAPA

El mapa está compuesto por dos zonas principales donde se situarán los objetivos, una a cada lado del mapa, de manera relativamente simétrica (estas zonas deben ser amplias y pueden ser colinas, zonas urbanas, ruinas, etcétera). Se debe representar el mapa en la medida de lo posible, poniendo escenografía de distinto tamaño y altura a lo largo del tablero, todo ello debe tener un tamaño y una disposición razonable pero podéis realizar las combinaciones que queráis (setos, carreteras ríos, etcétera).

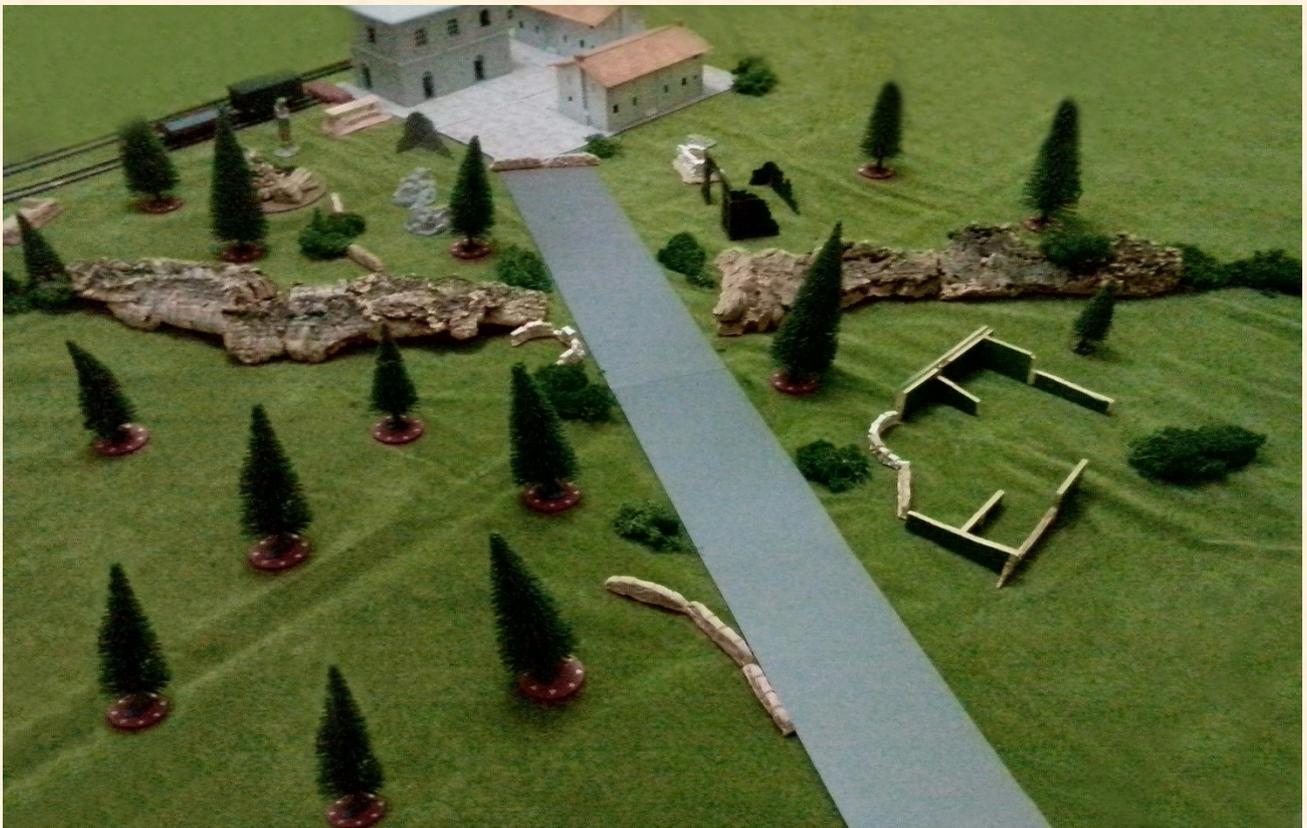
OBJETIVOS

Hay 2 objetivos, cada uno se sitúa en un elemento principal de escenografía y de manera simétrica.

DESPLIEGUE

Cada jugador despliega en un área de hasta 30cm desde su borde del tablero.

MAPA DE EJEMPLO



En este mapa de ejemplo, unas buenas zonas para situar los dos objetivos podrían ser el bosque y el pueblo, o los dos conjuntos de ruinas.

AUTORES

Squads of War ha sido realizado por Rafael Capilla Ferrer y Enrique Perona González. A la hora de elaborar Squads of War, mucha gente ha colaborado de manera desinteresada con nosotros, a toda esta gente queremos dedicarle un sincero agradecimiento por ayudar en mayor o menor medida a que esto sea posible.

COLABORADORES OFICIALES

Nando Gisbert

COLABORADORES

La Cáscara del Dragon

Diógenes's Blog

Fanhammer

Guerra abierta

SQUADS OF WAR EN LA RED

¡Squads of War no acaba aquí! Puedes estar más cerca del proyecto y enterarte de las últimas noticias visitando nuestra web o nuestro Facebook o poniéndote en contacto con nosotros mediante correo electrónico.

Web: <http://www.squadsofwar.es>

Facebook: <https://www.facebook.com/squadsofwar>

E-mail: squadsofwar@gmail.com

LEGAL

La propiedad intelectual de este y todos los documentos relacionados con Squads of War le pertenece a Rafael Capilla Ferrer y a Enrique Perona González. Además, Squads of War posee una licencia Creative Commons que permite el uso de estos documentos de forma concreta.



Esta obra está bajo una: Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional.