

BREAKING NEWS
Wargame de
Escaramuzas para
conflictos modernos



Original de Dadi&Piombo (versión de diciembre de 2.009)

Traducción al español: Rafael Carlos Rico Cabeza

Diciembre de 2.009

www.decimovalerio.es.tl

<http://decimovalerio.blogspot.com/>

BREAKING NEWS

Wargame de Escaramuzas para conflictos modernos

BREAKING NEWS



Reglas

(versión Diciembre 2009)

Breaking News (BN) recrea la tensión de los campos de batalla actuales, momentos de dificultad de las denominadas “misiones de pacificación”, y la presencia adicional de civiles, servicios secretos y periodistas.

En BN los propios elementos del juego son los hombres y la elección del terreno – estas reglas no son n esbozo sino que contienen todo lo necesario para jugar así como las características de las armas modernas.

BN está diseñado para una simulación de uno contra uno. Debes diseñar tu propia unidad con un grupo de miniaturas añadiéndoles otros puntos EXTRAS (apoyo de fuego, inteligencia, reglas de enfrentamiento,...)

Toma el mando de tu equipo, dale las órdenes adecuadas e intenta no aparecer en las noticias de la noche

1.0 Escala

Este es un juego de escaramuzas donde una miniatura representa a un hombre y una figura de vehículo a un vehículo. Un centímetro corresponde a, aproximadamente, dos metros de terreno y un turno de juego a 10-15 segundos de tiempo real.

2.0 ¿Qué necesitas para jugar?

Se necesitarán un par de unidades o escuadras (una por jugador) de unas 8 a 12 figuras por bando (las listas de ejército están en la página principal de “*Breaking News*”), unos cuantos dados de seis caras (D6) y una cinta métrica (dividida en centímetros) recomendando un tablero de juego de 80x80cm para figuras de 28mm y de 60x60 para la escala de 20mm. Considerando que se trata de un juego de escaramuzas, el escenario donde se juegue es muy importante. Procura evitar los terrenos abiertos, pues son letales y avanzar por ellos no resultará muy satisfactorio a la hora de los resultados.

3.0 Tipo de tropas

BREAKING NEWS

Wargame de Escaramuzas para conflictos modernos

Las tropas están divididas en dos tipos: Regulares e Irregulares y dentro de cada una de ellas varios tipos de calidad. En la tabla aparecen los *bonus* a aplicar a cada tipo de tropas

REGULARES	INICIATIVA MORAL	LOCALIZACIÓN	FUEGO	FUEGO A CUBIERTO	MELEE	TIRADA DE SALVACION	CONMOCIÓN	PUNTOS
R1 Fuerzas especiales	5	-1	-1	4	5	2+	5	20
R2 Élite	5	0	-	3	4	3+	4	15
R3 Veteranos	4	0	-	2	3	3+	4	12
R4 Entrenados	3	0	-	1	2	4+	3	10
R5 Reclutas/Verdes	2	+1	+1	0	1	5+	2	7

IRREGULARES	INICIATIVA	LOCALIZACIÓN	FUEGO	FUEGO A CUBIERTO	MELEE	TIRADA DE SALVACION	CONMOCIÓN	PUNTOS
Irr 1: Terroristas, Mercenarios y Milicias veteranas	4	0	-	1	3	4+	4	11
Irr 2 Fanáticos	3	0	+1	0	2	5+	3	8
Irr 3 Milicia	2	+1	+1	0	1	5+	2	5

4.0 Comienzo del juego

Puedes utilizar estas reglas si no juegas a un escenario con objetivos específicos

4.1 Colocando objetivos. Hay tres posibles misiones dependiendo de las tropas utilizadas. Los objetivos están representados por marcadores numerados y serán colocados secretamente siendo descubiertos solo si están dentro del alcance del enemigo (solo pueden ser vistos a menos de 10 cm) o pueden ser descubiertos gracias a la regla especial de *Inteligencia* (Ver Extras)

- Regulares contra Regulares:** En este caso cada jugador coloca 5 marcadores de objetivos (1 objetivo principal, 2 objetivos secundarios y 2 falsos) dentro de su propio lado del tablero de juego. Cada uno es numerado y el jugador que defiende elige, secretamente, cual es el objetivo principal, cuales los secundarios y cuales los falsos)
- Regulares contra Irregulares:** Como el anterior, pero en este caso el jugador con las fuerzas irregulares añade otro objetivo principal en el lado enemigo del tablero con una tirada oculta de 1 D6. Si logra una tirada de 6 los irregulares no tienen un objetivo en el campo de batalla enemigo (algo que no saben las fuerzas regulares). En este caso, el jugador con las fuerzas irregulares sabe que existen objetivos en ambos lados de la mesa.
Ejemplo: el jugador con las fuerzas regulares coloca 5 marcadores que tiene que defender decidiendo el objetivo principal (nº4), los dos objetivos secundarios (nº 2 y 5) y los dos falsos (nº 1 y 3). El jugador con las fueras irregulares tira 1 D6 y saca un 3. Uno de los marcadores falsos se convierte en otro objetivo principal. Debería haber sacado un 6 para convertir el objetivo principal (nº4) en uno falso.
- Fuerzas especiales contra Regulares o Irregulares:** Solo el jugador que usa las fuerzas regulares o irregulares coloca los 5 objetivos en su propio campo de juego.

4.1.1 Tomando objetivos

Para la toma de un objetivo, al final de cada turno, al menos un hombre, debe estar a menos de 5 cm del marcador sin enemigos en 30 cm a la redonda. En esas condiciones los objetivos serán tomados como válidos

4.2 Desplazamiento:

Se seguirá el siguiente orden:

- Cada jugador tira 1 D6 y añade las características de liderazgo del comandante de la escuadra. El ganador (llamado Primer jugador) elige el lado de la mesa donde quiera jugar. El oponente (Segundo jugador) toma el otro lado.
- Los jugadores colocan los marcadores de objetivos uno a uno, empezando por el segundo jugador. Los marcadores deberán ser colocados al menos 10 cm de diferencia entre cada uno de ellos y a un mínimo de 5 cm de los lados del tablero.
- El segundo jugador coloca, al menos, el 50% de sus fuerzas dentro de los 30 cm de su lado del tablero.

