COMANDOS DE GUERRA

DUCE

(ITALIA, 1943-1945)

JUAN CARLOS HERREROS LUCAS

CRONOPOLIS EDICIONES

COMANDOS DE GUERRA

DUCE

(ITALIA, 1943-1945)

JUAN CARLOS HERREROS LUCAS

CRONOPOLIS EDICIONES

DUCE
(ITALIA 1943-1945)

DISEÑO

Juan Carlos Herreros Lucas

PORTADA

Juan Antonio Cuenda Cuenda
Juan Carlos Herreros Lucas

DISEÑO DE EDICION

Cronopolis Ediciones

MAQUETACION

Juan Carlos Herreros Lucas
Victoria Millán Casal

PRUEBAS DEL JUEGO

Yago Alonso Beltrán
Pedro Benito Baglietto
Antonio Colomé Varona
Juan Antonio Cuenda Cuenda
Juan Ramón Gijón Ramirez
Victoria Millán Casal
Honorario Moreno Díaz
Maria del Mar Najar Godoy
Miguel Angel Rebollo Pulido
Javier Sanchez y Luis
Eduardo Vaquerizo Rodriguez
Juan José Yañez Martínez

Nota de la Editorial: A pesar de que algunas fotografías contenidas en este volumen distan de tener la calidad que hubieramos deseado en un producto de CRONOPOLIS EDICIONES, se ha optado por incluirlas por su valor como documento gráfico.

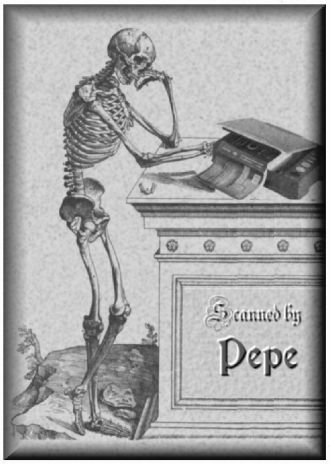
DUCE: ITALIA 1943-1945

COMANDOS DE GUERRA®, COLDITZ® Y DUCE® son publicaciones de y nombres registrados por CRONOPOLIS EDICIONES. La reproducción total o parcial y en cualquier medio de los textos y/o ilustraciones contenidas en este libro constituye una violación de la Propiedad Intelectual. CRONOPOLIS EDICIONES emprenderá las acciones legales correspondientes para la persecución de cualquier copia ilegal de los productos de su propiedad.

© Juan Carlos Herreros Lucas, 1997
© CRONOPOLIS EDICIONES, 1997

Primera edición: marzo 1997
ISBN: 84-88749-11-2
Depósito legal: M. 9.938-1997

Impreso en Artes Gráficas Fernández Ciudad, S.L.
C/ Catalina Suarez, 19
28007-MADRID (ESPAÑA)



CRONOPOLIS EDICIONES
Apartado de Correos, 329
Las Rozas 28230 Madrid
E-mail:cronos@correo.interlink.es
www: http://www.interlink.es/cronopolis

Pero...¿ha visto alguna vez el Duce
la guía telefónica de Nueva York?

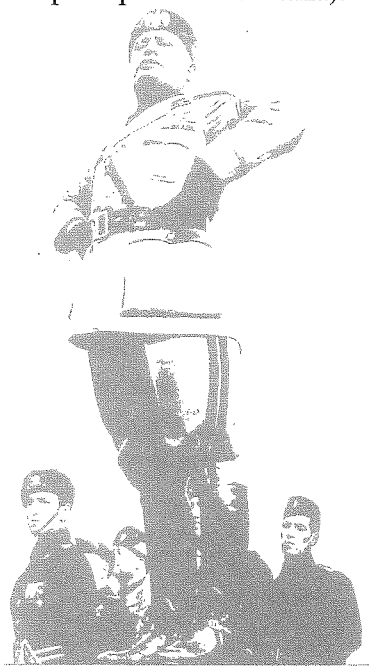
Giovanni Ansaldo

INTRODUCCION A DUCE

Desde mediados de 1943 hasta el final de la Segunda Guerra Mundial en Europa en 1945, Italia fue testigo de combates entre ambos bandos. La península italiana no fue nunca un campo de batalla comparable a Normandía o al frente ruso, pero en él tuvieron lugar ejemplos de casi todas las posibilidades de combates que brindó la Segunda Guerra Mundial. La invasión de Sicilia, el desembarco más grande realizado hasta la fecha sólo superado posteriormente por el del norte de Francia, las primeras bombas de aviación guiadas utilizadas por primera vez en el ataque al acorazado "Roma", Montecassino, una de las operaciones de bombardeo artillero más grande de la historia, la utilización de la aviación como arma contra el abastecimiento enemigo durante la operación "Strangle" o la utilización de los partisanos como unidades regulares de combate son sólo unos ejemplos de lo que la campaña de Italia dio de sí.

