

STALINGRADO

Álvaro Prada

Juego de Rol de Combate Personal en la Segunda Guerra Mundial



STALINGRADO trata sobre el combate de infantería en la 2GM. Los PJ son soldados de un pelotón, cuyos objetivos son nada más (y nada menos) que cumplir la misión encomendada y sobrevivir. Y si acaso, ganar un ascenso y una medalla.

Hay otros juegos con parecida ambientación, COMANDOS sin ir más lejos, y por supuesto muchos wargames (ASL, Flames of War etc.) y videojuegos. Pero el enfoque que se pretende es distinto: en STALINGRADO un jugador lleva a un soldado de primera línea en medio del infierno, con muchas posibilidades de morir o quedar herido en el combate. Si esto sucede, el jugador se hace otro personaje y vuelve a la refriega. Algo parecido a la serie de videojuegos BATTLEFIELD.

No nos interesan los aspectos tácticos del combate; eso lo dejamos para los altos oficiales. Se trata de dejar a los jugadores en el campo de batalla, con balas silbando alrededor, fuego de mortero cayendo por doquier y el monótono tableteo de las ametralladoras. Nada de mapas; todas las descripciones han de ser orales, y si los jugadores no captan todos los detalles de la escena mejor. Algo que sí ayudará mucho es un portátil para reproducir efectos de sonido.

Creación de Personajes

Los personajes sólo tienen dos características: experiencia (otorga un bonus o un malus a sus acciones) y graduación (indica quién manda en el pelotón).

Experiencia: Recluta (-1), Regular (0), Veterano (+1), Elite (+2).

Graduación: según la nacionalidad, la denominación varía, pero en general un pelotón está al mando de un sargento, ayudado por un cabo o un soldado de primera. Una sección (varios pelotones) está al mando de un teniente.

Además, un soldado no recluta puede tener una especialización en un arma, que le otorga un +1 cuando la utiliza (acumu-

lable a su experiencia). Las especializaciones suelen ser ametralladora, fusil con mira telescópica o lanzallamas.

La experiencia la eligen bien los jugadores, bien el director, de acuerdo con sus preferencias y la dificultad del escenario.

Ejemplo

En el Ejército Rojo, Vassili es un teniente de la Guardia (Regular), que dirige un pelotón con el sargento Mikhalov (Veterano, +1 y además especialista en ametralladora) y los Reclutas Smilov (-1) y Tahl (-1).

Sistema de Juego

Se usan d10, que van de 0 a 9. Con un 9 se lanza otra vez el dado, y se suman las dos tiradas, pero otro 9 no implica nuevas tiradas.

Un resultado de 7 o más, incluyendo modificadores, implica un éxito, un impacto o una baja, según el contexto de la tirada.

Un resultado de 0 en cualquier dado (incluso en el que se añade al sacar 9) significa que algo ha ido mal. Lo más común es que el arma se quede sin balas y habrá que recargarla con munición adicional.

Secuencia de Juego

Cada ronda representa una cantidad indeterminada de tiempo, 5 a 10 segundos, lo suficiente para que un hombre dispare y avance unos 20 m, o un vehículo haga una maniobra (arrancar, cambiar de dirección) o recorra 100 m.

Todos los combatientes actúan de forma simultánea en las siguientes fases.

1. Movimiento.
2. Fuego de Preparación. Sólo disparan quienes no hayan movido.
3. Fuego de Avance. Todos pueden disparar, excepto artillería y lanzallamas.

Un soldado que se haya movido por varias localizaciones, sometidas a Fuego de Preparación, se verá afectado en todas ellas.

Movimiento de la Infantería

El movimiento es simultáneo, pudiendo cruzarse soldados en una misma localización. Puede hacerse a velocidad:

Normal: el soldado se mueve hasta unos 20 m. **Rápida:** el soldado se mueve hasta unos 40 m, pero se Fatiga (-1 a todas las tiradas). La Fatiga desaparece después de una ronda en que el soldado no se mueve en absoluto. **Arrastrándose:** el soldado se mueve hasta unos 10 m, aplicando una cobertura de -1 (*vid abajo*), pero no puede disparar en toda la ronda.

