

SOLDADO



CARACTERÍSTICAS

Combate +2 y +1 en una a elegir

	COMBATE		SUERTE
	CORAJE		TÁCTICA
	LIDERAZGO		

UNIDAD // VINCULOS

Vínculos iniciales: +2, +1, +1

NOMBRE UNIDAD		OP	
LÍDER UNIDAD			

ESTRÉS // HERIDAS

VDF	1	2	3	4	5	6
A	-	-	E	E	E	H
I	-	E	E	E	H	H
D	E	E	E	H	H	H
E	E	E	H	H	H	C
C	E	H	H	H	C	C

	AGALLAS	ESTRÉS		
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		HUIR	LUCHAR	SHOCK

	FORTALEZA
HERIDAS	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/> DAÑO <input checked="" type="checkbox"/> CRÍTICO

EQUIPO

Elige uno

- Fusil de asalto M-16
- Carabina de asalto M4A1.
- 2 ganadas de fragmentación y 2 granadas de humo. Cuchillo de combate (2d "contacto")
- Además: Casco con cámara y luz, radio, GPS, cuchillo de combate, munición, bengalas, packs de hidratación y nutrientes, objetos para intercambiar (valor 3 cigarros), 1 objeto personal a detallar.

EQUIPO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	CIGARROS
--------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	----------

EXPERIENCIA

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	MEJORA
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	-------------------------------------	--------

MEJORAS

- +1 to carct (max+3)
- +1 to carct (max+3)
- Nuevo movimiento
- Nuevo movimiento
- Movimiento (de otro playbook)

AVANZADAS (4+)

- Ganas 1 agallas
- Ganas 1-resist.
- 2º personaje
- FINAL (7+)
- A casa

MARCA EXP CUANDO:

- SACAS UN 6 O MENOS.
- UN VÍNCULO LLEGA A +4 (RESETEA HASTA +1)
- AYUDAS A UN CAMARADA EN APURO
- ESCRIBES UNA CARTA

RECLUTA ESPECIAL

Siempre fuiste un gilipollas: Cuando mueras, usa el resto de tu equipo para hacer un ataque +1d y con +area de efecto, exponiendo a tus compañeros a un ataque 1d de daño colateral

O elige muerte de película si esta opción es posible.

MOVIMIENTOS DE RECLUTA

Elige dos

- **Marines Primero:** Cuando antepones la misión y sigues las normas de tus superiores exponiéndote al peligro. Ganas 1 pto. de exp.
- **Veterano de guerra:** Ganas +1 **COMBATE** (máximo 3).
- **Camarada de armas:** Cuando ayudes a alguien en una tirada y tengas éxito, el objetivo consigue un +2 a su tirada en lugar del +1 habitual.
- **Un ojo en el equipo:** Cuando rebusques por munición o armas, lanza +**COMBATE** en lugar de +**SUERTE**.
- **Arma pesada:** Gastas 1 punto de provisiones de reserva de la unidad para equiparte con un arma pesada en esta misión: Lanzallamas, lanzagranadas, ametralladora ligera, etc. Tu eliges.
- **Luchador nato:** Cuando tengas que tirar para mantener la compostura lo haces con +**COMBATE** en vez de con +**CORAJE**.
- **Dispara y reza:** Cuando asaltes puedes gastar tantas veces como quieras 1 equipo adicional para tener un +1 en la tirada.
- **Frío como el hielo:** Tienes +1 **agallas**.
- **Kamikaze:** Cuando asaltes a un enemigo que os supera en número o armamento, obtienes +1 **fortaleza** y +1 **agallas**.

OTROS MOVIMIENTOS:

RANGO NOMBRE

"Soldado de primera, Técnico de 5º grado o Cabo."

PERFIL OFICIO

DESPLIEGUE

OFICIAL



RANGO	NOMBRE
-------	--------

"Alférez o Teniente"

PERFIL	OFICIO
--------	--------

DESPLIEGUE

CARACTERÍSTICAS

Táctica +2 y +1 en Liderazgo

COMBATE	SUERTE
CORAJE	TÁCTICA
LIDERAZGO	

UNIDAD // VINCULOS

Vínculos iniciales: +2, +1, +1

NOMBRE UNIDAD	OP
LÍDER UNIDAD	

ESTRÉS // HERIDAS

VDF	1	2	3	4	5	6
A	-	-	E	E	E	H
S	-	E	E	E	H	H
D	E	E	E	H	H	H
E	E	E	H	H	H	C
C	E	H	H	H	C	C

AGALLAS	ESTRÉS
	<input type="checkbox"/> HUIR <input type="checkbox"/> LUCHAR <input type="checkbox"/> SHOCK

EQUIPO

Elige uno

○ Fusil de asalto M-16.

○ Carabina de asalto M4A1.

2 ganadas de fragmentación y 2 granadas de humo. Cuchillo de combate (2d "contacto")

Además: Casco con cámara y luz, radio, GPS, cuchillo de combate, munición, bengalas, packs de hidratación y nutrientes, objetos para intercambiar (valor 3 cigarros), 1 objeto personal a detallar.

EQUIPO	CIGARROS
--------	----------

EXPERIENCIA

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	MEJORA
---	--------

MEJORAS

- +1 to carct (max+3)
- +1 to carct (max+3)
- Nuevo movimiento
- Nuevo movimiento
- Movimiento (de otro playbook)

AVANZADAS (4+)

- Ganas 1 agallas
- Ganas 1-resist.
- 2º personaje
- FINAL (7+)
- A casa

MARCA EXP CUANDO:

- SACAS UN 6 O MENOS.
- UN VÍNCULO LLEGA A +4 (RESETEA HASTA +1)
- AYUDAS A UN CAMARADA EN APURO
- ESCRIBES UNA CARTA

OFICIAL ESPECIAL

Ordenes finales: Cuando mueres, puedes llamar refuerzos segun tu tirada: 10+ Puedes dar una última orden. Si tus soldados la cumplen tienen un +1 en sus acciones.

O elige muerte de película si esta opción es posible.

MOVIMIENTOS DE OFICIAL

Elige dos

○ **Logística:** Una vez entre enfrentamientos puedes tirar +TÁCTICA. Con 10+, consigues un beneficio para la unidad. Con un 7-9 consigues un beneficio y un problema para la unidad que elegirá el director. Con un -6, fallas y solo tienes el problema.

○ **Una dura lección:** Cuando uno (o más) de tus soldados mueren o quedan en estado crítico a causa de una decisión que tú tomaste, marca experiencia

○ **Tirar de rango:** Ganas un +1 en dar órdenes cuando te dirijas a un soldado más bajo en la escala militar. .

○ **Solicitar fuego de apoyo:** Cuando llamas un ataque aéreo (o cualquier tipo de ayuda a gran escala) gastas 1 provisiones de la reserva de la unidad y tiras +LIDERAZGO. Con 1apoyo llegará a tu orden. Con 7-9, el director de juego elige una:

- El apoyo impacta en el objetivo pero también impacta (distancia cercana o corta). Divide 4d de fuego colateral entre tu equipo.
- El apoyo llega pero no impacta totalmente en el objetivo, el daño se verá reducido.
- En caso de fallo el apoyo no es posible y tomas de nuevo el aprovisionamiento gastado.

○ **Ayuda táctica:** Cuando ayudas a tus soldados con indicaciones, tira +TÁCTICA. Con un +10, los soldados tienen +1 en adelante, si siguen tus órdenes. Con 7-9, sigues dando el +1 a las acciones, pero tus acciones los llevan a un peligro.