BREAKING NEWS

Wargame de Escaramuzas para conflictos modernos

- El primer jugador coloca, al menos, el 50% de sus fuerzas todavía dentro de los 30 cm de su lado del tablero.
- El segundo jugador coloca ahora el resto de sus unidades, tras lo cual el primer jugador hará lo mismo. (*tropas que usen las reglas especiales de Infiltración o Emboscada no son desplazadas*) (ver la sección de Extras)

5.0 Secuencia de turnos

Una vez que las tropas han sido colocadas en el campo de batalla, lo primero que hay que hacer es decidir que unidades mueven primero (Iniciativa), tras lo cual se asignarán órdenes a las unidades activadas (Acciones)

- 1) **Iniciativa:** ambos jugadores tiran 2 D6 y añaden el modificador de liderazgo de su comandante (no la del resto de los soldados) (+1, +2, +3 ó +4) y el modificador de la cualidad de las tropas: +2 *Reclutas/Verdes y Milicias*, +3 *Entrenados y Fanáticos*, +4 *Veteranos, Comandos Terroristas, Mercenarios y Milicias entrenadas*, +5 *Élite y Fuerzas Especiales*. El jugador que consiga la puntuación más alta será el jugador Activo este turno y activa la unidad (o unidades) asignando las acciones necesarias. Para próximas tiradas de Iniciativa el ganador previo tendrá -1 a la tirada del dado.
- 2) **Acciones del jugador Activo:** Cada figura perteneciente a la unidad activada puede realizar alguna de las siguientes acciones (en cualquier orden):
 - a) **Mover hasta 25 cm - Corriendo**
 - b) **Mover 15 cm como máximo, disparar con penalización - Mover y disparar**
 - c) **Mover 5 cm como máximo, disparar sin penalización – Movimiento Cauteloso**
 - d) **Prepararse para fuego de cobertura (mover hasta 5 cm)**

Vehículos oruga pueden mover 30 cm menos el resultado del lanzamiento de 2 D6

Vehículos de ruedas mueven 45 cm menos el resultado del lanzamiento de 2 D6.

Los *tanques* (con su cañón) pueden disparar o moverse (esto es para todo tipo de tanques y recrea el encuentro con pequeñas unidades de infantería donde el tanque cumple un rol de apoyo)

Coches armados (o tanques con una MG) pueden disparar mientras se mueven con una penalización

- 3) **Acciones del jugador que reacciona:** cada figura del jugador pasivo puede reaccionar usando la Oportunidad (ver 5.3 y 7.2)

6.0 Movimiento

La infantería puede mover hasta 25cm (corriendo). Si no mueven más de 15 cm pueden disparar, pero con penalización. Si se mueven 5cm (movimiento cauteloso) pueden disparar sin penalización y además pueden mover hacia atrás o lateralmente.

Vehículos a tracción pueden mover 30cm menos la tirada de 1 D6 y vehículos a ruedas pueden mover 45cm menos la tirada de 1 D6.

6.1 Limitaciones al fuego en el movimiento

El fuego se realizará después del movimiento. Infantería armada con armas ligeras pueden disparar, con penalización si se movieron hasta 15cm. Si están armados con RPG o lanzadores de granada o es un francotirador solo puede disparar si se ha movido hasta 5cm. Infantería con MMG o HMG u otras armas de apoyo solo podrán disparar si no se han movido.

Los carros de combate solo podrán disparar con el cañón o moverse (representa el papel secundario de los tanques en estos conflictos con pequeñas unidades de infantería). Otros vehículos armados (o carros de combate con las MG) podrán disparar pero con penalización.

6.2 Obstáculos

Existen 3 niveles de obstáculos de acuerdo a su altura:

Nivel 1) hasta la cintura

Nivel 2) hasta la altura de un hombre

Nivel 3) hasta el doble de la altura de un hombre

Para cruzar un obstáculo en movimiento se pueden dar las siguientes circunstancias:

BREAKING NEWS

Wargame de Escaramuzas para conflictos modernos

- Para pasar un obstáculo de nivel 1 tienes que gastar un movimiento de 25 cm (corriendo) y mover 15 cm (sin disparar) o gastar un movimiento de Mover y disparar (mover 15 cm) y moviendo 5 cm y disparando con penalización.
- Para pasar un obstáculo de nivel 2 tienes que gastar un movimiento de 25 cm (corriendo) moviendo hasta 5 cm sin poder disparar.
- Los obstáculos de nivel 3 solo pueden ser pasados con equipo específico o con ayuda de un compañero. En esos casos, se utilizará lo dispuesto para el nivel 2.

6.3 Entrada y salida de vehículos

La acción requiere un movimiento complejo. Para entrar en un vehículo debes estar junto a él. Si la figura sale del mismo, se colocará junto a él.

6.4 Movimientos por grupos

El jugador Activo puede mover más de una figura juntas, siempre y cuando pertenezcan al mismo equipo o sección, con la ventaja de poder reducir el fuego de oportunidad del enemigo (ver 7.2) así como el enemigo podrá reaccionar una vez por acción con cada una de las figuras que tengan visión de los objetivos. El jugador puede combinar un movimiento con una acción de disparo (considerándose como una sola acción de grupo). Todas las figuras de un grupo deben realizar una misma acción debiendo estar a menos de 10 cm cada una de ellas antes de poder realizarla.

6.5 Movimientos del jugador que reacciona

Cada figura del jugador que reacciona puede moverse ante el fuego enemigo buscando cobertura. El movimiento no puede ser mayor de 5 cm.

Para ordenar esquivar a una figura debe estar a un máximo de 5cm de cualquier protección, suficiente para estar fuera del ángulo de visión del tirador. Si no encuentra protección a esa distancia la figura puede tirarse al suelo, pero se encontrará, automáticamente, conmocionada (ver 10.0)

Las figuras que esquiven el fuego darán -1 de modificador a la tirada del enemigo. El fuego de francotiradores no puede ser esquivado.