Carga

Cada soldado puede llevar 3 puntos de carga sin fatigarse. Si lleva 4 o 5 puntos, se encuentra Fatigado (-1) y no puede moverse rápidamente. La carga máxima es 5 puntos.

La tabla de armas indica la carga de cada arma (incluyendo una cantidad de munición estándar), y la carga de munición adicional. Téngase en cuenta que la carga se aplica cuando las armas se transportan. Una ametralladora en posición no supone una carga para quien la maneja, y por tanto no estará fatigado.

Ejemplo

El teniente Vassili lleva un subfusil (carga 1) y una pistola (carga 1). El sargento Mikhailov se mueve con una ametralladora media (carga 4) por lo que se le considera fatigado. Los reclutas llevan, además de su fusil (carga 2) munición para la ametralladora (carga 2), por lo que también se encuentran fatigados.

Combate con armas ligeras

El fuego se efectúa sobre una localización, que es cualquier sitio en el que están localizados uno o más soldados y que gocen de la misma cobertura: una habitación, una sección de trinchera, un pozo de tirador, un vehículo. En general, no debería superar un área de 5x5 m.

Los disparos pueden afectar a cualquiera que se encuentre en la localización. Las bajas que indiquen los dados hay que aplicarlas en su totalidad.

Para determinar quién resulta una baja, y quién se salva, se tira 1d10 y se suma el modificador por experiencia: los que saquen valores más altos se salvan.

Esta misma tirada sirve para determinar qué le ocurre exactamente al soldado, aunque en cualquier caso es una baja y no puede actuar más en este combate.

-1 a 6 Muerto.

7 Herido grave.

8 Herido leve y desmoralizado. Huye a la retaguardia o se rinde. **9** o más desmoralizado. Huye a la retaguardia o se rinde.

Cobertura

Fundamental en el combate es la cobertura, que tiene dos efectos: dificulta ser detectado y reduce el efecto del fuego.

Para la detección se podrían usar las reglas de *Sagittarius*, pero para agilizar aún más el juego, se propone lo siguiente:

El DJ determina cuándo no es posible detectar (por falta de luz, por distancia, por estar oculto tras bosques o edificios), cuándo la detección es automática (por haber disparado cerca, estar al descubierto a plena luz del día, un vehículo en marcha etc), y cuándo la situación es dudosa y hay que efectuar una tirada (un disparo a gran distancia, movimiento en condiciones de visibilidad reducida etc).

Por todos los soldados en una misma localización, sólo se efectúa una misma tirada, y a esa tirada cada uno aplica su modificador por experiencia. Cuando los PJ tratan de detectar, basta que uno supere la tirada para descubrir al enemigo; cuando

son ellos los que tratan de ocultarse, basta que falle uno para ser descubiertos.

Respecto a la protección que ofrecen ciertas localizaciones, la siguiente lista indica el *malus* que sufren los disparos contra ellas.

Protección ligera (-1): vegetación dispersa, escombros, vehículo no blindado.

Protección media (-3): vegetación densa, edificio de madera, cráter.

Protección fuerte (-5): edificio de ladrillo, trinchera.

Protección total (NA): vehículo blindado, búnker.

Con visibilidad reducida (niebla, humo, luz de luna o de bengalas) se aplica un -5 a distancia corta, y no se detecta a distancia media o superior.

Durante la fase de movimiento, un personaje puede declarar que permanece en el suelo, recibiendo una cobertura de -1, pero en esta ronda no puede disparar en ningún momento.

A distancia de cuerpo a cuerpo, que implica estar en la misma localización, no se aplica ninguna penalización por cobertura o visibilidad.

La cobertura es acumulativa: un personaje en el suelo de un edificio de madera, que está tras una arboleda (vegetación dispersa) tiene una cobertura de -5.