○ **Maestro táctico:** Tienes +1 TÁCTICA.

○ **Planificar lo es todo:** Cuando trazas un plan de batalla, da las órdenes a tus soldados. Si las siguen, tiras en la tabla de inicio de enfrentamiento con un +1.

OTROS MOVIMIENTOS:

--

DOCTOR



RANGO	NOMBRE
-------	--------

"Cabo, cabo de primera."

PERFIL	OFICIO
--------	--------

DESPLIEGUE

CARACTERÍSTICAS

Coraje +2 y +1 en una a elegir

COMBATE	SUERTE
CORAJE	TÁCTICA
LIDERAZGO	

UNIDAD // VINCULOS

Vínculos iniciales: +2, +1, +1

NOMBRE UNIDAD	OP
LÍDER UNIDAD	

ESTRÉS // HERIDAS

VDF	1	2	3	4	5	6
A	-	-	E	E	E	H
I	-	E	E	E	H	H
D	E	E	E	H	H	H
E	E	E	H	H	H	C
C	E	H	H	H	C	C

AGALLAS	ESTRÉS
	<input type="checkbox"/> HUIR <input type="checkbox"/> LUCHAR <input type="checkbox"/> SHOCK

FORTALEZA
HERIDAS
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> DAÑO <input checked="" type="checkbox"/> CRÍTICO

EQUIPO

Elige uno

○ Fusil de asalto M-16:

○ Carabina de asalto M4A1.

2 ganadas de fragmentación y 2 granadas de humo. Cuchillo de combate (2d "contacto")

Además: Casco con cámara y luz, radio, GPS, cuchillo de combate, munición, bengalas, packs de hidratación y nutrientes, kit médico, objetos para intercambiar (valor 6 cigarrillos), 1 objeto personal a detallar.

EQUIPO	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	CIGARRILLOS
--------	---	-------------

EXPERIENCIA

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	MEJORA
---	--------

MEJORAS

- +1 to carct (max+3)
- +1 to carct (max+3)
- Nuevo movimiento
- Nuevo movimiento
- Movimiento (de otro playbook)

AVANZADAS (4+)

- Ganas 1 agallas
- Ganas 1-resist.
- 2º personaje
- FINAL (7+)
- A casa

MARCA EXP CUANDO:

- SACAS UN 6 O MENOS.
- UN VÍNCULO LLEGA A +4 (RESETEA HASTA +1)
- AYUDAS A UN CAMARADA EN APURO
- ESCRIBES UNA CARTA

MÉDICO ESPECIAL

Último bastión: Cuando mueres, mantienes tu herida mortal oculta y de momento puedes seguir adelante. Desde ese momento, siempre que hagas el movimiento de "médico" consigues automáticamente un 10+. Cuando el peligro haya desaparecido o la misión se acabe, sucumbes a las heridas.

O elige muerte de película si esta opción es posible.

MOVIMIENTOS DE MÉDICO

Elige dos

○ **Sanitario!:** Cuando atiendas una herida (si es en batalla, marca 1PX) tira +**CORAJE**. Con un 10+ escoges dos. Con un 7-9 escoges una:

- Estabilizas al soldado con una herida crítica.
- Consigues que vuelvan a la batallas y tienes un +1 a la opción de más abajo.
- Consigues curar daño de la siguiente manera: haz una tirada de daño "inverso". Tiras un número de dados igual a tus **CORAJE**+1 y tiras en la tabla daño en la línea de daño colateral. Sanas tantos puntos de heridas o estrés como marque la tabla. Además puedes gastar un punto de equipamiento para mejorar o repetir tu VoF.

○ **Pericia en batalla:** Cuando atiendas a un herido en medio de un enfrentamiento, tanto tu como el herido recibís + fortaleza.

○ **Soy el Doc, maldición!:** Cuando hagas una acción de combate con el objetivo inmediato de salvar vidas, tiras con **CORAJE** en vez de la otra habilidad.

○ **Pasar desapercibido:** Cuando estés en la batalla pero no tomes acción directa en contra del adversario ganas la etiqueta de oculto.

○ **Cuando más te necesitan:** Cuando proveas atención médica a una baja, ellos pueden curar 1 estrés e incrementar su vínculo contigo en 1. Por tu parte puedes incrementar o disminuir tu vínculo en 1.

○ **Nervios de acero:** +1**CORAJE**.

○ **Enfermería:** Cuando ves a los soldados entre enfrentamientos, ellos pueden usar el movimiento de tiempo libre. Además puedes escoger gastar un punto de equipo para dar a un soldado las dos opciones, incluido tu mismo.

OTROS MOVIMIENTOS:

OTROS MOVIMIENTOS:

SARGENTO



RANGO	NOMBRE
-------	--------

"Sargento, Sargento de primera"

PERFIL	OFICIO
--------	--------

DESPLIEGUE

CARACTERÍSTICAS

Liderazgo +2 y +1 Batalla +1 elegir

COMBATE	SUERTE
CORAJE	TÁCTICA
LIDERAZGO	

UNIDAD // VINCULOS

Vínculos iniciales: +2, +1, +1

NOMBRE UNIDAD		OP	
LÍDER UNIDAD			

ESTRÉS // HERIDAS

VDF	1	2	3	4	5	6
A	-	-	E	E	E	H
I	-	E	E	E	H	H
D	E	E	E	H	H	H
E	E	E	H	H	H	C
C	E	H	H	H	C	C

AGALLAS	ESTRÉS
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	HUIR Luchar SHOCK

EQUIPO

Elige uno

○ Fusil de asalto M-16.

○ Carabina de asalto M4A1.

2 ganadas de fragmentación y 2 granadas de humo. Cuchillo de combate (2d "contacto")

Además: Casco con cámara y luz, radio, GPS, cuchillo de combate, munición, bengalas, packs de hidratación y nutrientes, kit médico, objetos para intercambiar (valor 3 cigarros), 1 objeto personal a detallar.

EQUIPO	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	CIGARROS
--------	---	----------

EXPERIENCIA

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	MEJORA
---	--------

MEJORAS

- +1 to carct (max+3)
- +1 to carct (max+3)
- Nuevo movimiento
- Nuevo movimiento
- Movimiento (de otro playbook)

AVANZADAS (4+)

- Ganas 1 agallas
- Ganas 1-resist.
- 2º personaje
- FINAL (7+)**
- A casa

MARCA EXP CUANDO:

- SACAS UN 6 O MENOS.
- UN VÍNCULO LLEGA A +4 (RESETEA HASTA +1)
- AYUDAS A UN CAMARADA EN APURO
- ESCRIBES UNA CARTA

SARGENTO ESPECIAL

Frío, hasta el final: Cuando mueres, has adquirido un conocimiento repentino de la batalla. Puedes preguntar al director de juego cual es la mejor manera de salir vivo de esa situación. Siempre que intenten salir de allí, todo el mundo conseguirá +1 fortaleza Y +1 agallas.

○ Elige muerte de película si esta opción es posible.

MOVIMIENTOS DE SARGENTO

Elige dos

○ **Seguidme soldados:** Cuando lideres a tus soldados y tengáis que tirar **mantener la compostura** o intentar tirar por una **acción de combate** peligrosa. Tira +**LIDERAZGO** El resultado afectará a todos los soldados. Si esto os saca de un problema ganas PX.

○ **Arenga:** Cuando arengues a las tropas, tira +**LIDERAZGO**. Con 10+ elige 3, con 7-9 elige 2, con -6 solo 1.

