

FIVECORE SKIRMISH GAMING EVOLVED



By Ivan Sorensen

Contenidos

Introducción	4
Combate	6
Dados de acción	6
Movimiento	7
Fuego activo	8
Fuego reactivo	10
Asalto	11
Armas	12
Armadura Corporal	14
Calidad, Moral y Liderazgo	14
Situaciones inusuales	16
Juego en solitario	20
Misiones	21
Generación aleatoria de fuerzas	22
Campañas	23
Tus soldados tras la batalla	23
Habilidades	23
Ideas para escenarios	25
Notas del diseñador	26

FIVECORE

SKIRMISH GAMING EVOLVED por Ivan Sorensen

INTRODUCCIÓN

FiveCore es un sistema de reglas genérico orientado a la escaramuza y adecuado para todo tipo de conflicto armado de nuestro siglo XX así como de cualquier otro que aún esté por llegar en un futuro cercano.

Una partida, al uso, implica unas cinco o seis figuras por bando aunque es posible doblar tal número con una pizca de paciencia.

Las reglas pueden ser adaptadas a la segunda guerra mundial, a operaciones especiales de lucha antiterrorista, a un futuro a lo Mad Max o incluso a una Space Opera digna de la Serenity.

La idea es presentar un juego rápido que transmita lo que una buena película de acción o una lectura bélica y se desarrolle tal y como esperamos que se desarrollen ese tipo de historias.

Estas reglas están dirigidas al jugador veterano o a grupos de jugadores con al menos un miembro familiarizado con los wargames con miniaturas, sin embargo sobra decir que cualquier no iniciado podrá comenzar a jugar rápidamente dada la sencillez del sistema.

PARTE DE ALGO MAYOR

FiveCore forma parte de una serie de juegos diseñados con las mismas mecánicas básicas. Si conoces títulos como Five Men in Normandy, sabrás cómo jugar a FiveCore. Esto permite saltar de una campaña a otra sin la necesidad de re-aprender nuevas reglas. Significa, también, que la mayor parte del material dedicado a un juego puede ser utilizado en otro sin mayor problema.

REGLAS DE JUEGO MODULARES

Este juego está construido por módulos, permitiendo usar algunos o todos sus contenidos a tu gusto, lo que facilita la incorporación de otros elementos ajenos al mismo o la creación de tus propias reglas de la casa.

LO BÁSICO

FiveCore es un juego de escaramuzas. Pretende representar combates entre tus figuras capturando la acción como si de una escena de cine se tratara, lo que significa que el área de juego será menor del que podría esperarse para una gran batalla. El movimiento y alcance de las armas también se han reducido.

Cada figura representa un soldado. El movimiento normal son 6". Aquí no hay "zona de control" o "distancia de mando" para el liderazgo o la moral.

Las miniaturas no han de mantener ningún tipo de coherencia entre sí aunque hacerlo tiene sus ventajas, y riesgos.

Las armas cortas (pistolas, subfusiles, etc) cuentan con un alcance efectivo de 12". En la sección de las reglas dedicadas a las armas éstas aparecen marcadas como tal. Los rifles y similares pueden disparar sobre cualquier objetivo dentro de su línea de visión.

El área de juego puede variar en tamaño pero cualquier superficie cuadrada de entre 24" o 48" de lado debería funcionar.

¿QUÉ NECESITO?

Para una partida estándar, sólo un puñado de D6. Para usar las tablas de habilidades necesitarás un juego de dados de percentiles, 2D10 o 1D100.

Necesitarás también una regla o cinta métrica -aunque el juego usa pulgadas para todas sus medidas-.

Por último, necesitarás un modo de generar direcciones aleatorias. Puedes usar un dado especial de dispersión, puedes lanzar un D10 y ver qué dirección indica o puedes lanzar un D12 y leer el resultado como si de la esfera de un reloj se tratara.

MINIATURAS

Puedes usar cualquier miniatura siempre y cuando use una peana individual. Las miniaturas de 15mm o más son más que adecuadas, pero puedes usar cualquier otra escala siempre que funcione para ti. Las distancias no se adaptan para las escalas más pequeñas, mantener las distancias hace que la escala sea más natural.

TERMINOLOGÍA

Miniatura: Figura que representa a un combatiente. Pueden ser soldados para ambos bandos pero también pueden ser civiles, objetivos o personal de igual importancia para la misión.

Turno: Cuando las reglas mencionan un turno, siempre se refieren al turno de uno de los jugadores. Cualquier cuenta atrás o límite de turnos se inicia y desarrolla en base al número de turnos jugados por el jugador que la desencadena.

Grupo: Un grupo está formado por las figuras de las que dispone un jugador para la batalla. Este término se usa en lugar de escuadra, equipo o cualquier otro término militar dada la indeterminada naturaleza de las fuerzas de cada jugador. Hace referencia, también, a los combatientes disponibles a lo largo de una campaña.

KillD6: Dado de seis caras que determina si una figura resulta aturdida o eliminada.

ShockD6: Dado de seis caras que determina si una figura se retira o huye.

Este sistema de reglas usa la notación estándar xDy para todo tipo de dados donde x es el número de dados a lanzar e y es el número de caras de dichos dados.

DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

Este manual no pretende ensalzar o trivializar la cruda realidad de un conflicto armado. Tampoco apoya o promueve ningún punto de vista, sistema o ideología política.



COMBATE

SECUENCIA DEL TURNO

Echa a suertes quién moverá en primer lugar a no ser que el escenario determine claramente quién es el atacante y quién el defensor. Los jugadores irán actuando alternativamente, turno tras turno, el resto del juego.

La tirada de acción

Al inicio de cada uno de tus turnos, lanza 1D6. Si el resultado no es un 1 o un 6 el turno se desarrolla con normalidad, de lo contrario se jugará un turno no-estándar especial.

1 Carrera! (Scurry!)

Con un resultado de 1 tu fuerza ve la oportunidad de recolocarse y reposicionarse sobre el terreno; de pronto, todo el mundo está corriendo hacia nuevas posiciones.

Cada una de tus figuras puede desplazarse hasta su máxima capacidad de movimiento en cualquier dirección, pero no puede entrar en combate cuerpo a cuerpo. Las figuras trabadas en combate pueden abandonarlo pero los prisioneros o las que son incapaces de moverse (derribados, en retirada, etc) deben permanecer en su posición.

Las figuras que realicen este movimiento no pueden ser objetivo de fuego reactivo -Snap Fire o Guard Fire- por lo que éste es el mejor momento para llevar a cabo movimientos arriesgados.

Cuando un jugador ha terminado de mover todas las figuras que deseaba mover, su oponente podrá mover cualquiera figura que tuviera línea de visión -en cualquier punto de su movimiento- sobre una figura rival.

El turno termina una vez se han completado todos y cada uno de los movimientos.

6 Tiroteo! (Fire Fight!)

Con un resultado de 6 tus hombres quedan estancados en un tiroteo. Cada una de tus figuras puede disparar a cualquier objetivo disponible pero no puede mover.

Una vez cese el fuego, cualquier figura enemiga con línea de visión sobre una de tus figuras podrá disparar, con las mismas restricciones.