Ejemplo

El pelotón del teniente Vassili se encuentra oculto en un bosque. Su misión es colocar la ametralladora para batir de flanco una zona de la línea de trincheras alemana, a unos 500 m. Para ello han de recorrer un campo segado y llegar hasta una zona castigada por los bombardeos, donde hay varios cráteres que podrían servir de protección.

Vassili y Smilov cruzan primero. Debido a la distancia los rusos pasarían desapercibidos fácilmente. Sin embargo, el director entiende que, dado que se mueven durante un tiempo por terreno despejado el enemigo podría detectarles, así que pide una tirada. El resultado es 8; no son detectados.

Mientras Vassili y Smilov permanecen cuerpo a tierra en el cráter, cruzan Mikhailov y Tahl. La tirada de ocultación es 6. El sargento la pasaría con su bonus por experiencia (+1), pero el recluta no, así que el grupo es detectado y una ametralladora pesada alemana dispara sobre ellos en la fase de Fuego de Preparación.

La ametralladora efectúa un barrido, cubriendo con su fuego tanto el campo segado como el cráter al que han llegado los rusos. La distancia a la que dispara la ametralladora es larga (-1) y quien dispara es un veterano (+1). La protección del cráter es -3. Sin embargo, el sargento y el recluta Tahl han pasado por el campo segado, donde no tenían ninguna protección.

Las tiradas son 3, 1, 7, 9, 6, 9. Los nueve otorgan tiradas adicionales, que resultan 5 y 8.

El 7 y el 8 son suficientes para aniquilar a Mikhailov y Tahl en el campo segado, mientras que los dos nueve no consiguen tocar a los otros dos rusos en el cráter.

Ametralladoras

Con una ametralladora, un soldado de experiencia Regular puede hacer un barrido, afectando a localizaciones contiguas. El barrido ha de ser sólo en un eje (horizontal o vertical). En barrido, los dados extra por resultados de 9 no se suman, sino que incrementan la potencia del arma. Como las localizaciones tendrán diferente protección, los resultados se distribuyen maximizando las bajas.

La potencia de las ametralladoras medias y pesadas es de 4d10 si sólo las maneja un soldado.

Para transportar ametralladoras medias y pesadas puede separarse el trípode, que supone una carga de 2 puntos.

Tiradas de impacto

Las granadas de mano, los lanzallamas y la artillería sólo tiran 1d10 al atacar una localización, aplicando los modificadores por experiencia, especialización, distancia y cobertura (excepto por estar contra el suelo).

Si esta tirada se supera han impactado con éxito, y todos los soldados en esa localización reciben un ataque de 1d10, que sólo se modifica con un -1 por estar contra el suelo.

Con 7 o más el soldado causa baja. Para determinar sus heridas se puede hacer otra tirada, como se describe más arriba.

Moral

Después de cada Fase de Fuego, deben pasar una tirada los soldados que se encuentren en alguna de las situaciones siguientes:

- Cualquier Recluta en una localización sometida a fuego hasta una distancia media, a menos que se encuentren protegidos totalmente.
- Bajo fuego de ametralladora (no barrido) hasta una distancia media, a menos que se encuentren protegidos totalmente.
- Bajo un impacto exitoso de lanzallamas o de artillería.
- En esta fase de fuego, el grupo con el que se mueven o con el que permanecen en una localización ha sufrido al menos una baja.

Una localización sólo efectúa una tirada por Fase de Fuego, no importa el número de ataques o las bajas que sufra. La misma tirada se aplica a todos los soldados presentes.

La tirada se modifica por:

- Experiencia
- -1 por cada baja sufrida por su grupo en esta fase de Fuego.
- -1 si el ataque que forzó la tirada de moral vino de un flanco o una altura superior.
- -2 si el ataque que forzó la tirada de moral vino de la retaguardia, o se desconoce su origen, o no se puede respon-

der directamente (por tratarse de artillería o provenir de un vehículo blindado o un búnker).

