



# **TRES DIAS HASTA EL MONTE GURUGU**

**(Campaña para el juego Seven Days to the River Rhin)**

# **TRES DIAS HASTA EL MONTE GURUGU**

## **(Campaña para el juego Seven Days to the River Rhin)**

### **1. AMBIENTACIÓN**

El 17 de julio de 2002, el gobierno español envía dos helicópteros con personal del Grupo de Operaciones Especiales con órdenes de tomar posesión de las islas y desarmar a sus ocupantes marroquíes para volver al Status Quo anterior.

Esta operación tendrá el nombre de Romeo Sierra. Para dar cobertura aérea se despliegan una patrulla de F18 Hornet y otra de F1 Mirage.

Los helicópteros H27 Cougar se aproximan al islote Perejil, pero no todo sucede como lo planeado.

Uno de los helicópteros es iluminado desde la costa marroquí, comienza el tintineo SAM. Desde el otro helicóptero se observa la estela de un misil SA-7 lanzado desde la costa marroquí. Las medidas evasivas y contramedidas fracasan cayendo derribado el Cougar con sus ocupantes a las aguas de la bahía.

El otro Cougar ve como otro misil es lanzado sobre él, pero esta vez al estar advertidos sus pilotos pueden evitarlo, pasando muy cerca del helicóptero.

El desconcierto se desata en el centro de mando del buque de asalto Castilla. Inteligencia había previsto que Marruecos no respondería ofensivamente. Inmediatamente se da la orden a las patrullas aéreas en la zona de emprender acciones de respuesta.

La patrulla de F18 deja caer sus bombas Mk82 sobre las posiciones en la costa marroquí, neutralizando la posición desde la que partieron los misiles.

En una segunda pasada, ya sobre la isla, dejan caer otras dos bombas acabando con las posiciones defensivas la infantería de marina marroquí.

Cinco minutos después, el segundo helicóptero logra tomar tierra y ocupar la arrasada isla. No se encontrar resistencia, los supervivientes, del pelotón marroquí desplegado, se rinde sin disparar.

El gobierno de Marruecos denuncia la agresión sobre su territorio y comienza a mover fuerzas mecanizadas en dirección a las ciudades de Ceuta y Melilla con intenciones de ocuparlas militarmente. El conflicto ha estallado.

España pide que se active el artículo 5 del tratado de la OTAN, pero maniobras políticas de gobiernos favorables a Marruecos hacen que no pueda activarse, invocando que ambas ciudades están fuera del paraguas defensivo de la Alianza.

Dentro de la Unión Europea, aunque una mayoría da su apoyo moral a España, tampoco se concretan medidas efectivas.

Las tropas españolas ante la amenaza del ejército marroquí lanzan una serie de operaciones para ampliar el perímetro defensivo de ambas ciudades en vistas a preparar su defensa, mientras los efectivos de la península atraviesan el estrecho

En Ceuta, con la rápida llegada de elementos acorazados de la BRIMZ XXI Guzmán el Bueno, se consigue con éxito aumentar con éxito el perímetro y repeler los ataques de varias compañías de T72B marroquíes, llegando hasta los suburbios de la ciudad de Tetuán. Pero en Melilla al no contar con estos refuerzos se fracasa y queda cercada por el ejército marroquí comenzando a luchar en los arrabales de la ciudad..

La guarnición de Melilla podrá aun aguantar 3 o 4 días antes de tener que capitular. El ejército español planea llevar a cabo una misión para garantizar el contacto entre Ceuta y Melilla. A su vez la conquista de esta zona permitirá, probablemente, entablar conversaciones de paz entre ambos países al perder Marruecos gran parte de su territorio.

## 2. ZONA DE OPERACIONES

La Zona de Operaciones comprende el territorio entre Tetuán y Melilla en el norte de Marruecos.



### 3. LA CAMPAÑA

Esta campaña tiene una duración de tres días. El ejército español debe enlazar con la ciudad de Melilla y el ejército marroquí impedirlo. El que gane esta batalla tendrá beneficios en la mesa de negociaciones que se dará, ya que EEUU no le interesa que se desate una tormenta en el estrecho de Gibraltar entre dos de sus aliados.

Las tropas españolas deben romper el frente en la zona de Tetuán y luego progresar hacia Ketama y Alhucemas.

Al primer día de operaciones, las unidades del Tercio de la Armada (TEAR) desembarcarán en Alhucemas para ocupar la zona y su aeropuerto y establecer una cabeza de puente en espera de las tropas que deberán hacer ocupado Ketama y así facilitar su avance tras la llegada de estas en el segundo día.

