

**1-48
COMBAT**

Estas reglas pueden reproducirse y distribuirse libremente pero sólo en su formato original completo e inalterado!

1-48Combat

WWW.1-48COMBAT.COM

Versión 1.1

Visita el grupo de soporte del juego en: <http://games.groups.yahoo.com/group/1-48COMBAT>

Julio 2009

Para jugar necesitarás: un tablero de juego; las figuras con sus cartas de datos, Fichas de Acción, Fuego de Oportunidad y de Supresión y contadores de heridas; algunos elementos escénicos, un puñado de dados de seis caras (D6), una cinta métrica, ¡y al menos un adversario!

DESPLIEGUE: PREPARA EL CAMPO DE BATALLA!

Cada jugador tira un dado: el que saque más desplegará el campo de batalla, pero su rival elegirá en qué lado desplegar sus tropas. El primer jugador desplegará en el borde opuesto. Sólo se permite un personaje por tipo en cada escuadra. El valor total aproximado de tu fuerza debe acordarse de antemano con tu rival antes de empezar. El jugador con mayor Valor en Puntos total despliega primero. Si el total es igual, se tira un dado y el que saque menos desplegará su primer personaje. Tras ello, los jugadores despliegan un personaje cada vez de forma alternativa, en cualquier lugar del tablero siempre que estén a menos de 5u de su borde del tablero. Coloca ahora todas tus cartas y las 12 Fichas de Acción frente a ti y ¡que comience la batalla!

EL JUEGO: Se juega en Rondas, cada una de las cuales empieza con una Tirada de Iniciativa y se desarrolla con Turnos alternos. Cada jugador tiene una reserva total de 12 Fichas de Acción (FA) para cada Ronda, de las que puede gastar hasta un máximo de 6 por cada turno. Las Fichas de Acción se usan prácticamente para todo lo que quieras que tus personajes hagan, ¡y aprender a usarlas sabiamente es clave para dominar el juego!

Tirada de Iniciativa: Cada Ronda comienza con una tirada de iniciativa, 1D6 cada uno y el que saque más va primero. Antes de tirar los dados es posible intentar mejorar tus oportunidades invirtiendo FAs: cada una que se use aumenta tu resultado final en +1- No hay límite al número de FA que puedes usar para esto, pero cuantas más uses menos tendrás para usar en el juego en sí...

El jugador que gane la iniciativa va primero. Puede gastar hasta 6 FA en su turno, tras el cual el otro jugador juega un turno y así hasta que se hayan gastado todas las FA.

Las FA pueden invertirse como desees durante tu turno, sujetas a las siguientes restricciones:

1) Un personaje sólo puede llevar a cabo Acciones que aparezcan en su carta de datos, excepto las acciones "Atacar" y "A Cubierto" que están disponibles siempre para todos.
2) Un personaje no puede llevar a cabo en una misma Ronda más Acciones que el número máximo de Acciones permitidas que se indica en su carta de datos. Cada vez que un personaje ejecute una acción coloca una Ficha de Acción sobre su carta. Las FAs gastadas no pueden usarse de nuevo hasta el final de la Ronda. Las FA invertidas durante el turno de tu rival (por ejemplo, para ponerse A Cubierto) no cuentan para el máximo de 6 FAs por turno. Si un jugador se queda sin FA en cualquier momento, su rival seguirá jugando hasta que se quede sin las suyas, incluso aunque le queden más de 6. Una vez que todas las FA se hayan usado, cada jugador recupera sus 12 FA y comienza una nueva Ronda con una nueva tirada de iniciativa.

LOS PERSONAJES:

Cada miniatura en 1-48COMBAT representa a una persona real llamada personaje. Cada personaje tiene su propia carta de datos que muestra su perfil, habilidades, equipamiento y acciones permitidas.



a: Nombre del Personaje, Papel y Valor en Puntos (entre corchetes)

b: Fuerza armada a la que pertenece.

c-d-e: Acciones Permitidas.

f: Número máximo de Acciones permitidas por Ronda.

g: Tipo de arma(s).

h: Número máximo de Acciones de Disparo por Turno.

i: Número de Dados de Ataque a tirar en Alcance Largo.

j: Número de Dados de Ataque a tirar en Alcance Corto.

k: Silueta del arma.

l: Número de Dados de Ataque a tirar en combate Cuerpo a Cuerpo.