Los soldados que no la pasen deben echarse a tierra en su siguiente movimiento, y en cualquier caso no pueden disparar en la siguiente Fase de Fuego.

Los soldados con un resultado final de 0 o menos causan baja inmediatamente (huyen o caen prisioneros), aunque esto no implica nuevas tiradas de moral de los supervivientes.

Ejemplo

En el ejemplo anterior los supervivientes no tienen que pasar moral, ya que no se encontraban en la misma localización que los caídos, y el ataque de la ametralladora fue de barrido.

En caso de que la ametralladora hubiera concentrado su fuego contra el cráter, habría dos bajas. Cada soldado tiraría 1d10, con los resultados siguientes: Vassili (8), Mikhalov (6+1), Smilov (4-1, muerto), Tahl (8-1). El desempate es el siguiente: Mikhalov (5+1), Tahl (2-1 muerto).

Los supervivientes deberían pasar una tirada de moral, al haber sufrido bajas: la tirada es 5. Vassili (-2) y Mikhalov (+1-2) se quedarían paralizados en la siguiente ronda.

Artillería

Las piezas de artillería se clasifican en cañones (efectúan el tiro con poco ángulo, y muchas veces directos), morteros (efectúan el tiro con mucho ángulo y nunca directo) y obuses (efectúan el tiro a cualquier ángulo).

La artillería sólo dispara en la Fase de Fuego de Preparación. Algunas piezas de gran calibre tienen una cadencia de fuego muy lenta, por lo que deben emplear una ronda en cargar y otra en disparar.

Si queremos saber el efecto de un único disparo en una ronda, se utilizan los modificadores habituales por distancia para resolver el tiro.

Pero lo usual es que la artillería se emplee en barrera (particularmente los morteros y obuses), descargando toneladas de proyectiles sobre una zona. En este caso importa la intensidad, y no la distancia a la que se encuentre el objetivo. Cada ronda la localización sometida a bombardeo sufre una tirada de impacto, hasta que la barrera termina.

Lo usual es que las barreras afecten a varias localizaciones contiguas. La barrera también puede ser móvil, desplazando su blanco paulatinamente para cubrir un área más grande.

Acceso a la Batería

Por lo general, las baterías operan a una distancia prudente de su blanco, y un observador dirige su fuego, empleando un teléfono de campaña o una radio. Una radio portátil supone una carga de 4.

Para solicitar fuego de artillería, el observador debe designar un lugar que tenga a la vista (conviene por tanto que su posición sea elevada) y tratar de contactar con la batería con una tirada de 1d10. Se aplican los modificadores usuales, más cualquiera que el DJ considere apropiado para reflejar la disponibilidad de artillería.

Si el observador tiene éxito, la batería disparará al punto designado tras un tiempo que decide el DJ (pueden pasar minutos). Si falla, la batería no está disponible hasta pasados unos minutos; si la tirada es un 0, el fuego artillero puede caer en cualquier lugar que elija el DJ, incluso sobre tropas amigas.

Efectos de la Artillería

La artillería, especialmente la de mayor calibre, puede crear cráteres en el campo, derruir edificios o provocar fuegos.

Cuando se obtenga un 9 en la tirada de impacto, la localización sufre por la explosión, según lo considere apropiado el DJ; se crea un cráter en el terreno, se derrumba un piso del edificio (o todo él), el vehículo o el bosque se incendian, etc.

Vehículos

Los vehículos siguen la misma secuencia de juego que los soldados; si tienen armas ligeras (ametralladoras) pueden mover y disparar en la Fase de Fuego de Avance. Los cañones que tengan montados sólo pueden disparar en la Fase de Fuego de Preparación, y únicamente si no se han movido.

El vehículo constituye la localización de su tripulación, que está sometida a las reglas de moral como los demás combatientes. Dentro de un vehículo, un soldado no puede echarse al suelo.