Las figuras enemigas que están ocultas tras su cobertura pueden asomarse para abrir fuego, pero no es obligatorio. Si lo hacen, no podrán actuar en su propio -siguiente- turno. Para no olvidar este detalle es recomendable usar marcadores junto a tus figuras.

El turno termina una vez cesa el fuego, por ambas partes.

Si ninguna figura tiene línea de visión sobre una figura enemiga trata el resultado de 6 como un resultado de 1 y juega un turno no-estándar especial Scurry! A la carrera! en su lugar.

El turno estándar

En un turno estándar, puedes seleccionar y activar dos figuras. Puedes seleccionar las mismas figuras, o figuras diferentes, cada turno. No debes declarar qué dos figuras serán las elegidas al mismo tiempo. Puedes llevar a cabo todas las acciones con una figura primero antes de decidir qué figura será la siguiente.

Cuando se activa, una figura puede mover una distancia estándar y disparar su arma contra un objetivo visible. Una figura puede disparar antes o después de completar su movimiento.

En lugar de mover puede declarar que se cubre tras un elemento de cobertura y abrir fuego desde o sobre su posición.

Si un bando cuenta con 9 o más figuras es aconsejable activar 3 y no 2 figuras por turno.

MOVIMIENTO Y TERRENO

Un movimiento normal supone un desplazamiento máximo de 6" en cualquier dirección. Suponemos que el movimiento es todo lo profesional que podríamos esperar de las tropas -sigilo, cobertura, etc-.

Concluido el movimiento, suponemos que la figura da lo mejor de sí para no ser abatida -en cobertura, cuerpo a tierra y demás-. Por lo que no nos debemos preocupar sobre la pose o el posicionamiento de nuestras figuras en exceso.

Las figuras cargando un herido u otro objeto pesado solo mueven 4".

Una figura que gira sobre sí misma no está en -ni cuenta como- movimiento.

Esprint! (Dashing!)

Una figura puede realizar un *esprint!* al término de su movimiento en lugar de disparar.

Indica un destino a alcanzar por la figura, y desplaza la figura 1D6" hacia dicho destino en línea recta. Una vez efectuada la tirada la figura ha de completar el movimiento aunque al hacerlo quede en mitad de ninguna parte, en campo abierto y vulnerable, debido a una mala tirada.

Una figura en cobertura no puede realizar un *esprint!*, pero es posible terminar en cobertura tras un *esprint!*

Una figura puede cruzar un obstáculo sencillo al *esprint!* pero no puede entrar o estar en terreno difícil al inicio de su *esprint!* Abandonar terreno difícil durante el movimiento estándar no afecta de ninguna modo la capacidad de *esprint!* de tus figuras.

No podrán declarar un *esprint!* las figuras que carguen con equipo pesado, heridos, etcétera.

Terreno difícil

Si un área es señalada como terreno difícil cualquier miniatura puede entrar, desplazarse y salir sin dificultad pero no puede entrar y salir en un solo movimiento.

Si dispone de suficiente movimiento para cruzar el área deberá detenerse antes de abandonarla.

Si comienza su movimiento en el interior de un área de terreno difícil podrá abandonarla sin más.

Para hacer el juego más interesantes es recomendable situar numerosas y no muy extensas áreas de terreno difícil en lugar de varias de gran tamaño.

Obstáculos

Todos los obstáculos están clasificados en dos categorías: fácil y difícil.

Un obstáculo que alcanza, a lo sumo, la cintura será considerado siempre como un obstáculo fácil.

Al cruzar un obstáculo de categoría fácil la figura se detiene al entrar en contacto con el obstáculo, sorteándolo y moviendo con normalidad durante su próxima activación. Al cruzar un obstáculo de categoría difícil la figura se detiene al entrar en contacto con el obstáculo, sorteándolo en su siguiente activación y moviendo, finalmente, con normalidad durante la que sería su tercera activación.

Las figuras que están tras un obstáculo y ocultas pueden moverse a lo largo del obstáculo sin revelar su presencia. Las figuras que están detrás de un obstáculo y no se están asomando sobre él no ofrecen un blanco válido a las que están al otro lado.

Asalto! (Brawling!)

Cualquier figura que entra en contacto con un enemigo se considera al *asalto!*

Resuelve el encuentro inmediatamente. Resuelto el *asalto!* el turno de la figura termina.

Recuerda que una figura que mueve o aparece en el tablero aleatoriamente puede desencadenar un *asalto!* accidental. Este tipo de *asalto!* se resuelve como el anterior pero sin aplicar el bonificador por haber iniciado el combate.

DISPARO

Cuando dispara una figura puede seleccionar cualquier objetivo que sea capaz de ver. No es preciso disparar sobre el objetivo más cercano, aunque a menudo es preferible hacerlo. Está permitido comprobar cualquier distancia o alcance antes de seleccionar un objetivo. Está permitido orientar las figuras en cualquier dirección como parte de su acción de disparo o durante un *tiroteo!*

Visibilidad

Las figuras en elementos de terreno como arbustos o edificios -interiores- son capaces de ver lo que ocurre en el exterior, y pueden ser vistos, si están en el límite del elemento de escenografía -ventanas, linderos, etcétera-.

Las figuras que se encuentran en el interior de este tipo de escenografía pueden ser vistas por figuras que ocupen su mismo elemento de escenografía, pero no desde el exterior.

Las líneas de visión no podrán establecerse a través de otra figura, ya sea amigo o enemigo.

Disparando desde cobertura

Las figuras situadas tras cobertura deben declarar con su activación si están dispuestas tras la cobertura para abrir fuego o bien la usan para ocultar su posición.

Una figura oculta de este modo no será nunca un objetivo válido para figuras enemigos al otro lado de la cobertura, por otra parte, si opta por posicionarse sobre la cobertura, podrá abrir fuego pero también se verá expuesta al fuego enemigo.

Después de cada ataque sobre su posición, una figura puede declararse oculta.

Disparando a través de obstáculos

Cualquier obstáculo capaz de ofrecer cobertura limitará la precisión del fuego que efectúe cualquier figura sobre su posición a menos que una de las partes esté en contacto con dicho obstáculo.

Es decir, si un obstáculo está entre el tirador y el objetivo y ninguno de los dos está posicionado directamente detrás del obstáculo, en contacto con él, el efecto del fuego se limita a ShockD6.

Los obstáculos que no superen un cuarto de la altura de las figuras son ignorados a tal efecto.

Cómo disparar

Cuando disparamos a un objetivo, el tirador lanza múltiples dados, normalmente dos. Las más de las veces 1KillD6 y varios ShockD6. Ciertos ataques usan un sólo tipo -Kill o Shock- de dado. Ciertas armas pueden usar dados adicionales de uno u otro tipo tal y como indica la sección de las reglas dedicada a los distintos tipos de arma.

Es recomendable usar un color diferente para cada tipo de dado si queremos agilizar el juego. En cualquier caso sólo se tiene en cuenta un resultado de 1 o 6. Cualquier otro resultado es descartado.

Recuerda que si el KillD6 arroja un resultado de fuera de combate el resultado del ShockD6 se aplicará a la miniatura amiga más cercana en un radio de 6". Si esto no es posible ignora el resultado del ShockD6.

