

Reglas de Ingenieros

Puesto que el libro de reglas no entra a detallar las acciones propias de reglas de ingenieros, este documento cubre todas (o casi) las acciones que estos pueden desarrollar sobre el terreno al recrear un campo de batalla de la Segunda Guerra Mundial. Muchas de ellas requieren marcadores especiales o apuntar como se han desarrollado para mantenerlas “al día”. Estas reglas no son oficiales y están sujetas a enmienda y mejora. Desarrollado por Paul Bernadino, Ken Natt, R. Mark Davies, y Jim Baker. Traducido por Carlos Sanz Ramírez para “El Laberinto” y B:WWII.

Índice

- Acciones de Maniobra de Ingenieros: Acciones de ingeniería
- Nuevas reglas sobre Campos de Minas
- Alambre Espino
- Zanjas Antitanque
- Dientes de Dragón
- Reglas sobre el “Bocage”
- Barricadas
- Pontoneros
- Búnkeres, fortines y emplazamientos
- Reglas específicas para vehículos de ingenieros: los "Funnies" de Hobart

Tres nuevas acciones para Ingenieros

- Llevar a cabo una Acción de Ingeniería
- Llevar a cabo una Acción de Demolición
- Deshacer una Acción de Demolición

Acción de Ingeniería

Agrupamos la mayoría de acciones que pueden llevar a cabo los ingenieros bajo una denominación genérica de Acción de Ingeniería, que se lleva a cabo durante la fase de maniobra.

Restricciones de las Acciones de Ingeniería

- La unidad debe tener al menos una acción disponible durante la fase de maniobra para realizarla.
- La unidad que realice una acción de ingeniería no puede realizar ninguna otra acción durante la fase de maniobra.
- Las unidades que quieran hacer acciones de ingeniería durante la fase de maniobra no podrán disparar en la fase de fuego ofensivo ni tampoco haberlo hecho en la fase de fuego defensivo en el turno del otro jugador. Esto hay que apuntarlo de alguna manera, por ejemplo, con un marcador de “overwatch” al revés. La unidad si puede hacer fuego defensivo en el mismo turno que ha realizado la acción de ingeniería, pero entonces no podría hacer otra en el siguiente turno.

- Algunas tareas requieren más de una acción de ingeniería para llevarlas a cabo. De nuevo, esto hay que apuntarlo, por ejemplo con un marcador de “improved position”.
- La unidad que esté realizando una acción de ingeniería se considera en movimiento a efectos de avistamiento (“Spotting”).
- En relación con la norma anterior, una unidad realizando una acción de ingeniería es susceptible de recibir fuego de oportunidad. Si la unidad queda “Disordered” o destruida, hace que la acción realizada ese turno quede cancelada. Si el enemigo espera a su fase de fuego defensivo para atacar a la unidad de ingenieros, la acción quedará realizada en cualquier caso y aún que la unidad quede en “D” o destruida. Si una tarea requiere varios turnos de acciones de ingeniería con éxito, estos se pueden hacer de forma no consecutiva o que otra unidad la continúe si la primera es destruida.

Demolición

- La demolición es un caso especial de tarea de ingeniería, a la que se aplican todas las restricciones anteriores.
- Solo se puede llevar a cabo sobre una carga plantada anteriormente, que requiere su propia acción para prepararla, y que depende de lo que se quiera realizar. Se pueden plantar las cargas y realizar la explosión posteriormente, mediante temporizador (un número concreto de turnos después), o detonarlas en un momento concreto (mediante cable, cuando cruce un vehículo). También se puede especificar en el escenario que las cargas ya están plantadas.
- Para realizar la acción de demolición y detonar las cargas, se tira 1d10. Para cualquier resultado menos 1, la acción se realiza correctamente, con las consecuencias que tenga.
- En el caso de que el resultado sea 1, la acción falla (cable cortado, temporizador defectuoso, etc.). Debe prepararse la carga de nuevo antes de que se pueda realizar otra acción de demolición.

Desactivar una carga de Demolición

- Una unidad de ingenieros puede desactivar y eliminar cargas preparadas para demolición. Una acción de “Desactivar” es una acción especial de ingeniería y se le aplican todas las restricciones anteriores.
- Solo se puede realizar sobre cargas ya plantadas.
- Para realizarla, la unidad debe emplazarse a menos de 1” de la carga a desactivar.

Campos de Minas

Nuevos modificadores para atravesar un campo de minas

Las reglas para los campos de minas se amplían y detallan a continuación. Los valores modificados y la tabla original se mantienen. Varían los siguientes modificadores:

Modificadores para campos de minas	
Campo denso	-1
Campo disperso	+1
Minas superficiales	+1
A través de un camino ya atravesado o trazado y marcado	+1
Vehículo atravesando un campo de minas antipersona	+1
Disciplina	+dr
Unidad de ingenieros	+1
En avance rápido	-1

Tipos de campos de minas y sus restricciones

- Los campos de minas se plantan en secciones de 1" x 2" que pueden ser adyacentes.
- No se pueden plantar minas en zonas urbanas, ríos o zonas pantanosas.
- Las minas no se pueden enterrar en carreteras pavimentadas
- Los campos de minas pueden ser de uno de estos cuatro tipos:
 - **AT** (antitanque y vehículos)
 - **AP** (antipersona)
 - **Mixto AT-AP**
 - **Falsos**
- A menos que se especifique, los campos de minas serán por defecto mixtos. Toda unidad que atraviese un campo de minas mixto o AP debe tirar para cruzarlo. Para los campos AT solo deben tirar los vehículos.
- Los campos de minas tiene distinta densidad:
 - **Disperso**
 - **Normal**
 - **Denso**
- A menos que se especifique, los campos de minas serán por defecto normales. Los campos que sean exclusivamente AT o AP pueden ser de la densidad que especifiquemos, pero los campos mixtos solo podrán ser normales o dispersos, pudiendo especificar la densidad para cada tipo de minas.
- Los campos de minas pueden estar enterrados o plantados en superficie. Los que estén en superficie son más fáciles de detectar y de atravesar, mientras que los que estén enterrados se consideran "ocultos" y solo se pueden detectar cuando una mina explota al atravesarlos. Estos últimos solo se pueden establecer antes de comenzar la partida. Los campos en superficie se entiende que no están sobre la superficie, si no que las minas están plantadas más recientemente y más en superficie, lo que permite observar que se ha desarrollado alguna acción de ingeniería en la zona.