Si las figuras se encuentran en un lugar bajo cobertura del fuego enemigo en el momento de los disparos, el test debe realizarse antes de mover.

7.0 Tropas ocultas y visibilidad

Cuando se activa una figura, el jugador puede declarar si se encuentra oculta o no. Se avisará utilizando un marcador que muestre a las tropas ocultas. Si se encuentran en terreno abierto se asumirá que la figura está arrastrándose. En ese caso, la figura está cubierta y no puede ser disparada por el enemigo salvo por fuego especulativo utilizado por armas pesadas contra bunkers, edificios o posiciones sospechosas.

Si decide mantenerse oculta, podrá moverse 5 cm menos el lanzamiento del 1 D6 (ignorando resultados negativos: si el número es negativo se mantiene en la posición que ocupa actualmente) y no puede disparar, si no, esa figura será automáticamente visible para el enemigo.

Para poder ver a una figura se debe hacer una tirada con un valor con al menos el número que indica la tabla con 1 D6

DISTANCIA	5 cm	20 cm	50 cm	100 cm
Tirada de 1 D6	0	3	5	6
Modificadores	- +2 si el objetivo está en junglas o es de noche (salvo con visores nocturnos) - -1 si el objetivo está en terreno abierto - +2 si el objetivo es de fuerzas especiales - +1 si el objetivo es un francotirador - + Bonus por la cualidad de Localización			

El acto de localizar no cuesta puntos y puede realizarse una vez por turno por cada una de las figuras antes o después de las otras acciones. Algunas figuras pueden intentar ver el mismo objetivo durante el mismo turno. El objetivo solo será visible para las figuras que consigan, satisfactoriamente, ver al enemigo, así como, para otras figuras amigas que se encuentren a menos de 5 cm de la figura que lo

BREAKING NEWS

Wargame de Escaramuzas para conflictos modernos

localice. Para el resto de las figuras solo será posible utilizar el fuego especulativo, Por cada intento fallido de localización, la figura a localizar puede moverse hasta 5 cm en cualquier dirección, como movimiento adicional (si el jugador así lo decide). Considerando que no puede realizarse más de un intento por figura en un mismo turno, este movimiento adicional se puede aplicar más de una vez
El disparo de cañón de carros de combate o de armas antitanque pesadas (p.ej. Milán) no pueden disparar a figuras pero si a obstáculos o estructuras cerradas (edificios, ruinas) donde se encuentre la misma.

8.0 Disparando

Debes tirar uno o más D6 cuando disparas con un arma. El número de D6 a tirar depende del arma utilizada y del tipo de disparo que se utilice: simple disparo (apuntando) o disparando a ráfagas. El mínimo necesario para disparar depende de la distancia al objetivo y si la ráfaga fue efectiva o no (para la ráfaga usa el número de la derecha de la tabla) Si disparas una ráfaga puedes separar los dados/disparos entre más de un objetivo adyacente, no pudiendo estar, uno del otro, a más de 5 cm del primero. Una figura puede disparar en un arco de 180°

TABLA DE DISPAROS	DISTANCIA/RESULTADO D6 PARA IMPACTO				Nº D6
ARMAS	25	50	100	150	
Pistola	3 (max 10 cm)	-	-	-	1
Rifle de asalto (AR)	3 / 4	4 / 6	5 / -	6 / -	1 / 3 (ráfaga)
Rifle de precisión (francotiradores)	2	3	4	5	1
Subfusil (SMG)	4	6	-	-	3
Ametralladora ligera (LMG)	4	5	6	6	4
Ametralladora media (MMG)	4	5	5	6	4
Ametralladora pesada (HMG)	4	5	5	6	5
Granadas de mano / Lanzallamas	4(max 10 cm)	-	-	-	1
RPG / Lanzador de granadas	4	5	6	-	1
Antitanques pesados (Milan,...)	4	5	6	6	1
Tanques / Morteros	4(min 10 cm)	4	6	6	1
Modificadores	+1 si la figura que dispara se mueve más de 5 cm (máximo 15 cm) +1 Si el objetivo está bajo cubierto (este no es aplicable a francotiradores, granadas, RPG y lanzallamas) +1 Si un recluta o milicia o irregulares de clase 2 ó 3 están disparando (solo pequeñas armas, no granadas, RPG 's) +1 Si el enemigo esquiva (ver 5.3) +1 si el objetivo es un francotirador +1 Por una MG con solo 1 de dotación (salvo que la MG este fija o en una torreta) -1 Si el que dispara es de las fuerzas especiales (no ráfagas)				

Cuando se disparen ráfagas, si el número a obtener (con modificadores) es más de 6, en vez de añadir 1 al número necesitado, se pierde un dado por cada modificador

Ejemplo: un irregular armado con un Kalashnikov dispara una ráfaga a un enemigo situado a 40 cm y éste declara esquivar, por lo tanto +2 en el modificador. El resultado necesitado sería 8. En este caso la figura que dispara pierde 2 D6.

Puedes dividir la ráfaga (separando los dados) en más de un objetivo si se encuentran a menos de 5 cm uno del otro.

8.0.1 Radio de acción

Morteros ligeros, granadas, RPGs y armas similares tienen un radio de acción de las armas de 5 cm de diámetro. Para los tanques y morteros pesados el radio será de 7 cm. Si el objetivo es alcanzado, entonces todas las figuras dentro del radio de acción de estas armas deberán lanzar también una tirada de salvación.

BREAKING NEWS

Wargame de Escaramuzas para conflictos modernos

8.0.2 Disparos perdidos (regla opcional)

Las armas con radio de acción (RPG, lanzadores de granada,...) pueden fallar al intentar alcanzar sus diferentes objetivos, incluyendo a tropas amigas. Tirando 1 D6, si sacas un 1 el arma disparada no seguirá la dirección adecuada.