Duce, Italia 1943- 1945 es la primera de una serie de publicaciones destinadas a los aficionados al COMANDOS DE GUERRA en particular y a la Segunda Guerra Mundial en general en abordar la exposición de todo un frente de combate. El libro abarca todo el período desde el desembarco Aliado en Sicilia en Julio de 1943 a la rendición de las tropas alemanas en la península italiana. Dentro de él libro encontrarás descripciones de como eran los soldados (incluyendo algunas normas para su creación que amplían las del libro básico de la serie), como se estructuraban sus unidades y cual era el armamento de las distintas nacionalidades que participaron en la campaña de Italia, es decir: alemanes, británicos, estadounidenses, e, incluso, brasileños y franceses. También encontrarás unas reglas sencillas que adentrarán a los jugadores en el manejo de la artillería y que permitirán a los personajes sufrir sus efectos. También, como es habitual en este tipo de ampliaciones de juegos, encontrarás tres campañas de 5 a 10 sesiones de juego cada una, con la que tus personajes podrán ser testigos de los principales hechos ocurridos. *En la brecha* es una serie de misiones concatenadas en la que los personajes podrán interpretar a una unidad de reconocimiento avanzado del ejército estadounidense, estando presentes en la invasión de Sicilia, en el desembarco de Anzio o en misiones que le llevarán hasta la misma Alemania; *Vendetta* es la huida de unos desertores italianos frenada por la presencia de una unidad de la retaguardia alemana que tiene una forma muy especial de llevar a cabo las misiones que se le encomiendan; y *Verräterisch* es la dura lección de una unidad paracaidista alemana sobre las traiciones de sus compañeros, de sus oficiales, de su ejército y, sobre todo, de sus enemigos.

Los jugadores podrán encontrar entre estas páginas información que les ayudará en la interpretación y elección de sus personajes, pero deberían abstenerse de leer la sección dedicada a las campañas si tienen intención de participar como personajes en ellas. Este libro ha sido pensado como una ayuda para los Directores de Juego y para facilitar a estos una ambientación documentada en la que poder desarrollar sus propias partidas. Al principio del libro se ha incluido la historia, más o menos breve, de lo ocurrido en Italia entre 1943 y 1945. Además, en las páginas finales del libro se ha incluido un pequeño glosario de los términos y abreviaturas utilizados en las tablas de armas de las distintas nacionalidades, así como una serie de personajes no jugadores tipo (soldados y oficiales de los cuatro ejércitos principales presentes en italia).



LA CAMPAÑA DE ITALIA (1943-1945)

La campaña de Italia no fue nunca uno de los frentes de mayor importancia de la guerra y los recursos militares eran desviados a otros lugares de mayor relevanciá para el desarrollo de la guerra. Las unidades que participaron en la campaña de Italia provenían, inicialmente, de aquellas unidades Aliadas que se habían enfrentado al Africa Korps de Rommel en los desiertos del norte de Africa. Esto hacía de ellas tropas veteranas, experimentadas en combate contra italianos y alemanes y con mucha moral debido a su victoria. La operación Torch (Antorcha) que llevó a los estadounidenses a los países norteafricanos y que terminó con la presencia de las tropas del Eje en esos territorios, también dejó a una importante cantidad de hombres y equipo sin utilidad en el Mediterráneo. Por otra parte, los rusos, que habían soportado el peso de la guerra en tierra desde 1941, exigían a sus aliados que abrieran cuanto antes el "segundo frente" para así obligar a los alemanes a dispersar sus fuerzas en otros lugares. Pero los Aliados no estaban preparados para el desembarco de Normandía y éste no tendría lugar hasta mediados de 1944 y hasta entonces sólo podían utilizar sus fuerzas de Africa para algunas acciones en pequeña escala en el Mediterraneo.