Plantar minas durante el transcurso del juego

- Durante el juego solo se podrán plantar minas superficiales
- Una sección de ingenieros tiene suficientes minas para plantar un campo disperso de un tipo concreto, AP o AT, pero esto se puede cambiar y establecer de manera diferente como regla específica del escenario.
- Para plantar un campo de 1" x 2" de un tipo concreto de minas necesitamos 9 acciones de ingeniería.
- Hasta tres placas de ingenieros pueden intentar plantar un campo de minas de manera conjunta, de tal manera que tardarían menos tiempo en realizar el total de la acción. Así, una sola placa tardaría 9 turnos, dos tardarían 5 turnos y tres, 3 turnos; todo ello si las acciones no son interrumpidas. Hay que llevar la cuenta de las acciones, por ejemplo con el marcador de "improved position".
- Solo se puede plantar un tipo concreto de minas cada vez. Para plantar un campo mixto hay que plantar primero un campo de un tipo y después el del otro.

Detectando las minas

Los campos enterrados no se pueden ver ni detectar. La única manera de encontrarlos es cuando te explota debajo.

En cambio, los campos de minas superficiales si que pueden ser detectados. Si están plantados en terreno abierto y descubierto, los consideraremos como tropas atrincheradas al borde de cobertura densa ("dug-in troops on the edge of dense cover"). En cualquier otro caso, se considerará como tropas atrincheradas dentro de cobertura densa ("dug-in troops deep in dense cover"). Si se descubre un campo de minas superficial, el "propietario" debe declarar sus dimensiones, pero no deja de perder su efecto.

Campos Falsos

Los campos falsos se consideran como superficiales y de densidad normal a todos los efectos hasta que la primera unidad intente atravesarlo. Si al tirar el dado sale cualquier resultado que no sea el de atravesarlo sin problemas, se desvela como falso y se retira. También, el árbitro del juego puede hacer las tiradas ocultas y mantener el secreto del campo de minas falso, con lo que el jugador no sabe si es que ha tenido suerte o que es falso...

Los campos falsos también se pueden crear durante el juego. Para ello se requieren 5 acciones de ingeniería.

Limpiar un campo de minas

Dentro del ámbito del reglamento del juego, la única manera de crear una brecha en un campo de minas es mediante medios mecánicos o con cargas de demolición.

Caminos a través de las minas

Las tropas puede marcar un camino a través de un campo de minas para hacer más fácil el paso de otras unidades. Para ello, la unidad debe hacer una acción de atravesar ("Breach") y tirar el dado para atravesar las minas. Si lo hace, queda marcado un camino a través del campo

de minas. Este camino marcado no permite atravesar sin más las minas, pero añade un +1 a la tirada de atravesar, haciendo previamente una acción de atravesar.

Los campos de minas se pueden atravesar sin marcar un camino, ahorrándose la unidad la acción de atravesar y pudiendo hacer movimiento doble y llegando más lejos. Así no crearían ningún camino a pesar de atravesar el campo sin incidentes.

Ingenieros y explosivos

Las unidades de ingenieros pueden utilizar explosivos, torpedos “Bangalore” o tubos con explosivos, para crear un camino libre a través de un campo de minas. Se requiere una acción de ingeniería para colocar las cargas y otra de demolición para detonarlas. Si la segunda se realiza con éxito, entonces queda abierto y sin minas un camino de 1” de profundidad y suficientemente ancho para que lo atravesase un vehículo. Para utilizarlo, cualquier unidad debe realizar una acción de atravesar, pero no necesitará tirar el dado para comprobar el efecto de las minas.

“Crabs”, Cangrejos o tanques antiminas

Estos tanques, diseñados para limpiar minas, pueden crear un camino a través de un campo de minas simplemente atravesándolo con el cepillo en marcha. Cuando lo usa, el tanque solo se mueve a la mitad de la velocidad campo a través, y mientras lo haga no podrá hacer ningún disparo, ni ofensivo ni defensivo. Cuando atraviesa el campo, se debe tirar el dado y comprobar el resultado en la tabla: cualquier resultado excepto “Destruído” no le hace efecto, y significa que ha creado un camino del ancho de un vehículo.

Si el resultado de la tabla es “Destruído”, el vehículo debe pararse como “Disordered”, sin haber limpiado el camino y con el cepillo destruido. Esto significa que no puede limpiar más minas en el resto de la partida, y además no puede efectuar disparos hasta que se suelte el cepillo. Para ello se requiere realizar una acción de ingeniería con éxito (la tripulación ha salido del vehículo y ha soltado el cepillo).

Limpiar un campo de minas con artillería

Si un campo de minas queda bajo una plantilla de artillería, se debe considerar como tropas atrincheradas a efectos de cobertura. Si al tirar el daño el campo resulta “destruido”, se reduce la densidad de este un nivel hasta un mínimo de “Disperso” en cualquier caso.