KILLD6

1 Derribado!

El objetivo es derribado. Las figuras que son derribadas no pueden actuar con normalidad.

Si una figura derribada es activada o una figura amiga entra en contacto con ella puede tratar de recuperarse. Para ello debe pasar un chequeo de recuperación, lanza el KillD6 de nuevo: Otro 1 indica que la figura permanece derribada hasta que supere un nuevo chequeo. Un 6 indica que la figura derribada ha pasado a estar fuera de combate. Cualquier otro resultado indica que se ha recuperado y puede actuar con normalidad en su próximo turno.

Moverse al contacto contra un enemigo derribado permite, tomarlo como prisionero, o dejarle fuera de combate como baja.

6 Fuera de combate!

Si bien es cierto que no está claro si está herida, muerta o simplemente ha perdido la consciencia, parece claro que no participará en lo que queda de combate. Puedes dejar la miniatura sobre la mesa acompañada por un contador, sustituirla por una miniatura que represente el nuevo estado o retirarla sin más.

SHOCKD6

1 Retirada!

Si el objetivo está al descubierto se tumbará cuerpo a tierra. Mueve la figura 1D6" hacia la cobertura más cercana. Una vez allí la figura se atrinchera y no actúa durante su próximo turno.

Si el objetivo está en cobertura no podrá moverse el próximo turno. Si dispara debe hacerlo sobre el objetivo más cercano.

6 Huida!

Una figura que huye se mueve inmediatamente 6" en dirección opuesta al fuego enemigo en busca de cualquier cobertura.

Si no alcanza cobertura alguna, se retirará 6" adicionales y, una vez allí, se atrinchera hasta que sea activada de nuevo o una figura amiga entre en contacto con ella. Cuando esto ocurra lanza un ShockD6. Se recuperará siempre que el resultado no sea un 1 o un 6. Con un nuevo resultado de 6, la figura abandona el campo de batalla. Con un resultado de 1, si la figura no está en cobertura, abandona el campo de batalla.

Si está en cobertura se recuperará con cualquier resultado que no sea un 6. Si una figura se acerca a 3" del borde del tablero mientras huye, lanza un ShockD6 inmediatamente.

MOVIMIENTOS INVOLUNTARIOS

Los ShockD6 a menudo provocan que las figuras se muevan de forma involuntaria. Esto representa tropas siendo suprimidas bajo el fuego enemigo o siendo rechazadas o expulsadas de sus posiciones, siendo la forma más básica de ganar terreno y, con ello, la victoria en una partida de FiveCore.

Las figuras que se retiran en campo abierto están, principalmente, preocupadas por alcanzar cualquier tipo de cobertura. Si la cobertura más cercana está en zona enemiga es perfectamente posible que la retirada sea hacia adelante.

Las figuras que huyen deben tratar de retroceder pero deben moverse hacia una posición segura o una cobertura. Busca un elemento de terreno situado a 10" o 12" por detrás de la posición actual y reposicióna allí la figura.

CÓMO EVITAR SER ALCANZADO

Para derrotar a tu enemigo necesitas comprender como mantener a tus tropas con vida.

Las figuras situadas en cobertura pueden declararse ocultas. Incluso si han disparado durante su activación, una vez la figura ha sobrevivido a un ataque, tiene la opción de ocultarse tras la cobertura.

Comprender cómo funciona la cobertura es de vital importancia.

Las figuras en el interior de elementos de escenografía pueden adentrarse en el interior del elemento en lugar de quedarse a la vista en los límites del mismo.

Por supuesto, la mejor opción es forzar al enemigo a mantener su cabeza entre las piernas bajo el peso de una potencia de fuego superior. Las armas automáticas, concretamente, pueden garantizar múltiples ShockD6, aumentando significativamente las posibilidades de poner en fuga al enemigo.

FUEGO REACTIVO

Jugamos nuestras partidas por turnos cuidadosamente ordenados, secuenciados, mientras que, en realidad, las balas silban por todas partes y no hay donde esconderse. Para representar esto, usamos dos tipos de fuego reactivo en nuestro juego, Snap Fire y Guard Fire.

Independientemente del tipo de fuego usado, las figuras sólo pueden disparar a objetivos situados en su frente. Cualquier cosa en el arco frontal de 180° de una figura estará en su frente y será considerado como un objetivo válido.



Disparo de oportunidad (Snap Fire)

Si una figura se mueve a menos de 4" de un enemigo y comienza su movimiento a más de 4" de distancia o bien fuera de su línea de visión, sufrirá un disparo de oportunidad.

El disparo de oportunidad se resuelve tan pronto se cumplan las condiciones necesarias, desencadenando el ataque de la figura reactiva -usando sólo KillD6- contra la figura activa. Si la figura activa no es alcanzada puede continuar su activación con normalidad.

Sólo se permite un disparo de oportunidad por figura cada turno.

Recuerda que las figuras a la *Carrera!* en *Retirada!* o *Huída!* no provocarán fuego reactivo.

Disparo defensivo (Guard Fire)

FiveCore asume que las figuras que no han disparado en su último turno están, generalmente, en guardia, vigilando los movimientos del enemigo.

Si una figura enemiga que comienza su movimiento fuera de la vista irrumpe en su línea de visión, cualquier figura reactiva que cumpla los requisitos puede efectuar un disparo defensivo tan pronto como sea posible.

Recuerda que asomarse desde una cobertura u obstáculo está considerado como movimiento y, por tanto, provocará cualquier disparo defensivo.

Resuelve el disparo defensivo del tirador reactivo lanzando sólo ShockD6, descarta cualquier KillD6. Recuerda que una MG no puede conseguir ShockD6 extra cuando efectúa fuego defensivo.

Recuerda que una figura puede realizar tantos disparos defensivos como sea posible a lo largo de un mismo turno.

Salvo que se indique en la descripción del escenario o se trate de una habilidad, ningún jugador podrá efectuar disparo defensivo alguno durante el primer turno de juego.

Disparo de oportunidad y disparo defensivo al unísono

Si una figura en movimiento fuera objeto de los dos tipos de fuego reactivo al mismo tiempo y a manos de la misma figura enemiga, resuelve sólo un disparo de oportunidad.

Si fuera objeto de ambos a manos de diferentes enemigos, resuelve primero el disparo de oportunidad y el disparo defensivo después.

ASALTO

Cualquier figura que entra en contacto con una figura enemiga está realizando un asalto. Los asaltos son imprevisibles y suelen terminar tan rápido como empiezan.

No está permitido disparar y asaltar en el mismo turno.

Cada contendiente lanza 1D6. La figura que inicia el asalto de forma premeditada añade un +1. El resultado más bajo es derrotado y derribado, fuera de combate.

El ganador puede moverse entonces 2" en cualquier dirección. Si este movimiento provoca otro asalto se resolverá sin el bonificador +1.

Las figuras que defiendan un obstáculo ganarán cualquier asalto que termine en empate, del mismo modo las figuras equipadas con un arma de combate cuerpo a cuerpo mayor que un cuchillo ganarán el asalto en caso de empate.