Un vehículo no blindado alcanzado por un impacto de artillería queda inutilizado. Si sobre el vehículo se abre fuego con armas ligeras, basta un resultado de éxito para inutilizarlo.

Cada miembro de la tripulación suele tener una función, como conductor, artillero o comandante. Cuando haya que disparar se usa la experiencia del artillero y en las tiradas de detección la del comandante.

El conductor realiza tiradas cuando hace algo especial, como mover un vehículo de ruedas campo a través, salvar una zanja o situarse a tiempo en una posición determinada.

Blindados

Los vehículos blindados son inmunes a las armas ligeras, así que para destruirlos es necesario emplear granadas y artillería. Como la eficacia de estas armas contra blindajes varía, se emplean modificadores distintos, pero con el mismo procedimiento: si la tirada de impacto, después de aplicar todos los modificadores, es de 7 o más, el blindado queda fuera de combate y cada miembro de su tripulación debe tirar 1d10 para determinar sus heridas.

El DJ puede otorgar un bonus a carros con cañones de ánima larga, especialmente indicados para la lucha antitanque, y al empleo de munición perforante especial (como proyectiles con núcleo de tungsteno).

En vez de cobertura se usa el blindaje del vehículo atacado, según los valores siguientes:

Blindado ligero (semioruga, Panzer II, T-70)

Frontal: -1
Lateral y trasero: 0

Blindado medio (Panzer IV, T-34)

Frontal: -3
Lateral: -2
Trasero: -1

Blindado pesado (Tiger, KV-1, IS-2)

Frontal: -5
Lateral: -3
Trasero: -2

Estos son valores genéricos; el DJ puede afinarlos para simular modelos de carros concretos. Por ejemplo, un blindaje inclinado otorgaría un punto de protección extra, y además anula el efecto de municiones especiales, como el tungsteno.

Un vehículo que haya cambiado de dirección en la misma ronda en que recibe un impacto, utiliza el peor blindaje que haya expuesto al enemigo.

Tácticas de Carros

- **Barcaza a cubierto:** consiste en cubrir el carro tras un accidente del terreno, dejando sólo al descubierto la torreta, de menor tamaño y mejor blindaje que el resto.

La posición de barcaza a cubierto es relativa a un punto del terreno. Nuestro carro puede estar a la vez a cubierto respecto de un enemigo pero no respecto de otro.

Si el conductor pasa una tirada, consigue maniobrar para colocarse en esta posición. El blindaje aumenta en un punto y se reducen las posibilidades de detección.

- **Escotilla abierta:** dentro de un tanque la visibilidad y la audición son muy reducidas, por lo que el comandante debe salir de vez en cuando para otear el campo de batalla. Esto le expone al fuego enemigo, considerándose que tiene una protección media.
- **Posición elevada:** los carros en una altura superior se benefician al exponer su blindaje con un mayor ángulo (y por tanto con mayores posibilidades de que los proyectiles se desvíen), y a su vez anular los efectos del blindaje inclinado de sus objetivos.
- **Torreta:** los carros con torreta pueden girarla para encarar al enemigo y disparar en la misma ronda. Los blindados sin torreta deben utilizar una ronda para maniobrar si el enemigo está fuera de su línea de tiro.

Ejemplo

Descubierta la posición de la ametralladora alemana, un T-34 ruso sale de detrás del bosque, y en la siguiente ronda la cañonea. A unos 500 m, su arma de 76 mm proporciona un bonus de +2, pero la protección de la trinchera es -5. La tirada de 3 es un fallo, mientras que su ametralladora coaxial media obtiene las tiradas 1, 1, 5, 6, 9+6. La última tirada ocasiona una baja y fuerza una tirada de moral de los supervivientes.

En las siguientes rondas el T-34 sigue avanzando hacia la línea alemana, con la escotilla abierta. Una pieza antitanque de 50 mm, situada de flanco le ha estado vigilando, y abre fuego a unos 200 m (con +1 por distancia y -2 por blindaje). La tirada de 5 es un fallo, y el DJ pide al comandante del carro (un veterano) que efectúe una tirada de detección. La tirada 6+1=7 es un éxito, por lo que el antitanque es localizado.