Alambre Espino

Representación

Para representar una zona de alambre espino utilizaremos una base de 3/4" de ancho y 2" de largo como máximo, y de 1/2" de ancho y 1,50" de largo. Además, se pueden hacer bases para utilizar cuando se haga una brecha en el alambre, que tengo un corte en el mismo.

Brechas en el alambre

Aun que es casi imposible eliminar todo un obstáculo de alambre espino en el transcurso de una partida, si es fácil abrir una brecha en él. Estas deberán indicarse bien con marcadores o con las bases explicadas anteriormente. Se considera que una brecha en el alambre "mejora" el efecto del terreno un nivel para todas las unidades que lo crucen. Así pues, cualquier placa de tropa, vehículo de cadenas o semioruga podrá pasar a través de una brecha simplemente con una acción de atravesar, y no atravesar más tirada de atascado ("Bog Down Check"). Los vehículos de ruedas y los cañones deben cruzar con una acción de atravesar más tirada de atascado, no como con alambre sin cortar, que es intransitable.

Abrir brechas en el alambre con movimiento de vehículos

Cuando un vehículo con cadenas o semioruga atraviesa satisfactoriamente un obstáculo de alambre espino con una acción de atravesar y una tirada de atascado, se considera que ha creado una brecha en el alambre. Se debe indicar esto mediante un marcador o sustituyendo la base de alambre por otra con una brecha.

Abrir brechas en el alambre a mano

Las tropas pueden abrir una brecha en el alambre cortándolo con unas tenazas. Para ello, la placa de tropas debe conformarse con el obstáculo de alambre y hacer con éxito una tirada de mejorar posición ("Improve Position").

Abrir brechas en el alambre con explosivos

Los ingenieros y las tropas de asalto pueden utilizar explosivos para abrir una brecha en el alambre. Las tropas "de asalto" se definen al preparar el escenario (paracaidistas, comandos, etc.). Por ejemplo, en las primeras oleadas del desembarco de Normandía, había grupos de soldados entrenados especialmente, a pesar de no ser ingenieros, para utilizar torpedos "Bangalore" para abrir brechas en los obstáculos.

Para abrir la brecha con explosivos, la placa debe confrontar el obstáculo y utilizar una acción para realizar la acción de ingeniería de colocar las cargas. Después, una acción de demolición con éxito detonará las cargas y abrirá una brecha en el alambre.

Abrir brechas en el alambre con fuego artillero

Si a un obstáculo de alambre espino le cae fuego artillero encima, puede abrirse una brecha en él. Para ello, se debe considerar el alambre como tropa dentro de un búnker de madera (modificador -2) y hacer una tirada independiente para el "ataque" sobre el alambre. Si el resultado es de destruido, se abre una brecha en el alambre.

Zanjas Antitanque

Representación

Una zanja antitanque tiene aproximadamente 2 metros o más de ancho por 2 de profundidad, que queda por debajo de la escala de Battlefront. A pesar de ello, las representaremos sobre el tablero como bases de 1" de ancho por 2" de largo interconectadas.

Efectos sobre el terreno

Una zanja antitanque resulta intransitable para todo tipo de vehículos. Las tropas pueden entrar en ella confrontándola primero y accediendo inmediatamente en la siguiente acción. Para salir de ella, la placa de infantería debe hacer primero una acción de atravesar, para simular el esfuerzo de salir de una zanja de casi dos metros de profundidad. Dentro y a lo largo de la zanja, las tropas se pueden mover sin penalizaciones. Mientras se mantengan dentro, se considera que están "a cubierto" y atrincheradas a efectos de visualización y cobertura.

Neutralizar una zanja antitanque rellenándola

Las placas de tropas que estén "confrontadas a" o "dentro de" una zanja antitanque, pueden intentar derrumbar las paredes para rellenarla, permitiendo así el paso de vehículos y tropas, realizando una acción de "mejorar posición". Si tiene éxito la zanja queda rellena lo suficiente para que pase un vehículo cada vez, debiendo realizar una acción de atravesar y una tirada de atascado para atravesarla.

Neutralizar una zanja antitanque con un rollo de troncos o "Fascine"

Ciertos vehículos, como los AVREs británicos del 79th Armoured Division, portan "Fascines", rollos de palos y troncos cinchados, que se lanzan dentro de las zanjas para rellenarlas y poder atravesarlas. Los rollos tienen el mismo efecto una vez dentro de la zanja que si hubiera sido rellena por derrumbe, debiendo realizar una acción de atravesar y una tirada de atascado para atravesarla.

Para lanzar el rollo, el vehículo debe confrontar la zanja y utilizar una acción para soltarla dentro. Acto seguido, el rollo se considera en su sitio y emplazado para el resto de la partida, no pudiendo ser eliminado. Cada vehículo puede llevar solo un rollo.

Neutralizar una zanja antitanque con excavadoras

Para cegar las zanjas también se utilizaban tanques con pala excavadora o bulldozers. Para ello, la pala del vehículo debe confrontarse a la zanja y realizar entonces una acción de ingeniería, considerándose entonces rellena en las mismas condiciones antes descritas.

Neutralizar una zanja antitanque con explosivos

Una placa de ingenieros puede volar la zanja con explosivos y rellenarla. Para ello, debe confrontar la zanja, realizar una acción de ingeniería para plantar los explosivos y realizar otra acción de demolición para volarla. Quedará así rellena en las mismas condiciones descritas más arriba.