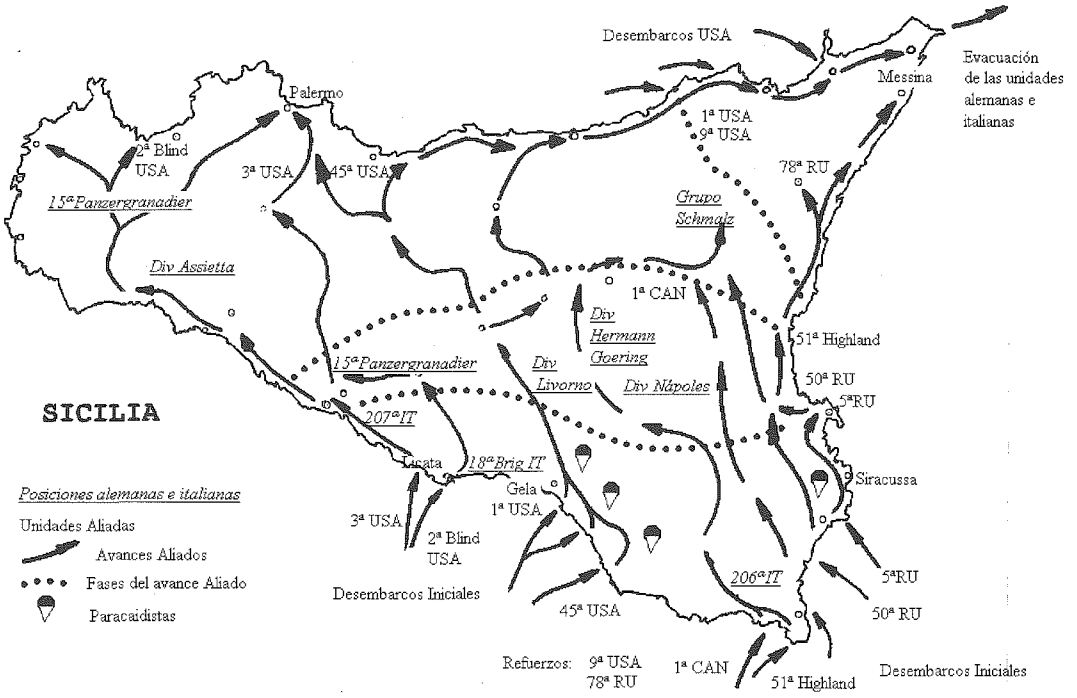
En principio, los estrategas Aliados, consideraron dos posibilidades. Un primer plan preveía un desembarco en Grecia y el posterior avance a través de Yugoslavia y Bulgaria hacia Alemania y hacia las tropas rusas en el frente del Este. Si este plan tenía éxito, las tropas Aliadas podían enlazar con las rusas y juntas presionar a los Alemanes. Sin embargo, la península balcánica es un terreno muy difícil y ancho que requeriría unas necesidades de equipo y material lejos del alcance de las tropas del Mediterráneo. Además, el gobierno soviético, no veía con buenos ojos la presencia de tropas Aliadas en unos territorios sobre los que ya había establecido objetivos políticos. La segunda posibilidad era el ataque a través de la península italiana. Esta tenía la ventaja de atacar directamente a una de las potencias del Eje, aunque, por otra parte, se desconocía como iban a responder los soldados italianos defendiendo su propio territorio. La conquista del sur de Italia permitiría eliminar el peligro de la armada italiana y liberar así la ruta del Mediterráneo que, a través del Canal de Suez, podría abastecer más rápida y eficazmente a las tropas Aliadas en la India y en el Pacífico Oeste. Finalmente, Eisenhover, jefe del Alto Estado Mayor Combinado Aliado, no optó por ninguna de las opciones que se le ofrecían, ya que él creía que amabas prodrían distraer preciosos recursos al desembarco Aliado en el norte de Francia. La presión de los británicos, durante la Conferencia de Casablanca, le obligó a aceptar el plan Husky (desembarco en Sicilia) como una forma de asegurar las rutas de navegación del Mediterráneo, cualquier otro desembarco en Italia, o en Corcega y Cerdeña, sería considerado a tenor de los acontecimientos iniciales.

LA CONQUISTA DE SICILIA
(del 9 de julio al 17 de agosto de 1943)

Durante los días anteriores al desembarco en Sicilia, las tropas Aliadas realizaron una serie de desembarcos en las pequeñas islas cercanas a Sicilia. Muchas de las dotaciones de esas islas se rindieron sin llegar a presentar batalla y ello permitió que las fuerzas de desembarco pudieran llegar a su objetivo sin que su presencia fuera delatada desde estos pequeños islotes.