Si las tropas del TEAR consiguen dominar la zona sin problema, y tomar en poco espacio de tiempo el aeropuerto de Alhucemas, enviarán unidades de avanzada para establecer contacto con las tropas marroquíes en el cerco de Melilla y aliviar este.

Al tercer día las tropas españolas deberán llegar a la zona de Nador rompiendo el cerco de Melilla tras ocupar el Monte Gurugú.

Las tropas españolas para conseguir estos objetivos deberán profundizar y bordear las principales ciudades de la zona para lograr un avance rápido.

Las tropas marroquíes deben ganar el máximo tiempo posible para evitar que se pueda romper el cerco de Melilla.

### **3.1 COMPOSICIÓN DE LAS FUERZAS**

Las Fuerzas se elegirán entre las listas del Apéndice de esta campaña. Dependiendo de la zona los españoles tendrán sus fuerzas restringidas a Ejército de tierra y/o TEAR.

### **3.2 Batallas**

Las batallas del día 1 se jugarán en las zonas de Tetuán por parte de la Fuerza Mecanizada española y en la zona de Alhucemas por parte de las fuerzas del Tear.

Las batallas del día 2 y 3 dependerán de los éxitos del día anterior.

### **3.3 Progresión en el mapa**

Cada día son tres turnos de campaña. Por lo que se jugarán un total de 9 turnos. Para que las fuerzas españolas puedan avanzar de casillas deben obtener al menos las siguientes victorias.

#### *Primer Día*

- Casilla Tetuán. Deben obtener al menos una victoria para progresar hasta Ketama
- Casilla Alhucemas. Deben obtener al menos tres victorias para progresar hasta Nador.

#### *Segundo Día*

- Casilla Tetuán. Deben obtener al menos una victoria para progresar hasta Ketama
- Casilla Alhucemas. Deben obtener al menos una victoria para progresar hasta Nador.
- Casilla Ketama. Deben obtener al menos una victoria para progresar hasta Alhucemas. Si en Alhucemas ya se ha obtenido una victoria se prosigue hasta Nador.
- Casilla Nador. Si se obtienen tres Victorias se libera Melilla

#### *Tercer Día*

- Casilla Nador. Si se obtienen una victoria se libera Melilla

#### **4. VICTORIA EN LA CAMPAÑA**

Para obtener una Victoria Mayor, las fuerzas españolas deben llegar a la zona de Nador y haber conseguido más puntos de victoria (ver abajo) que las fuerzas marroquíes.

Una Victoria Menor de las fuerzas españolas es tener más puntos de victoria que las fuerzas marroquíes.

Para obtener una Victoria Mayor, las fuerzas marroquíes deben impedir que lleguen a la zona de Nador y haber conseguido más puntos de victoria que las fuerzas españolas.

Una Victoria Menor de las fuerzas marroquíes es tener más puntos de victoria que las fuerzas españolas.

Cualquier otro resultado es un empate.

#### **5. INICIATIVA**

El español tiene siempre la iniciativa, excepto que se indique lo contrario.

#### **6. PUNTOS DE CAMPAÑA (PC)**

Los puntos de campaña se asignan al inicio de la campaña y también se acumulan durante la campaña. Estos puntos representan la estructura de apoyos, reemplazos, refuerzos, reservas, fuerzas estratégicas, artillería, activos aéreos, fuerzas especiales y unidades móviles dentro del teatro de operaciones. En otras palabras, todo lo que no está sobre la mesa y puede afectar lo que sucede sobre la mesa.

##### **6.1 Asignando Puntos de Campaña**

Al comienzo de la campaña, se supone que ambas fuerzas han preparado amplios recursos y fuerzas estratégicas para apoyar a sus fuerzas de invasión o la defensa respectivamente

Asigne puntos al total de cada beligerante al final de cada turno de campaña.

##### **6.1.1 Puntos de campaña del Ejército Español**

- Comienzan las reservas de puntos de campaña con 15 PC
- Gana:
  - Puntos de victoria y objetivo de acuerdo con 6.1.3.
  - 1 PC al final de cada turno de campaña.

##### **6.1.2 Puntos de campaña del Ejército de Marruecos**

- Comienzan las reservas de puntos de campaña con 15 PC
- Gana:
  - Puntos de victoria y objetivo de acuerdo con 6.1.3.
  - 1 PC al final de cada turno de campaña.