Si un asalto termina en un empate, retira el atacante 2" (si el defensor está en cobertura) o retira al defensor 2" (si el defensor no está en cobertura).

ARMAS

Dada la brevedad de los encuentros que estamos representando salvo acuerdo o condición específica del escenario no se tendrá en cuenta ninguna limitación sobre la cantidad de munición.

En algunos escenarios ciertas armas o figuras podrían contar con la regla "munición limitada": Después de cada disparo, lanza 1D6, con un resultado de 1 o 6 sólo podrá disparar una vez más.

Las granadas se registran una a una.

Recuerda que las armas pesadas, por lo general, no toman parte en las escaramuzas que representamos aquí, pero han sido incluidas de cara a la creación de escenarios y partidas de mayor tamaño.

Pistola

Alcance máximo de 12". 1KillD6 + 1ShockD6.

Una figura equipada con una pistola ganará un asalto en caso de empate. Esta ventaja no se aplicará si la figura forma parte de la dotación de una MG, ya sea como cargador o como tirador.

Si lo deseas, una figura puede estar equipada con un par de pistolas, ganando así 1ShockD6 adicional, incluso efectuando fuego reactivo.

Rifle estándar

Alcance limitado por la línea de visión. 1KillD6 + 1ShockD6.

Gracias a su cadencia de fuego puede ser disparado antes, durante o después del movimiento. Si se dispara durante lanza sólo 1ShockD6. Para ello, coloca la figura en el punto deseado, dispara y después completa el movimiento. Recuerda que si el movimiento provoca fuego reactivo, éste se resolverá antes de efectuar el disparo activo.

Lanza 2ShockD6 si una figura equipada con un rifle estándar efectúa un disparo defensivo.

Subfusil

Cuenta con dos modos de disparo:

Preciso. Alcance máximo 12". 1KillD6 + 1ShockD6.

Ráfaga. Alcance máximo 12". 3ShockD6. Adicionalmente los resultados del Shock pueden ser aplicados hasta a 4" del objetivo.

Debido a su cadencia de fuego y su reducido peso una figura equipada con un subfusil puede disparar después de esprintar, pero sólo lanzará 2ShockD6.

Una figura equipada con un subfusil que no haya movido puede disparar más allá de las 12" pero sólo lanzará 1ShockD6.

LMG

Alcance máximo limitado por la línea de visión. 1KillD6 + 2ShockD6 o 4ShockD6. (Puede cambiar 1killD6 por 2ShockD6).

Después de abrir fuego, puede disparar sobre otro objetivo situado a 4" o menos del objetivo inicial. Sólo lanzará ShockD6, perdiendo un dado por cada nuevo objetivo. Todos los objetivos deben estar en un radio de 4" del objetivo inicial.

Para que una LMG funcione correctamente debe contar con un cargador. Cualquier figura en contacto puede actuar como tal. Sin un cargador, sólo podrá disparar sobre un único objetivo y no podrá sustituir 1KillD6 por 2ShockD6.

Una LMG puede ser disparada en movimiento, pero sólo causará 2ShockD6 al hacerlo.

HMG

Estas armas aparecerán en la mayoría de los casos como parte del escenario. Causa 2KillD6 al disparar, además, el objetivo principal y cualquier figura en un radio de 4" recibirá 1ShockD6.

No puede desplazarse o ser recolocada durante el transcurso de la partida.

De cara a un posible problema en su funcionamiento se tendrán en cuenta sus KillD6 en lugar de sus ShockD6. Por lo demás funciona como cualquier LMG, pero no podrá intercambiar dados y solo podrá disparar a un objetivo principal, si no dispone de un cargador.

Rifle de francotirador

Alcance máximo limitado por la línea de visión. 2KillD6, conservando el mejor resultado.

Siempre que un francotirador dispare, si ningún otro miembro de su equipo dispara, cualquier enemigo situado en un radio de 4" del objetivo inicial recibirá 1ShockD6. El objetivo de un francotirador se retirará automáticamente.

Los francotiradores deben permanecer estacionarios para recibir estas ventajas. Si se desplazan su rifle de francotirador se considera un rifle estándar.

Granadas

Alcance máximo de 6". 1KillD6 + 1ShockD6 a toda figura en un radio de 2".

Siempre cuentan con la regla munición limitada. En un juego realista, cada miniatura puede transportar hasta 2 granadas. Las miniaturas en contacto con otra, cuando esta está activa puede entregar cualquier número de granadas. Otra opción es llevar un registro de las granadas totales disponibles, un dado podría ser usado para llevar esta reserva.

Pueden ser arrojadas a cualquier punto en un radio de 6". El lanzador no necesita ver el punto objetivo pero al menos un miembro de su equipo ha de ser capaz de hacerlo. Una figura en cobertura con respecto al punto de impacto se retirará automáticamente pero no sufrirá impacto alguno.

Si la granada no obtiene efecto en ninguno de los dados se dispersa 1D6" en una dirección aleatoria y se lanzan de nuevo los dados. Podrá dispersarse hasta en dos ocasiones, después explota sin causar daños o no explota en absoluto.

Recuerda que una granada puede terminar lejos de su posición objetivo inicial, representando así un mal lanzamiento o cualquier reacción del enemigo.

Lanzagranadas

Alcance máximo limitado por la línea de visión. Pero se desvían 1D6" del objetivo. 1KillD6 + 1ShockD6 a toda figura en un radio de 2". Asigna los resultados empezando por las figuras más cercanas al punto de impacto.

Una miniatura debe permanecer estacionaria para disparar un lanzagranadas.

Este apartado pretende cubrir el uso de RPG y armas similares.

Escopeta

Alcance máximo de 12". 1KillD6 + 1ShockD6.

Si se disparan contra objetivos a 4" o menos, puedes usar 2KillD6.

El disparo de oportunidad (Snap fire) con una escopeta causa 1KillD6 + 1ShockD6 como un disparo normal.

Una miniatura que permanezca estacionaria con una escopeta puede reventar y abrir una puerta a 4" o menos.

Problemas

Una figura que al lanzar varios ShockD6 contra un único objetivo obtiene dos o más resultados de 6 sufre algún tipo de problema. Bien sea su arma la que falla -encasquillada o sobrecalentada- o sus manos que titubean al tratar de recargar, la figura no podrá disparar de nuevo hasta el final de su próximo turno.

Recuerda que las figuras no tienen que ser activadas para superar el problema pero, si lo son, no podrán disparar durante su activación.

ARMADURA CORPORAL

La armadura física puede ser muy valiosa para desviar golpes que de otro modo podrían resultar fatales. Pero, las armaduras corporales modernas frenan un poco, reduciendo los movimientos de *Sprint!* En 1".

Cuando la miniatura reciba un impacto (sufrir un resultado en el KillD6), tira 1D6:

1 Si la figura es *Derribada*, estará *Aturdida* (ver más abajo). Si es dejada *Fuera de combate*, en vez de ello es *Derribada*.

6 Disparo rebotado. La figura es *Aturdida* y no puede activarse el próximo turno.

Calidad, Moral y Liderazgo

FiveCore entiende que en la mayoría de los casos "un soldado es un soldado". La "calidad de la tropa" mostrada en los wargames es el resultado de agregar el entrenamiento individual, equipamiento, liderazgo, moral y circunstancias.

