

FUBAR- Reglas de una página para wargames modernos/scifi 2ª edición

Introducción

Este es un conjunto de reglas simples para acciones de pequeñas unidades desde la segunda guerra mundial hasta combates en un futuro de cienciaficción en un entorno lleno de elementos de terreno.

La regla del Seis y el Uno:

Cualquier tirada inmodificada de seis es siempre un éxito.

Cualquier tirada inmodificada de uno es siempre un fallo.

Unidades

Un jugador tiene una o más unidades, descritas en el suplemento de fuerzas de turno.

Cada unidad está definida por su Entrenamiento/Experiencia y por su selección de armas.

Todos los miembros de una unidad deben permanecer a 3" los unos de los otros o recibirán una penalización de 1 a su tirada de activación por cada figura que esté fuera de esta distancia.

Entrenamiento/Experiencia de la unidad

Nivel	Activación	Experiencia
Novato	5+	6+
Fogueado	4+	5+
Veterano	3+	4+
Élite	2+	4+

Jugando al juego

El juego se divide en turnos. En un turno todos los jugadores intentan activar y usar las unidades bajo su mando.

Iniciativa

Al principio de un turno cada jugador tira 1D6 y añade cualquier modificador del escenario. Vuelve a tirar los empates. El jugador con la tirada más alta puede intentar activar una unidad primero. Puede seguir haciéndolo hasta que falle una activación, con lo que la iniciativa pasa al oponente. La unidad va y viene de esta forma hasta que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de intentar activar cada unidad bajo su mando.

Activación

Cuando tiene la iniciativa un jugador puede intentar activar las unidades bajo su mando en el orden que prefiera. Para hacerlo debe tirar igual o más que el número dado en la tabla de Entrenamiento/Experiencia.

Añade uno al dado si no hay enemigos a la vista.

Notese que cada miniatura en la unidad que esté suprimida da un -1 a la tirada de activación.

Una vez activada una unidad puede hacer una de las siguientes cosas:

Opción	Movimiento	Notas
Andar	6"	También puede disparar un arma

		ligera o lanzar granada
Correr	12"	No puede disparar ni lanzar granadas
Buscar cobertura/esquivar	8"	No puede disparar ni lanzar granadas. Las figuras cuentan como si estuvieran en cobertura ligera
En guardia	0"	Puede reaccionar <u>una vez</u> por turno disparando a un enemigo que se mueva a través de su arco de fuego
Al suelo	3"	Se tira en la cobertura más cercana. Incrementa el nivel de cobertura en uno. No puede disparar ni lanzar granadas
Disparo apuntado	0"	Selecciona una unidad enemiga. Tienes un +1 para dispararle
Asalto	8"	Movimiento para entrar en cuerpo a cuerpo

Las unidades que fallan su activación están en guardia.

En juegos con varias unidades puede ayudar el poder un marcador a cada unidad después de su activación.

Disparando

Una unidad puede disparar a cualquier miniatura o vehículo/enemigo que pueda ver o que se encuentre a 2" del borde de un área de cobertura en la que se encuentre. Una unidad puede dividir sus tiros entre más de un objetivo. Una unidad en cobertura que desee disparar fuera de esta solo puede hacerlo si las figuras que quieren disparar se encuentran a 2" o menos del borde de la cobertura.

Una figura no puede disparar si está *suprimida*, o a más de 2" del borde de una cobertura que ocupe, a menos que comparta dicha cobertura con su blanco.

Si tanto la unidad que dispara como su objetivo comparten una misma cobertura ambas se beneficiarán de ella (ver cobertura más abajo). Una unidad no puede disparar a un blanco si hay

una zona definida como cobertura interpuesta entre ambas.

Se tira un dado por punto de fuego, y cada tirada que sea igual o mayor que el valor de experiencia de la unidad consigue un impacto (ver cobertura para los modificadores a esta tirada)

Toda unidad que lleve alguna clase de armadura o que esté dentro o detrás de un vehículo acorazado consigue una tirada de salvación contra estos impactos.

Una unidad puede elegir convertir cada impacto en una baja, o bien puede suprimir a una figura por impacto, o una combinación de ambas cosas.

Supresión

Una figura suprimida se tumba. No puede devolver el fuego y la unidad a la que pertenezca tiene un -1 a la tirada para su próxima activación por figura suprimida.

Después de la próxima tirada de activación para dicha unidad levanta la miniatura. Ya no está suprimida. Si la unidad saca la tirada de activación la figura puede mover pero no disparar hasta su próxima activación.