Nota: "izquierda" y "derecha" deberá ser entendido desde el lado del lanzador.

a) RPG/Milán/Javelin/ Lanzadores de granadas: tira 1 D6

Tira 1 D6: con 1-2 el disparo es corto, con 3-4 se desviará a la izquierda, con 5-6 a la derecha. El centro del impacto se debe colocar a 3cm de cada número de diferencia de la tirada del dado.

b) Granadas/Morteros

Tira 1 D6: con 1-2 el disparo es corto, con 3 se desviará a la izquierda, con 4 a la derecha, con 5-6 sobrepasará el objetivo. El centro del impacto se debe colocar a 3cm de cada número de diferencia de la tirada del dado.

c) Cañón de los carros de combate

Tira 1 D6: con 1-2 el disparo sobrepasa el objetivo, con 3-4 se desviará a la izquierda, con 5-6 a la derecha. El centro del impacto se debe colocar a 5cm de cada número de diferencia de la tirada del dado.

Ejemplo: el insurgente Abu al Khair dispara su RPG y su disparo debe superar 5+. En la tirada saca un 3 por lo que falla en alcanzar su objetivo. La diferencia de 2 se multiplica por 3cm, total 6cm. Se tira de nuevo 1 D6 para ver la dirección. Saca un 4 y el disparo finaliza a la derecha del objetivo.

8.0.3 Munición de armas ligeras (regla opcional)

Las armas ligeras no tienen disparos ilimitados y los soldados deben cambiar sus cargadores para recargar sus armas. Para hacer BN un juego rápido se propone esta regla: lanza un dado y si sacas un 2 con un Rifle de Asalto (AR) o con un Subfusil el cargador se vaciará. Para recargarlo será necesario un turno entero, en el que no se podrá hacer ninguna acción. Esta regla no será aplicable a las Fuerzas Especiales.

Si el jugador saca un 3 (en un AR), podrá solo disparar apuntando y si saca un 1 las balas se habrán acabado.

8.1 Disparando por grupos

El jugador Activo puede disparar con tantas figuras como pueda para restringir la reacción del enemigo (7.2). Solo las figuras pertenecientes al mismo grupo de fuego y dentro de un alcance de 5cm uno de otro podrá disparar aplicando esta regla.

8.2 Fuego de Oportunidad

Un soldado (no conmocionado) o un vehículo perteneciente al jugador que reacciona puede disparar a cualquier enemigo o unidad que se mueva o dispare.

El fuego de oportunidad contra hombres solo será posible hasta los 50 cm y con un arco de fuego de 90° grados (45°+45°). No hay límite cuando se dispare contra vehículos o, si la figura que dispara, es un francotirador.

Una figura puede utilizar el fuego de oportunidad varias veces en un mismo turno dentro de la fase de reacción.

Las figuras con RPG o similares o con lanzadores de granada solo pueden hacer fuego de oportunidad una vez por turno. Armas pesadas antitanques (Milán), cañones de carros de combate y morteros no pueden hacer fuego de oportunidad.

Si el fuego de oportunidad es una reacción al fuego enemigo, entonces los disparos serán simultáneos.

Si el fuego de oportunidad es una reacción al movimiento enemigo, los disparos se resolverán cuando decida el jugador que reacciona.

Los objetivos del fuego de oportunidad directo contra un equipo de fuego que está actuando como movimiento de grupo se decidirá por el jugador que controle el equipo de fuego.

BREAKING NEWS

Wargame de Escaramuzas para conflictos modernos

8.3 Fuego de Cobertura

Es usado para impedir el fuego de oportunidad y puede ser utilizado a objetivos dentro de los 50 cm de la/s figura/s que dispara/n. Primero se decide un área (máximo 15 x 15 cm) donde se intentará disparar para mantener a los enemigos con las cabezas bajadas. Añadir estos valores a los otros que se necesiten de acuerdo con la distancia y el arma empleada:

ARMA	DISTANCIA	
	25 cm	50 cm
Pistola	1	-
Rifle	1	1
Rifle de Asalto (AR)	3	2
Subfusil (SMG)	4	3
Ametralladora ligera (LMG)	5	4
Ametralladora media (MMG)	6	5
Ametralladora pesada (HMG)	7	6

Añade ahora el *bonus* de tropa (una por cada grupo que conforme el fuego de cobertura – ver tabla en 3.0). El valor final no puede exceder de 9.

Un enemigo que decida ejecutar el fuego de oportunidad, a pesar del fuego de cobertura, es disparado si no saca con 2 D6 una puntuación mayor. Como el máximo valor es siempre un 9, pasará el test con un 10+. Si el fuego de oportunidad es ejecutado dentro de un bunker, lanza 3 D6. Tú puedes saturar áreas superiores a 15 cm separando tiradores sobre diferentes áreas.

Ejemplo: una escuadra de Ranger decide tomar una ametralladora de un bunker enemigo 32 cm más adelante. Dos hombres realizarán fuego de cobertura, uno con una M4 (AR) y el otro con una SAW (LMG). El valor es 6 (2 +4) al cual se le añade 3 por ser tropa de Élite (Total = 9, el máximo posible). El resto de la escuadra debe avanzar hacia el bunker y destruirlo con granadas de mano. Sin fuego de cobertura ellos podrían ser un blanco fácil para la ametralladora enemiga que utilizándolo en Oportunidad, podría disparar a los Ranger en cualquier momento interrumpiendo el movimiento de avance. Si el enemigo decide utilizar el fuego de oportunidad sobre los Ranger debe sacar con los dados más de 9 con 3D6 para no tener una baja la cual podría ser hecha (con una tirada de salvación por cada figura que participe) antes de que ellos disparen

8.4 Fuego de Artillería y de Aviación

Se aplicarán estas reglas como uso genérico cuando se solicite el apoyo de artillería, helicópteros y aviones.

Al principio de cada turno el jugador puede llamar para recibir el apoyo sacando 4, 5 ó 6 con 1 D6. El bombardeo se producirá al comienzo del próximo turno, antes de decidir la iniciativa.