- Mantener la maldita cabeza abajo. +1 **fortaleza**.
- Vamos soldado lo conseguiremos! +1 **agallas**.
- Ráfaga corta, ahorramos munición! +1 **equipo**.
- Darles duro! +1 **VdF**.

○ **Atento a la batalla:** Cuando tires para evaluar la situación, tiras +**COMBATE** en vez de +**TÁCTICA**.

○ **Cuidado!:** Cuando un miembro del equipo este cerca tuya y reciba daño, puedes elegir quedarte con hasta dos puntos de daño o estrés en su lugar.

○ **Líder natural:** +1 **LIDERAZGO**.

○ **No es para tanto:** después de cada enfrentamiento puedes curar 1pto. de estrés o de heridas.

○ **Instintos de veterano:** Cuando **evalúes la situación** y hagas según sugieran las palabras del director del juego. Puedes obtener un +1 a tus tiradas o +1d daño.

○ **No es mi primer rodeo:** +1 **fortaleza**.

OTROS MOVIMIENTOS:

--

FRANCOTIRADOR



RANGO	NOMBRE
-------	--------

"Cabo, Cabo de primera o Sargento"

PERFIL	OFICIO
--------	--------

DESPLIEGUE

CARACTERÍSTICAS

Táctica+2 y +1 en una a elegir

COMBATE	SUERTE
CORAJE	TÁCTICA
LIDERAZGO	

UNIDAD // VINCULOS

Vínculos iniciales: +2, +1, +1

NOMBRE UNIDAD		OP
LÍDER UNIDAD		

ESTRÉS // HERIDAS

VDF	1	2	3	4	5	6
A	-	-	E	E	E	H
I	-	E	E	E	H	H
D	E	E	E	H	H	H
E	E	E	H	H	H	C
C	E	H	H	H	C	C

AGALLAS	ESTRÉS
	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
	HUIR LUCAR SHOCK

FORTALEZA
HERIDAS
<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
<input checked="" type="checkbox"/> DAÑO <input checked="" type="checkbox"/> CRÍTICO

EQUIPO

Elige uno

○ Fusil de asalto M-16.
○ Rifle de precisión: M-110 SAS: "media distancia /larga distancia"/"extrema" y recarga lenta.
2 granadas de fragmentación y 2 granadas de humo. Cuchillo de combate (2d "contacto")
Además: Casco con cámara y luz, radio, GPS, cuchillo de combate, munición, bengalas, packs de hidratación y nutrientes, kit médico, objetos para intercambiar (valor 3 cigarros), 1 objeto personal a detallar.

EQUIPO	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	CIGARROS
--------	---	----------

EXPERIENCIA

<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	MEJORA
---	--------

MEJORAS	AVANZADAS (4+)	MARCA EXP CUANDO:
○ +1 to carct (max+3)	○ Ganas 1 agallas	▪ SACAS UN 6 O MENOS.
○ +1 to carct (max+3)	○ Ganas 1-resist.	▪ UN VÍNCULO LLEGA A +4 (RESETEA HASTA +1)
○ Nuevo movimiento	○ 2º personaje	▪ AYUDAS A UN CAMARADA EN APURO
○ Nuevo movimiento	FINAL (7+)	▪ ESCRIBES UNA CARTA
○ Movimiento (de otro playbook)	○ A casa	

FRANCOTIRADOR ESPECIAL

Siempre fuiste un gilipollas: Cuando mueras, usa el resto de tu equipo para hacer un ataque +1d y con +área de efecto, exponiendo a tus compañeros a un ataque 1d de daño colateral
○ Elige muerte de película si esta opción es posible.

MOVIMIENTOS DE FRANCOTIRADOR

Elige dos

- **Un disparo, un muerto:** Cuando tienes el tiempo suficiente para hacer un disparo apuntado, tira +**TÁCTICA**. Con un éxito eliminas a tu objetivo. Con un 7-9, eliminas al objetivo, pero descubres tu posición. El director elige si estas, bloqueado, flanqueado o cazado. Si eliminas a un objetivo importante, márcate PX.
- **Camuflaje:** Cuando te ocultes del enemigo, tira +**TÁCTICA**, Con un 7-9 evades la atención, con +10 además curas -1 estrés.
- **Disparo mortal:** Cuando puedas disparar un rifle de la través de la mira el valor del daño es concentrado en vez de directo.
- **Puntería letal:** Cuando el rango de disparo sea de lejano o extremo, el francotirador gana la etiqueta de "rápido".
- **Observador avanzado:** Cuando observes al enemigo desde una posición avanzada y pasas Intel a la cadena de mando, tira +**TÁCTICA**. Con un +10, elige 2, con un 7-9 elige 1.
 - La unidad gana +1 Intel.
 - Iniciativa táctica, gana +1 en adelante para la siguiente tirada de inicio de enfrentamiento.
 - El movimiento del teniente apoyo de fuego se hace con un +1.
- **Observador:** Cuando tienes observador y has realizado un impacto. Recibes +1 continuado para cualquier tirada contra el mismo objetivo o los cercanos.

OTROS MOVIMIENTOS:

--

ESPECIALISTA



RANGO NOMBRE

"Cabo, cabo de primera o Sargento"

PERFIL OFICIO

DESPLIEGUE

CARACTERÍSTICAS

+1 Suerte y +2 a repartir

COMBATE	SUERTE
CORAJE	TÁCTICA
LIDERAZGO	

UNIDAD // VINCULOS

Vínculos iniciales: +2, +1, +1

NOMBRE UNIDAD	OP
LÍDER UNIDAD	

ESTRÉS // HERIDAS

VDF	1	2	3	4	5	6
A	-	-	E	E	E	H
I	-	E	E	E	H	H
D	E	E	E	H	H	H
E	E	E	H	H	H	C
C	E	H	H	H	C	C

AGALLAS	ESTRÉS
	<input type="checkbox"/> HUIR <input type="checkbox"/> LUCHAR <input type="checkbox"/> SHOCK

FORTALEZA
HERIDAS
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> DAÑO <input checked="" type="checkbox"/> CRÍTICO

EQUIPO

Elige uno

○ Fusil de asalto M-16.

○ Rifle de precisión: M-110 SAS: "media distancia / larga distancia / extrema" y recarga lenta.

2 ganadas de fragmentación y 2 granadas de humo. Cuchillo de combate (2d "contacto")

Además: Casco con cámara y luz, radio, GPS, cuchillo de combate, munición, bengalas, packs de hidratación y nutrientes, kit médico, objetos para intercambiar (valor 3 cigarrillos), 1 objeto personal a detallar.

EQUIPO	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	CIGARRILLOS
--------	---	-------------

EXPERIENCIA

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	MEJORA
---	--------

MEJORAS

- +1 to carct (max+3)
- +1 to carct (max+3)
- Nuevo movimiento
- Nuevo movimiento
- Movimiento (de otro playbook)

AVANZADAS (4+)

- Ganas 1 agallas
- Ganas 1-resist.
- 2º personaje
- FINAL (7+)
- A casa

MARCA EXP CUANDO:

- SACAS UN 6 O MENOS.
- UN VÍNCULO LLEGA A +4 (RESETEA HASTA +1)
- AYUDAS A UN CAMARADA EN APURO
- ESCRIBES UNA CARTA

SOLDADO ESPECIALISTA ESPECIAL

Siempre fuiste un gilipollas: Cuando mueras, usa el resto de tu equipo para hacer un ataque +1d y con +area de efecto, exponiendo a tus compañeros a un ataque 1d de daño colateral.

○ Elige muerte de película si esta opción es posible.