### **6.1.3 Ganar la partida**

El nivel de victoria para cada partida y la ganancia de puntos de campaña (PC) resultante se determina de la siguiente manera:

- Victoria Mayor (los BPs enemigos colapsan) y al menos 60% de los BP propios permanecen - Gana 3 PC el ganador y 3 Puntos de Victoria
- Victoria Menor (los BPs enemigos colapsan) y al menos el 40% de los BP propio permanecen - Gana 2 PC el ganador y 2 Puntos de Victoria
- Empate (Ninguno de los BP rompe): ganan 1 CP cada uno y 1 Punto de Victoria

**También se pueden ganar puntos CP adicionales como se indica para cada escenario.**

### **6.2 Gastando los Puntos de Campaña**

Los puntos de campaña se gastan antes de cada turno de campaña en secreto y se revelan simultáneamente. No hay restricciones sobre cómo se gastan los puntos de campaña. Las cartas compradas solo están disponibles para el turno en el que se compraron. No hay límite de compras, siempre que se disponga de los PCs necesarios.

#### **6.2.1 Contraataque (solo Marruecos)**

Reunir suministros, personal y fuerzas para organizar un contraataque. Marruecos toma la iniciativa gastando 10 PC.

Pelea la próxima batalla como una batalla igualada (600FP / lado). La batalla tiene lugar en una de las zonas ganadas por el español. El ganador controla esa zona al comienzo del próximo turno de campaña.

#### **6.2.2 Refuerzos y reservas**

Gasta 1 PC para ganar 30 Puntos de Fuerza de tropas en la mesa.

#### **6.2.3 Artillería**

Gasta 3 PC para tener en mano una carta extra de artillería divisional adicional.

#### **6.2.4 Activos aéreos / Defensa aérea**

Gasta 3 PC para tener en mano una carta extra de ataque aéreo adicional. Si la lista es del Tercio de la Armada el coste baja a 2 PC, ya que no disponen de helicópteros pues esa función la llevan a cabo del AV-8B Harrier.

Gasta 3 CP para tener en mano una carta extra de Defensa Aérea.

### **6.3 Notas sobre los terrenos**

Juega los terrenos como se describen a continuación

**Edificios** son construcciones de piedra y principalmente ladrillo.

**Vallas, Paredes y Setos** tienen la altura del pecho y brindan cobertura a la infantería y a los vehículos ligeros que se peguen a ellas. Ninguno de los dos bloquea la línea de visión.



Los **Campos** son campos de cultivo. No bloquean LoS. Sin embargo, la mayoría de los campos tienen límites de acequias, vallas, muros, setos y líneas de árboles o palmeras. **Cualquier vehículo que cruce el borde de un campo debe hacer un cheque de estancamiento** (¡Las acequias son muy cabronas!).

**Paredes altas y Setos altos** tapan la LOS a la infantería, excepto que estén pegados a la pared o seto.

**Bosques, huertos de frutales y palmerales** son tratados como bosques.

**Los ríos** son transitables en esta época del año.

**Las zonas de barrancas** son terreno de atascamiento para los vehículos si van fuera de un camino.

**Balsas de Agua y zonas de embalses de agua.** Son intransitables.

#### 6.4 Las mesas de juego.

Se deja a criterio de los jugadores la colocación de los elementos de la mesa, pero se recomienda que al menos  $\frac{1}{4}$  de tamaño de la mesa sean terrenos. Se pueden colocar además vehículos abandonados y cualquier tipo de escenografía que haga vistosa la mesa y vean conveniente.

Las mesas deben representar los exteriores de las ciudades, ya que el plan español es sobrepasarlas. Para representar las mesas deberemos siempre contar con al menos una carretera principal que atraviesa la mesa por la zona de entrada española y que salga por el borde marroquí, además de varias carreteras laterales y camino. Los edificios pueden agruparse en manzanas o estar sueltos. Si son sueltos pueden colocarse cerca zonas de frutales o campos.

### 7. ESCENARIOS

Los escenarios dependerán del día y las victorias españolas que se produzcan. En los escenarios dependiendo de si son tropas del ET español o el TEAR deberá escogerse las tropas de la lista correspondiente. Deberá escogerse una u otra si se puede elegir, pero no mezclar.



## **Día 1.**

### ***Tetuán Turnos 1-3. Rompiendo el frente.***

Estos tres turnos representan los puntos de ataque español sobre el dispositivo defensivo marroquí. Excepto en el turno 1 puede haber contraataque marroquí, por lo que el escenario se sustituye tal y como se explica arriba en la regla correspondiente.