Sin embargo, algunas situaciones requieren de fuerzas desiguales para luchar entre sí y esta sección proporciona herramientas sencillas para establecer tales encuentros.

CALIDAD SUPERIOR

Si un bando está decididamente mejor entrenado o coordinado que su oponente, recibe 1 activación adicional en cada turno normal.

Ten en cuenta que esta bonificación puede ser aplicada a una fuerza regular o de peor entrenamiento si está en una situación beneficiosa, como en una emboscada o ataque sorpresa.

ÁNIMO ELEVADO

Si una fuerza tiene particularmente Buena moral o un ánimo elevado, puede recibir un número de Puntos de Moral. Registra estos puntos en un trozo de papel u otro tipo de indicador en la mesa de juego.

Cualquier fuerza generalmente no recibe más de 3 Puntos de Moral.

1 Punto de Moral puede gastarse para inmediatamente recuperar a una figura que sufra cualquier resultado del ShockD6.

Determinar ánimo elevado

Si lo deseas, puedes usar la siguiente lista para determinar los Puntos de Moral de cada fuerza.

Tropas endurecidas en la batalla **+1**

La Guerra es nuestro sendero **+1**

Fuerzas Especiales **+1**

Luchando por la Causa **+1**

DESESPERACIÓN

Las tropas particularmente miserables pueden estar sujetas a la desesperación, y pueden recibir un número de Puntos de Desesperación. Registra estos puntos en un trozo de papel u otro tipo de indicador en la mesa de juego.

Cualquier fuerza generalmente no recibe más de 3 Puntos de Desesperación.

Los Puntos de Desesperación son usados como ShockD6 por el jugador contrario. Pueden ser usados en cualquier momento, incluso interrumpiendo el movimiento de una figura, y son descartados aunque no se obtenga resultado en el dado.

Determinar Desesperación

Puedes usar la siguiente lista para determinar los Puntos de Desesperación de cada fuerza.

Bajo fuego de artillería **+1**

Pobre entrenamiento **+1**

Los esfuerzos parecen condenados al fracaso **+1**

Exhaustas **+1**

TIEMPOS DIFÍCILES

Si una fuerza recibe tanto Puntos de Moral como Puntos de Desesperación, estos se anulan uno a uno.

LIDERAZGO

Cualquier figura de una fuerza puede ser designada como un líder. Ten en cuenta que una fuerza no siempre tiene un líder formal y no todas las personas al cargo obtienen los beneficios reglas de tener un líder.

Un líder en términos de reglas es una persona que tiene un desarrollado sentido táctico, carisma y que puede conseguir buenos resultados de las tropas bajo su mando.

Cuando en la tirada obtengas un turno normal, el líder tira 1D6, obteniendo resultados con 1 o 6.

1 Muévete! Una figura a 6" o menos puede moverse.

6 Dispara a mi señal! Una figura a 6" o menos puede Disparar.

Las acciones de Liderazgo se agregan a las activaciones normales del turno, y pueden realizarlas las figuras que pudiendo ser activadas no lo fueron. Se deben de respetar las restricciones de movimiento o disparo si las hubiere.

Líderes incapacitados

Si el líder está Huyendo o esta Derribado, no puede tirar su dado de líder hasta que se recupere de su estado.

Si el líder está Fuera de combate, tira 2ShockD6 y aplica los resultados a figuras amigas a 12" o menos.

Múltiples Líderes

Es posible tener varios líderes en una fuerza. Ello no otorga varios más dados de Líder, pero supone una ventaja si alguno fuera incapacitado.

Situaciones Inusuales

Esta sección cubre situaciones y acciones que pueden no surgir con regularidad en las partidas pero que pueden aparecer en escenarios o misiones.

Persuasión e información

Mientras que la interacción en un wargame suele limitarse al intercambio de balas y no de opiniones, ciertos escenarios pueden exigir la consecución de información.

Cuando una figura es activada, en lugar de disparar, puede tratar de persuadir a otra figura pero nunca durante un turno especial *carrera!* o *tiroteo!*

Funciona, básicamente, como un *asalto*. Lanza 1D6 por cada figura, con un resultado igual o superior la figura activa obtiene la información o acuerdo que buscaba.

En un escenario, los chequeos de persuasión pueden ser utilizados para todo tipo de interacciones.

Búsqueda

Si una misión consiste en registrar un área, los jugadores deben determinar cuántas localizaciones hay sobre el tablero susceptibles de registro.

Una búsqueda cualquiera exige una figura activa, que busque en lugar de disparar. Recuerda que no puedes buscar en un turno especial *tiroteo!*

Si el número de posibles localizaciones va de 3 a 5, el éxito en la búsqueda se da con un resultado de 1 o 6 en 1D6. Si el número de posibles localizaciones es mayor lanza 2D6, el éxito en la búsqueda se da si ambos dados muestran un resultado de 1 o 6. Si el objeto de la búsqueda no ha sido encontrado para cuando sólo queda una localización posible, estará en la última localización.

Tareas

Pueden surgir un sin fin de situaciones no cubiertas por las reglas tales como derribar una puerta, poner en marcha un vehículo dañado o transmitir por radio los planes del enemigo. Las más de las veces pueden resolverse con una simple tirada de tarea. Esto también puede interpretarse como el clásico "hacer algo que no viene en las reglas".

Lanza 1D6, salvo un resultado de 1 o 6, la figura consigue lo que quiera que estuviera tratando de hacer.

1 Retraso: la figura no consigue completar la tarea pero puede intentarlo de nuevo en su próximo turno.

6 Desesperación: la figura no consigue completar la tarea en absoluto. Puede intentarlo otra figura pero no la misma.

Las acciones complejas pueden subdividirse en múltiples tareas.

Bombardeo

La artillería de largo alcance sobrepasa con mucho el enfoque con el que nos aproximamos a este juego, pero un grupo de cierto rango podría recibir fuego de apoyo de mortero si el escenario lo permite.

Para ello es necesario que alguien de la señal a la dotación del mortero, situada fuera de los límites del tablero. Durante un turno estándar, cualquier figura activa que no dispare un arma puede dar la señal siempre y cuando esté situado en terreno elevado y a una distancia máxima de 6" del borde del tablero de su zona de despliegue.

El jugador designa un punto objetivo y si se trata de fuego explosivo o proyectiles de humo. A partir del próximo turno, se efectúa un disparo cada turno, sin importar qué tipo de turno esté en juego. El fuego de mortero se resuelve tras los eventos aleatorios, antes de que cualquier figura lleve a cabo acción alguna.

Lanza 1D6:

- 1. ¿Qué está haciendo?** El mortero no abre fuego, su dotación está reabasteciéndose. Si se obtiene este resultado por segunda vez el mortero dejará de funcionar el resto de la misión.
- 2-5. Cuerpo a tierra.** El proyectil cae a 1D6" en una dirección al azar de la posición objetivo.
- 6. En el blanco.** El proyectil cae en la posición objetivo.

Los proyectiles de alto poder explosivo tienen un área de efecto de 2" y causan 1KillD6 y 1ShockD6 a cada figura afectada por la explosión.