MOVIMIENTOS DE ESPECIALISTA

Elige dos

○ Extra training: +1 fortaleza.

○ Especialista de unidad: +1 CORAJE.

○ Explosivos: Cuando prepares una explosión, gasta 1 de equipo y tira +TÁCTICA. Con un +10, todo funciona como habías pensado. Con un 7-9, todo funciona pero el director de juego introduce alguna brecha en el plan, retraso o complicaciones. (tienes un kit de explosiones que ocupan 3 pto. de equipo).

○ Improvisar, reinventarse y conseguirlo: Cuando tienes tiempo y materiales suficientes para improvisar una solución, tira +SUERTE con un +1.

○ Médico: Cuando estés tratando una herida tira +CORAJE. Con un éxito estabilizas al herido o le curas uno de herida (o gastando un equipo las dos). Con un 7-9, cada uno te cuesta 1 pto. de equipo.

○ Sniper: Cuando luchas en rangos lejano o extremo, adquieres +1d daño.

○ Training cruzado: Coge un movimiento de cualquier otra categoría.

○ Ranger aerotransportada: Cuando lideras un inicio de enfrentamiento que envuelva infiltración, reconocimiento, emboscada o sorpresa, suma +1.

○ Equipo de asalto: Cuando luchas a "distancia de contacto" o "dictancia corta" tienes un +1d de daño.

○ Técnico: Cuando asaltas un dispositivo electrónico tira +TÁCTICAS. Con un éxito toma el control del sistema, reúne la información o impide el acceso. Con un +10, elige dos. Con un 7-9, elige uno:

- Ganas el control de la unidad electrónica.
- Lo haces rápidamente.
- Lo haces sin que te detecten.

OTROS MOVIMIENTOS:

OTROS MOVIMIENTOS:

THE REGIMENT SEMPER FIDELIS

MOVIMIENTOS DE COMBATE

ASALTO

Cuando **asaltas la posición** al enemigo para apoderarte de un territorio o ganar una ventaja táctica, gastas 1 pto de **equipo** y tira **+COMBATE** y elige según la tirada. Con 10+ elegir tres. 7-9: elegir dos opciones

- Tomar todos los territorios disputados (enemigo pierde terreno /posición, flanqueas al enemigo/ tu enemigo pierde la cobertura).
- Proporcionar fuego de cobertura (enemigo se **suprime**).
- Hacer un **ataque** con tu arma.
- Te mantienes detrás de la cobertura (-1 **VdF** durante este asalto).
- Da una oportunidad a tus compañeros (Les ayudas con un +1 en adelante).

ATAQUE

Al **atacar al enemigo** o sufrir un ataque, tira los dados en la tabla de **VdF** para determinar sus efectos.

El director asignará los modificadores (ofensivos/ defensivos - cobertura, camuflaje, emboscada, la paridad de fuerza, etc...) a la tirada de **VdF** según lo establecido.

1.-Este es el movimiento básico de ataque. Si sólo va a disparar al enemigo, usa este movimiento.

CUERPO A TIERRA

Cuando eches el cuerpo a tierra recibes bonificadores defensivos en función de lo establecido. Después tira **+COMBATE**. Con un 10, no pasa nada. Con un 7-9, estás **contenido**. Con un -6, ganas e estado **acorralado**.

MOVIMIENTOS SECUNDARIOS

CRÍTICO

Cuando se **recibe un golpe crítico**, te quedas fuera de acción, y tiras **+HERIDAS**. Con 10+, es mortal. Necesitas ayuda ahora mismo o mueres. Con 7-9, es malo. Puedes hacer una acción pero después de terminarla, tu resultado será similar al de +10. Y con -6, puedes continuar pero para seguir adelante sufres -1 heridas o -1estrés (por la pérdida de sangre o al impacto de la escena).

REBUSCAR

Cuando **rebusques entre los restos**. Tira **+SUERTE**. Con un éxito, encuentras **equipo** o **cigarrillos** por valor de, 1-3. O, si estas rebuscando una posición enemiga para ganar archivos de Intel. Con **10+**: elige dos. Con **7-9**: elige uno:

- Lo encuentras rápidamente.
- Lo encuentras sin problemas.
- Diste en el clavo! 6-Equipo o documentos de Intel clasificada.

ACCIÓN DE COMBATE

Al **intentar una acción de combate peligrosa**, explica cómo te enfrentas a ella y tira. Si lo haces...

- Por la fuerza bruta, la violencia o la agresión, **+COMBATE**
- Por la observación, ingenio, o maniobras, **+TÁCTICA**
- Por pura suerte o los nervios, **+SUERTE**.

Con un 10+ consigues lo que pretendías y la amenaza no surge efecto. Con 7 y 9, tropiezas, dudas o no aguantas: el DJ te ofrecerá un resultado que querías pero peor, un trato difícil, una elección complicada o un coste en equipo, estrés, heridas, etc

1.-Este es el cajón de sastrerías movimiento de acciones peligrosas. Si no hay un movimiento más específico para la acción, se aplica, lo utilizan en su lugar.

AYUDAR

Al **ayudar a un aliado**, tira **+VÍNCULO**. Con +10, elige un resultado y a continuación suma +1 a su vínculo contigo. Con 7-9, puedes elegir una opción pero tu vínculo es disminuido en 1. Y con -6, elegir uno a continuación, pero sufres -1 estrés.

- Ayudas a la acción de un compañero su acción con un +1 en adelante.
- Primeros auxilios básicos: Curas 1 herida o estabilizas un crítico mortal, siempre y cuando seas parte fundamental de la ayuda.
- Calmar. Curas el crítico en estrés.

1.-Si ignoras la petición de ayuda de un camarada, recibes tantos puntos de estrés como el Vínculo entre ambos y los dos restablecen su vínculo a 0.

DAR ORDENES

Cuando quieras **dar órdenes a rangos inferiores**, tira **+LIDERAZGO**. Con un 7-9, tienen que elegir seguir tus órdenes o sufrir -1 estrés. Con 10+, lo mismo que el caso anterior pero con -2 estrés en su lugar.

PETICION A LOGÍSTICA

Cuando haces una **petición a la cadena de mando**, gasta **CIGARRILLOS** (1-3) dependiendo de tu petición y de las circunstancias, después tira **+LIDERAZGO**. Con +10, consigues lo quieres sin problemas. Con 7-9: También lo consigues, pero el director de juego elige una de las siguientes:

- Consigues algo similar pero no exactamente lo que querías.
- Quemamos el contacto y no puedes volver a usarlo en el futuro.
- Para conseguirlo tienes que putear a alguien.
- Le debes un favor a tu contacto.

EVALUAR LA SITUACIÓN

Al **evaluar la situación** haz una pregunta al director de juego y tira **+TÁCTICA**:

Con +10, El director debe responder ampliamente, incluyendo algunos matices. Con 7-9, se obtiene una respuesta directa, pero sin matices. Y con -6, el director de juego te dirá algo verdadero, pero incompleto. Ejemplos:

- ¿Qué está pasando realmente aquí?
- Qué debería estar buscando?
- ¿Cuál es la mejor manera de _____?

MANTENER EL TIPO

Después de un trauma físico o emocional. Tiras **+CORAJE** y eliges la que **no quieres que suceda**:

- Quedar paralizado.
- Defraudar al equipo o quedarse atrás.
- Entrar en pánico, perder la formación o huir.
- Entrar en estado de confusión, pérdida, colapsar, dejar ir, darse por venido.
- Perder el control con la posibilidad de hacer daño no intencionado.


