

RÁPIDO Y FÁCIL

1942



Índice

Índice.....	2
Introducción.....	4
El juego.....	4
Creación de personajes.....	5
Atributos.....	5
Habilidades.....	6
Bando y Nacionalidad.....	8
Otros parámetros.....	8
Defensa.....	9
Clases.....	10
Rangos.....	10
Tiradas.....	12
Tiradas de habilidad.....	12
Tiradas de atributo.....	12
Tiradas enfrentadas.....	12
Explotar el dado.....	12
Críticos y pifias.....	13
Combate.....	14
Combate cuerpo a cuerpo.....	14
Armas de fuego.....	14
Cobertura.....	15
Objetivo en Movimiento.....	15
Fuego Automático y Disparos Múltiples.....	15
Armas de cerrojo.....	15
Granadas.....	16
Proyectiles.....	16
Explosivos.....	17
Francotirador.....	17
Estrategias de Combate.....	17
Curación.....	19
Curación natural.....	19
Coger aire.....	19
Primeros auxilios.....	19
Médicos.....	20
Equipo.....	22
Armamento.....	23
Cuerpo a cuerpo.....	23
Pistolas y Revolvers.....	23
Fusiles.....	23
Subfusiles.....	24
Fusiles de Asalto.....	24
Ametralladoras.....	24
Ametralladoras Pesadas.....	24
Morteros.....	25
Lanzagranadas.....	25
Explosivos.....	25
Incendiaris.....	25
Otros.....	26
Vehículos.....	27

<u>Reconocimiento.....</u>	<u>28</u>
<u>Transporte.....</u>	<u>28</u>
<u>Blindados.....</u>	<u>28</u>
<u>Artillería.....</u>	<u>28</u>
<u>Misiones.....</u>	<u>29</u>
<u>Misión I.....</u>	<u>29</u>
<u>Misión II.....</u>	<u>30</u>
<u>Créditos.....</u>	<u>31</u>
<u>Licencia.....</u>	<u>31</u>

Introducción

Corre el año 1942, y medio mundo está sumido en guerra. En menos de un año, varios acontecimientos provocan un brusco giro en el desarrollo de la guerra. En junio de 1941, Alemania invade sin previo aviso a la que hasta ahora había sido su aliada, la Unión Soviética, como consecuencia esta última se pasa al bando de los Aliados. Estados Unidos, tras el ataque sufrido en Pearl Harbour por parte de la aviación japonesa, declara la guerra a Japón, provocando inmediatamente la declaración de guerra por parte de Alemania hacia los EEUU. Los Aliados han conseguido liberar el norte de África, pero casi toda Europa continua bajo el yugo del ejército nazi. El destino de muchos, depende de unos pocos. Todavía quedan muchas batallas por librar, muchas cosas por hacer. Unos para dominar el mundo, otros para librarlo de los opresores.

La pregunta es, ¿de que lado estás tú?



El juego

- Las partidas de **RyF:1942**, podrán estar ambientadas en algún momento de la Segunda Guerra Mundial posterior a 1941.
- Se podrá formar parte de cualquiera de los dos bandos existentes, los Aliados o el Eje.
- Recuerda que esto es un juego, y por lo tanto, el desarrollo de las partidas no tiene por que seguir los acontecimiento reales de dicho conflicto. Deja volar tu imaginación
- **RyF:1942** intenta ser bastante realista a la hora de combatir, así que recuerda, el cuerpo humano es frágil, aunque... a veces el destino te puede sonreír.

Creación de personajes

Todo personaje posee unos atributos, los cuales determinarán sus capacidades físicas y mentales en el campo de batalla. Los atributos son innatos, no se aprenden con el tiempo, si no que son adquiridos de forma natural.

Atributos

- (F) *Físico*
- (D) *Destreza*
- (I) *Inteligencia*
- (P) *Percepción*

Descripción de Atributos

- **Físico:** Capacidad para resistir heridas, cansancio, drogas u otras causas debilitantes, así como la capacidad para mover algo o a alguien que tenga peso o haga resistencia, así como para levantar una piedra, tirar una barra, etc. La aplicación directa del uso de músculos.
- **Destreza:** facilidad o soltura para mover el cuerpo y los miembros. Usado para tareas manuales o ejercicios físicos que requieran agilidad.
- **Inteligencia:** capacidad de entender, comprender o resolver problemas, tanto mentales (enigmas) como mecánicos o de elementos físicos, (intentar ver que falla antes de hacer una reparación o resolver un puzzle respectivamente).
- **Percepción:** el umbral de los sentidos físicos y tu capacidad de atención. También se relaciona con la capacidad para plasmar lo que captas con ellos en el desempeño de diversas disciplinas.

Cada jugador tiene un total de 25 puntos a repartir en atributos para crear el personaje. Un atributo debe tener, como mínimo 4 puntos y como máximo 10. Es importante remarcar que los atributos son fijos y no mejoran con la experiencia ni con el tiempo, a diferencia de las habilidades, que sí lo hacen.



Habilidades

Las habilidades son las capacidades aprendidas, practicadas o estudiadas de tu personaje. A diferencia de los atributos, pueden mejorar con el tiempo y la experiencia. Durante la creación del personaje, tienes 40 puntos a repartir entre todas las habilidades, con un máximo de 5 en cada una. Los puntos que no se reparten se pierden, no se pueden utilizar más adelante.

- (P) *Advertir/Notar*
- (D) *Armas a distancia*
- (F) *Armas cuerpo a cuerpo*
- (D) *Armamento pesado*
- (D) *Artillería*
- (D) *Atletismo*
- (P) *Buscar*
- (D) *Camuflar*
- (P) *Disfraz*
- (D) *Escalar*
- (D) *Explosivos*
- (I) *Idiomas*
- (I) *Interrogar*
- (P) *Leer labios*
- (I) *Mecánica*
- (I) *Medicina*
- (D) *Nadar*
- (I) *Orientación*
- (F) *Pelea*
- (D) *Pilotar*
- (P) *Rastrear*
- (D) *Sigilo*
- (I) *Supervivencia*
- (I) *Transmisiones*

Descripción de Habilidades

- **(P) Advertir/Notar** Se utiliza para los sentidos. Ver alguien escondido, oír un tipo pisando una rama, escuchar una conversación tras una puerta, ver algo raro en algún sitio, etcétera. Para descubrir a alguien, se tira contra su sigilo.
- **(D) Armas a distancia** Se utiliza para el manejo de armas de todo tipo que, primero, no suponen que su potencia ofensiva dependa de la fuerza física del usuario y pueden herir fuera de la cercanía del combate cuerpo a cuerpo. Una pistola o un rifle serían armas cuyo uso está controlado con esta habilidad. Su dificultad se basa en distancia del objetivo, tamaño de éste, y la cobertura que tiene.
- **(F) Armas cuerpo a cuerpo** Permite tener conocimiento previo de las armas cuerpo a cuerpo y experiencia con ellas, aumentando las posibilidades de dañar al adversario. Todo el mundo puede saber usar una porra o un cuchillo, pero parar un golpe con ellas, por ejemplo, supone una destreza mayor que la del usuario ocasional, y eso se mide con esta habilidad.
- **(D) Armamento pesado** Permite utilizar armamento pesado, como los morteros, bazookas, ametralladoras de posición y cualquier otro tipo de arma que entre dentro de esta categoría.
- **(D) Artillería** Esta habilidad se usa para disparar con máquinas cuya precisión no dependen de tu buen pulso (blindados, cañones anti-tanque, obuses, anti-aéreos, etc).