Procedimiento: toma un plantilla circular con un diámetro de 30 cm (el papel transparente es el mejor para estos casos) y colócala en el centro del objetivo. El jugador bombardeado tira 4 D6 y mueve el centro del círculo en la dirección que desee por el número de centímetros resultado de la tirada. Todas las figuras bajo la plantilla deberán tirar una tirada de salvación (con un *bonus* de +2 en la tirada). Alternativamente, los helicópteros pueden ser usados como HMG o LMG (dependiendo el caso) los cuales se moverán sobre el campo de batalla sin límites y pueden disparar una vez por turno (a la máxima distancia). Podrán ser alcanzados por pequeñas armas o cohetes si el enemigo está armado con ellos pero siempre el tirador lo hará desde larga distancia.

8.5 Fuego con morteros ligeros

Pueden estar fuera del terreno de juego.

Si lanzas el número requerido para impactar coloca la plantilla circular (10 cm de diámetro) sobre el objetivo. El centro del mismo puede moverse 3 cm por cada punto de diferencia de la tirada de 1 D6 hecha por el oponente.

Los morteros pesados están siempre fuera del terreno de juego y son tratados como fuego de artillería.

BREAKING NEWS

Wargame de Escaramuzas para conflictos modernos

8.6 Fuego especulativo

Es el fuego que se hace sobre un enemigo que no se ve. Se podrá realizar fuego especulativo sobre objetivos sospechosos: bunkers, edificios, bosques. Si no hay árbitro presente y, si los jugadores no se ponen de acuerdo, el fuego especulativo puede usarse con un lanzamiento de 1 D6 de 5 ó 6.

El fuego especulativo es tratado como fuego normal (las figuras están siempre en el campo de batalla), pero tendrá un *bonus* de +2 para la tirada de salvación de cualquier unidad alcanzada.

8.7 Fuego Amigo

Por cada disparo perdido se debe tirar una tirada de salvación por las tropas amigas que se encuentren en la línea de fuego en un corredor de 10 cm que se extenderá desde el que dispara hasta el objetivo y se extenderá 10 cm más allá del objetivo.

Las figuras que realicen la tirada de salvación tendrán un *bonus* de +1.

8.8 Disparando a vehículos

Los ocupantes de un vehículo estarán protegidos pero no acorazados y podrán ser objeto de disparos de armas pequeñas. Serán considerados como bajo cobertura. Si el conductor es alcanzado y no pasa la tirada de salvación entonces el vehículo continúa durante un movimiento completo antes de pararse. El movimiento es interrumpido si el vehículo choca contra un obstáculo.

Si el vehículo es disparado por un lanzacohetes o granadas entonces los ocupantes deber superar una tirada de salvación sin modificadores. Si lo pasan saldrán del vehículo y se situarán en la cobertura más cercana en 10 cm.

8.9 Humo

Se refiere al producido por las granadas (o lanzagranadas). Si se consigue el valor necesario para el impacto coloca una plantilla circular (10 cm de diámetro) sobre el objetivo, de otra manera el centro de la plantilla se colocará 1 cm (si son lanzadas a mano) ó 3 cm (de otra forma) por cada punto de diferencia de haber lanzado el jugador enemigo 1 D6 en la dirección que elija. En el próximo turno, con una nueva tirada, el humo se moverá 2D6 en la dirección elegida por la desviación del primer lanzamiento. Avanzará en la dirección opuesta con un valor impar en el dado. El humo desaparecerá al principio del siguiente turno.

9.0 Tiradas de salvación

Cada soldado o vehículo alcanzado una o más veces tirará 1D6 por cada impacto para ver si esa figura es retirada, definitivamente, del juego. Los impactos representan los disparos que apuntaron sobre cada objetivo.

Para poder pasar una tirada de salvación, cada figura se salvará con una lanzamiento de 4+ (por cada impacto). Si falla el test, el soldado o vehículo se retira del juego salvo que las reglas sobre heridos se apliquen (ver 9.3)

Modificadores del dado (no acumulativos): +1 si

- el objetivo es el Líder del equipo/sección
- el objetivo está detrás de protecciones
- es fuego amigo
- es fuego especulativo

Un soldado que en la tirada del dado saque un 1, siempre resultará muerto. Si el soldado pasa el test de Tirada de salvación, estará conmocionado durante el juego, de todas formas.

9.1 Tirada de salvación por IED (Improvised Explosive Device – Aparato Explosivo Improvisado) y bombardeo

Los hombres que deban realizar el test como consecuencia de un IED o se encuentran en el vehículo mientras explotan pasarán el test con un 3+, o 2+ si se encuentran dentro de un blindado pesado o un carro de combate.

En caso de bombardeo (aviones, helicópteros, artillería,...) todas las tropas pasarán el test con 3+

BREAKING NEWS

Wargame de Escaramuzas para conflictos modernos

9.2 Tirada de salvación de vehículos

Los carros de combate son inmunes al disparo de armas ligeras, IED y MG's.

Disparo frontal a carros de combate: 1+; 4+ si es disparado por otro carro de combate o arma antitanque pesada

Disparo lateral/trasero a carros de combate 2+; 5+ si es disparado por otro carro de combate o arma antitanque pesada

Blindado pesado 2+; 5+ si es disparado por otro carro de combate o arma antitanque pesada

Blindado ligero 3+; 4+ si es disparado por arma antitanque ligera o IED; 6 si es disparado por un carro de combate o arma antitanque pesada.

Vehículos protegidos (p.ej: Hummer)4+; 6 si es disparado por armas antitanque ligeras y pesadas, IED. HMG, cañones de carros de combate.

El vehículo estará fuera de combate si no pasa el test. Si el test falla con una diferencia de 3+ el vehículo explota y todas las figuras en su interior deben pasar el test. Aquellos que sobrevivan se colocarán, conmocionados, al lado del vehículo destrozado.

9.3 Heridos (regla opcional)

Una figura *fuera de combate* representa a un herido grave o a un hombre muerto. Para ver la situación en que se encuentra esa figura, se tirará 1 D6 y, si el resultado es 1 ó 2, la figura estará muerta. Un resultado de 3 a 6 representará el número de turnos que la figura puede sobrevivir sin la intervención de un médico o de ser evacuado del campo de batalla.