Los proyectiles de humo cubrirán un área de 3" de diámetro impidiendo el fuego -obstruyendo la línea de visión-. Se dispersan la segunda vez que un jugador obtenga en una tirada de acción un resultado de *carrera!* o *tiroteo!*

La posición objetivo puede cambiarse y el fuego detenerse bajo las mismas condiciones que lo desencadenan.

Sería mejor evitar o restringir el uso de cañones de mayor calibre a determinados escenarios ya que sus efectos serían devastadores. Para un cañón genérico lanza 1KillD6 contra toda figura en un radio de 4" del punto de impacto, los supervivientes huirán.

Jugando con fuego

El sistema básico de tareas suele funcionar mejor con acciones para las que un éxito o un fracaso suponen lograr algo más que una horrible herida auto-infligida. Si el fracaso repercute incómoda y físicamente, lanza 1D6:

- 1. Ouch!** La acción termina de forma poco agradable y la figura resulta derribada.
- 2-5. ¿Quién es el jefe?** Todo sale según lo planeado.
- 6. Urgh!** La acción falla espectacularmente y la figura queda fuera de combate.



Desplazamiento

Los jugadores que deseen más Niebla de Guerra pueden usar esta regla.

Cuando una figura es avistada por el enemigo por primera vez, serán desplazados si ellas están estacionarias cuando son avistadas.

Las figuras que se están moviendo no son desplazadas, lo que significa que si es estas moviendo cuando eres avistado por primera vez, esa figura no será desplazada.

Las figuras Desplazadas son movidas 1D6" en una dirección aleatoria para indicar que no estaban donde cualquier jugador pensaba.

Las figuras Desplazadas pueden acabar el turno en contacto con un enemigo, en cuyo caso se produce un *Asalto* inmediatamente, ninguna obtiene el bonificador de iniciar el *Asalto*.

A discreción de los jugadores, si pasan 2 turnos para cada jugador y nadie abre fuego, todas las figuras comienzan a ser elegibles para Desplazarlas nuevamente.

Sigilo

Ciertas misiones podrían exigir un enfoque más sutil para alcanzar mejores posiciones o evitar a los guardias. Hasta que los atacantes sean detectados, todos los turnos se consideran turnos especiales no estándar *sigilo!*.

Durante este tipo de turnos no se efectúa la tirada de Acción.

La naturaleza de la acción depende del jugador activo, ya sea éste atacante o defensor.

Atacantes

Cada turno, antes de mover cualquier figura, el jugador atacante decide si revela su posición o permanece oculto. Si opta por lo segundo, cada figura atacante puede mover un máximo de 4".

Defensores

Durante el despliegue, cada figura debe declarar si se encuentra en su puesto o patrullando.

Una miniatura que se encuentre en su puesto no moverá mientras se sucedan turnos *sigilo!*.

Una miniatura patrullando moverá durante cada uno de los turnos del defensor. Lanza 1D6 y resta 2 al total, tratando los resultados negativos como 0. Desplaza la figura en una dirección al azar tantas pulgadas como indique el dado.

Detección

Cualquier atacante en un radio de 6" y en línea de visión de un defensor es detectado. La única excepción posible es que el atacante no fuera detectado al inicio de su movimiento e iniciara un asalto con el defensor al término del mismo. En ese caso y si el atacante gana, elimina al defensor en silencio y no es detectado. Si el combate termina en tablas o el atacante es derrotado, será detectado.

Si el atacante está fuera de la línea de visión pero en un radio de 4" del defensor, corre el riesgo de ser detectado. Así mismo, si el atacante está en línea de visión y se encuentra en un rango comprendido entre 6" y 12" puede ser detectado.

El defensor lanza 1D6 para tratar de detectar al atacante:

- 1. Alerta!** El defensor se aproxima 2" al atacante y lanza de nuevo.
- 6. Descubierta!** Dan la voz de alarma y la fuerza atacante es detectada.

Cuando se da la voz de alarma, el defensor puede mover con cada una de sus figuras 3" y disparar a cualquier objetivo visible, aunque sólo con sus ShockD6. Después, el jugador atacante juega un turno estándar, dando por finalizada la fase de Sigilo.

Las figuras del atacante a más de 12" de una figura del defensor no pueden ser detectadas en condiciones normales, aunque las condiciones del escenario pueden indicar lo contrario.

El hecho de que los defensores conozcan de antemano la situación de los atacantes puede ser discutible por irreal pero hace que el juego se desarrolle de manera mucho más sencilla. Un director de juego podría idear sistemas más detallados para resolver estas situaciones.

Humo

Si dispone de una, un soldado puede lanzar una granada de humo en vez de disparar un arma. Los jugadores pueden desear llevar un registro del uso de granadas de humo.

Una típica fuerza militar moderna, lleva generalmente una Granada de humo por persona.

Para lanzar una granada de humo, selecciona un punto objetivo a 8" y haz una tirada de Tarea. Si la tarea es exitosa, la granada crea un área de 2" de radio de humo, oscureciendo la visión durante este y el próximo turno del siguiente jugador.

Un *Retraso* significa que la granada no creará la nube hasta el final del próximo turno, y un resultado de *Desesperación* significa que la nube se disipa demasiado rápido para ser de utilidad.

Acciones Nocturnas

Luchar en la noche es un ejercicio de caos y confusión.

Durante un encuentro nocturno, el juego comienza con una fase especial, la "fase nocturna". Durante la fase nocturna, los jugadores no hacen tiradas de acción (activación). En su lugar los jugadores se alternan en mover con normalidad una figura (no *Sprint!*). Ningún disparo puede tener lugar.

Tan pronto como una figura se mueva a 6" de una figura contraria, la fase nocturna termina inmediatamente.

Cada jugador tira 1D6 que resulta en el número de figuras que tendrá que desplazar 1D6" en una dirección aleatoria. Comienza con las figuras más cercanas al enemigo.

Las figuras así desplazadas pueden acabar en contacto con algún enemigo, en cuyo caso se produce un *Asalto* inmediatamente, ninguna obtiene el bonificador de iniciar el *Asalto*.

El jugador con el menor número de figuras desplazadas entonces tira una activación normal, y el juego progresa con normalidad.

Las figuras no pueden disparar a objetivos a más de 12", salvo que el objetivo haya disparado el turno anterior. Los objetivos a más de 12" solo están expuestos a dados de Shock.



Juego en Solitario

Si bien es cierto que este sistema no se ha ideado como un juego en solitario, es útil contar con algunas directrices para añadir un toque impredecible a una partida unilateral.

Si uno de los bandos no está controlado por un jugador, tómate tu tiempo para decidir qué tipo de acciones está tratando de llevar a cabo el enemigo y cuáles podrían ser sus órdenes.

Si fueron asignados a la defensa de un área, entrarán en esa área y responderán ante cualquier ataque pero probablemente no llevarán a cabo ninguna carga suicida, por ejemplo. Deja que te guíe el sentido común pero, si surge alguna duda, puedes aplicar alguna de las siguientes ideas.