- **(D) Atletismo** Permite dar una arrancada veloz, saltar en carrera sin perder velocidad o bajar una cierta altura sin hacerse daño, útil para la huida. Se hace con tiradas enfrentadas o a una dificultad fija, por ejemplo, para cosas como dar saltos.
- **(P) Buscar** Permite buscar algo detenidamente con más posibilidades de encontrarlo como por ejemplo, pasadizos secretos u objetos ocultos. Su diferencia con Advertir/Notar es que en este caso los sentidos se enfocan. No se trata de darse cuenta de algo que ocurre sino descubrir algo que no está a simple vista.
- **(D) Camuflar** Habilidad para ocultarse en zona hostil, ya sea entre matorrales, escombros o ruinas; también se usa para camuflar objetos o vehículos.
- **(P) Disfraz** Capacidad que se usa para hacernos pasar por otra persona, básicamente se usa para que no se reconozca al personaje o hacerse pasar desapercibido en una cultura distinta. Con el material adecuado, se puede hacer pasar por una persona en concreto.
- **(D) Escalar** Se utiliza para subir por paredes verticales, o escarpadas, árboles o estructuras por las que se pueda subir, es decir, toda ascensión vertical que implique un esfuerzo físico del PJ, sea con uso de material especializado, que lo hará más fácil, o sin éste.
- **(D) Explosivos** Habilidad para manipulación y colocación de explosivos (cargas de dinamita, explosivo plástico, minas,...), así como para identificar y desactivar bombas.
- **(I) Idioma** Conocimientos de otros idiomas distintos al natal, se puede usar de varias formas. Cada 2 puntos se aprende un idioma nuevo.
- **(I) Interrogar** Facultad del personaje para sustraer información de una persona.
- **(P) Leer labios** Capacidad de comprensión del personaje al leer los labios de una persona.
- **(I) Mecánica** Conocimiento de motores, vehículos, etc. así como su reparación y mantenimiento.
- **(I) Medicina** Conocimiento del cuerpo humano y las enfermedades que a éste aqueja, diagnóstico, tratamiento de las mismas, y por supuesto cómo curarlas.
- **(D) Nadar** Sólo habría que tirar para realizar cosas difíciles como ganar una carrera o cruzar el estrecho a nado.
- **(I) Orientación** Habilidad que permite al PJ desde interpretar mapas a buscar y reconocer hitos naturales como estrellas, simas o montañas.
- **(F) Pelea** Habilidad útil para la pelea con las manos desnudas.
- **(D) Pilotar** Pericia del personaje para pilotar un vehículo, ya sea un coche, una moto, un tanque, o un avión. Para determinados vehículos, será necesario un mínimo de puntuación en esta habilidad.
- **(P) Rastrear** Permite seguir huellas o pisadas, o ver señales características en el camino. A mayor resultado en la tirada, más información obtenida.

- **(D) Sigilo** Permite andar silenciosamente o esconderse, sea en un agujero, entre las sombras o entre el gentío, para evitar que le vean. Véase Advertir/Notar.
- **(I) Supervivencia.** Arte de sobrevivir en la naturaleza de forma básica. Incluye un amplia gama de conocimientos, desde hacer fuego a conseguir caza.
- **(I) Transmisiones** Habilidad para manejar comprender y reparar equipos de comunicación (radios, transmisores, estaciones de radar).

Bando y Nacionalidad

Existen dos únicos bandos: los Aliados y el Eje. La nacionalidad del personaje determinará el idioma que conoce de base, y la facción a la que pertenece dentro del juego. Si el DJ lo considera, puede no tenerse en cuenta para este último aspecto.

Aliados:

- Estadounidense
- Británico
- Soviético

- Francés

Eje:

- Alemán
- Italiano

No se restringe el uso de otra nacionalidad, eso queda a discreción del DJ.

Más adelante, se incluirán más países dentro de cada facción.

Otros parámetros

Además de los atributos y las habilidades, existen otras cualidades de nuestro PJ, que hay que tener en cuenta en el desarrollo de la partida.

Movimiento

El movimiento base de todos los soldados son 10 metros por turno. Dependiendo de la situación, esta distancia, se verá alterada. Los modificadores pueden contemplarse en la siguiente tabla:

Situación	Distancia
Correr	x4
Paso Ligero	x2
Agachado	/2
Arrastrarse	/4

Capacidad de carga

Determina el peso máximo con en el que puede cargar nuestro personaje. Se calcula de la siguiente forma:

- **Físico x 5 = Carga Máxima (kg)**

Dependiendo del grado de carga, el PJ se moverá mas rápido o mas ligero, por lo que influirá en el desplazamiento.

Carga transportable

Físico	Carga Ligera	Carga Mediana	Carga Pesada
2	Max. 4 kg	5-8 kg	9-10 kg
3	Max. 6 kg	7-11 kg	12-15 kg
4	Max. 8 kg	9-13 kg	14-20 kg
5	Max. 10 kg	11-16 kg	17-25 kg
6	Max. 12 kg	13-19 kg	20-30 kg
7	Max. 14 kg	14-22 kg	23-35 kg
8	Max. 16 kg	17-26 kg	27-40 kg
9	Max. 18 kg	19-30 kg	31-45 kg
10	Max. 20 kg	21-35	36-50 kg

Repercusiones de la carga

Carga	Penalización*	Andar	Arrastrarse	Agachado	Paso Ligero	Correr
Mediana	-2	10 m	No puede	/4	X1.5	x3
Pesada	-4	5 m	No puede	No puede	x1	x2

Nota*: La penalización se aplica sobre atletismo, nadar, escalar, pelea, y sigilo. La carga ligera no tiene penalizaciones sobre el movimiento.

Defensa

Cada clase, tiene un índice de defensa diferente. Cada uno de estos índices, aumenta de forma diferente, según la experiencia del PJ. Todas empiezan con valor 1.

- **Defensa Baja:** Incrementa 1 punto cada 4 niveles
- **Defensa Media:** Incrementa 1 punto cada 3 niveles
- **Defensa Alta:** Incrementa 1 punto cada 2 niveles



Clases

Dentro de un pelotón, podemos distinguir varios tipos de soldados.

Clase	Defensa	Habilidades de Clase	Armas de Inicio
Soldado	Alta	+4 a dos habilidades a escoger	Pistola + Fusil/Fusil de Asalto /Ametralladora
Apoyo	Media	+3 Armamento pesado, +2 Artillería	Pistola + Ametralladora Pesada
Francotirador	Alta	+3 Armas a Distancia, +4 Camuflar	Pistola + Fusil con mira de precisión
Zapador	Baja	+2 Transmisiones, +3 Explosivos	Escopeta/Subfusil
Conductor	Media	+3 Pilotar, +2 Mecánica	Pistola + Fusil/Fusil de Asalto
Médico	Baja	+5 Medicina	Pistola + Subfusil

Clases opcionales

Las clases que se engloban en este apartado, serían mas recomendables para aplicar en NPC's, lo que no impide, que algún jugador pueda hacerse un PJ de estas características.

- **Espía:** +2 Idiomas, +1 Disfraz, +2 Sigilo; Defensa Baja.
- **Interprete:** +4 Idiomas, +1 Interrogar; Defensa Media.