#### **Despliegue:**

Las tropas marroquíes deben desplegar 300 puntos a más de 36" del borde español.

Las tropas españolas deben desplegar 600 puntos a un movimiento de su borde de entrada.

#### **Victoria:**

Las tropas españolas colapsan si pierden 1/2 BP

Las tropas marroquíes colapsan si pierden 2/3 BP

#### **Puntos de Campaña extra:**

Los españoles ganan 1 PC extra por cada 50 pts. (redondeando hacia abajo) que estén a 12" al final de la partida del punto de salida de la carretera. En caso de que colapse el ejército de Marruecos contarán todos los puntos supervivientes.

Marruecos gana 1 PC extra por cada 100 pts. (redondeando hacia abajo) que destruya

#### **Reglas de escenario:**

- Duración de la operación aleatoria
- Bombardeo preliminar español
- Marruecos puede gastar 2 CP adicionales para obtener el uso de 'Despliegue Oculto', en cuyo caso Marruecos despliega todas las unidades y fichas ficticias primero, luego España despliega hasta 1 movimiento desde su borde.

#### **- Duración 7 turnos.**

Las unidades españolas cuentan como habido movido durante todo su turno 1.

### ***Alhucemas Turnos 1-3. Defender hasta ser relevados.***

Estos tres turnos representan los ataques españoles de las tropas del TEAR desembarcadas en dirección al aeropuerto de Alhucemas. Las tropas de Marruecos deben aguantar el máximo posible en espera de refuerzos.

#### **Despliegue:**

Las tropas marroquíes deben desplegar 600 puntos a más de 24" del borde español. Debe gastar al menos la mitad de los puntos en Infantería, Apoyos y APCs

Las tropas españolas deben desplegar 600 puntos a un movimiento de su borde de entrada.

#### **Victoria:**

Las tropas españolas colapsan si pierden 2/3 BP

Las tropas marroquíes colapsan si pierden 2/3 BP



**Puntos de Campaña extra:**

Los españoles ganan 1 PC extra por cada 100 pts. (redondeando hacia abajo) que tenga al final de la partida a 24" del borde marroquí. En caso de que colapse el ejército de Marruecos contarán todos los puntos supervivientes.

Marruecos gana 1 PC extra por cada 100 pts. (redondeando hacia abajo) que destruya. Si

**Reglas de escenario:**

- Duración de la operación aleatoria
- Bombardeo preliminar español o Mando agresivo
- Marruecos tiene que dejar en reserva al menos el 50% de los puntos.
- **Duración 7 turnos.**

**Día 2.*****Tetuán Turnos 4-6. Encuentro.***

Estos tres turnos en esta casilla representarían los combates en torno a Tetuán tras el frenazo de la ofensiva española. La batalla se ha intensificado y ahora solo cuenta en destruir mientras más enemigos mejor.

**Despliegue:**

Las tropas marroquíes deben desplegar 600 puntos a un movimiento de su borde de entrada.

Las tropas españolas deben desplegar 600 puntos a un movimiento de su borde de entrada.

Se desplegará unidad a unidad empezando por las tropas españolas.

**Victoria:**

Las tropas españolas colapsan si pierden 2/3 BP

Las tropas marroquíes colapsan si pierden 2/3 BP

**Puntos de Campaña extra:**

Los españoles y marroquíes ganan 1 PC extra por cada 100 pts. (redondeando hacia abajo) que destruyan.

**Reglas de escenario:**

- Duración de la operación aleatoria
- Objetivos
- Reservas
- **Duración 7 turnos.**

Las unidades cuentan como habido movido durante todo su turno 1.

### ***Alhucemas Turnos 4-6. Escalada.***

Estos tres turnos representan los ataques españoles de las tropas del TEAR desembarcadas en la zona del aeropuerto de Alhucemas camino de Nador. Las tropas de Marruecos luchan con los nuevos refuerzos recibidos.

#### **Despliegue:**

Las tropas marroquíes deben desplegar 600 puntos a un movimiento de su borde de entrada.

Las tropas españolas deben desplegar 600 puntos a un movimiento de su borde de entrada.

Se desplegará unidad a unidad empezando por el jugador marroquí

#### **Victoria:**

Las tropas españolas colapsan si pierden 2/3 BP

Las tropas marroquíes colapsan si pierden 2/3 BP

#### **Puntos de Campaña extra:**

Los españoles y marroquíes ganan 1 PC extra por cada 100 pts. (redondeando hacia abajo) que destruyan.