Montaje de un puente sobre una zanja antitanque

Algunos vehículos de ingenieros están equipados con pequeños puentes que permiten pasar pequeños obstáculos como zanjas, cráteres, torrentes, etc. Para colocar el puente sobre un obstáculo lineal, el vehículo debe confrontarlo y llevar a cabo una acción de ingeniería, quedando así el puente en su lugar. Para utilizarlo, cualquier unidad debe confrontar el puente y realizar una acción de atravesar. No es necesaria ninguna acción especial más para atravesarlo salvo las de movimiento.

Otros tipos de zanjas antitanque

Las reglas anteriores se aplican a zanjas antitanque normales y excavadas en tierra. Hay otro tipo de zanjas que se especificarán para cada escenario, y que pueden ser:

- **Zanjas antitanque de hormigón:** se pueden rellenar con un “fascine”, puentear o destruir con explosivos, pero no con tropas o excavadoras.
- **Zanjas extra anchas:** requieren más de una acción de ingeniería para destruirlas, a determinar antes de comenzar.

Dientes de Dragón y otros obstáculos antitanque

Los Dientes de Dragón son cuñas de hormigón plantadas en vertical en el suelo y algunas veces unidas mediante raíles de tren (también podrían ser troncos clavados a intervalos regulares, a modo de “Espárragos de Rommel”). Se colocan sobre el tablero en tiras de 1” de ancho por 2” de largo interconectadas antes de la partida.

Efecto sobre el terreno

Los obstáculos antitanque son intransitables para cualquier vehículo, pero no para las tropas. A efectos de cobertura, se considera que ofrece cobertura dura y dispersa.

Reducir los Dientes de Dragón con excavadoras

Los tanque con palas excavadoras o los bulldozers se utilizaban para limpiar obstáculos antitanque. Para hacerlo, deberemos confrontar el vehículo al obstáculo y realizar dos acciones de ingeniería. Después de esto, el obstáculo queda “reducido”, permitiendo el paso a los vehículos mediante una acción de atravesar seguida de una tirada de atascado. El trasiego de las tropas no sufre modificaciones.

Reducir los Dientes de Dragón con explosivos

Los ingenieros pueden limpiar obstáculos antitanque mediante el uso de cargas de demolición. Para ello, deberá confrontar el obstáculo, realizar una acción de ingeniería para preparar el explosivo y otra de demolición para detonarlo. Si la tirada es buena, el obstáculo queda “reducido” igual que en ejemplo anterior.

“Bocage” y setos sobredimensionados

A pesar de ser un elemento natural del terreno (por ejemplo, el “bocage” de la zona de Normandía), los setos especialmente grandes y espesos tienen características especiales que nos llevan a permitir ciertas acciones de ingenierías sobre ellos y especificar unas reglas concretas para representarlos.

Efectos particulares sobre el combate

Cualquier vehículo que realice una acción de atravesar para cruzar un seto y al que se dispare con fuego directo (no IDF), se considerará que lo recibe como “por el flanco” y se utilizará el valor de blindaje lateral. Esto es para simular que los vehículos debían sobrepasar el seto para atravesarlo, mostrando la panza al hacerlo y quedando así mucho más vulnerables a los ataques. Algunos vehículos estaban equipados con cortasetos (dispositivos “Cullin”, hechos en muchos casos con los obstáculos plantados en la playa por los alemanes); si el vehículo que está intentando atravesar el seto lleva uno de estos dispositivos, no será necesario que se le aplique esta regla. Deberá simplemente confrontar el seto y realizar una acción de atravesar.

Atravesando el “bocage”

Todo vehículo que atraviese un seto deja una brecha en él, y que a la hora de que otras unidades lo utilicen se considera como un terreno de un nivel mejor. Así, las tropas lo cruzarían sin tener que realizar la acción de atravesar, los vehículos de cadenas solo con una acción de atravesar y los de ruedas con una acción de atravesar seguida de una tirada de atascado.

Atravesando el “bocage” con excavadoras

Los tanque con palas excavadoras o los bulldozeros se utilizaban para atravesar el “bocage”. Para hacerlo, el vehículo debe confrontar el seto con la pala y realizar dos acciones de ingeniería. Tras ello, queda abierta una brecha en él. Para atravesarla, las condiciones son las mismas que en el ejemplo anterior.

Atravesando el “bocage” con explosivos

Los ingenieros pueden abrir una brecha con explosivos en el seto. Para ello deberán emplear dos acciones de ingeniería para colocar las cargas y una de demolición para detonarlas, resultando en las mismas condiciones que anteriormente. Las dos acciones de ingeniería se pueden reducir a una si un vehículo equipado con un dispositivo corta setos “Cullin” se confronta al seto duran una acción de movimiento; esto se puede hacer en cualquier momento antes de que actúen los ingenieros.

Bloqueos de carreteras, barricadas

Una de las tácticas más comunes era derribar con explosivos árboles sobre la carretera para crear un bloqueo. Normalmente, los ingenieros colocaban las cargas con un detonador en la carretera y, cuando el enemigo cruzaba, ¡BUMM!: desaparecía la carretera, el enemigo y los árboles, quedando un montón de escombros que obstaculizaban el tránsito. Obviamente, los ingenieros también se utilizaban para eliminar estos obstáculos.

Montar una barricada

Para crear una barricada con explosivos hay que hacer una tirada de mejorar posición, con los modificadores siguientes:

- -1 si la carretera discurre por una zona sin árboles
- +1 si la carretera discurre por un bosque o está flanqueada por árboles

Una tirada de demolición hará que el bloqueo quede dispuesto.

Retirar un bloqueo con bulldozeres

Los tanque con palas excavadoras y los bulldozeres tienen la capacidad de limpiar la carretera de bloqueos. Para ello, deben confrontarlo y realizar dos acciones de ingeniería, momento en el que el bloqueo queda retirado.