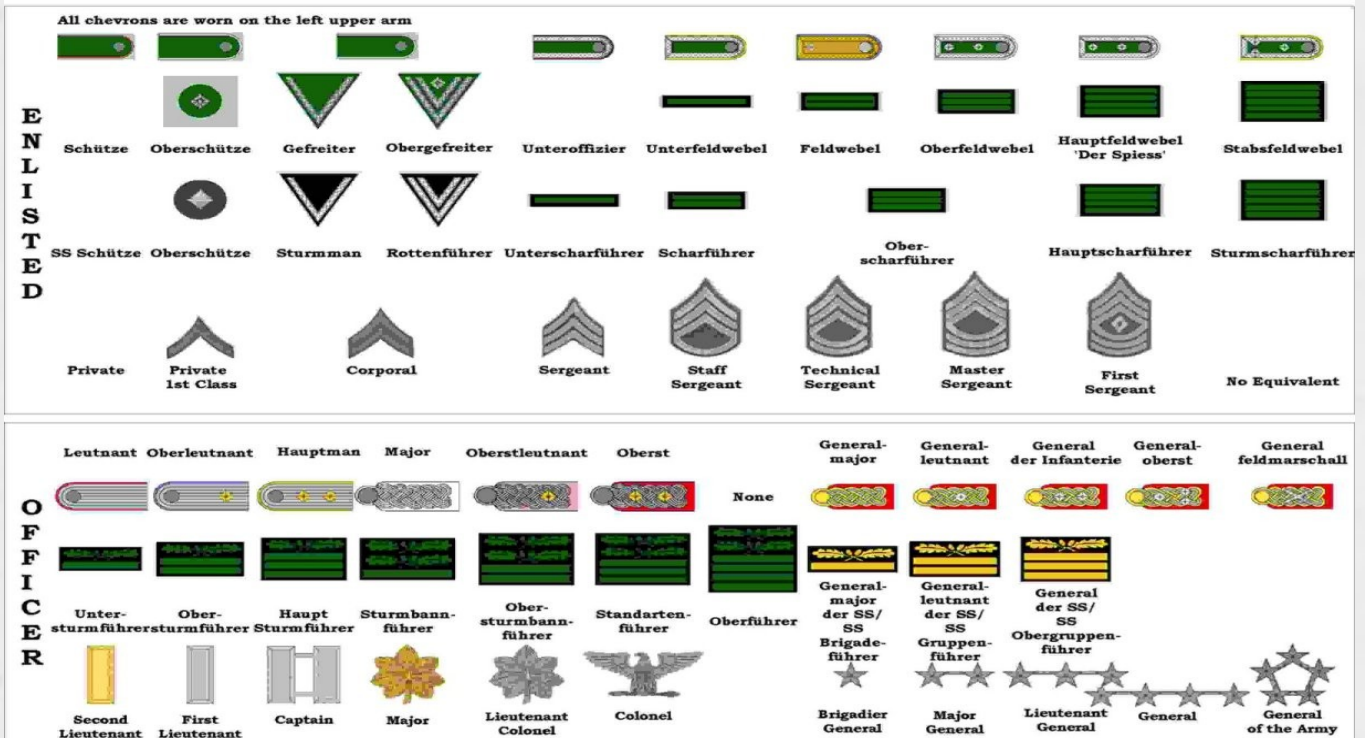
Rangos

El sistema de rangos, determina que soldados pueden dar ordenes sobre otros, además, también otorga una serie de bonos sobre el PJ en concreto, y todos los miembros de su pelotón, en determinadas situaciones. (Ver Estrategias de Combate) Todos los personajes empiezan con 0 puntos de Rango.

Idea: Una posibilidad, para determinar cual de los jugadores tendrá mayor rango que el resto, es que lancen 1d10 cada uno, y el que obtenga el número mayor, será nombrado cabo. Otro método para determinar el rango, sería asignar un valor, de 1a 10, a cada rango, y que cada jugador lance 1d10. Según el número obtenido, se determinará el rango.

Para ascender de rango debemos demostrar nuestras aptitudes como líder en el campo de batalla, es decir, por méritos militares. Será el DJ quien otorgue los puntos de rango, justo en momento en el que reparta los PX.

German Insignia Identification & Reference Guide
Prepared by the 29th Infantry Division G-2 Section



Rangos del ejército de EEUU

Rango	Puntos Mínimos
Private	0
Private 1st Class	1
Corporal/Specialist	2
Sergeant	4
Staff Sergeant	6
Sergeant 1st Class	8
Master Sergeant	10

Rangos del ejército Alemán

Rango	Puntos Mínimos
Schutze	0
Oberschutze	1
Obergefreiter	2
Unteroffizier	4
Unterfeldwebel	6
Oberfeldwebel	8
Hauptfeldwebel	10

El bono de rango, es igual a los puntos de rango, siempre y cuando, este se encuentre en el rango correspondiente. Por ejemplo: Si un soldado con 4 puntos, es cabo, el bono será tan solo de 2 puntos.

Un soldado siempre puede rechazar el ascenso, y mantener el rango que tenía hasta ahora.

Tiradas

Tiradas de habilidad

Para hacer una tirada de habilidad, se lanza 1o3d10 y al resultado le agregas la suma de la habilidad y el atributo pertinentes.

- **Atributo+Habilidad+1o3d10**

Para tener éxito en la tirada, el resultado final tiene que igualar o superar una dificultad impuesta por el Director de Juego, de acuerdo con la siguiente tabla:

Dificultad	Tirada Mínima
Fácil	10
Media	15
Difícil	20
Muy Difícil	25
Imposible	30

En aquellas habilidades donde el personaje no tenga ningún punto de habilidad, el dado objetivo de las tiradas baja un rango.

Un 1 natural (un 1 de resultado en el dado objetivo) siempre es fallo en tiradas de habilidad. Esto sucederá la mayoría de las veces, en condiciones normales, cuando salgan dos unos en la tirada de los tres dados, ya que el resultado de la mediana será 1.

Tiradas de atributo

La tirada de atributo se hace sólo sumando el atributo más 1o3d10 pero los niveles de dificultad a superar varían en este caso. Las tiradas de atributo se utilizan cuando, por sentido común, no haya una habilidad implicada. Resistir en veneno, empujar una puerta encallada para abrirla, etc.

Dificultad	Tirada Mínima
Fácil	9
Media	12
Difícil	15
Muy Difícil	18
Imposible	21

Tiradas enfrentadas

Las tiradas enfrentadas se usan cuando dos o más personajes compiten. En las tiradas enfrentadas el jugador que saque el resultado más alto tiene éxito. Si hubiera empate, queda a discreción del master o los jugadores, ya sea que se acepte el resultado del empate o se haga una nueva tirada para resolverlo.

Explotar el dado

En tiradas de habilidad y enfrentadas, cuando sacas el máximo en el dado objetivo, éste explota. Es decir, se suma el resultado y se vuelve a tirar 1o3d10. Si sacas otra vez el máximo en el dado objetivo, vuelve a explotar.

Críticos y pifias

Existe siempre una remota posibilidad de que el experto se pise los cordones de los zapatos cayendo al suelo o que le lance un puñetazo a su objetivo con la mala suerte de que acierte a un radiador y se hiera la mano. También puede ocurrir lo contrario y que una increíble suerte haga que se vuelva todo a tu favor. Son situaciones extrañas de ver, pero como en la vida real, pueden pasar. Es trabajo del director contar qué ocurre en estas situaciones basándose en la situación.

Recuerda siempre que una tirada, aunque de ella dependa la vida de un personaje, sólo son números; la historia depende de ti.

- **Críticos:** Un Crítico es un éxito impresionante, logrando lo que se quería hacer con la máxima eficacia y estilo. También puede ser un trabajo que te queda como el de un maestro en la materia o una suerte descomunal de cualquier tipo cuando hacías algo. Si además el Crítico se consigue en combate se multiplica el daño infligido por 2. Se consigue un Crítico si el resultado final iguala o supera 30.
- **Pifias:** Hasta el mejor tirador puede fallar un disparo y herir a un aliado. La posibilidad es muy pequeña, pero lo mismo que todos podemos tener un golpe de suerte lo contrario es posible. Cuando un ratón de biblioteca y un experto soldado se enfrentan la cosa esta muy decidida hacia el experto, pero la suerte no esta echada hasta que se ven los resultados con los dados. Se obtiene al sacar un triple 1.