Cuando una figura de un médico contacta con un herido se le considerará estabilizado. Un soldado estabilizado no puede luchar más, pero no cuenta para la moral y no es considerado como una pérdida para las condiciones de victoria (puntos de derrota). Un herido puede ser movido con ayuda de un compañero 10 cm menos la tirada de 1 D6.

10.0 Test de Conmoción

Un soldado estará conmocionado cuando tenga uno o más impactos y logre pasar el test de tirada de salvación o cuando se tire al suelo buscando protección (ver 6.4). En estos casos, asumimos que la figura fue alcanzada por la onda expansiva del disparo y lanzada al suelo o tiene heridas superficiales. En todo caso, esa figura pierde la iniciativa. Si la figura se encuentra bajo cobertura se la considerará como oculta al enemigo. Si se encuentra en campo abierto se le considerará en cobertura más allá de 25 cm de cualquier figura enemiga. Las figuras conmocionadas no pueden reaccionar al fuego de oportunidad. Para avisar de estas situaciones se colocarán marcadores para mostrar a las figuras conmocionadas. Antes de poder realizar una nueva acción, debe pasar un test.

Procedimiento: Añade al valor el liderazgo del oficial o del suboficial (NCO) si se encuentran a 5 cm del soldado (ver la tabla 3.0). Se tira 1 D6. El lanzamiento debe ser igual o menor que el número calculado anteriormente. Un 6 siempre es fallo. Si fallas el test, el soldado se encuentra aterrado (pánico) hasta que pase otro test no pudiendo realizar acciones salvo moverse hasta 10 cm para encontrar una cobertura sino se encuentra ya en ella.

11.0 Combate cuerpo a cuerpo

El combate cuerpo a cuerpo es fácilmente calculado tirando 1 D6 por cada figura combatiente. El dado más alto gana y mata al otro.

Hay que añadir los modificadores del apartado 3. Las figuras conmocionadas tienen -2 al lanzamiento.

En los combates cuerpo a cuerpo se puede tener un máximo de tres hombres luchando contra uno. En estos casos se añaden los modificadores de cada uno de las figuras envueltas en el combate. Los enfrentamientos entre muchas figuras se resolverán en combates individuales, con las salvedades antes comentadas.

11.1 Combatiendo en edificios

El combate dentro de edificios reemplaza cualquier combate a distancia o cuerpo a cuerpo.

Un edificio podrá ser tomado al asalto y preparar las defensas y ataques desde puertas y ventanas.

Para impactar a un enemigo dentro de un edificio y forzarle al test de tirada de salvación se deberá sacar un 5 ó 6 si es el defensor; un 6 si es el atacante.

BREAKING NEWS

Wargame de Escaramuzas para conflictos modernos

Cada figura tira cuantos dados tenga según los *bonus* del combate cerrado. Los combates se resuelven individualmente. Cada jugador decide cuales de sus figuras son retiradas del juego.

Si civiles o rehenes están presentes en el edificio ellos deben realizar una tirada de salvación con 4+ o 3+ si los atacantes son Fuerzas Especiales.

Ejemplo: una escuadra de 9 Ranger (Élite) decide asaltar un edificio defendido por 4 Talibanes (Milicia). 7 Ranger mueven 25 cm hasta el edificio y 2 dan fuego de cobertura con sus SAWs (LGM) para suprimir el fuego de oportunidad enemigo. Una vez cubiertos los 25 cm hasta el edificio ellos puede asaltarlo, todavía bajo la cobertura de las SAWs. Entrados en contacto con el enemigo los Ranger lanzan 28 dados (4x7) impactando con 6. Los Talibanes tiran 4 dados impactando con 5 ó 6. Los americanos consiguen 5 impactos y los Talibanes 1. Éstos tienen ahora 5 tiradas de salvación (una de las 4 figuras, a elección del jugador, tendrá que hacer doble tirada). 2 de las figuras pasan el test. Los Ranger deben realizar solo un test, el cual es pasado. El próximo turno, los Ranger tendrán 28 dados (ó 21 si la miniatura no hubiese pasado el test de Conmoción) mientras que los Talibanes solo 2 (si pasaron todos el test de conmoción)

12.0 Test de moral

Al final de cada turno en el cual cada uno de los lados haya tenido bajas debe realizar un Test de Moral El equipo debe tirar un número de dados D6 igual a su moral (de 2 a 5, ver tabla) y pasará el test si consigue que al menos D6 sea igual o superior al número de bajas sufridas.

La pérdida de líder del equipo es una de las bajas contará como 2 (en vez de 1).

Con una tirada de 6 siempre se pasará el test, salvo que el equipo haya tenido un 50% de bajas durante la batalla.

Si se falla el test y el jugador tiene más puntos de derrota que su oponente el equipo es retirado y el juego se acaba. Todas las figuras en un radio de 10cm de su enemigo es capturado.

Si el equipo que falló el test de moral no tiene más puntos de derrota que su enemigo el juego continuará con el próximo turno pero el equipo estará conmocionado.

Si se fallase el test de conmoción las figuras pertenecientes al equipo se moverán, al menos, 15cm hacia su lado de la tabla o hacia el borde propio más cercano. Mientras se retiran pueden disparar o desviarse hacia situaciones de cobertura, ayudar a camaradas heridos pero una vez hecho esto se deben retirar por la vía más directa de escape.

El test de Conmoción de cada figura deberá ser repetido cada turno en que se retiren las figuras hasta que abandonen el tablero. En estos casos las figuras actuarán normalmente.

Las figuras que se estén retirando reaccionarán de forma normal.

13.0 Juego a nivel de Pelotón

Breaking News puede ser jugado también con varias escuadras por bando. En estos casos, la escuadra deberá ser comandada por un líder y otro líder tendrá el mando del pelotón (de todas las escuadras).

Las siguientes reglas podrán ser usadas:

Iniciativa: Añadir solo el valor de liderazgo del líder del Pelotón o de aquel que sea más alto. El jugador que gane la iniciativa (jugador Activo) activará todas las unidades una por una (la segunda escuadra se activará una vez la primera haya finalizado y así, sucesivamente)

Acciones de grupo (5.2): Pueden ser usados pero solo por figuras de la misma escuadra.