Con +10, guardas la calma; ningún efecto de los anteriores. Con 7-9, el director de juego elige, excepto el que elegiste. Con -6, sufres el que eligieras.

ACCIÓN DE NPC

Cuando un **PNJ o unidad haga algo por su cuenta**, tira **+FdO**. Con un 10+, hacen lo mejor que pudieran para la habilidad que tengan. Con un 7-9, hay un coste adicional en hombres, material, moral o a mix.

FUEGO DE COBERTURA

Cuando proveas con **fuego de cobertura** gasta 1 pto. de **equipo** y tira **+COMBATE**. Con un 7-9, vacías el cargador sobre la posición enemiga. Le das una oportunidad tus compañeros, pero tienes un -1VoF. Además el director elegirá: Si el enemigo está **"contenido"** o **"acorralado"**. Con un +10, les das a tus aliados un +1 en la siguiente tirada contra ese objetivo.



**POWERED BY THE
APOCALYPSE**
apocalypse-world.com

Juego original "The regiment, Colonial marines v2.5", de John Harper & Paul Riddle., con licencia Creative Commons Attribution Non-Commercial Share Alike 3.0 license.

THE REGIMENT SEMPER FIDELIS

VOLUMEN DE FUEGO

VdF	1	2	3	4	5	6
A	–	–	E	E	E	H
I	–	E	E	E	H	H
D	E	E	E	H	H	H
E	E	E	H	H	H	C
C	E	H	H	H	C	C

MÉTODO: Ajusta el nivel inicial de fuego basado en la situación: Accidental, Indirecto, Directo, Enfocado, Concentrado. **Por defecto la VdF es directa.** Modifica según factores defensivos and ofensivos.

FACTORES DEFENSIVOS	FACTORES OFENSIVOS
Covertura: -1d por cobertura parcial, -2d para coberturas medias y -3d para coberturas totales.	Emboscada: +1 VdF.
Ocultación: -1 VdF.	Sobreponer campos de fuego: +1 VdF.
Paridad de fuego: Reduce VdF por atacar a un objetivo con mayor número de miembros.	Paridad de fuego: Incrementa VdF por atacar a un objetivo con menor número de miembros.
Movimiento: -1 VdF si el atacante o el objetivo se están moviendo a cierta velocidad.	Fuego automático: +1VdF.
	Ráfaga: +1d daño.

Si el VdF se incrementa después de concentrado, en vez de subir +1d. Si VdF decrece por debajo de Accidental, resta -1d (mínimo 1d).

Tira cada dado y compáralo en la tabla de “VdF” para determinar los resultados. Por ej: 3d fuego directo: Tiras 3 dados con los resultados 1, 4 y 6. Miramos en línea “D” y obtenemos 1pto. de estrés (“E”) y 2 heridas (“H”).

QUEMARROPA	CERCANO	MEDIA	LEJANA	EXTREMA
0-7	8-25	26-100	101-300	301-500

Cuando ataques fuera del rango óptimo del arma, sufres un modificador de -1VdF por cada incremento.

RESULTADOS

(S) Estrés: Marcar una línea oblicua en una casilla de estrés a elección del jugador, la siguiente acción que realice deberá estar influenciada por la casilla marcada. **Huida:** evitar el contacto con el enemigo, retroceder, buscar cobertura o asistir a un camarada. **Luchar:** Atacar al enemigo, perseguirle o asaltar su territorio. **Shock:** Entra el miedo, paralizado o confundido.

Marcar daño por estrés cuando no quedan cajas libres garantiza un crítico por estrés. Marca una “X” en una de las casillas y el personaje conservará el estado (lucha/ huida/shock) hasta que reciba ayuda.

(H) Heridas: Marca una línea oblicua en una localización según establezcan las circunstancias. Marca una herida en una misma localización dos veces se convierte en un crítico.

(C) Crítico: Marca una “X” en una localización que no tenga marcas anteriores. El personaje está fuera de la acción. Además está forzado a hacer una tirada en el movimiento de crítico. Si se diera el caso que un jugador recibe un crítico y no le quedan más casillas sin marcar, muere.

Regla de Paridad de fuego: Cuando un soldado ataca a un grupo de enemigos, se trata al grupo como una sola unidad. El soldado tiene que reducir su VoF por cada aumento en el tamaño (-1 para el soldado VS equipo de disparo, -2 soldado VS escuadra, -3 soldado vs. pelotón, etc.). Además se aplica el daño a la unidad como un todo. El estrés representa la pérdida de la moral y la dispersión, las heridas representan bajas.

Regla de fuego de equipo: Cuando el equipo entero dispara contra un objetivo es necesario hacer ajustes de VoF por la paridad de fuerzas, etc. Luego cada jugador tira daño independiente y los Pjs se quedarán la mejor de todas ellas.

PROTECCIÓN

Fortaleza: Cada punto reduce 1 herida de un ataque.

Agallas: Cada punto reduce 1 estrés de un ataque.

PNJS

Cuando una unidad NPC recibe daño, marca “/” por cada punto de estrés y una “X” por cada 2 puntos o herida. Si una unidad recibe un crítico o se queda sin recuadros, esa unidad está fuera de combate.

Una unidad representa un solo soldado, un equipo, una unidad entera, etc. depende del tamaño del enfrentamiento. Los círculos grises extra están pensados para unidades de élite.



ESTADOS

Contenido: -1VdF. Ganar el estado “contenido” por segunda vez lleva al estado “acorralado”.

Acorralado: -1 adicional a VoF y te fuerza a no poder moverte de la posición.

El movimiento de **ayudar** puede ser usado para eliminar ambas condiciones.

DAÑO

HERIDAS

Absorves una herida.

HERIDAS

Recibes un crítico.

HERIDAS

Recibes 2 Heridas. Como están en ambas piernas el director puede pedir tiradas de “mantener el tipo” si necesitas correr, saltar, escalar etc.

HERIDAS

Si tomas una segunda herida en el mismo lugar esta se convierte en una herida crítica.

ESTRÉS

LUCHA HUYE SHOCK

Recibe 1 Estrés.

ESTRÉS

LUCHA HUYE SHOCK

Recibes 2 puntos de estrés y marcas diferentes reacciones, tu eliges que tipo de respuesta tienes.

ESTRÉS

LUCHA HUYE SHOCK

Cuando recibes la 7 herida por estrés, recibes un crítico por estrés.

ESTRÉS

LUCHA HUYE SHOCK

Si consigues ayuda puedes curar tus cuadros marcados con crítico.

THE REGIMENT SEMPER FIDELIS

ETIQUETAS DEL ARMAMENTO

Suprimir: Automáticamente “suprime” al objetivo. Cuando realices una acción de “**manter la compostura**” contra este arma recibes un -1.

PA: Penetración de armadura. Puede dañar tanto a objetos como estructuras blindadas.

Área: Inflige daño a todo el mundo en su zona de acción.

Fuego automático: Gasta 1 de equipo para hacer un ataque de “área” o +1 VdF.

Perforante : Este arma puede echar puertas abajo, descubrir paredes y eliminar coberturas.

LLama: Los objetivos arden. El daño continua hasta que se acabe el combustible o el fuego se extinga.

Terror: Cuando asaltas a tus enemigos tienes un +1d daño. Los puntos provocados de estrés solo ofrecen la elección de huir.

Indirecta: Puede ser disparada sin línea de visión directa.