Combate

Para facilitar el desarrollo de los combates es recomendable utilizar un tablero, hoja o cartulina con casillas cuadradas. La relación de distancias será:

1 casilla = 5 metros

El combate tiene unos valores muy importantes que se sacan de atributos y habilidades. Las fórmulas para obtener estos valores son las siguientes:

- **Puntos de vida (PV):** Físico x3
- **Iniciativa:** Destreza + Percepción + 1o3d10
- **Ataque con armas de fuego:** Destreza + Armas a distancia + 1o3d10
- **Ataque cuerpo a cuerpo:** Físico + Armas c.c./Pelea + 1o3d10
- **Defensa contra armas de fuego:** Distancia + Mod. + Defensa
- **Defensa cuerpo a cuerpo:** Destreza + Armas c.c./Pelea + 1o3d10

Al principio de cada combate todos tiran iniciativa, y atacarán en orden de mayor a menor según la tirada.

En la tirada de daño, cuando se obtiene el resultado más alto posible, explota el dado. Esto se hace para dar letalidad a las armas, de manera que incluso un cuchillo o una pistola pequeña puedan ser mortales. Cualquier arma te puede matar, aunque algunas tengan más posibilidades que otras.

Cuando un jugador tiene 10 PV o menos, se le considera incapacitado, muy mal herido, y su dado objetivo baja 1 nivel. Al llegar a 0 PV un personaje está inconsciente. Para morir sus PV deben tomar el valor de $-(\text{Físico} \times 2)$.

Combate cuerpo a cuerpo

En muchas ocasiones, los soldados, deben pelear contra sus oponentes a puño, o con armas cuerpo a cuerpo. En estos casos, la tirada para el atacante será de Fuerza+Armas Cuerpo a Cuerpo/Pelea+1o3d10, contra destreza+Defensa+1o3d10 del defensor. En caso de usar un arma cuerpo a cuerpo como arrojadiza, la podremos lanzar como máximo a 10 metros, manteniendo las tiradas antes comentadas.

Armas de fuego

Este artículo recoge unos cuantos ejemplos de como situarnos en un combate con armas de fuego, con varias situaciones y sus dificultades correspondientes, para intentar facilitar esta tarea a aquellos que no ven claros estos temas.

Recordemos que las dificultades básicas van por distancia, y son estas:

Distancia	Dificultad
Bocajarro	5
Corta	10
Efectiva	15
Larga	20
Máxima	30

Un disparo a una distancia superior al alcance máximo del arma se considera siempre fallo.

Cobertura

Hay varios tipos de coberturas, desde cuerpo a tierra, pasando por estar detrás de un objeto pequeño, detrás de uno grande, o usando la cobertura de una pared o columna.

Situaciones	Modificador
Cuerpo a tierra	+2
Objeto pequeño (barril, piedra...)	+3
Objeto Grande (Coche, muro de piedra bajo...)	+4
Pared o Columna (O un buen árbol)	+5
Cobertura total	+15

Objetivo en Movimiento

Un blanco en movimiento es más difícil de acertar que uno estático, básicamente tendremos en cuenta dos dificultades, uno corriendo, y otro en un vehículo rápido.

Situaciones	Modificador
Corriendo	+2
Vehículo rápido	+4

Fuego Automático y Disparos Múltiples

Para disparar en modo automático, a la hora de realizar la tirada de ataque, tendremos una penalización de -5. En caso de acierto, el daño del arma se multiplica x 2. En fuego automático la duración de la munición es la siguiente:

Capacidad Cargador	Turnos
Menos de 50	2 turnos
Entre 50 y 100	3 turnos
Mas de 100	4 turnos

En caso de querer realizar varios disparos individuales en el mismo turno (máximo 3), tendremos una penalización a la tirada de ataque, que variará en función del número de disparos. Esta acción solo su puede llevar a cabo con armas semiautomáticas.

Disparos	Penalización
1	+0
2	+0,-2
3	-2, -4, -6

Tanto el fuego automático, como el disparo múltiple, se consideran acciones de turno completo.

Armas de cerrojo

A la hora de manejar un arma de cerrojo, solo se podrá realizar un disparo por turno.

Granadas

El sistema de combate con granadas, es sencillo. El personaje que lanza una granada, debe realizar una tirada de Físico + 1o3d10, contra una dificultad, establecida por el DJ, en función de la distancia a la que se quiera lanzar y los posibles obstáculos que puedan desviar su trayectoria. A continuación, una tabla con valores de ejemplo:

Distancia	Dificultad
15 m	5
20 m	10
25 m	15
30 m	20

Obstáculo	Dificultad
A través de una puerta o ventana	+2
Agujero mediano en la pared	+5

En caso de éxito, la granada, caerá exactamente en el punto deseado. Sin embargo, si la tirada no supera la dificultad, se lanzará 1d8 para determinar hacia donde se desvía la granada. Esto lo sabremos mediante el siguiente dibujo:

8	1	2
7	X	3
6	5	4

Una vez determinada la dirección de desvío, lanzaremos 1d4 x 2, para comprobar cuantos metros se desplaza en esa dirección (1d4 en caso de usar casillas). Nota: En caso de existir algún obstáculo (pared, escombros, etc) en la trayectoria del desvío, la granada quedará contra este, sin continuar avanzando.

Finalmente, cuando la granada llega a su destino, explota, generando un daño de 4d6 en un radio de 5 metros (3x3 casillas), y 6d6 en el punto de explosión.

Ejemplo:

4d6	4d6	4d6
4d6	6d6	4d6
4d6	4d6	4d6

Si algún personaje se encuentra dentro del radio de explosión de la granada, y todavía no ha actuado en ese turno, puede adelantarse, y gastarlo en quitarse del radio de acción. En caso contrario, simplemente lanzará una tirada de Destreza + 1o3d10, contra dificultad 15; si la supera, el daño se reduce a la mitad, interpretándolo como que, el personaje ha conseguido apartarse de un salto, reduciendo así el impacto de la explosión sobre su cuerpo.

Proyectiles

El apartado de proyectiles, será muy parecido al de granadas, pero, por un lado cambiaremos la tirada por una de Destreza + Armas a Distancia + 1o3d10 en caso de los lanzagranadas, y Destreza + Armamento Pesado + 1o3d10 para los

morteros; por otra parte, el proyectil explota inmediatamente, sin dejar tiempo para apartarse, ni para la tirada de Destreza + 1o3d10. Para el alcance y el daño debemos consultar las secciones de Lanzagranadas y Morteros, en el apartado de Armamento. Para los morteros, debemos tener en cuenta los disparos que puede realizar por turno (Disparos), así como la Velocidad de Proyectil, para determinar los turnos que tarda en caer, en función de la distancia a la que se dispara. Otro cambio respecto a las granadas, es que, para los morteros, la tirada enfrentada es fija, de dificultad 20.

Explosivos

Para los explosivos, simplemente, realizaremos una tirada de Explosivos, contra una dificultad que debemos consultar en el apartado de Armamento. Si se supera, el explosivo se armará satisfactoriamente, en la posición deseada. También podemos consultar aquí su área de efecto y sus dados de daño, así como los turnos necesarios para su preparación y detonación.

Francotirador

El francotirador necesita estar apuntando al menos durante un turno de juego antes de poder disparar, recibiendo por ello un +10 a la tirada de ataque. En el caso de perder de vista el objetivo por cualquier circunstancia, el jugador deberá volver a localizarlo y apuntar al menos otro turno para poder obtener el +10 a la tirada de ataque.

Estrategias de Combate

En determinadas situaciones, que una maniobra de combate resulte exitosa, depende de la coordinación de nuestro pelotón, y de las buenas dotes de mando de los oficiales. Es en algunas de estas situaciones, cuando entra en juego el “bono de Rango” (ver apartado RANGOS). Podemos entender por una estrategia de combate, el asalto a una estructura (bunker, trinchera, casa), dar fuego de cobertura, flanquear una posición enemiga, retirarse.