#### **Reglas de escenario:**

- Reservas. Hasta la mitad de las unidades en reserva pueden ser activadas en el turno 2. El resto a partir del turno 3.
- Duración. Hasta que un bando colapsa.

### ***Ketama Turnos 4-6. Captura.***

Estos tres turnos en esta casilla representarían los combates en torno a Ketama en donde las tropas marroquíes se han atrincherados. Deben forzar estas posiciones defensivas y capturarlas antes de seguir prosiguiendo la ofensiva.

#### **Despliegue:**

Las tropas marroquíes deben desplegar 300 puntos a puntos a un movimiento de su borde de entrada. El defensor tiene un número de Fichas de Mando adicional generado al comienzo de cada turno tirando 1d6 por cada unidad. Con 5+ la unidad genera una ficha adicional.

Las tropas españolas deben desplegar 600 puntos a un movimiento de su borde de entrada.

El marroquí despliega todas sus unidades en marcadores de tropas ocultas, en cualquier sitio a más de 12" de la línea/s de comienzo del enemigo.

El español despliega hasta 2/3 de sus unidades dentro de un movimiento normal de su área de despliegue

#### **Victoria:**

El marroquí tiene un Punto de Ruptura de 2/3 del valor total de BP de sus unidades. El español tiene un Punto de Ruptura de 1/2 del valor total de BP de sus unidades. Si no hay unidades marroquíes a 12" de cualquier objetivo/s al final del turno, deberán tener

al final del siguiente turno una unidad a 12" de cualquier objetivo/s o el español habrá ganado la partida.

**Puntos de Campaña extra:**

Los españoles y marroquíes ganan 1 PC extra por cada 100 pts. (redondeando hacia abajo) que destruyan.

**Reglas Especiales del Escenario**

- Atrincherado y en Espera
- Despliegue Oculto
- Objetivos
- Duración Aleatoria de la Operación
- Reservas a partir del turno 2
- **Duración 7 turnos.**

Un área de cualquier tamaño es definida como el objetivo. Desde estar dentro de 6" de la línea central de la mesa.

***Nador Turnos 4-6. Escalada.***

Estos tres turnos en esta casilla representarían los combates en torno a Nador por parte de las tropas del TEAR que han roto rápidamente el frente y se enfrentan a las tropas de reserva marroquíes que van a su encuentro mientras prosigue el cerco de Melilla

**Despliegue:**

Las tropas marroquíes deben desplegar 600 puntos a un movimiento de su borde de entrada.

Las tropas españolas deben desplegar 600 puntos a un movimiento de su borde de entrada.

Se desplegará unidad a unidad empezando por el jugador marroquí

**Victoria:**

Las tropas españolas colapsan si pierden 2/3 BP

Las tropas marroquíes colapsan si pierden 2/3 BP

**Puntos de Campaña extra:**

Los españoles y marroquíes ganan 1 PC extra por cada 100 pts. (redondeando hacia abajo) que destruyan.

**Reglas de escenario:**

- Reservas. Hasta la mitad de las unidades en reserva pueden ser activadas en el turno 2. El resto a partir del turno 3.
- Duración. Hasta que un bando colapsa.

### Día 3.

En el tercer día de combates los combates se recrudecen en todas las zonas por parte de ambos ejércitos intentando obtener ventajas antes del probable alto al fuego.