ARMAMENTO

- **Cuchillo de combate:** 2d, “distancia quemarropa” y rápido.
- **Secundaria:** 2d “distancia quemarropa y corta” y rápida.
- **Fusil de asalto:** 3d “distancia corta y media” y ráfaga.
- **Carabina de asalto:** 3d “distancia de corta y media” y rápida.
- **Metralletas y Semi:** 2d “distancia corta y quemarropa”, rápida y fuego automático.
- **Escopeta:** 3d “distancia corta y quemarropa”. Área, expansiva y lenta.
- **Granadas de fragmentación:** 4d “distancia quemarropa y corta” expansiva, fuego indirecto y consumible.
- **Granada de humo:** “distancia de contacto y corta” Área, consumible y concede “oculto”.
- **Lanzagranadas M203:** 4d “AP”, “distancia corta y media”. Expansiva, indirecto, carga lenta y consumible.
- **Lanzallamas:** 4d “distancia corta y quemarropa” expansiva, área, terror, llama y terror.
- **Ametralladora ligera:** 3d, “distancia corta, media” Fuego automático, supresora, requiere montaje y ráfaga.
- **Ametralladora media:** 4d “distancia corta y media”. Fuego automático, supresora, requiere montaje y ráfaga. Dotación 2.
- **Ametralladora Pesada:** 4d “distancia corta, media y larga” Fuego automático, supresora, requiere montaje, ráfaga, PA y Dotación 2.
- **Rifle de precisión:** 3d “distancia larga y extrema” recarga lenta.
- **Mortero ligero:** 4d “distancia extrema”, área, indirecta, perforante, necesita preparación, recarga lenta y consumible.
- **Mortero pesado:** 6d “distancia extrema” área, indirecta, perforante, necesita preparación, recarga lenta, consumible y Dotación 2.
- **Cañones ligeros:** 7d “distancia media, larga”, PA, perforante, necesita preparación, recarga lenta, expansiva y dotación 3.
- **Cañones:** 10d “distancia media, larga”, PA, perforante, necesita preparación, recarga lenta, expansiva y dotación 3.
- **Lanzamisiles:** 5d “distancia media y larga”, PA, perforante, expansiva y gran área.

Consumible: Gasta equipo específico para permitir su uso.

Antitanque: +2d contra objetivos blindados.

Expansiva: Ataca a otros objetivos en el área de efecto con fuego “Accidental” (ver *área*).

Gran calibre: Cuando ataques con este arma, tienes que gastar 1 pto. de equipo.

Rápida: Actúa siempre antes que el resto de armas en caso de que este factor fuera importante.

Recarga lenta: Después de usar el arma necesitas cierto tiempo para recargarla y poder usarla de nuevo.

Ráfaga: Gasta 1 pto. de equipo para atacar dos objetivos o hacer +1d de daño, distancias cortas o quemarropas.

Dotación: Se requiere un número específico de hombres para manejarla o suma un -1 VdF por cada uno que falte.



The regiment es un del juego de rol con motor PbtA creado por John Harper & Paul Riddle. Este documento no pretende ser una traducción fiel al juego original en inglés si no una adaptación a la época actual con pequeños cambios sobre todo recogidos de blogs en inglés acerca de este juego.

Para una descarga del juego original podéis descargarlo en <http://mightyatom.blogspot.com.es/>

Si te gusta el juego y quieres apoyar la causa de los autores no dudes de pasarte por sus diferentes página web:

<https://enigmamachinations.com/> .- Paul Riddle.

<http://onesevendesign.com/> .- John Harper.

Para cualquier duda comentario o errata no dudes en contactar conmigo a través del e-mail: onlineplayer@gmail.com

El texto está protegido con licencia Creative Commons:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Edición: PxMagazine

Texto, ilustraciones y maquetación: Daniel Toquero AKA +Fleasball

Colaboraciones y revisión: Oriol Marquín

VEHÍCULOS

Vehículos con armaduras son inmunes a los ataques de las armas convencionales. Se requiere arma con la etiqueta AP para hacer daño a los vehículos blindados.

Blindaje de vehículos: Primero se resta el blindaje. Segundo se restan las heridas y después el estrés. Si todavía quedan puntos, estos dañarán a la tripulación.

COCHE MODIFICADO (RÁPIDO)

- Arma principal: ametralladora media o ligera (Si lleva alguna).
- Laterales y trasera: ametralladora media o ligera (Si lleva alguna).
- Armadura: 0
- Pasajeros: 5

HUMVEE

- Arma principal: Ametralladora pesada o media (Si lleva alguna).
- Laterales y trasera: Ametralladora media o ligera (Si lleva alguna).
- Armadura: Delantera 4, Lados 3, Trasera 3, Techo 0
- Pasajeros: 4

CARRO DE COMBATE PESADO M1A1 ABRAMS

- Arma principal: Cañón pesado calibre 120 mm M256
- Delantera: Ametralladora pesada M2HB calibre .50
- Laterales y trasera: 2 ametralladoras medias M240 de 7,62 mm
- Tubos de granadas Mk19 40mm.
- Armadura: Delantera 10, Lados 7, Trasera 6, Techo 4
- Pasajeros: 5

TRANSPORTE BLINDADO O CARRO DE COMBATE PEQUEÑO

- Ametralladora pesada M2HB calibre .50
 - Laterales y trasera: Ametralladora ligera M240.
 - Tubos de granadas Mk19 40mm.
 - Armadura: Delantera 8, Lados 5, Trasera 5, Techo 4
 - Pasajeros: 20
- En su versión de combate:
- Cañón ligero de cadena M242 Bushmaster.
 - Laterales y trasera: 2 ametralladoras ligeras M240.

DAÑO A VEHÍCULOS

Cuando atacas a un vehículo, cada herida inflige una condición importante. Por cada punto de estrés, infliges una condición menor. Si un vehículo tiene 3 o más condiciones importantes, es destruido. Si tiene 3 o más condiciones menores, es desactivado hasta que se repare.

- Condiciones Mayores: fuera de control, motor ardiendo, bloqueado, sistema ____ destruido, sin visibilidad.
- Condiciones Menores: ralentizado, motor humeante, sistema ____ dañado, con fugas.

THE REGIMENT SEMPER FIDELIS

SECUENCIA DE BATALLA

- Plan de batalla.
- Fase de Inicio de enfrentamiento.
- Fase de Acciones y movimientos
- Nuevo enfrentamiento: Cuando el objetivo del plan de batalla actual es completado o abandonado. El director de juego preguntará que planean hacer a continuación y tras esto tira de nuevo en la tabla de inicio de enfrentamiento para poder establecer un nuevo punto de inicio. Una batalla puede tener varios enfrentamientos.

MOVIMIENTO INICIO BATALLA

INICIO

Cuando **entres en combate liderando el pelotón** tira para determinar las **+FdO**, modificando según las respuestas a estas preguntas:

- Tienes el apoyo de otra unidad? Si es así, gana un +1.
- Tienes intel relevante para este enfrentamiento? Si es así, gana un +1.
- Tienes los hombres adecuados para llevar a cabo este enfrentamiento? Si no es así, gana un -1.
- Tienes condiciones meteorológicas o de terreno desfavorables en este enfrentamiento? Si es así, un -1.
- Son los miembros de tu unidad leales a tu objetivo? En caso contrario, tienen un profundo respeto a tu figura como líder? Si no cumples ninguna, gana un -1.

Luego y elige según la tirada. Con +10, elegir tres. Con 7-9, elegir dos opciones, -6, Solo una.

- Tienes la iniciativa.
- Mantienen la cohesión de unidad. Tus fuerzas están listas y colocadas donde lo querías.
- Obtienes una ventaja táctica; establecer una posición superior, encontrar lugares de cobertura, identificar a objetivos clave, etc.