Asalto

Esta maniobra, consiste en realizar un avance directo y veloz sobre una posición. Durante el asalto, los personajes que tomen parte, se moverán en carrera, disparando hacia el objetivo, obteniendo Bono de Rango + 2 a la defensa y -4 al ataque. Bajo la orden de asalto, el desplazamiento debe ser en dirección al objetivo.

Fuego de Cobertura o Fuego Concentrado

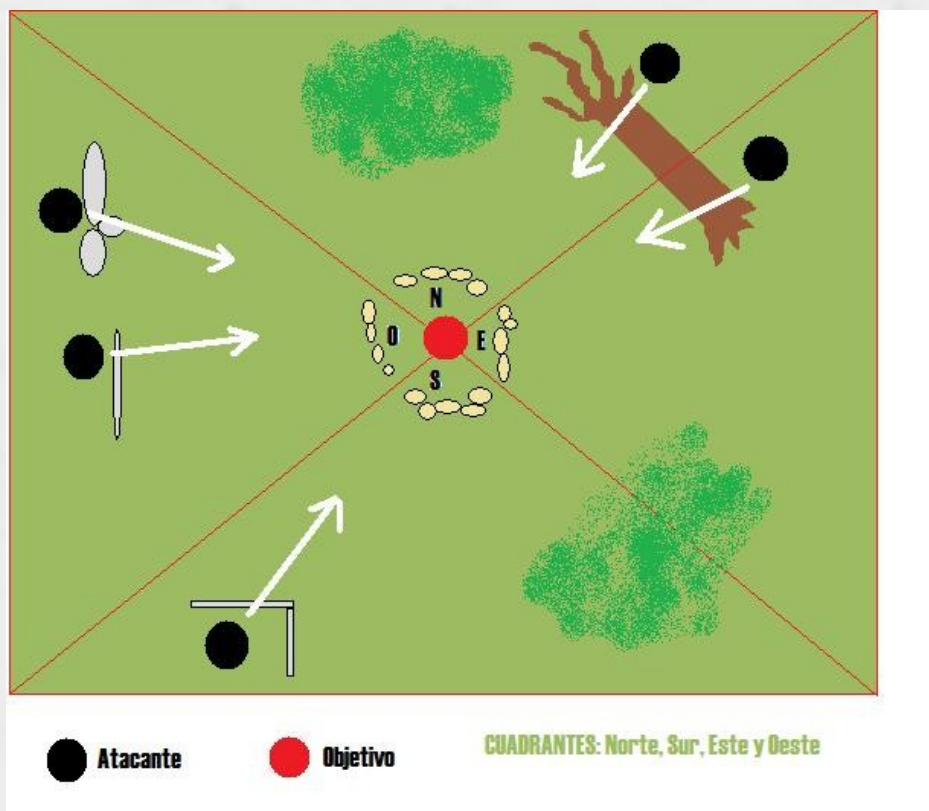
El fuego de cobertura es una maniobra de defensa, básicamente consiste en disparar sobre una zona, para proporcionar a los compañeros unos segundos de movimiento “seguro” (1 turno). El/los personajes que efectúan el fuego concentrado, tienen una penalización de -5 en cobertura, y los personajes que avancen durante ese periodo de tiempo, obtienen un bono de cobertura de 5 + bono de rango del oficial que efectúa la orden.

Fuego de Supresión

Aviso: Solo realizable con armas automáticas. Con esta maniobra, lo que se pretende, es mantener al enemigo a raya, impidiendo avance su posición o dispare. Si algún personaje, esta bajo fuego de supresión enemigo, y decide moverse, disparar, o realizar alguna acción que lo exponga al fuego enemigo, recibirá daño automático. El fuego de supresión, gasta medio cargador por turno. El daño recibido será Daño del arma/2

Flanqueos

Cada persona, o grupo de personas adicional que dispare a un objetivo desde distintas posiciones, el grupo gana un +1 acumulativo al disparar, además del bono de rango del oficial que mande la orden. Se considera que se esta flanqueando a un objetivo, cuando los distintos focos de disparo se encuentran en cuadrantes de disparo diferente. Por Ejemplo:



En la situación de la imagen, todos los atacantes tendrían un +3 al ataque, a pesar de haber varios tiradores en uno de los cuadrantes (flancos).

Retirada

Dicen, que una retirada a tiempo, es como una victoria, por eso, en determinadas ocasiones lo mas conveniente es llevar a cabo esta maniobra. Durante esta acción, los personajes en retirada, tienen, Movimiento x 4 y Bono de Rango + 2 a la defensa. La retirada, obliga a desplazarse en dirección opuesta a la posición del enemigo.

Curación

Curación natural

La curación natural se realiza al descansar adecuadamente. Si se duermen unas 6-8 horas en un lugar medianamente cómodo, podemos recuperar 1 PV por noche. Si el lugar tiene absolutamente todas las comodidades, está bien resguardado, limpio e impoluto, la curación ascenderá a 2 PV por noche.

Coger aire

Tras un combate, los personajes descansan y se recuperan del estrés y la fatiga de éste, curándose 1d4-2 PV (sin explosión). Dicha recuperación solo es aplicable al daño recibido en ese combate, y no puede curar daño anterior. Esto permite que salgan de la inconsciencia, y restar importancia a heridas tontas. Pero puede ser peligroso en determinados casos. Si el resultado es negativo, se restará a la vida actual. A veces, lo peor de una herida, viene cuando el cuerpo se relaja, pierde tensión y se enfría. Esta regla solo se aplica cuando pase un ratito tras el combate, no inmediatamente al terminar. Hay que dejar un tiempo prudencial, entre 5 y 15 minutos relajados.

Primeros auxilios

Si el soldado posee un pack de primeros auxilios, puede usarlo sobre el, o un compañero, recuperando 1d4 PV (sin explosión), pero tan solo, de los puntos perdidos en el ultimo combate.



Médicos

Si el pelotón cuenta con un médico entre sus hombres, este, puede utilizar sus conocimientos y sus instrumentos médicos para estabilizar a un compañero, y curarlo.

Estabilizar

Para intentar estabilizar a un compañero, este debe estar a 0 PV o menos, se debe realizar una tirada de MEDICINA, contra una dificultad, sacada de la siguiente tabla:

PV	Dificultad
De 0 a -4	15
De -5 a -9	20
De -10 a -14	25
De -15 a -19	30

En caso de éxito, los PV del herido, se pondrán automáticamente a 1 PV.

Curar

Para curar a un compañero, se debe lanzar una tirada de MEDICINA, contra una dificultad, establecida por:

- **(PV totales – PV actuales) + 10**

Nota: se entiende que los PV son del personaje a curar.

En caso de éxito, el jugador recupera 1d8 PV (sin explosión).