Acciones del jugador que reacciona: Cada figura del jugador que reacciona puede hacerlo de acuerdo a las reglas.

Moral: La moral se aplicará al pelotón entero, pero añadiendo 1 D6 a cada equipo/sección que no haya alcanzado el 50% de bajas.

Ejemplo: Un pelotón veterano compuesto por 3 escuadras y una sección antitanque debe realizar un test de moral al haber sufrido 3 bajas durante un turno. Ningún equipo ha sufrido el 50% de bajas. El test se realizará con la tirada de 8 D6 (4 de Moral al ser veteranos y 4 por los equipos/secciones que tienen más del 50% de hombres combatiendo). Pasarán el test con al menos un 3.

BREAKING NEWS

Wargame de Escaramuzas para conflictos modernos

14.0 Condiciones de victoria

Salvo que se juegue a un escenario específico, el juego finaliza:

- 1) Inmediatamente cuando uno de los jugadores falla el test de moral (inicia la retirada) y esté perdiendo (ver puntos de derrota)
- 2) Cuando se deje uno de los lados del campo de batalla (retirada). Las figuras deben abandonar el campo de batalla desde su área de desplazamiento inicial.

Al final de la batalla, el perdedor es el jugador con más **puntos de derrota**:

- 5 puntos por haber disparado primero
- 15 puntos por cada miembro de las fuerzas especiales perdido
- 10 puntos por cada figura regular perdida
- 5 puntos por cada figura irregular perdida (10 si es el líder)
- 5 puntos por cada edificio impactado como resultado del fuego de apoyo o por cada civil asesinado (solo para regulares contra irregulares) Los puntos de derrota serán 10 si el equipo tiene reglas de enfrentamiento (ver Extras9
- 30 puntos por cada aldeano capturado (solo para irregulares)
- 15 puntos por retirada (como resultado del fallo de moral)
- 5 puntos por exfiltración
- 50 puntos por pérdida de objetivos.

© 2007-2008-2009 Dadi&Piombo

BREAKING NEWS

Wargame de Escaramuzas para conflictos modernos

CÁLCULO DE PUNTOS

LIDERAZGO:

- nivel 1: 5 puntos
- nivel 2: 10 puntos
- nivel 3: 15 puntos
- nivel 4: 20 puntos

COSTE DE UNA FIGURA PORTANDO UN RIFLE DE ASALTO:

- Regulares:
 - Fuerzas especiales: 20 puntos
 - Élite: 15 puntos
 - Veteranos: 12 puntos
 - Entrenados: 10 puntos
 - Reclutas/Verdes: 7 puntos
- Irregulares:
 - Mercenarios/Comando Terrorista/Milicias veteranas: 11 puntos
 - Fanáticos: 8 puntos
 - Milicia: 5 puntos
- Médico: 10 puntos

NOTA: se puede subir o bajar un nivel a cada una de las escuadras

ARMAS:

- Rifle de francotirador(el coste de la figura va añadido): 15 puntos
- RPG/Panzerfaust III, etc: 7 puntos
- Antitanque (tipo Milán): 15 puntos
- Lanzador de granadas: 5 puntos
- LMG: 5 puntos
- MMG: 7 puntos
- HMG: 10 puntos

VEHÍCULOS:

- Vehículos no protegidos (pick-up): 10 puntos + el coste de la MG
- Vehículos protegidos (Hummer, VM90,...): 15 puntos + coste de la MG o arme que porte
- Vehículos ligeramente protegidos (Puma, LAV III,...): 25 puntos + coste de la MG o arme que porte
- Tanques, vehículos acorazados (Centaurio) y AFV (Bradley, Warrior, Pizarro, Dardo): 50 puntos (el coste de las MG y armas que porte va incluido)

Nota: para confeccionar las listas de ejército ver <http://www.dadiepiombo.com/bnlists.html>

BREAKING NEWS

Wargame de Escaramuzas para conflictos modernos

EXTRAS

Infiltración: (solo para equipos de operaciones especiales). Se podrá desplazar a un equipo dentro del campo de batalla, pero nunca a menos de 15 cm de cualquier objetivo. La infiltración se producirá durante la fase de desplazamiento (los infiltradores colocan una vez que lo haya hecho el enemigo)

Coste: 30 puntos

Emboscada: Se puede colocar a una serie de figuras en cualquier sitio de tu lado del campo de batalla pero nunca a menos de 15 cm del enemigo o de un objetivo. Se colocan al final del turno. Da +1 a la próxima iniciativa.

Coste: 25 puntos

Evacuación en Helicóptero: Las tropas pueden dejar el campo de batalla rápidamente. Después de haber desplazado todas las fuerzas con esta opción, secretamente, se designa un punto del campo de batalla para la evacuación de las fuerzas. Este punto deberá ser uno de los objetivos marcados. El jugador elige el número del turno en que se produce la evacuación (lo escribirá para que no haya dudas). Si las tropas a evacuar no se encuentran en el lugar, los helicópteros podrán esperar el número de turnos que resulte de tirar 1 D6. Una tirada de 1 implica que el helicóptero abandonará el lugar y no puede volver a ser llamado. Los helicópteros pueden apoyar a las tropas con fuego contra el enemigo.

Coste: 25 puntos

Fuego de apoyo mejorado: Da un bonus de +1 cuando se llame al fuego de apoyo.

Coste: 15 puntos

Morteros: Las tropas irregulares pueden tener este tipo de fuego de apoyo. Los morteros se encuentran fuera del terreno. El fuego de apoyo puede ser llamado con un 5 ó 6 de una tirada de 1 D6 y llegará el próximo turno. Usar una plantilla de 10 cm. Para las demás reglas, utilizar las de los morteros ligeros.

El oponente puede usar fuego de apoyo para suprimir el fuego de los morteros. Este fuego de contra - batería solo puede realizarse una vez que el mortero haya disparado (por lo tanto no se llevará a cabo hasta el siguiente turno) El mortero es eliminado con una tirada de 4+ de 1 D6

Coste: 15 puntos

Motivación: Los hombres particularmente motivados son capaces de realizar las misiones más importantes. El primer test de moral fallido es ignorado.