Este movimiento da inicio a la fase de acción, gracias a él puedes ahorrarte toda la fase de **planificación**.

MANIOBRAS DE PNJS

Cuando una unidad de PNJs **entabla combate con el enemigo**, haz una tirada en la tabla de **VdF** para ver el daño que sufre la unidad. Cualquier pérdida de estrés significa perdida de moral, suministros, retrasos o confusión. Por otro lado, las heridas representan las bajas que ha tenido la unidad en el combate.

Para realizar dicha tirada, empieza con 3d de año "directo" y luego incrementa o disminuye el número de dados de daño y el **VdF** dependiendo de la fuerza de oposición, los factores situacionales y la cohesión de la unidad tanto entre sus miembros, sus miembros con los líderes o con las posibles unidades de apoyo.

MOVIMIENTOS DEL DIRECTOR

GENERALES

- Crea el caos de la guerra.
- Crea peligros que bloqueen a los personajes.
- Somete a fuego enemigo a los jugadores.
- Cuenta las posibles consecuencias de los actos a los jugadores.
- Ofrece posibilidades con o sin coste.
- Sepáralos.
- Mételos en aprietos.
- Negocia con las consecuencias de sus actos.
- Introduce noticias externas de casa o de otros frentes.
- Ofréceles tiempo libre.
- Consume recursos de equipamiento y reservas.
- Pon de manifiesto las limitaciones de equipo.
- Acorrálalos o captúralos.
- Ofréceles comprar equipamiento.
- Dales la vuelta a los movimientos de los jugadores contra ellos mismos.
- Enseñales las consecuencias.
- Haz un movimiento de batalla.
- Haz el movimiento de un enemigo.

ENEMIGO

- Golpéalos en sus puntos flojos.
- Reconocimiento y recogida de datos de inteligencia enemiga.
- Defiende tu posición.
- Roba o destruye recursos.

- Suprime a los personajes bajo fuego enemigo
- Usa los equipos para ayudarse entre ellos.
- Pide refuerzos.
- Busca posiciones de tiro mejores.
- Destruye o debilita su cobertura.
- Concede movimientos de los personajes.
- Reagrupa, huye o contra ataca.

BATALLA

- Revela oportunidades peligrosas.
- Revela unidades escondidas.
- Artillería, morteros, francotiradores.
- Divide, asalta o destruye los recursos de apoyo y logística.
- Introduce nuevas órdenes: conflictivas, peligrosas o éticamente incorrectas.
- Niebla de batalla.

TERRENO

- Embóscalos.
- Exponlos a campo abierto.
- Limita su movilidad.
- Limita su visibilidad.
- Piérdelos.

OTROS

- Haz mapas.
- Avanza el contador del tiempo.
- Después de cada movimiento pregunta: ¿Qué haces?

MOVIMIENTOS DE RETAGUARDIA

ESCRIBIR UNA CARTA A CASA

Al final de cada misión, cada personaje puede comunicarse con sus seres queridos. La carta o video mensaje debería cubrir los siguientes puntos:

- Que objetivos han cumplido dentro de los objetivos marcados al equipo. (Gana 1PX por cada objetivo).
- Ha mostrado algún miembro del equipo valor por encima del que requiere la llamada del deber? 3PX para ese personaje (puede ser ninguno).
- Quien te ha demostrado que no puedes contar con él/ella? Pierdes -1 al **VÍNCULO** con esa persona.
- Quien te ha demostrado que puedes contar con él/ella? Ganas +1 al **VÍNCULO** con esa persona
- Algún personaje murió (marca una mejora en el nuevo personaje)

RESERVAS

Cuando intentes **reabastecerte de las reservas comunes**, distribuye 6 pto. de **equipo** entre los jugadores (tu incluido) y resta 1 pto. a la reserva. Cuando consolides 6 pto. de **equipo**, puedes aumentar +1 el suministro de la unidad.

TIEMPO LIBRE

Cuando tengas **tiempo libre fuera de combate**, puedes curar 2 puntos de estrés y 1 punto de heridas. Luego elige un número de opciones igual al número de **Cigarillos** que uses:

- Mejora el vínculo +1 con un jugador. (Ellos también pueden hacerlo)
 - Recuperarte. Curas 1 pto. de heridas o reduce una herida crítica a herida normal.
 - Relajarte. Curas 1 pto. de estrés
- Puedes escoger una opción más de una vez.



THE REGIMENT SEMPER FIDELIS

PLANES DE BATALLA

PATRULLA DE RECON

OBJETIVO: Reunir intel con el mínimo enfrentamiento.

MÉTODOS

- Establecer rutas de patrulla y su duración.
- Evitar enfrentamiento con el enemigo.
- Recoge información y vuelve a la base.

CONSIDERACIONES

- Posición y estatus de las unidades enemigas.
- Factores de terreno.

PATRULLA DE COMBATE

OBJETIVO: Enfrentarse al enemigo.

MÉTODOS

- Establecer rutas de patrulla y su duración.
- Patrulla hasta localizar al enemigo.
- Eliminar o hostigar a las unidades enemigas y retirarse antes de que puedan contraatacar.

CONSIDERACIONES

- Posición y estatus de las unidades enemigas.
- Factores de terreno.

ATAQUE Y MANIOBRA RÁPIDA

OBJETIVO: Flanquear y destruir al enemigo.

MÉTODOS

- Apoyar a las unidades básicas de disparo.
- Maniobras hacia posiciones de flanqueo.
- Los equipos de asalto destruyen los recursos enemigos.

CONSIDERACIONES:

- Posición y estatus de las unidades enemigas.
- Factores de terreno.
- Resolver aquellos factores que pueden volverse en contra de las unidades básicas de disparo.

EMBOSCAR

OBJETIVO: Atacar a los enemigos usando la ocultación y la sorpresa.

MÉTODOS

- Determinar los puntos de la emboscada y el terreno de la batalla.

CONSIDERACIONES

- Fuerza del enemigo y líneas de acercamiento.
- Factores de terreno.

MANTENER TERRENO

OBJETIVO: Repeler cualquier ataque y asegurar el terreno

MÉTODOS

- Ocupar y fortificar las posiciones de enemigas.

CONSIDERACIONES

- Factores defensivos de posición y terreno.
- Elementos de apoyo amistosos.
- La fuerza de las unidades enemigas y las posibilidades de acercamiento enemigas.

FLANQUEO

OBJETIVO: Cortar las líneas de abastecimiento.

MÉTODOS

- Determinar lugares clave a derecha e izquierda.
- Crear un espacio central para que el enemigo pueda desplazarse a él.
- Avanzar asegurando espacios clave a ambos lados.

CONSIDERACIONES

- Posición y estatus de las unidades enemigas.
- Recursos disponibles en lugares clave.
- Factores de terreno.

DEFENSA

OBJETIVO: Repeler y retrasar al enemigo para que pierdan la inercia del ataque y se facilite un posible contraataque.

MÉTODOS

- Establecer líneas de retirada y pto. de encuentro.
- Comunicar el plan antes de que se inicie el ataque.
- Ejecutar una retirada ordenada, mientras se mantiene el volumen de fuego.

CONSIDERACIONES

- Posición y estatus de las unidades enemigas y aliadas.
- Factores de terreno.

INFILTRAR

OBJETIVO: Maniobrar a través de las líneas enemigas sin ser detectado.

MÉTODOS

- Reunir elementos: 1) puntos de exploración, 2) primarios, 3) de apoyo, 4) de seguridad.
- Determinar puntos de infiltración y ruta.
- Evitar detención y maniobrar al punto objetivo.