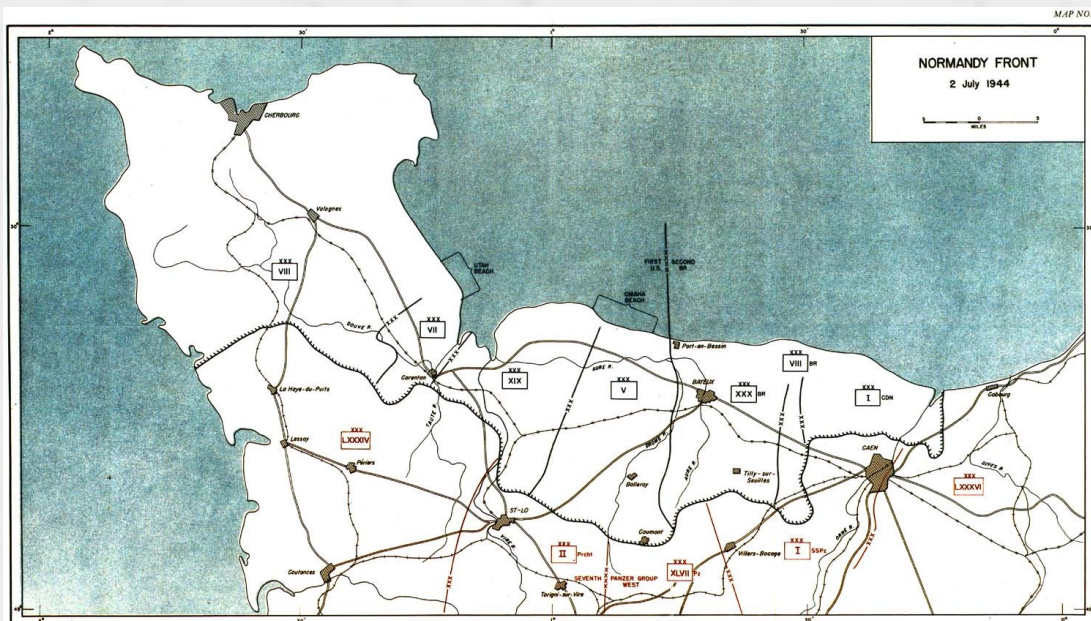


Equipo

Lista de elementos que con los que pueden equiparse los soldados para sobrevivir en el campo de batalla.

- **Botiquín** (con instrumentos quirúrgicos)..... 3 kg
- **Cargador pequeño** (pistola, revolver, fusil)..... 0,1 kg
- **Cargador de caja** (subfusil, ametralladora ligera)..... 0,2 kg
- **Cargador de cinta** (ametralladora pesada)..... 1 kg
- **Cizallas**..... 4 kg
- **Cuerda y rezón** (10 metros)..... 5 kg
- **Explosivos y detonadores**..... (1)
- **Equipo básico** (2)..... 5 kg
- **Herramientas de mano** (alicates, destornillador, etc)..... 0,5 kg
- **Detector de Minas**..... 6 kg
- **Radio de campaña**..... 7,5 kg
- **Uniforme completo** (uniforme, botas y casco)..... 3 kg
- **Mira telescópica (de precisión)** (3.5x-10x)..... 0,5 kg

1. El peso será en función de la cantidad de explosivo que se quiera llevar.
2. Mochila, botiquín personal, cantimplora, brújula, mapas, pala portátil, raciones alimenticias, cuchillo-bayoneta, mantas, linterna.



Armamento

A continuación, presentamos el listado de armas disponibles, así como unas tablas con sus características. En dichas tablas tan solo aparece el alcance efectivo y el máximo. Para conocer el resto de alcances nos basta con saber que:

- **Bocajarro** = *Distancia menor o igual a 10 metros*
- **Corta** = *Distancia efectiva / 2*
- **Larga** = *(Efectiva + Máxima) / 2*

Cuerpo a cuerpo

Nombre	Daño
Cuchillo	1d8+2
Bayoneta	1d10+2
Armas improvisadas (ramas, palos, piedras, etc...)	1d6+2

Pistolas y Revolvers

Nombre	País	Peso	Cap.	Cargador	Tipo	Tiempo de recarga	Alcance Efectivo/Máximo	Daño
Luger P08	Alemania	1kg	8	caja	semi	1 turno	65/125 m	1d10+5
Mauser M1916	Alemania	0,5kg	8	caja	semi	1 turno	50/120 m	1d10+5
Walter P38	Alemania	1kg	8	caja	semi	1 turno	50/130 m	1d10+5
Colt M1911	EEUU	1kg	7	caja	semi	1 turno	65/110 m	1d10+5
Smith & Wesson	EEUU	1kg	6	tambor	revolver	1 turno	45/120 m	1d10+5
Enfield n2 MkI	Reino Unido	0,5kg	6	tambor	revolver	1 turno	45/100 m	1d10+5
Browning	Reino Unido	1kg	13	caja	semi	1 turno	55/110 m	1d10+5
Tokarev TT-33	URSS	1kg	8	caja	semi	1 turno	55/125 m	1d10+5
Nagant M1895	URSS	1kg	7	tambor	revolver	1 turno	45/115 m	1d10+5

Fusiles

Nombre	País	Peso	Cap.	Cargador	Tipo	Tiempo de recarga	Alcance Efectivo/Máximo	Daño
Mauser Kar 98K*	Alemania	4kg	5	peine	cerrojo	1 turno	600/1600 m	2d10+10
Gewehr 43	Alemania	4kg	10	caja	semi	1 turno	450/1100 m	2d10+10
M1 Garand	EEUU	4,5kg	8	peine	semi	1 turno	550/1200 m	2d10+10
Carabina M1	EEUU	2,5kg	15	caja	semi	1 turno	245/750 m	2d10+5
Springfield M1903A1*	EEUU	4kg	5	peine	cerrojo	1 turno	650/1600 m	2d10+10
Lee-Enfield N°4 Mk.I*	Reino Unido	4kg	10 (5x2)	peine x 2	cerrojo	1 turno	500/1800 m	2d10+10
Mosin-Nagant*	URSS	4kg	5	peine	cerrojo	1 turno	550/1800 m	2d10+10
SVT-40	URSS	4kg	10	caja	semi	1 turno	500/1050 m	2d10+10

Las armas de cerrojo, solo pueden realizar un disparo por turno.

Nota*: Estas armas, con una mirilla de precisión, aumentan su alcance efectivo hasta el máximo.

Subfusiles

Nombre	País	Peso	Cap.	Cargador	Tipo	Tiempo de recarga	Alcance Efectivo/Máximo	Daño
MP40	Alemania	4,5kg	32	caja	auto	1 turno	200/300 m	1d10+10
Thompson A1M1	EEUU	5kg	30/100	caja/tambor	semi/auto	1 turno	150/250 m	1d10+10
Sten	Reino Unido	3kg	32	caja	auto	1 turno	50/150 m	1d10+10
Ppsh-41	URSS	3,5kg	35/71	caja/tambor	auto	1 turno	200/300 m	1d10+10

Fusiles de Asalto

Nombre	País	Peso	Cap.	Cargador	Tipo	Tiempo de recarga	Alcance Efectivo/Máximo	Daño
MP44	Alemania	5kg	30	caja	auto	1 turno	500/700 m	2d10+5
FG42*	Alemania	5kg	20	caja	auto	1 turno	500/870 m	2d10+5

Nota*: Esta arma, con una mirilla de precisión, aumentan su alcance efectivo hasta el máximo.

Ametralladoras

Nombre	País	Peso	Cap.	Cargador	Tipo	Tiempo de recarga	Alcance Efectivo/Máximo	Daño
MG-34	Alemania	10kg	75/250	tambor/cinta	auto	1/3 turnos	1200/2000 m	2d10+10
BAR M1918	EEUU	9kg	20	caja	auto	1 turno	600/1200 m	2d10+10
BREN	Reino Unido	10,5kg	30/100	caja/disco	auto	1 turno	550/1100	2d10+10
DPM	URSS	9kg	47	disco	auto	1 turno	800/1400	2d10+10

Toda ametralladora puede ser equipada con un bípode, con lo que su peso aumentaría 1,5 kg. Su alcance efectivo aumenta en 500 metros

Ametralladoras Pesadas

Nombre	País	Peso	Capacidad	Cargador	Tipo	Tiempo de recarga	Alcance Efectivo/Máximo	Daño
MG-42	Alemania	11,5kg	250	cinta	auto	3 turnos	1200/3000 m	2d10+15
Browning M1919	EEUU	14kg	250	cinta	auto	3 turnos	1300/2800 m	2d10+15

Toda ametralladora pesada puede ser equipada con un bípode, con lo que su peso aumentaría 1,5 kg. Su alcance efectivo aumenta en 500 metros.