Retirar un bloqueo con explosivos

Los ingenieros pueden limpiar la carretera de bloqueos con explosivos. Para ello, deben confrontarlo, llevar a cabo dos acciones de ingeniería y una de demolición, que si tiene éxito hará que el bloqueo quede retirado.

Pontones

El emplazamiento de pontones o puentes Bailey (“By Bailey crap I suppose you are referring to that marvel of British engineering that is the envy of the civilized world.” Lt. Col. J.O.E. Vandeleur, Operación Market-Garden) sobre cualquier obstáculo importante llevaría en la vida real del orden de cinco horas, si no más, algo que queda fuera del ámbito de una partida de Battlefield: WWII. Durante el juego, cualquier acción táctica por parte de los pontoneros quedaría limitada a la fase final de construcción del puente o a salvar obstáculos menores como ríos pequeños o zanjas antitanque. Las técnicas y reglas para emplazar puentes por parte de los vehículos de ingenieros especialmente preparados para ello serán las ya apuntadas en la sección de zanjas antitanque. A continuación se describen las reglas que atañen a pontones y pasarelas para la infantería sobre obstáculos menores.

Construyendo un pontón

Cada escenario debe definir qué obstáculos se pueden sobrepasar mediante pontones y cuantas secciones de estos deben emplazarse para salvarlos. La mayoría de los ríos pequeños y zanjas antitanque solo necesitarán una, los ríos normales más de una y los grandes ríos europeos más de los que se puedan emplazar en una partida normal. En cualquiera de los casos, se puede comenzar la partida con la premisa de que el pontón está casi terminado y solo hace falta un número determinado de acciones de ingeniería para completarlo.

Para construir un pontón, se debe definir en el escenario qué, como y cuanto equipo de pontonero está disponible. Sobre ello se aplican las siguientes normas:

- Cada sección de pontón cuanta a efectos de transporte como 3 placas de infantería, y no puede (obviamente) llevarse sobre un tanque (“tank rider”).
- Esto significa que solo los camiones pesados pueden hacer el transporte, camiones americanos o ingleses propios o en Préstamo y Arriendo (Lend / Lease).
- El equipo debe descargarse a un máximo de 2” del lugar de construcción.
- Mientras no esté emplazado, el material de construcción consta como un Cañón Mediano a efectos de visualización y ataque.
- Una “S” o una “D” no afectan al material, pero un resultado de destruido hace que quede... destruido.
- Queda igualmente destruido si su transporte es destruido durante el trayecto.
- En el emplazamiento de cada sección del pontón pueden trabajar más de una placa / unidad de ingenieros, pero se debe designar una como la unidad principal.
- Las pasarelas para infantería solo pueden construirse las unidades de ingenieros tipo “tropa”.
- Cada sección del pontón en construcción debe estar a menos de 2” del material de construcción y las unidades implicadas en la misma deben estar confrontados con el área a completar.

Una vez que se cumplen todas las condiciones para la construcción y emplazamiento, se debe realizar una acción de ingeniería seguida de una tirada de mejorar posición, que si resulta con éxito significa que la sección queda emplazada. Se considera que el pontón queda completo cuando todas las secciones necesarias para cubrir el obstáculo quedan emplazadas. Se aplican los siguientes modificadores:

- \pm disciplina de la unidad principal implicada
- -1 si intentan emplazarlo sobre un río crecido o con fuerte corriente (a definir previamente)
- +1 si hay más de una unidad trabajando a la vez en la construcción de la misma sección (+3 como máximo)

Efectos de terreno en un pontón

Para cruzar un pontón, una unidad debe realizar simplemente una acción de atravesar. Sobre el pontón se considera que a efectos de fuego de oportunidad, cualquier unidad está en desfilada.

Destruir un pontón mediante combate cuerpo a cuerpo

Los pontones y los puentes móviles de ingenieros pueden ser atacados y destruidos mediante combate cuerpo a cuerpo, del que se defienden con un factor de 0 (para representar la guardia del puente). Si el atacante logra una tirada igual o mayor que la del puente en la tabla de “Close Combat”, con sus respectivos modificadores, el puente queda destruido. Los puentes fijos no se pueden destruir de esta manera, solo los emplazados por los ingenieros.

Destruir un pontón con artillería

Cada sección de pontón puede avistarse y atacarse como si fuera un cañón mediano atrincherado. Un resultado de “S” o “D” no afecta al pontón, pero uno de destruido hace que esa sección quede destruida.

Puentes fijos

Por puente fijo entendemos cualquier puente metálico, de madera o de piedra que no sea un pontón instalado por ingenieros. En las definiciones del escenario se le dará a cada puente un valor de blindaje, y cualquier ataque se realizará, a efectos de visualización y daño, como si fuera un tanque grande.

Destruir puentes fijos con artillería

A los puentes fijos se les puede disparar con artillería, teniendo en cuenta el valor de blindaje que le hayamos dado, y dañándolo y destruyéndolo solo con un resultado de “Destruído” y no con “S” o “D”.

Destruir un puente con explosivos

Todos los tipos de puentes pueden ser volados con explosivos. Para ello, los explosivos deben ser colocados y los detonadores y cableado tendidos, dependiendo el tiempo que tardemos del tipo y tamaño del puente. En el escenario se declarará cuantas acciones de colocación de explosivos serán necesarias para volar el puente. Un puente grande, parte de una carretera principal o línea importante de tren, requerirá más preparación que un pequeño puente de madera sobre un riachuelo.

Cada acción de colocar explosivos se representará con una tirada con éxito de mejorar la posición. Una vez que todas las acciones se hayan completado, el puente estará listo para ser volado, mediante una acción de demolición con éxito.