CONSIDERACIONES

- Posición y estatus de las unidades enemigas.
- Factores de terreno.

USANDO PLANES DE BATALLA

Los planes de batalla son similares a las “reglas de taller” de AW. De manera breve se podría decir que estas reglas ofrecen una codificación en la que el director pide unos requisitos a los jugadores cuando estos quieren llevar algo a cabo. La idea es ayudar a jugadores y directores a organizar la acción dentro del juego, ofreciendo objetivos militares en paquetes sencillos que se organicen en objetivos, métodos y consideraciones.

Cuando un jugador quiere conseguir algún objetivo dentro de la batalla y no estáis seguros como proceder, elegid el plan de batalla que más se ajuste al objetivo. Para poder llevarlo a cabo, el jugador (y sus aliados) deben ejecutar los métodos que ofrece el plan. El director puede evaluar continuamente el éxito de la acción (y sus potenciales problemas) por como los jugadores se desenvuelven con los métodos y consideraciones. Las consideraciones a tener en cuenta suelen ser partes o piezas de Intel que ayudarán a la ejecución del plan o evitarán problemas futuros a los soldados. Además son componentes útiles para crear sinergias entre planes.

Como director, controlarás la escala de la cámara. La mayoría de las veces harás zoom en los jugadores que ejecutarán el plan de combate. Aunque, de vez en cuando tendrá sentido hacer planos más amplios y llevar a cabo todo un plan con una simple tirada. Para llevarlo a cabo, puedes usar el movimiento de inicio de enfrentamiento o la mecánica de maniobras de unidades. Esto te ayudará a manejar situaciones que envuelven a PNJs fuera de la acción de los jugadores.

NO TE ATRAPES EN LA PLANIFICACIÓN.

Este es un problema clásico en los juegos de rol tácticos: Dada la alta impredecibilidad de las batallas, es común que los jugadores se pasen 3 horas decidiendo planes para tan solo una hora de acción. Y es por eso, que “The Regiment” te da las herramientas para saltarte toda esa planificación y poder empezar en directamente en la parte de acción.

- Pregunta a los jugadores cual es su plan de manera escueta. Dos frases como máximo.
- Trata de sintetizar todo en un objetivo claro. Si encuentras un plan de batalla, úsalo. Si no, modifica un plan que sea similar o rápidamente tendrás que improvisar un plan que se ajuste.
- Usa los métodos y las consideraciones para preguntar a los jugadores unas breves preguntas sobre que quieren hacer.
- Tira en el movimiento de “inicio de combate” y el resultado te dirá el punto de inicio de la acción: ¿Están los jugadores en un buen lugar? ¿Quizás en problemas? ¿Con la unidad dispersa? Diles a los jugadores la situación inicial. Y después pregunta: ¿Qué hacéis?

Enhorabuena! Acabas de saltar una larga y aburrida sesión de planificación.

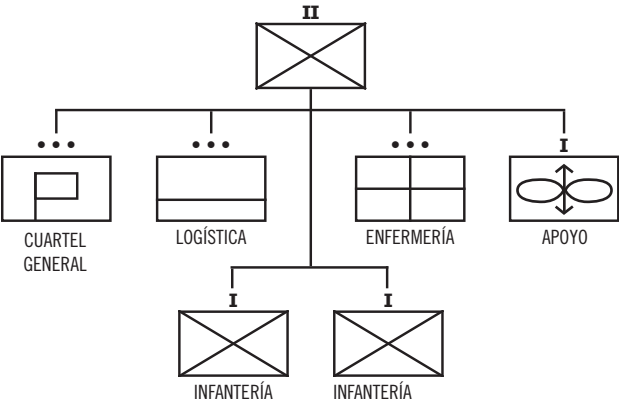
THE REGIMENT SEMPER FIDELIS

UNIDAD DE MARINES

DENOMINACIÓN

5th (6th, 7th, etc.) Unidad de Asalto, Delta green, 1st Batallón Ranger, 34th infantería.

TEATRO DE OPERACIONES



La **batallón/bandera** de los personajes tiene una fuerza combinada de 400 individuos. Divididos en: cuartel general, logística, enfermería, apoyo y dos unidades de infantería.

Los jugadores forman parte de una de las **compañías** de infantería dentro de la **bandera**. La **compañía** (alrededor de 120 soldados) está formada por 2-5 **secciones** (40 personas cada uno). Una **sección** está liderada por un teniente y se divide a su vez en 3 **pelotones**, con 13 soldados cada uno y liderados por un Sargento. El combate habitual en táctica de Guerra se reduce a estos pelotones. Por último, estos se dividen en **equipos de disparo** de 4 hombres. Normalmente los jugadores pertenecerán a uno de esos equipos de disparo. Aunque alguno equipo pueden tener táctica especiales como la infiltración, exploración o la artillería.

COMANDANTE

El **comandante** de la bandera representa el alma de la unidad. Elige **dos ventajas**: inspirador, resolutivo, agresivo, astuto, honorable.
Y una **desventaja**: Impasible al sufrimiento humano, táctica desfasadas, búsqueda de reconocimiento, adicto a la Victoria.

TU UNIDAD

NOMBRE

Alpha (Bravo, Charlie, etc.) Company, 1st Batallón, 5th MAU (A/1/5)

Por defecto tu sección tiene 40 soldados bajo las órdenes de un teniente y varios sargentos. Los PJs servirán en un **pelotón** que es parte de esa **sección**. Tu pelotón tiene la misma **fuerza de operaciones (FdO)** que la sección. Los jugadores deberían hacer las elecciones del pelotón juntos, pero el oficial siempre tendrá la última palabra.

[Por defecto: **FdE = 0** y **Suministro: 4-aprovisionamiento**]

Elige dos ventajas: Tu pelotón...

- ...está especialmente bien armada. Cuando atacas puedes gastar **1-equipos para ganar +1d daño**.
- ...contiene un gran número de veteranos **+1 FdE**.
- ...está considerado como fuerzas especiales **+1 FdE**.
- ...tiene acceso a información clasificada de manera recurrente. Añade: **+intel**
- ...tiene garantizado el acceso a los suministros **+1 aprovisionamiento**.
- ...tiene acceso a vehículos: transporte terrestre, aerotransportada, anfibios. Añade **+movilidad**.
- ...está liderado por un oficial de alto rango (bien sea coronel o más). Añade **+oficial**.

Y elige una desventaja: Tu pelotón...

- ...está formado mayormente por nuevos recluta **-1FdE**.
- Tu unidad está compuesta de rechazados de otras unidades. Añade: **+salvajes**.
- ...opera con unas mínimas posibilidades de reabastecimiento **-1 de aprovisionamiento**.
- ... tiene enemigos entre otros pelotones de la sección. Añade **+represalias**.
- ... carece de reemplazos. Añade, **+pocos efectivos**.
- ... ha atraído la atención del coronel de manera desfavorable. Añade **+Cabeza de turco**.

CAPITÁN

Tu sección reporta directamente al **capitán**, elige dos **ventajas**: eficiente, flexible, organizado, experto, calculador.

Y una **desventaja**: fanático, ambicioso, incauto, indeciso, cruel, confiado, distraído.

FDO

SUMINISTRO

SUPERÁVIT

VENTAJAS

DESVENTAJAS

NOTAS

RANGO	NOMBRE	ESCUADRA	STATUS



Desplegar las ventajas e inconvenientes de los oficiales especialmente cuando se lleve a cabo el movimiento “petición a la cadena de mando”.