Toda ametralladora pesada puede ser equipada con un trípode, con lo que su peso aumentaría 15 kg. Su alcance efectivo aumenta hasta el máximo.

Los equipos de ametralladora estaban formados por 2 personas para facilitar su transporte y manejo. En caso de ser solo uno, el tiempo de recarga aumenta 1 turno.

Morteros

Nombre	País	Peso (Tubo/Montura/Base)	Disparos	Velocidad Proyectil	Alcance Máximo	Daño (impacto/área)
Granatwerfer 34	Alemania	62kg (21/21/20 kg)	2 por turno	500 m/turno	2400 m	8d10/6d10
M1 Brandt 80	EEUU	61,5kg (20,5/21/20 kg)	1 por turno	650 m/turno	3000 m	7d10+10/6d10/6d10
Ordnance ML 3	Reino Unido	51kg (19/20/12 kg)	1 por turno	600 m/turno	2500 m	7d10+10/6d10
M1937	URSS	56kg (20/21/15 kg)	1 por turno	700 m/turno	3000 m	6d10+20/6d10

Los equipos de morteros estaban formados por 3 personas, para facilitar su transporte y mejorar su rendimiento en combate. En caso de que el número de integrantes del equipo de mortero sea 1, solo podrá efectuar 1 disparo cada 2 turnos.

Lanzagranadas

Nombre	País	Peso	Recarga	Alcance Efectivo/Máximo	Daño (impacto/área)
Panzerfaust 30	Alemania	5kg	-	30/60 m	8d10/6d10
Panzerchreck	Alemania	10 kg	1 turno	150/280 m	10d10/8d10
Bazooka	EEUU	7 kg	1 turno	135/360 m	8d10/6d10
PIAT	Reino Unido	15kg	1 turno	90/180 m	8d10/6d10

El Panzerfaust es de un solo uso, por lo que una vez disparado, el tubo es desechable.

Los equipos de lanzagranadas estaban formados por 2 personas (operador y cargador). En caso de ser solo una, el tiempo de recarga será el doble.

Explosivos

Nombre	Peso	Preparación	Detonación	Radio de daño	Daño (impacto/área)
Granada de fragmentación	1kg	inmediata	inmediata	5 m	6d6/4d6
Mina Anti-persona	2,5kg	2 turnos	activación	5 m	8d6/6d6
Mina Anti-tanque	5kg	2 turnos	activación	5 m	10d10/8d10
Explosivo plástico	*	2 turnos	activación/tiempo	10 m	10d10/8d10

El peso de los explosivos será la cantidad de explosivo a manejar.

El radio y el daño del explosivo plástico reflejado en la tabla corresponde a 1kg de explosivos. Cada kg a mayores, el radio aumenta 5 metros, y el daño 1d10+10.

Incendiaris

Nombre	Peso	Área de efecto	Daño/Daño por turno
Lanzallamas	18kg lleno/10 kg vacío	Línea - 20 m	4d6/2d6
Granada Incendiaria	1kg	Circular - 5m	3d6/1d6
Molotov	1kg	Circular - 5 m	2d6/1d6

El daño por turno dura hasta que alguien o algo apague el fuego.

Cada 2 turnos, se quita un dado de daño por turno. En el momento que el número de dados es igual a 0, se entiende que las llamas se han extinguido.

Las granadas incendiarias pueden ser lanzadas con un mortero.

Los cócteles molotov se fabrican manualmente.

Otros

Nombre	Peso	Radio de efecto	Duración
Granada de humo	0,5kg	10 m	4 turnos
Candela	1,5kg	20 m	7 turnos
Bengalas	0,5kg	50 m	2 turnos

Las granadas de humo y las bengalas pueden ser lanzadas con un mortero.

Las candelas solo pueden ser lanzadas con artillería o vehículos con cañón.



Vehículos

Durante el conflicto, ambos bandos usaron gran cantidad de vehículos, blindados y cañones de artillería. A continuación se pueden consultar los datos de cada uno.

Tam. = Tamaño (Pequeño, Medio o Grande)

Vel. = Velocidad (km/h)

Aut. = Autonomía (km)

D = Dotación (personas necesarias para funcionar al 100%)

T = tripulación máxima

BD, BL y BT = blindaje delantero, lateral y trasero.

Los vehículos blindados poseen una fuerte protección, por lo que tan solo pueden ser destruidos con armas de proyectiles (lanzagranadas y morteros), minas antitanque, explosivo plástico o cañones de otros vehículos. Un blindado es destruido cuando un impacto provoca un daño superior al valor del blindaje que posee la zona afectada en ese momento.

Por ejemplo: Si un T34 recibe el impacto de un Panzerschreck por la parte trasera, el cual provoca 56 puntos de daño, al ser mayor que los 30 puntos de BT del T34, este sería destruido.

En el combate con vehículos, la tirada de ataque será de $103d10 + \text{Armamento pesado}$ en caso de usar una ametralladora auxiliar, y $103d10 + \text{Artillería}$ en caso de disparar con el cañón principal.

La tirada de defensa, dependerá del blanco y de la situación en la que se encuentre. Si el objetivo es un individuo a pie, la tirada será idéntica a la de defensa contra armas de fuego. Si el blanco es otro vehículo, podemos contemplar 2 posibilidades:

1. El objetivo está estático: En este caso, la tirada será $103d10 + \text{Índice de Tamaño}$ (consulta tabla).
2. El objetivo está en movimiento: Se realizará una tirada de $103d10 + \text{Pilotar} + \text{Destreza del conductor}$.

Tamaño	Índice
Pequeño	15
Medio	10
Grande	5

Los cañones de los blindados, tienen un alcance efectivo de 1000 m, y un alcance máximo de 1500 m. El daño es de $10d10 + 50$.

Reconocimiento

Nombre	País	Tam.	Vel.	Aut.	D	T	BD	BL	BT	Armamento aux.
Kübelwagen	Alemania	P	75 km/h	260 km	1	5	-	-	-	-
Willys MB "Jeep"	EEUU	P	80 km/h	300 km	3	5	-	-	-	Browning M1919
BMW R75	Alemania	P	85 km/h	100 km	2	2	-	-	-	MG42

La M1919 del Jeep puede disparar en un arco de 360°.

La MG42 de la BMW puede disparar en un arco de 45°.

Transporte

Nombre	País	Tam.	Vel.	Aut.	D	T	BD	BL	BT	Armamento aux.
KRUPP PROTZ Kfz 70	Alemania	M	70 km/h	450 km	1	12	-	-	-	-
GMC CCKW-353	EEUU	M	60 km/h	450 km	1	12	-	-	-	-
Sd Kfz 251 *	Alemania	M	50 km/h	400 km	2	10	20	-	-	MG42
M3 *	EEUU	M	60 km/h	400 km	2	9	20	-	-	Browning M1919

Nota*: Las ametralladoras de estos vehículos pueden disparar en un arco de 45°.

Blindados

Nombre	País	Tam.	Vel.	Aut.	D	T	BD	BL	BT	Armamento aux.
Panzer IV	Alemania	G	40 km/h	180 km	5	5	80	30	20	MG42
M4 Sherman	EEUU	G	40 km/h	160 km	5	5	75	40	50	Browning M1919
Churchill	Reino Unido	G	25 km/h	200 km	5	5	100	80	70	-
T34	URSS	G	50 km/h	300 km	5	5	65	60	30	-

Las ametralladoras auxiliares, montadas sobre la torre del blindado, pueden disparar en un arco de 360°.