¡VICTORIA! Hay dos modalidades básicas de juego para elegir: Misión o Escaramuza.

En modo Escaramuza, el primer jugador que elimine al menos a la mitad de los personajes enemigos gana la partida. En Misión, cada jugador elige al comienzo de la partida un elemento escénico que esté al menos parcialmente dentro de su zona de despliegue y que usará como su objetivo de juego; si su rival coloca al menos una miniatura en contacto con él, ganará la partida sin importar las pérdidas sufridas.

ACCIONES

Acciones de Ataque (Disparo, Lanzar Granada, Cuerpo a Cuerpo)

Un personaje sólo puede atacar con las armas con que esté equipado. Los personajes con más de un arma sólo pueden usar una en cada turno. Al descubierto, cada 4, 5 ó 6 es un impacto, mientras que en cobertura parcial un blanco es impactado con 5 ó 6.

Disparo: 1-Declara cuál de tus miniaturas está disparando y a quién. 2-Si el personaje objetivo está a más de 5u puede optar por ponerse A Cubierto. 3-Tira tantos D6 como indique L si el blanco está a Larga distancia (más de 10u) o por S si está a Corta distancia (menor o igual de 10u) por cada Disparo que hagas. Cada Disparo cuenta una FA. Uno o más impactos siempre causan una sola herida excepto si se saca un doble 6 (disparo en la cabeza) que elimina al blanco.

Lanzar Granada: cuesta 2 FA. Coloca una ficha (vale cualquiera) en el punto de impacto deseado (incluso aunque esté tras o dentro de cobertura parcial) pero a distancia Corta (no más de 10u). Puede lanzarse también más allá de cobertura total si está a menos de 5u. Tira 1D6: con 5-6 explotará donde pusiste la ficha, con 3-4 tu rival puede mover la ficha hasta 1u en la dirección que desee y con 1-2 podrá moverla hasta 2u. Una granada hace un único ataque contra cada personaje (amigo o enemigo a menos que esté A Cubierto) que esté a distancia R, todos ellos simultáneos: tira tantos D6 como indique el valor S. Uno o más impactos: un personaje herido. Dos 6: todos los personajes heridos. Tres o más 6: todos los personajes eliminados. No puede usarse A Cubierto cuando se es atacado por granadas.

Apuntar: al disparar aumenta el número de D6 lanzados con el primer disparo en el valor indicado por el ícono de Apuntar en la carta de datos. Cada personaje puede usarlo sólo una vez por turno y cuesta 1 FA.



Cuerpo a Cuerpo (CaC): no requiere invertir FA. Tan pronto como un personaje se pone en contacto peana con peana con un enemigo tira tantos D6 como indique la carta de datos para CaC. Cada 5 ó 6 es un impacto y cada impacto una herida. Si el personaje atacado sobrevive a la tirada contraatacará de inmediato del mismo modo. La lucha continuará hasta que uno o ambos personajes sean eliminados.

A Cubierto: invierte una FA para reducir en 1 el valor de todos los dados lanzados contra ese personaje por un único personaje enemigo en ese turno, pero no contra ataques de otros personajes. Si un personaje recibe disparos a menos de 5u de distancia no puede ponerse A Cubierto.

Movimiento: el número máximo de u que puede mover un personaje invirtiendo 1 FA. Subir o bajar por una posición elevada cuesta 2 FA. Cualquier cambio de dirección o encaramiento es gratis. Es posible moverse a través de personajes amigos pero no se puede acabar el movimiento encima de otro personaje. Ningún personaje puede usar más de 3FA para moverse en el mismo turno.

Objetivo: 1 FA para colocar una Ficha de Objetivo en cualquier punto del campo de batalla en LDV. Tan pronto como un personaje enemigo está a la distancia de la ficha indicada en la carta y en LDV, obtienes un disparo inmediato contra él. Este disparo cuesta FA como un ataque normal pero este tiene lugar en el turno de tu rival y el objetivo no puede elegir ponerse A Cubierto. La ficha permanece hasta el final de la Ronda o hasta que el personaje realice cualquier otra Acción.

Mover y Disparar: combina una acción de movimiento con una de disparo (1 disparo) al coste de una sola FA. El valor indicado en la carta de datos es el movimiento máximo en u en una única Acción. Permite disparar a un blanco en LDV al comienzo, mitad o final del movimiento. El disparo se realiza con los valores indicados en la carta de datos para el arma empleada, normalmente un subfusil.