Algunos ejemplos reales de voladuras de puentes en la Batalla de Bulge:

En Stavelot, los preparativos para la voladura de un puente de piedra llevaron desde la 1.00 hasta las 6.50. Esto equivaldría a cuatro o cinco acciones. Como anécdota, la voladura no destruyó el puente

En Trois-pont, preparar para la demolición un puente grande llevó desde medianoche hasta las 8.00, equivalente a ocho acciones.

En Neufmolin, un puente de madera fue preparado en solo una hora y media para su voladura, utilizando 2500 libras de TNT y volado en las narices de Peiper. Esto equivale a una o dos acciones.

Una vez preparado, una acción de demolición con éxito destruye el puente. Si no, el puente queda intacto, como sucedió en Nijmegen y Remagen.

Bunqueres de hormigón y Fortines

Las fortificaciones de campo más comunes (pozos, trincheras y puestos de madera) quedan cubiertos en el libro de “Battlefront:WWII”, pero estructuras más grandes y consistentes, como aquellas de las líneas Maginot y Sigfrido o la Fortaleza Atlántica, necesitan de reglas adicionales. En el siguiente enlace podemos encontrar distintos diseños de búnkeres cortesía de Ken Natt:

<http://www.fireandfury.com/extra/downloads/bunkers.png>

Fortificando

- Todos los fortines y/o búnkeres deben prepararse antes de que comience la partida y no podrán cambiarse después.
- A cada uno se le dará un valor de “blindaje”. Para estructuras grandes estará entre 4 y 6, los búnkeres pequeños de hormigón 3 y los de madera, 2.
- Este valor de blindaje se utiliza para:
 - Medir la integridad estructural del fortín.
 - Simular la resistencia de la posición cuando es atacada de manera independiente de sus ocupantes.
 - Aplicar como modificador negativo a cualquier ataque a sus ocupantes.
- En algún caso de fortificaciones grandes o múltiples, se considerará que están compuestos por distintos elementos, asignándole a cada uno su propio valor de blindaje.
- Se debe declarar en que puntos están montadas las armas que ocupan el fortín y en qué ángulo disparan. Esto es importante puesto que muchos búnkeres, por estar semienterrados o bien defendidos, solo pueden ser atacados desde los puntos desde los que dispara (como decían los ingleses de disparar a bocajarro con un tanque sobre la ranura de un bunker, “echar una carta”).

Ataque a los ocupantes de un fortín mediante fuego directo e indirecto

Se puede atacar a los ocupantes de un fortín mediante ataques convencionales, tanto de fuego directo como indirecto, aplicando el valor de blindaje del fortín como modificador negativo.

Ataque a los ocupantes de un fortín mediante combate cuerpo a cuerpo

Solo podrán realizar combate cuerpo a cuerpo (Close Combat) sobre los ocupantes de fortines:

- Tropas de ingenieros
- Vehículos que puedan realizar combate cuerpo a cuerpo en zonas urbanas (built-up areas), como los AVREs y los equipados con lanzallamas
- Tropas de asalto de infantería, previstas como tal en el escenario

Los defensores del fortín utilizarán el valor de blindaje del mismo como su factor de combate cuerpo a cuerpo, aplicando el resto de modificadores de manera normal. Si son los ocupantes

los que inician el combate cuerpo a cuerpo, pierden todos los beneficios de estar dentro del fortín.

Ataque al fortín

Se puede efectuar ataques al fortín de manera separada y distinta de los que se realicen a sus ocupantes, y un ataque con éxito resultará en la destrucción del mismo y la huida o destrucción de sus ocupantes. Además:

- El fuego indirecto no afecta a los fortines, puesto que están contruidos para soportar este tipo de artillería. Solo los grandes cañones navales o los bombardeos aéreos extensos podrían hacerlo, pero esto queda fuera del alcance de una partida de “Battlefront:WWII”.
- Se podrá permitir a los aviones que participen en la partida a efectuar bombardeo en picado (“Dive Bombers”) sobre fortines, pero solo si el ataque se efectúa sobre posiciones bien conocidas y previamente localizadas (en la realidad, solo se utilizaron bombarderos en picado en ataques clave sobre posiciones bien reconocidas y después de una información extensiva a los pilotos y no bajo petición de los FAC [Forward Air Controller]. Para ello utilizaremos el valor de ataque contra Tropas (T,G,sV) y lo consideraremos como ataque directo.
- Los fortines se pueden atacar solo mediante fuego directo con las siguientes normas y restricciones:
 - Utilizaremos el valor de ataque contra Tropas (T,G,sV) excepto en el caso de aquellas armadas con proyectiles de carga hueca, que utilizarán el valor contra Tanques (V). El valor de ataque tal cual y sin modificar debe ser igual o mayor que el blindaje del fortín para tener algún efecto.
 - La distancia máxima para atacarlo será de 5”, puesto que el objetivo sobre el que disparamos es extremadamente pequeño, una bocana, puerta o similar que requieren puntería certera, o en el caso de tanques como el M12 (US-32), que debe estar prácticamente con la boca del cañón contra su objetivo.
 - El objetivo debe estar a la vista en la línea de fuego y nunca sospechado (volvemos al tema de la puntería y precisión necesaria).
 - Si él que ataca es un vehículo, este debe emplazarse antes de atacar.
 - No se suman modificadores de enfilada o “por el flanco” al atacar una de estas estructuras.
- Los ataques se resuelven utilizando el valor de blindaje del fortín como modificador negativo al ataque. Consideramos además que el fortín tiene disciplina 0, indistintamente de las tropas que lo ocupen. Un resultado de “S” o “D” sobre el fortín se trasladará a las tropas que lo ocupan, pero no dañan la estructura. Un resultado de destruido derrumbará la estructura matando a sus ocupantes. El área que ocupaba en bunker se considerará como “cascotes” (“Rubble”).
- El AVRE (BR-13) británico es un caso especial. Es un vehículo de ingenieros especialmente preparado con un mortero que dispara cargas de demolición de 40 libras diseñadas específicamente para destruir estructuras de hormigón. Si dispara sobre un fortín, cualquier resultado del combate de “S” o “D” además de afectar a los ocupantes, reducirá de manera permanente el blindaje del mismo en 1 punto. Si el

blindaje se reduce a 1, el fortín se derrumba y sus ocupantes deberán hacer una tirada de escape (“Bail Out”).