Artillería

Nombre	País	Tam.	Tipo	Posición	Dotación	Alcance	Recarga	Daño
Flak 88	Alemania	G	Antiaéreo	Fija	3	1500 m	3 turnos	10d10+100

Los Flak también pueden usarse como cañón anti-tanque.

Misiones

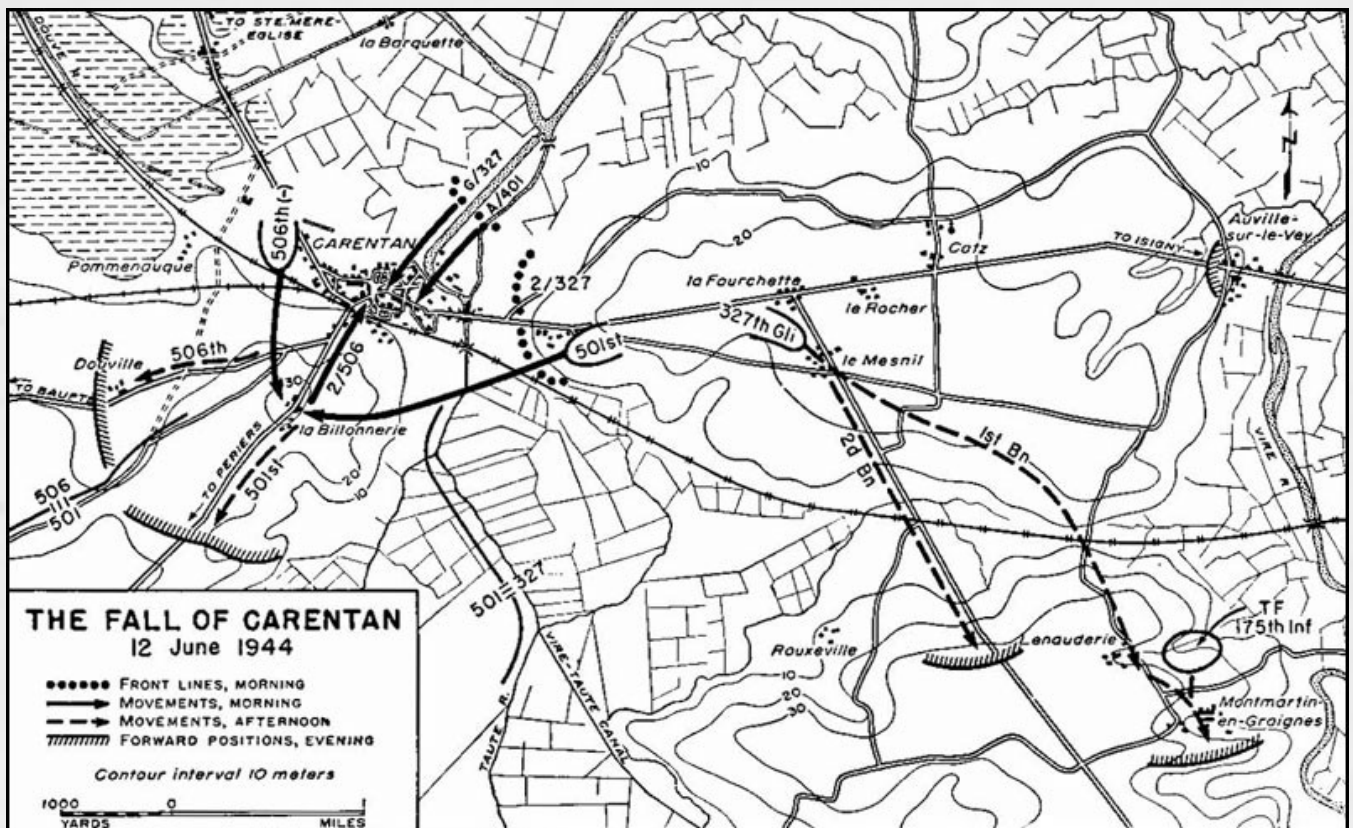
En esta sección, podrás encontrar varias misiones de ejemplo, que pueden ayudarte a desarrollar las tuyas propias, o simplemente, usar alguna tal cual aparecen aquí en tu partida.

Misión I

10 de Junio de 1944 – Día D+4

Carentan

Pocos días atrás, las costas de Normandía fueron testigo del mayor despliegue militar de la historia, la operación Overlord. Mientras los paracaidistas aliados saltaban sobre suelo francés, en la noche del 5 de Junio, miles de tropas desembarcaban en las playas con nombre en clave Utah, Omaha, Gold, Juno y Sword. Tras la pérdida de numerosos hombres, el ejercito aliado consigue hacerse con la cabeza de playa, movilizándose así todos sus efectivos hacia el interior de Francia. Pero por el camino se encontraría con mucha resistencia alemana. Hoy, el Carentan los nazis retienen a los aliados con fuertes ataques de artillería, y una dura resistencia en el núcleo urbano. Un paso importante para seguir avanzando, es destruir la artillería-antiaérea nazi, situada a pocos kilómetros del pueblo, y que impide a la aviación aliada bombardear los cañones de artillería alemanas. Un pequeño destacamento de hombres, atravesarán las líneas alemanas para intentar destruir los Flak 88.



Fuerzas enemigas (estimación):

- 30 hombres
- 2 SdKfz 251
- 5 cañones Flak de 88 mm

Fuerzas aliadas:

- 20 hombres
- 5 Jeeps Willys MB
- Cargas explosivas

Las fuerzas concentradas en Carentan realizarán una maniobra de distracción, mientras nuestra artillería proporciona una base de fuego sobre la zona este de la línea enemiga, por donde los jeeps de reconocimiento se colarán. Una vez destruidos, se reunirán en el cruce de caminos, en la misma zona por la que rompieron la línea enemiga, para regresar todos juntos.

Misión II

16 de Junio de 1944 Día D+10

Caen

En una chateau francesa, cerca de Caen, los alemanes tiene un centro avanzado de operaciones, desde donde coordinan todas las tropas de la zona. Deberán infiltrarse, eliminar sus comunicaciones y conseguir todos los documentos que encuentren. A ser posible, consigan traer con vida a algún oficial alemán, para someterlo a interrogatorios y intentar conseguir información adicional. En esta misión, les acompañara un grupo de las SAS británicas. Hemos robado un camión de transporte alemán, en el cual se trasladarán hasta la chateau, disfrazados con uniformes alemanes.

Fuerzas aliadas:

6 Rangers 6 SAS Camión de transporte alemán.

Fuerzas enemigas (estimación):

Control de carretera hasta la mansión:

- 5 hombres
- Nido de MG42
- BMW R75

Mansión:

- 25 hombres
- SdKfz 251
- BMW R75
- Kübelwagen

Créditos

Autor: Aitor Paz Portela (A.K.A. GaRLiCeS)

Agradecimientos: A mis amigos Pedro, Ángel y Rubén, por su apoyo y su ayuda. A toda la gente del foro, y en especial a Randal, Meroka, Lotario, Theck y Trukulo, por su colaboración, y por respaldar este proyecto, el cual he tomado con mucha ilusión. A todos ellos GRACIAS.

Todo este trabajo ha sido realizado en la web oficial del juego:

- **Portal de blogs, noticias y foros:** <http://www.rapidoyfacil.es/foro/>
- **Wiki de desarrollo:** <http://www.rapidoyfacil.es/wiki/>

Licencia

License Creative Commons 2.5 Attribution Share-Alike (by-sa)

- **Reconocimiento (Attribution)** El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceras personas si se muestra en los créditos.
- **Compartir Igual (Share-Alike)** El material creado por un artista puede ser modificado y distribuido pero bajo la misma licencia que el material original.