Defensa

Al defender una posición las figuras permanecerán en o alrededor del área a defender. Una o dos figuras podrían patrullar o montar guardia en el exterior pero rara vez irán más allá de uno o dos movimientos.

Las figuras se moverán para reforzar y apoyar a tropas bajo ataque pero no entrarán en combate con nuevos enemigos.

Ataque

Un ataque siempre está dirigido contra una posición o localización específica. Los atacantes intentarán avanzar en cobertura y abrir fuego sobre los enemigos cercanos a su objetivo cuando tengan ocasión. Si deben cruzar a campo abierto lo harán en grupos, nunca todos al mismo tiempo.

Para dar un toque de variedad, cuando realices la tirada de acción para el enemigo, lanza también un dado de orden. Con un resultado de 2-5, el turno se desarrolla con normalidad.

1. A las trincheras! El enemigo no avanza este turno. Los rezagados tratarán de unirse a sus compañeros, de otro modo, se moverán buscando mejores posiciones. Sólo dispararán sobre objetivos que supongan una amenaza inmediata, de lo contrario se cubrirán - ocultándose tras su cobertura- tratando de evitar el fuego enemigo.

6. Adelante! Las figuras tratarán de reducir la distancia con el enemigo, acercándose lo suficiente para lanzar granadas o asaltar dónde sea posible. Dispararán tantas armas como sea posible para maximizar el Shock y hacer más fácil el asalto.

Los jugadores más ambiciosos pueden asignar distintos tipos de actividad a cada una de sus figuras pero es algo que podría ralentizar el juego en exceso.

Decisiones

En caso de que una decisión deba ser tomada por el bando no-jugador y no es obvio cuál es la solución más lógica, sigue el siguiente método.

Determina qué opción sería la más probable y lanza 1D6. Con un resultado de 1-2 se decantan por la más improbable mientras que con un resultado de 3-6 se inclinan por la alternativa más probable.

Si todas parecen igualmente factibles, selecciona una al azar.

Agresión

Un nivel de Agresión puede ser asignado a la fuerza contraria. Simplemente lanza 1D6 para determinar el nivel de Agresión. Fuerzas conocidas por ser ofensivas o impacientes deben tirar dos veces, y usar el valor más alto, mientras que fuerzas conocidas por ser cautas y metódicas deben tirar dos veces y quedarse con el resultado más bajo.

Si surge una decisión entre actuar cauta o imprudentemente, simplemente tira 1D6. Una tirada igual o menor que el nivel de Agresión significará que se actúa imprudentemente.

Misiones

Si estás jugando una partida rápida puedes usar este sistema para generar un objetivo para cada bando. Los jugadores pueden conocer sus respectivos planes o pueden ser generados en secreto por una tercera persona o un director de juego.

Los objetivos deben ser interpretados y en ningún caso suponen una muerte súbita. Recuerda que una vez ha cumplido su objetivo el grupo aún debe abandonar el tablero o rechazar al enemigo.

1D10 Objetivo

1. Rechaza al enemigo.
2. Encuentra un objeto en el campo de batalla.
3. Entrega un objeto.
4. Captura un prisionero.
5. Cruza el campo de batalla.
6. Recupera un objeto del campo de batalla.
7. Alcanza y asegura un objetivo.
8. Protege un objetivo.
9. Explora accidentes del terreno.
10. Evita que el enemigo alcance su objetivo.

1D10 Terreno

- 1 Bosque o jungla
- 2 Rocas y piedras
- 3 Ruinas
- 4 Urbano
- 5 Granja o edificios aislados
- 6 Campos
- 7 Zona de guerra
- 8 Suburbano
- 9 Interior de un edificio
- 10 Industrial

Densidad del terreno

Tira 3D10 y descarta el resultado más alto y el más bajo. Multiplica por 10 el resultado, ese el porcentaje de coberturas y terreno a desplegar en la mesa.

Por ejemplo un 4, equivale a un 40% de coberturas.

Desplegar y mover primero

Cada bando decide si será Agresivo, Equilibrado o Cautó.

Para decidir quién despliega antes, tira 1D6, suma +1 si el bando es Cautó y resta -1 si el bando es Agresivo. El bando con el resultado más bajo despliega primero.

Para decidir quién mueve antes, tira 1D6, suma +1 si el bando es Agresivo y resta -1 si el bando es Cautó. El bando con el resultado más alto mueve primero.

En ambos casos, una aproximación Equilibrada no otorga modificadores.



Generación Aleatoria de Fuerzas

Es perfecta para juegos rápidos, los jugadores pueden usar las tablas siguientes para generar una fuerza para jugar. Simplemente decide con cuantas figuras juega cada jugador, entonces haz el número de tiradas requeridas.

	Segunda Guerra Mundial	Militares Modernos	Fuerzas Irregulares	Bandas	SWAT
Rifle	1-60	1-55	1-45	1-30	1-20
Subfusil	61-75	-	46-60	31-50	21-60
LMG	76-90	56-70	61-75	51-55	-
R. de Francotirador	91-95	71-75	76-85	-	61-70
Lanzagranadas	-	76-85	86-95	56-60	-
Rifle + Lanzagranadas	-	86-95	-	-	-
Pistola	96-100	96-100	96-100	61-80	71-80
Escopeta	-	-	-	81-100	81-90
Rifle + Escopeta	-	-	-	-	91-100

Usa el sentido común para la fuerza en cuestión y haz los cambios que necesites.

Una vez que las figuras se han generado, genera aleatoriamente alguna habilidad y asígnasela a cualquier figura de tu elección.

Tira en la tabla de más abajo para determinar si algún líder está presente en la fuerza generada. Ten en cuenta que una fuerza sin líder no significa necesariamente que carezca de sargento o similar, este simplemente no tiene la combinación de habilidad y personalidad para recibir los beneficios de un Líder.

Un resultado de "Líder +" proporciona una segunda tirada en la tabla.

	Segunda Guerra Mundial	Militares Modernos	Fuerzas Irregulares	Bandas	SWAT
1	No	No	No	No	No
2	No	No	No	No	No
3	No	Líder	No	No	No
4	Líder	Líder	No	No	Líder
5	Líder	Líder	Líder	No	Líder +
6	Líder +	Líder +	Líder	Líder	Líder +

Campañas

TUS SOLDADOS TRAS LA BATALLA

Cualquier figura que termine la partida fuera de combate debe efectuar una tirada en la tabla de heridas al término de la misma para constatar su estado.

Las figuras que están aturdidas al concluir la partida se recuperan sin más.

Tirada	Resultado
1-25	Inconsciente. Recuperado.
26-30	Cicatriz impresionante. Recuperado.
31-50	Herido leve. Indispuesto para las próximas 2 misiones.
51-60	Herido de consideración. Indispuesto para las próximas 3 misiones.
61-70	Herido seriamente. Indispuesto para las próximas 5 misiones.
71-80	Gravemente herido. No entrará en combate nunca más.
81-90	Tullido. No está en condiciones de combatir de nuevo. Envíalo a casa.
01-100	Muerto

HABILIDADES

Sirven para distinguir figuras con distintos talentos o niveles de competencia. Si una unidad está compuesta por veteranos endurecidos o soldados profesionales, contará con un número mayor de integrantes con habilidades en su haber.