El número máximo de figuras suprimidas en una unidad depende de su entrenamiento/experiencia:

Level	Máximo suprimidos
Novato	1
Fogueado	2
Veterano	3
Elite	4

Cobertura

Si el objetivo de un ataque está en cobertura entonces la experiencia del tirador se ve afectada como se indica a continuación:

Cobertura	Modificador	Notas
ligera	Hasta 1	Vegetación, bosques, edificios de madera, vehículos civiles, vallas, agujeros de tirador
Moderada	Hasta 2	Muros de piedra o ladrillo, edificios, escombros, trincheras
Dura	Hasta 3	Bunkers

Ninguna cobertura puede hacer la tirada de experiencia peor de 6+.

La infantería mueve a través de cobertura a su velocidad normal. En los cortos y fieros enfrentamientos representados por FUBAR la adrenalina se encarga de ello.

Combate cuerpo a cuerpo

El combate cuerpo a cuerpo es desgarradoramente brutal. Para entrar en cuerpo a cuerpo una unidad debe usar la orden de asalto durante su activación. La unidad que ataca mueve sus miniaturas primero en contacto base con base con el enemigo, y una vez han terminado el oponente puede mover cualquier miniatura que no esté trabada y se encuentre a 3" o menos del enemigo.

Ambos bandos lanzan simultáneamente un dado por figura y usan la tabla de experiencia para determinar los impactos.

Las figuras que estén suprimidas al empezar el combate añaden un -1 a su tirada de combate. Tira sus dados separadamente.

Todos los impactos que no sean salvados por una tirada de salvación resultan en una baja. No hay tiradas por cobertura y no puedes suprimir miniaturas.

El combate continua al principio de cada turno posterior.

Armas

Las armas mostradas más abajo son tipos representativos comunes entre las fuerzas militares y paramilitares.

Armas ligeras	Alcance	Puntos de fuego
Pistola/revolver	8"	1PF
Fusil	24"	1PF
Rifle de asalto ¹	24"	2PF
Rifle de francotirador	32"	2PF
Metralleta	16"	3PF
Ametralladora ligera	32"	3PF
Escopeta de combate	8"	3PF

1. Algunos fusiles de asalto incluyen lanzagranadas integrados que tienen un alcance de 16"

Armas de apoyo	Alcance	Puntos de fuego
Ametralladora pesada ²	32"	4PF
Lanzallamas ³	8"	4PF
Granadas, lanzadas	8"	3PF
Lanzamisiles	24"	3PF

Cañón antitanque ligero	32"	3PF
Mortero ligero	40"	3PF
Cañón ligero ^{1,3}	32"	4PF
Escopeta de Cañón pesado ^{1,3}	48"	6PF

1. Solo se pueden montar cañones en tanques
2. Las ametralladoras pesadas montadas en bunkers o vehículos solo necesitan un hombre. Las que porta la infantería necesita de dos personas para poder ser utilizadas
3. Lanzallamas y cañones de tanques ignoran cobertura

Armadura personal

Algunas tropas modernas y de cienciaficción tienen armadura personal. Se entrenan con ellas, por lo que no las enlenteceen un enfrentamiento del tipo representado por FUBAR.

Una vez los impactos sobre una unidad se han determinado esta puede hacer tiradas de salvación contra el tipo mayoritario presente en la unidad.

Tipo	Salvación	Notas
Ligera	6+	Chaleco flak, blindaje policial
Media	5+	Caparazón moderna o SWAT
Pesada	4+	Caparazón Scifi
Potencia	3+	Armadura potenciada
Armadura de batalla	2+	Dreadnaught táctica

Vehículos blindados

Estos se activan como unidades. Pueden mover hasta 12" en terreno abierto o 6" en cobertura ligera y disparar un arma. Si están estacionarios pueden disparar todas sus armas.

Cualesquiera tropas en el interior o directamente detrás de un vehículo blindado también pueden conseguir una tirada de cobertura, como se muestra a continuación:

Blindaje	Salvación	Notas
Ligero	5+	Transportes de tropas
Medio	4+	Tanques ligeros
Pesado	3+	Tanques medios
Muy pesado	2+	Tanques pesados

Nótese que el fuego de armas ligeras y ametralladoras no puede dañar a la tripulación

de un tanque.

Por cada impacto no salvado tira en la siguiente tabla:

Tirada	Efecto
1-2	Tripulación aturdida. No puede actuar hasta el próximo turno
3	Vehículo inmovilizado durante el resto de la partida
4-5	Arma destruida (a elegir por el propietario)
6	Destruído. Cada tripulante escapa a 5+ o se convierte en una baja

Autor: Craig Cartmell. **Colaboraron:** John Leahy, Adam Isherwood, Hoshi Yonagi, Edgar T, Chris Eagle, Dave Robinson, Trenton Lister, Phil Morgan y los miembros del Forge of War Yahoo! Group. **Traductor:** Albert Julbe