Ejemplo En la siguiente ronda el T-34 gira su torreta y dispara contra el antitanque (con cobertura media), haciendo éste lo propio. Las tiradas son: T-34: 3+3-3 = 3 fallo. Antitanque: 8+1-2 = 7 impacto.

El carro ruso queda fuera de combate y sus cuatro tripulantes tiran 1d10 cada uno para determinar sus heridas con los siguientes resultados: 1, 4, 6, 8 (una baja). Los supervivientes deben además pasar una tirada de moral.

Tabla de Armas

Categoría	Arma	Potencia	Alcance (Antipersonal / Antiblindaje)					Carga Arma/Mun
			CC 5 m	Corto 50 m	Medio 200 m	Largo 500 m	Extremo 2 km	
Armas Ligeras	Pistola	1d10	1	-1	-3	N	N	1/1
	Fusil / Carabina	1d10	1	0	-1	-3	N	2/1
	Fusil mira telescópica	1d10	1	0	-1	-2	-3	2/1
	Fusil semiautomático	2d10	1	0	-2	-4	N	2/1
	Fusil de asalto	3d10	0	-1	-3	-5	N	2/1
	Subfusil	4d10	0	-1	-5	N	N	1/2
	Ametralladora ligera	4d10	0	0	-1	-2	-4	2/2
	Ametralladora media	5d10	N	1	0	-1	-3	4/2
	Ametralladora pesada	6d10	N	2	1	-1	-2	5/2
Apoyo	Granada de mano	*1d10	0/-1	-1/-2	N	N	N	-/1
	Lanzallamas	*1d10	+5/+1	+3/-1	N	N	N	4/4
	Bazooka	*1d10	N	+1/0	-2/-3	N	N	4/4
Artillería	Cañón 50mm	*1d10	N	+3/+2	+2/+1	+1/0	0/-2	N
	Cañón 75mm	*1d10	N	+4/+3	+3/+2	+2/+1	+1/-1	N
	Cañón 88mm	*1d10	N	+5/+4	+4/+3	+3/+2	+2/0	N
	Cañón 120mm	*1d10	N	+6/+5	+5/+4	+4/+3	+3/+1	N
	Obús 75mm	*1d10	N	+5/+2	+4/+1	+3/0	+2/-2	N
	Obús 105mm	*1d10	N	+6/+3	+5/+2	+4/+1	+3/-1	N
	Obús 155mm	*1d10	N	+7/+4	+6/+3	+5/+2	+4/0	N
	Mortero 55mm	*1d10	N	N	2	1	0	3/3
	Mortero 81mm	*1d10	N	N	4	3	2	4/4
	Mortero 120mm	*1d10	N	N	5	4	3	N
	Cohete 300mm	*1d10	N	N	7	5	3	N
*Tirada de impacto. En caso de éxito, 1d10 por cada soldado					Alta	Regular	Baja	
					Intensidad de la barrera			

STALINGRADO

Hoja de Personaje

Nombre	Fatigado	<input type="checkbox"/>
Nacionalidad	Herido	<input type="checkbox"/>
Rango	Desmoralizado	<input type="checkbox"/>
Experiencia		

Armas	CC	Corto	Medio	Largo	Extremo	Munición	Carga
-------	----	-------	-------	-------	---------	----------	-------

Carga Total

STALINGRADO

Hoja de Vehículo

					Averías	
Tipo				Rueda / Cadena	<input type="checkbox"/>	
Nacionalidad				Motor	<input type="checkbox"/>	
Modelo				Radio	<input type="checkbox"/>	
Blindaje	Frontal	Lateral	Trasero	Arma	<input type="checkbox"/>	

Armas	CC	Corto	Medio	Largo	Extremo	Munición	Carga
-------	----	-------	-------	-------	---------	----------	-------

Tripulación