Los jugadores pueden asignar determinadas habilidades a cierto tipo de unidad o escenario o efectuar una tirada en la siguiente tabla.

Durante una campaña, tras cada batalla, genera una habilidad al azar para una figura de tu elección.

Si el grupo no dispone de Líder, tras cada batalla, tira 1D6. Con un 1 o un 6, una figura es promovida a Líder.

Tirada	Habilidad
1-3	Tirador. Puede lanzar 1KillD6 extra para cualquier ataque una vez por partida.
4-6	Fuego rápido. Puede lanzar 1ShockD6 extra para cualquier ataque una vez por partida.
7-9	Centinela. Puede realizar fuego defensivo en el primer turno. Inmune al movimiento involuntario.
10-12	Valiente. Trata todos los resultados de huida como si fueran retirada.
13-15	Duro. Puede ignorar el primer impacto recibido.
16-18	Luchador. +1 a todas las tiradas de asalto.
19-21	Rápido. El movimiento estándar se incrementa en 2". No afecta al esprint.
22-24	Corredor. Lanza 2D6 y escoge el resultado mayor al esprintar.
25-27	Lugar adecuado. Si no se activa puede mover 2" al finalizar el turno activo. No compatible con A la carrera! y Tiroteo!
28-30	Corre y Dispara. Puede mover 4" antes de disparar durante un Tiroteo!
31-33	Fuego de cobertura. Puede disparar después de mover durante un A la carrera!
34-36	Movimiento evasivo. Inmune al disparo defensivo.
37-39	Asalto. Inmune al disparo de oportunidad.
40-42	Preciso. Las armas de alcance limitado aumentan su alcance máximo hasta las 16".
43-45	Fuego defensivo. Puede realizar un disparo de oportunidad hasta un máximo de 8".
46-48	Alerta. Una vez por turno, al efectuar un disparo defensivo, puede cambiar 1ShockD6 por 1KillD6.
49-51	Agallas. Cuando se activa esta figura deja de huir inmediatamente.

Tirada Habilidad

- 52-54 Motivador. Si entra en contacto con una figura que huye, ésta se recupera inmediatamente.
- 55-57 Emboscada. Si es desplazada, puede elegir hacia dónde en un radio de 6".
- 58-60 Infiltrador. Cuando todas las figuras han desplegado, puede realizar un turno extra A la carrera!
- 61-63 Brazo firme. Se considera que no ha movido cuando dispara, incluso si lo ha hecho.
- 64-66 Trabajo de Campo. El terreno difícil puede ser tratado como cobertura.
- 67-69 Lanzador. Efectúa dos tiradas para determinar distancia y dirección para la primera dispersión al lanzar una granada y elige cualquiera de los resultados.
- 70-72 Hábil. Una vez por misión puede efectuar dos tiradas para una misma Tarea.
- 73-75 Carismático. +1 a todos los intentos de persuasión.
- 76-78 Voz de mando. Cuando se activa esta figura, cualquier aliado en un radio de 4" puede efectuar una tirada para recuperarse de su huida.
- 79-81 Talentoso. Una vez por misión puede repetir una tirada de Tarea.
- 82-84 Agresivo. Si el asalto termina en empate y lo desea, ambos bandos resuelven de nuevo el asalto.
- 85-87 Inspirador. Mientras esté sobre sus pies, los aliados en un rango de 4" tratarán cualquier resultado de huida como retirada.
- 88-90 Último aliento. Si queda fuera de combate puede abrir fuego contra un objetivo válido inmediatamente.
- 91-100 Veterano. Elige un resultado cualquiera de la lista que no posea ningún miembro de tu grupo.



Ideas para los Escenarios

Los juegos que usan el motor Five Core cuentan con sus propias misiones, campañas y ambientaciones. En el caso genérico que nos ocupa, presentamos una serie de ideas que puedes usar para dar forma a tus propias misiones.

Diseñar un escenario puede parecer abrumador pero no tiene por qué ser complicado más allá de decidir quiénes están combatiendo, qué están tratando de conseguir y con cuántas tropas cuentan.

Asigna o genera un par de habilidades y pruébalo.

El juego es tan sencillo que puedes jugar un par de partidas rápidas o jugar el mismo escenario de nuevo, asignando alguna ventaja -habilidad, arma o unidad extra, etcétera- al bando perdedor.

- Tropas del ejército rojo despejando una aldea Mujahideen en Afghanistan.
- Marines norteamericanos evitando una patrulla china en Corea.
- Forrajeando por algo que llevarse a la boca en tierra de nadie, en la Bélgica de 1917.
- Rezagados del sexto ejército alemán tratando de escapar del cerco soviético en Stalingrado.
- Guerras de bandas entre las ruinas post-apocalípticas de Los Ángeles.
- Soldados mejicanos emboscando a las tropas paramilitares de algún Cártel.
- La retaguardia francesa manteniendo alguna carretera costera cercana a Dunkerque.
- Asesinos a sueldo a la caza de algún científico traidor en un futuro 2093.
- La resistencia francesa volando un puente en Normandía.
- Combates urbanos durante la Guerra Civil Española.
- Marines coloniales descubriendo que todo el mundo en la colonia está poseído por un psico-virus.



Échale imaginación, diviértete y no temas inventar cosas que suenen bien.

Posiblemente ya tengas toneladas de miniaturas con las que jugar. Una de las ventajas de FiveCore es que sólo necesitas un puñado de figuras para jugar, por lo que puedes coger algunas de esas miniaturas que compraste hace años y darles un buen uso. ¿Unos cuantos agentes de la Alemania Occidental y una banda callejera durante la guerra fría? Suena como el inicio de una campaña.

Pero de todas formas, comprar algunas miniaturas para una campaña de FiveCore es bastante asequible, económica y pictóricamente hablando, ya que no necesitarás más que una docena de miniaturas.

Notas del diseñador

La línea general de trabajo para este sistema surgió del deseo de un juego que funcionara sin usar ningún tipo de atributo, con un sistema de movimiento dinámico y decididamente impredecible. Al jugar, de tanto en tanto, cierta locura transitoria tomará el control de la mesa. La grandeza del juego está ahí, en ese instante en el que reclinado en su silla el jugador encuentra la explicación adecuada para lo que acaba de suceder en la ficción que tiene lugar sobre el tablero.

Creo que los juegos que permanecen con nosotros son aquellos que crean historias por y para nosotros, los que nos hacen recordar vívidamente las aventuras de nuestros soldados, no sólo las tiradas de dados o los movimientos.

Espero que éste sea el esqueleto que habrá de unir un sin fin de juegos, campañas y ambientaciones.

Este juego debe mucho a otros que lo precedieron. En particular, juegos como Rogue Trader, Star Grunt, Chain of Command, Beam Strike, Crossfire y Nuts han sido una gran influencia en mi desarrollo como diseñador.

Así mismo, debo agradecer a todo aquel que me ha apoyado y a las personas que han participado con su punto de vista en mis anteriores trabajos.

Ivan Sorensen
runequester@gmail.com

<https://sites.google.com/site/fivemennormandy/home>

<http://fivemennormandy.blogspot.co.uk/>