- Las unidades de ingenieros pueden utilizar explosivos para intentar demoler un fortín. Para ello deben situarse a 1” o menos de la estructura, emplear una acción de ingeniería para preparar los explosivos y una acción de demolición con éxito. Cada uno de estos ataques tiene un valor de ataque de 4 y se considerará como si fuera un ataque con fuego directo contra el valor de blindaje del fortín sin modificadores. Al igual que en el caso del AVRE, una “S” o “D” restará 1 al blindaje de la estructura, etc. Para retirar las cargas de demolición, las unidades enemigas deberán salir del fortín, perdiendo cualquier beneficio de esta cobertura.
- Se pueden combinar más de una acción de demolición, preparando las cargas que deberán ser detonadas a la vez. Cada ataque adicional añadirá 2 puntos al ataque original de 4.

Los "Funnies" ("Raros") de Hobart – Vehículos Especiales de Ingenieros

Existen una variedad de vehículos especiales de ingenieros, desarrollados principalmente por los británicos y agrupados en su mayoría en la 79th Armoured División, conocidos como los "Hobart's Funnies" (los "Raros" o "Curiosos" del General Percy Hobart, su principal impulsor y comandante al mando de la 79th). Algunos tienen carta con sus características y otros no, pero cada vez más como cartas prototipo, además de ser variantes de otros vehículos que si la tienen (Churchills, AVREs, Shermans, etc.) y pueden especificarse para cada partida.

AVRE

El AVRE (Armoured Vehicle, Royal Engineers) (BR-13) era una variedad del Churchill III/IV y estaba diseñado específicamente para su uso como vehículo de ingenieros. Además de su capacidad destructiva contra estructuras de hormigón (llevaba un mortero de 290mm que disparaba un proyectil sólido, apodado "cubo de basura volante"), sus tripulantes estaban entrenados como ingenieros de combate y podían desmontar para realizar acciones de ingeniería y al tanque se le podían acoplar distintos accesorios (fascines, bobinas de tablones, puentes, etc.) que permitían realizar una gran variedad de acciones. En cada escenario se definirá si se permiten y si sus tripulaciones pueden realizar acciones específicas de ingenieros.

SBG y portapuentes

El SBG (Small Box Girder) era un pequeño puente metálico de unos 10 metros que portaban algunos AVREs, y que se utilizaba para salvar pequeños obstáculos como cráteres o zanjas. Otros como el Churchill o el Valentine (BR-P12) portaban un puente completo sobre su chasis sin torrea. Para colocar el puente sobre un obstáculo lineal, el vehículo debe confrontarlo y llevar a cabo una acción de ingeniería, quedando así el puente en su lugar. Para utilizarlo, cualquier unidad debe confrontar el puente y realizar una acción de atravesar. No es necesaria ninguna acción especial más para atravesarlo salvo las de movimiento.

"Crabs", Cangrejos o tanques antiminas

Estos tanques (BR-P26), diseñados para limpiar minas, pueden crear un camino a través de un campo de minas simplemente atravesándolo con el cepillo en marcha. Cuando lo usa, el tanque solo se mueve a la mitad de la velocidad campo a través, y mientras lo haga no podrá hacer ningún disparo, ni ofensivo ni defensivo. Cuando atraviesa el campo, se debe tirar el dado y comprobar el resultado en la tabla: cualquier resultado excepto "Destruído" no le hace efecto, y significa que ha creado un camino del ancho de un vehículo.

Si el resultado de la tabla es "Destruído", el vehículo debe pararse como "Disordered", sin haber limpiado el camino y con el cepillo destruido. Esto significa que no puede limpiar más minas en el resto de la partida, y además no puede efectuar disparos hasta que se suelte el cepillo. Para ello se requiere realizar una acción de ingeniería con éxito (la tripulación ha salido del vehículo y ha soltado el cepillo).

“Bullshorn Plough”, tanques con “quitanieves”

En esencia, un híbrido entre quitanieves y arado de vertedera que, montado en la parte frontal de un tanque le permitía abrir un camino en un campo de minas desplazando estas a un lado y a otro del tanque. Su funcionamiento y reglas serían las mismas que las de un “Crab”.

ARV

Los ARVs (Armoured Recovery Vehicle) eran tanques sin torreta, principalmente Shermans, y que, en su lugar, tenían una grúa pluma para poder recuperar otros vehículos dañados, destruidos o atascados, apartándolos de un camino o remolcándolos hasta lugar seguro donde ser reparados o despiezados. Cuando efectúen esta función, deberán confrontar el vehículo a transportar y realizar una acción de ingeniería para simular que se engancha el otro vehículo. A partir de ese momento, ambos se podrán desplazar como una sola pieza a la mitad de la velocidad campo a través. Para desenganchar deberá emplear otra acción de ingeniería.

BARV

Un BARV (Beach Armoured Recovery Vehicle) es similar al anterior, pero impermeabilizado para trabajar en las playas, estrenándose en Normandía.