Coste: 15 puntos (por escuadra)

BREAKING NEWS

Wargame de Escaramuzas para conflictos modernos

Reglas de enfrentamiento: Estas reglas limitan tus acciones:

- 1) El jugador no puede disparar primero y, si lo hace, le costará 25 puntos de puntos de derrota (a sumar a los 5 puntos estándar)
- 2) El jugador con estas reglas sufrirá -1 cuando llame al fuego de apoyo (con estas reglas no puede haber fuego de apoyo mejorado)
- 3) Solo se puede hacer fuego especulativo con una tirada de 6

Coste: - 40 puntos

Inteligencia: Para los niveles 1 a 3 y, solo fuerzas especiales, de nivel 4. En estos casos (y solo para las fuerzas especiales antes del desplazamiento), el jugador intentará una tirada de inteligencia. Se pasará si la el valor del lanzamiento es igual o menos que el del nivel. Si se consigue pasar el test (solo uno por juego) el enemigo debe revelar la localización del objetivo a defender (o a atacar)

La Inteligencia solo puede ser usada como contra-inteligencia como una penalización a la tirada de inteligencia enemiga (para el cálculo se utilizará el mismo procedimiento).

Coste: 10 puntos por nivel

Explosivos: Solo puede ser usada por algunas tropas irregulares. El jugador puede seleccionar uno o varios objetivos como lugar donde colocar explosivos.

Si no están remotamente explosionados, cuando el enemigo mueva alguna figura dentro de los 10 cm de donde se encuentren, se producirá la explosión (usar la plantilla de apoyo de fuego) si no se saca 1 ó 2 con 1D6. Todas las figuras dentro de la plantilla deberán pasar una tirada de salvación.

Si son remotamente explosionados, la explosión sucederá cuando lo decida el jugador. La explosión no se producirá si se saca 1 ó 2 en una tirada de 1D6. Si la carga no explota, no se puede volver a intentar.

Coste: 20 puntos ó 30 si es detonada por control remoto

Prensa: Los corresponsales de guerra solo pueden ser utilizados en juegos entre regulares e irregulares y pueden separarse en dos categorías. La primera se moverán por el jugador regular (utilizando las reglas de movimiento) y la segunda por el jugador irregular (el movimiento de 2D6).

En ambos tipos pueden ser secuestrados por las fuerzas irregulares si son contactados por alguna figura de ellos.

- 1) Periodistas que acompañan a las fuerzas: dobla los puntos de derrota del jugador regular si son capturados, pero dobla (positivamente) los puntos ganados por los objetivos primarios. Se triplicarán los puntos de derrota por la pérdida de civiles o el bombardeo de edificios si se encontraban en ellos. **Coste: - 20 puntos**
- 2) Periodistas independientes: dobla los puntos de derrota de las fuerzas regulares o cuadruplicarán los puntos de derrota por la pérdida de civiles o el bombardeo de edificios si se encontraban en ellos. Considerando que si son controlados por las fuerzas irregulares será más fácil su captura. **Coste: + 20 puntos**

BREAKING NEWS

Wargame de Escaramuzas para conflictos modernos

Civiles: La presencia e implicación de civiles desarmados es, desafortunadamente, algo común en las denominadas “Operaciones de Paz”. En BN esto irá en detrimento de las tropas regulares, mas influenciados por la opinión pública en el uso de su poder de fuego.

Los civiles son activados por el jugador irregular y pueden mover un máximo de 15cm por turno. Antes de la activación de los civiles el jugador deberá tirar 1D6 y conseguir un número superior al nivel de negociación de su oponente (todas las tropas básicas tienen un 1 de nivel de negociación). En caso que se falle los civiles serán movidos, en este turno, por el jugador regular.

Las reglas para fuego amigo son también aplicables a los civiles. Los civiles disparados por el jugador irregular no generan puntos de derrota.

Coste: 10 puntos por figura

Negociación: El nivel de negociación es muy variable. Todas las tropas regulares tienen un nivel, básico, de 1. Los niveles más altos se pagarán y solo MSU y unidades de los Servicios Secretos pueden tener un nivel de 4.

Las cartas de negociación deberán ser jugadas al inicio del juego, antes de que se resuelva la iniciativa.

Usando la negociación el jugador regular consigue puntos de derrota cada turno (ver la tabla siguiente). Si el oponente dispara primero se quitarán los puntos de derrota sumados anteriores y se tomarán 10 puntos de derrota.

Para poder aceptar las negociaciones se debe estar, al menos, a 15cm del enemigo.

Cualquier punto de derrota sumado durante el juego no es definitivo. Al final del juego, el jugador regular tirará 1 D6 y si la tirada es igual o menor a su nivel de negociación se cancelan los puntos de derrota.

Tabla de puntos de derrota de Negociación	
Negociación 1 (coste 0 puntos)	Genera 5 puntos de derrota por turno
Negociación 2 (coste 5 puntos)	Genera 10 puntos de derrota por turno
Negociación 3 (coste 10 puntos)	Genera 15 puntos de derrota por turno
Negociación 4 (coste 20 puntos)	Genera 20 puntos de derrota por turno (solo MSU y Servicios Secretos)

Ejemplo: Bersaglieri con nivel de negociación 3 contra somalíes. Al principio del juego el jugador Italiano declara el uso de negociaciones. Pretende conseguir sus objetivos sin necesidad del uso de la fuerza. El jugador somalí acepta para el primer turno no abordarles y causa 15 puntos de derrota a los italianos. Otros hechos durante el segundo turno le causan más puntos y son ahora 30. Mientras tanto, los somalíes pueden rodear el convoy italiano, pero guardando, al menos, 15cm de distancia con sus enemigos. Si deciden abrir fuego contra los italianos, estos perderán los 30 puntos de derrota que tienen y los somalíes tendrán 10 por la ruptura de las negociaciones y 5 más por abrir fuego primero.

Las negociaciones pueden ser usadas también para negociar con civiles.