*Nador, Tetuán, Ketama y Alhucemas Turnos 7-9. Encuentro Igualado.*



## APENDICE LISTAS DE EJERCITO ESPAÑOL

Tipo	Nombre	Blindaje		Arma	Para Imp.	Moral	ATGM		Notas	Pts	BP
		Front	Lado				Para Imp.	Arma			
Atk Helo	Bo.105 PAH-1	n/a	n/a	2	5+	n/a	4+	10h	Cohetes	90	11
MBT	Leopard 2A4	18s	16s	11	4+	6			MBT Rápido, Termal, Blindaje Especial	85	11
MBT	M-60A3	14	12	10	5+	6				46	6
Ligero	VEC	10	8	4a	4+	4			ATV, Recce	18	2
Ligero	B1 Centauro	11	9	10	5+	4			ATV	26	3
Ligero	VAMTAC	8	8	0	5+	4			Recce, ATV	15	2
Ligero	M113 Mortero	10	8	n/a	8+m	4			Mortero	18	2
Ligero	IFV Pizarro	11	9	3a	5+	4			APC	11	1
Ligero	M113 TOW	10	8	n/a	n/a	4	4+	12h		45	6
Ligero	BMR600 TOW	10	8	n/a	n/a	4	4+	12h	ATV	45	6
Ligero	M113 Milan	10	8	n/a	n/a	4	3+	11h		40	5
Ligero	BMR600 Milan	10	8	n/a	n/a	4	3+	11h	ATV	40	5
Ligero	M113	10	8	0	5+	4			APC	7	1
Ligero	BMR600	10	8	0	4+	4			APC, ATV	9	1
Ligero	VAMTAC TOW	8	8	n/a	n/a	3	3+	12h	ATV, Thermal	40	5
Ligero	VAMTAC MISTRAL	8	8	n/a	n/a	4			MANPAD	18	2
Ligero	AMX-RE Roland	12	11	n/a	n/a	4			SAM	35	4
INF	Infantería	n/a	n/a	8i	5+	5			MANPAD*, LAW	33	4
Apoyo	Milan	n/a	n/a	n/a	5+	3	3+	11h		38	5
Apoyo	Mortero	n/a	n/a	n/a	8+m	3			Mortero	29	4

**\*Aunque las unidades españolas no disponen de MANPADS, como tales, si tienen agregados unidades equipados con Misiles AA Mistral. Se simula con esto la petición de apoyo de las unidades de infantería a los equipos de mistral en segundo escalón en la retaguardia.**





## APENDICE LISTAS DEL TERCIO DE LA ARMADA ESPAÑOL

Tipo	Nombre	Blindaje		Arma	Para Imp.	Moral	ATGM		Notas	Pts	BP
		Front	Lado				Para Imp.	Arma			
MBT	M-60A3	14	12	10	5+	6				46	6
Ligero	HMMWV	8	8	0	5+	4			Recce, ATV	15	2
Ligero	AAV-7A1	11	9	3	4+	4			APC, Amfibio	11	1
Ligero	FV101 Scorpion	11	9	7h	5+	4			Recce		
Ligero	HMMWV TOW	8	8	n/a	n/a	3	3+	12h	ATV, Thermal	40	5
Ligero	HMMWV MISTRAL	8	8	n/a	n/a	4			MANPAD	18	2
INF	Infantería	n/a	n/a	8i	5+	5			MANPAD, LAW	33	4
Apoyo	Dragon	n/a	n/a	n/a	5+	3	4+	9h		23	5
Apoyo	Mortero	n/a	n/a	n/a	8+m	3			Mortero	29	4





## APENDICE LISTAS DEL EJERCITO REAL MARROQUÍ

Tipo	Nombre	Blindaje		Arma	Para Imp.	Moral	ATGM		Notas	Pts	BP
		Front	Lado				Para Imp.	Arma			
Atk Helo	Gazelle HOT	n/a	n/a	2	5+	n/a	4+	10h	Cohetes	90	11
MBT	T72B	16s	13s	10	5+	5			Rápido, Blindaje Especial	54	7
MBT	M60 Patton	14	12	10	5+	6				46	6
MBT	M48A5	14	12	10	5+	6				46	6
Ligero	AMX10 RC	11	9	10	5+	4			ATV	26	3
Ligero	M113	10	8	0	5+	4			APC	7	1
Ligero	M163	10	8	4a	5+	4			AA Cañón (6+)	23	3
Ligero	M901	10	8	n/a	n/a	4	3+	12h	Tirador oculto, Termal	23	3
Ligero	M106	10	8	n/a	8+m	4			Mortero	18	2
Ligero	ZSU 23-4 Shilka	10	8	5a	5+	4			AA Cañón (6+)	24	3
Ligero	MIM-72 Chaparral	10	8	n/a	n/a	4			SAM	35	4
Ligero	VAB	11	9	0	5+	4			APC, ATV	9	1
Ligero	Panhard AML-90	10	8	9	5+	4			Recce, ATV	30	4
Ligero	HMMWV	8	8	0	5+	4			Recce, ATV	15	2
INF	Infantería	n/a	n/a	8i	5+	5			MANPAD LAW	33	4
Apoyo	Mortero	n/a	n/a	n/a	8+m	3			Mortero	29	4
Apoyo	Dragón	n/a	n/a	n/a	5+	3	4+	9h		23	3
Apoyo	Spandrel	n/a	n/a	n/a	5+	3	4+	10h		27	3
Apoyo	Sagger	n/a	n/a	n/a	5+	3	5+	9h		20	3
Apoyo	Saxhorn	n/a	n/a	n/a	5+	3	5+	10h		27	3