Fuego de Supresión: 1 FA para colocar una Ficha en cualquier punto del campo de batalla en LDV y otra en la carta del personaje que dispara. Las Fichas permanecen hasta el final de la Ronda o hasta que el personaje realice otra acción. Todo personaje amigo o enemigo que se encuentre en LDV y alcance de la Ficha de Fuego de Supresión no podrá realizar ninguna Acción de Ataque en ese Turno, excepto lanzar una granada a la distancia de 5u max. Siempre que la Ficha esté en juego al comienzo de cualquiera de tus turnos, tira 1D6: cada vez que saques un 6, un personaje a tu elección dentro del alcance de la ficha es herido. Este ataque no requiere invertir más FA. Los oficiales y suboficiales pueden usar esta Acción para coordinar el fuego de todas las figuras amigas en su radio de mando (5u) invirtiendo 1 FA por cada uno, y colocando una Ficha de Fuego de Supresión en sus cartas. En este caso, tira 1D6 por cada personaje con una Ficha en su carta. Un personaje no puede realizar Fuego de Supresión si ya ha realizado alguna otra Acción de Ataque en el mismo turno.

HERIDO Y ELIMINADO

Cuando un personaje sea herido se le da la vuelta de inmediato a su carta para mostrar el lado de Herido y se usan los valores allí indicados a partir de ese momento. La ficha de herido se coloca también en la peana de la miniatura hasta el final de la Ronda actual. El personaje no podrá llevar a cabo más Acciones y cuenta como si estuviese A Cubierto hasta que se retire la ficha de herido. Si un personaje herido es herido de nuevo, o si recibe un disparo con un resultado de doble 6, o si es impactado por 3 o más 6s por una explosión, es eliminado.

HABILIDADES

Se trata de características de un personaje que tienen un efecto permanente si aparecen en su carta de datos y no requieren uso de FA para emplearse.

Orden: un personaje con esta habilidad puede permitir a un personaje amigo dentro de su radio de mando (5u) llevar a cabo más Acciones de las indicadas en su carta de datos. El número máximo de Acciones extra que pueden transferirse es el valor indicado junto al ícono de Orden en la carta, y cada Acción extra cuesta 1 FA como siempre.

Camuflaje: un personaje con esta habilidad siempre cuenta como si estuviese A Cubierto cuando esté en cobertura parcial. Por tanto sólo es impactado con un 6.

EL CAMPO DE BATALLA: 1-48COMBAT se juega en un tablero no más pequeño de 60x60cm (2'x2') y no mayor de 90x90cm (3'x3'). Todas las medidas están en unidades (u) siendo una unidad 1 pulgada o 2,5 cm.

MEDICIONES Y LÍNEA DE VISIÓN (LDV)

Todas las mediciones están en unidades (u), siendo una unidad 1 pulgada o 2,5 cm. Todas las distancias se miden desde el punto más cercano posible en el borde de la peana de una figura o ficha. Al comienzo de una partida declara qué elementos escénicos pueden ofrecer Cobertura Total y cuáles son sólo Cobertura Parcial, en función de su altura. Si un personaje objetivo está escondido tras un elemento escénico que ofrece Cobertura Total de modo que ningún punto de su peana es visible desde ningún punto de la peana del atacante, se considera que no está en LDV y no se le puede disparar. En caso contrario hay LDV que puede estar parcialmente obstruida o no.



a: Fichas de Acción (FA)
b: Ficha de Objetivo
c: Ficha de Fuego de Supresión
d: Marcador de Herida



Si algún punto (aunque no todos) de la peana objetivo es visible desde cualquier punto de la peana del atacante sin atravesar el elemento escénico, entonces el personaje está en cobertura parcial. Si la totalidad de la peana es visible, entonces hay LDV sin obstrucción y el blanco está al descubierto. Las peanas escénicas de 60mm de 1-48COMBAT se consideran siempre cobertura parcial. Si un personaje se pone en contacto con ellas desde cualquier dirección, puede optar por entrar en ellas sin coste adicional y la miniatura se coloca en el hueco correspondiente: desde ese momento, se considera que la miniatura está en cobertura parcial desde cualquier dirección. Cualquier medida adicional se tomará como siempre desde la peana normal de la figura.

Ningún elemento escénico o personaje ofrece cobertura parcial si está a menos de 2u del personaje que dispara.