DD Shermans

Los DD Shermans (Duplex Drive) eran tanques normales adaptados para la navegación, en aguas más o menos tranquilas, mediante una pantalla hinchable que se desplagaba alrededor del vehículo, previamente sellado para que no le entrara agua, y unos propulsores en la parte trasera. Se regirán por las siguientes normas:

- Mientras lleven las pantallas subidas, su velocidad será de 4” por acción de movimiento.
- Al final de cada fase de movimiento que el tanque esté desplazándose de manera anfibia, deberá tirar 1d10; si el resultado es 1, el tanque zozobrará y se hundirá para siempre con su tripulación. Si el agua se considera “revuelta” o con fuerte corriente en la definición del escenario, aplicar un -1 a la tirada.
- Igualmente cualquier ataque en esta situación que tenga como resultado una “D” hará que se hunda.
- Para bajar las pantallas deberá realizar una acción, y una vez que estén bajadas funcionarán como tanques normales.
- Los DDs no pueden disparar mientras tengan las pantallas subidas (el cañón se apuntaba hacia atrás para poder subir las pantallas).

ARK

Los ARK (Armoured Ramp “Karrier”) (BR-P08), principalmente Churchills, eran tanques sin torreta y rampas en su superficie y plegables, que se usaban como puentes para superar algunos obstáculos lineales como murallas o zanjas antitanque. Se regirán por las siguientes normas:

- Deben emplazarse para poder ser utilizados, confrontando el obstáculo y llevar a cabo una acción de ingeniería.
- Una vez emplazados no podrán volver a moverse durante el resto de la partida.
- Pueden soportar el paso del vehículo más pesado.

- Las unidades que pretendan cruzarlo deben confrontarlo y realizar una acción de atravesar, pudiendo cruzar sin más problemas al otro lado del ARK.

Bulldózeres

Los bulldózeres blindados (BR-P47) o chasis de tanques con palas montadas (como el Centaur o el Sherman) se utilizaban para una gran variedad de tareas de limpieza y destrucción de obstáculos. Todas ellas han quedado descritas en secciones anteriores, pero en general, deberán confrontar el obstáculo y realizar una o más acciones de ingeniería.

Bobinas de madera o “Bobbins”

Los AVREs equipados con bobinas de este tipo pueden colocar una alfombra de tabloncillos de madera sobre terreno blando. Se regirá por las siguientes normas:

- Para emplazarla, el AVRE se moverá a la mitad de su velocidad campo a través.
- La alfombra permitirá que después pasen normalmente por ella otros vehículos, también a la mitad de su velocidad campo a través, debiendo confrontar y realizar una acción de atravesar para acceder a ella.
- La alfombra tendrá el ancho de un vehículo grande y 10” de largo en una sola pieza.
- Mientras tenga la bobina cargada, el AVRE no podrá disparar.
- La alfombra solo se puede usar una vez.
- Una vez utilizada, el AVRE deberá emplear una acción de ingeniería para soltar la bobina vacía. Hasta que no haga esto no podrá disparar.

“El Congrio” (Conger)

Este artefacto, raro y peligroso, se utilizaba para limpiar campos de minas y es el abuelo de sistemas actuales, mucho más modernos y menos peligrosos. Consiste en un chasis de universal carrier remolcado por un AVRE. En su interior, un cohete conectado a una manguera y un depósito con 1 metro cúbico de nitroglicerina (!). Para lanzar el cohete se deben realizar varias acciones consecutivas:

1. El AVRE debe confrontar el borde del obstáculo, ya sea un campo de minas, alambre espino, obstáculos antitanque, barricadas, etc.
2. Se debe realizar una acción de ingeniería para simular el lanzamiento del cohete y el bombeo de la nitroglicerina.
3. En el siguiente turno, una acción de demolición con éxito hace que se produzca la detonación y se cree un camino a través del obstáculo, de 2” de ancho y 3” de largo, que se puede cruzar sin realizar una acción de atravesar. En el caso de que el resultado de la tirada sea 1, el vehículo explota con las consecuencias descritas más adelante.

El Congrio solo se puede usar una vez, volviendo a funcionar como un AVRE normal, y debiendo utilizar una acción si quiere desconectar el trailer.

Como es de suponer, acarrear 1 metro cúbico de nitroglicerina en un trailer por un campo de batalla con fuego variado alrededor, es más que divertido. Ejem. Cualquier ataque con éxito sobre el AVRE que resulte en una “D”, hará que el vehículo sea destruido sin más (puntualizando: el vehículo se desintegra sin dejar rastro; las fotos de época muestran que

donde antes estaba un AVRE de 40 toneladas con su congreso después no había absolutamente nada más que un enorme cráter).

Lanzallamas: “Cocodrilos”, OKEs y otros

Para el asalto de posiciones fortificadas se desarrollaron distintas variedades de tanques lanzallamas sobre distintos chasis ya existentes de, principalmente, Churchills Crocodile (BR-14) y “Oke” (BR-P54), Shermans “Zippo” (USMC-04), Universal Carriers “Wasp”(BR-33) y Stuarts “Satan”. El “Cocodrilo” (BR-14) era la versión lanzallamas del Churchill británico. Llevaba un lanzallamas en lugar de la ametralladora del chasis y tiraba de un depósito acorazado de combustible con 400 Galones Imperiales (~1.800 litros) de una mezcla de queroseno y brea. Para asaltar una posición, deben estar a distancia de combate cuerpo a cuerpo.

Para más información sobre esta formación, existe un documento específico en la página web de B:WWII:

<http://www.fireandfury.com/britinfo/br79arm.pdf>