La noche del 9 al 10 de Julio, 795 buques y 715 embarcaciones de asalto británicas al mando del vicealmirante Ramsay partieron de los puertos de Suez, Alejandría, Haifa, Bizerta y Malta, además de varias unidades canadienses que partieron directamente de Gran Bretaña; 580 buques y 1124 embarcaciones de asalto al mando del vicealmirante estadounidense Hewitt salieron de los puertos de Bizerta, Argel y Orán, excepto la XLV División de Infantería que viajó directamente desde Estados Unidos. En total, junto a los 3400 paracaidistas de la 82 unidad aerotransportada estadounidense y varios grupos de comandos, participaron en la operación Husky ciento sesenta mil personas y más de seiscientos carros (el mayor desembarco Aliado realizado hasta la fecha). Las operaciones terrestres estaban bajo el mando del General Alexander (que contaba con los dos generales más carismáticos de la guerra: Patton y Montgomery). Las operaciones navales estaban a cargo del Almirante Cunningham.

En Sicilia, como guarnición, les esperaban cuatro divisiones de infantería y seis divisiones de guardia costera italianas a las órdenes del general



Guzzoni. A las órdenes de este mismo general se hallaban las dos divisiones alemanas presentes en la isla: la XV División Panzergranadieren y la División Hermann Goering. Todo el dispositivo defensivo se centraba en las zonas occidentales de la isla, dejando a las unidades mecanizadas alemanas como unidades móviles de reserva.

El diez de Julio, tras tres horas de retraso, las tropas Aliadas desembarcaron en Sicilia. Era la primera vez que uno de los países del Eje era atacado directamente. Patton, al mando de las unidades estadounidenses, desembarcó en las playas al sur de la isla entre Gela y Licata, con la misión de hacer frente a las fuertes fuerzas enemigas al Oeste de la isla. Montgomery, al mando de las unidades británicas, desembarcó en Siracusa, casi sin oposición, con la misión de capturar Messina, el puerto más importante al norte de la isla, y cortar así la retirada de las unidades italo-alemanas.

Patton consiguió hacerse fuerte en la playa de Gela e inició un tímido avance hacia el interior. Por su parte, los británicos vieron detenido su avance hacia al norte por el mal terreno y por las pendientes del Etna.

En los días siguiente, la división Hermann Goering realiza un violento contraataque contra las posiciones estadounidenses en Gela, pero ante el temor de quedar atrapados en la isla se retiran hacia posiciones del interior. Esta retirada provoca el freno al avance británico por el Este. Patton divide a su ejército en dos grupos: uno avanzaría a través de la costa siguiendo el plan original y el segundo avanzaría a través de las cadenas montañosas de la isla intentando alcanzar el norte de Sicilia. El 22 de Junio, las tropas estadounidenses que habían atravesado por el centro la isla entran en Palermo, lo que provoca la separación de la unidades italianas en el Oeste del resto de su ejército y su fácil captura por las tropa Aliadas. Tras ello, Patton gira a sus ejércitos para avanzar hacia Messina. Durante este tiempo, las tropas británicas habían permanecido estancadas en las faldas del Etna con sólo algunos pequeños avances.

Los últimos días de la campaña de Sicilia fueron una carrera entre el ejército estadounidense y el británico por alcanzar Messina. Los alemanes se defendieron más duramente contra las tropas de Montgomery que contra las de Patton, ya que las primeras estaban en mejor posición para alcanzar Messina. Aprovecharon todo este tiempo para evacuar a las tropas a la península italiana. Finalmente, tras varios desembarcos anfibios para sortear las buenas defensas alemanas a lo largo de la costa, Patton entró en Messina el 17 de Agosto. Pocas horas después entraba el ejército británico en la ciudad.

Militarmente hablando, la campaña de Sicilia tuvo aspectos sobresalientes, aunque el atasco en el avance británico hacia Messina que permitió que los alemanes retiraran de Sicilia a una gran parte de sus unidades, opacó un poco la victoria militar. Politicamente, Sicilia tuvo unos resultados

imprevistos en el momento de planearse la invasión. El rápido avance decidió por fin al Alto Estado Mayor Aliado a continuar el ataque sobre Italia y a olvidar la otra posibilidad planteada de atacar Corcega y Cerdeña. Además, el 25 de Julio, 23 días antes de que los Aliados entraran en Messina, el Gran Consejo Fascista destituyó a Mussolinni y el rey puso al mariscal Badoglio al frente del gobierno. Este cambio en la dirección italiana iba a provocar el inicio de conversaciones de paz con los Aliados y la ocupación alemana de Italia.

DE MESSINA A LA LINEA GUSTAVO

(3 de Septiembre al 15 de Octubre de 1943)

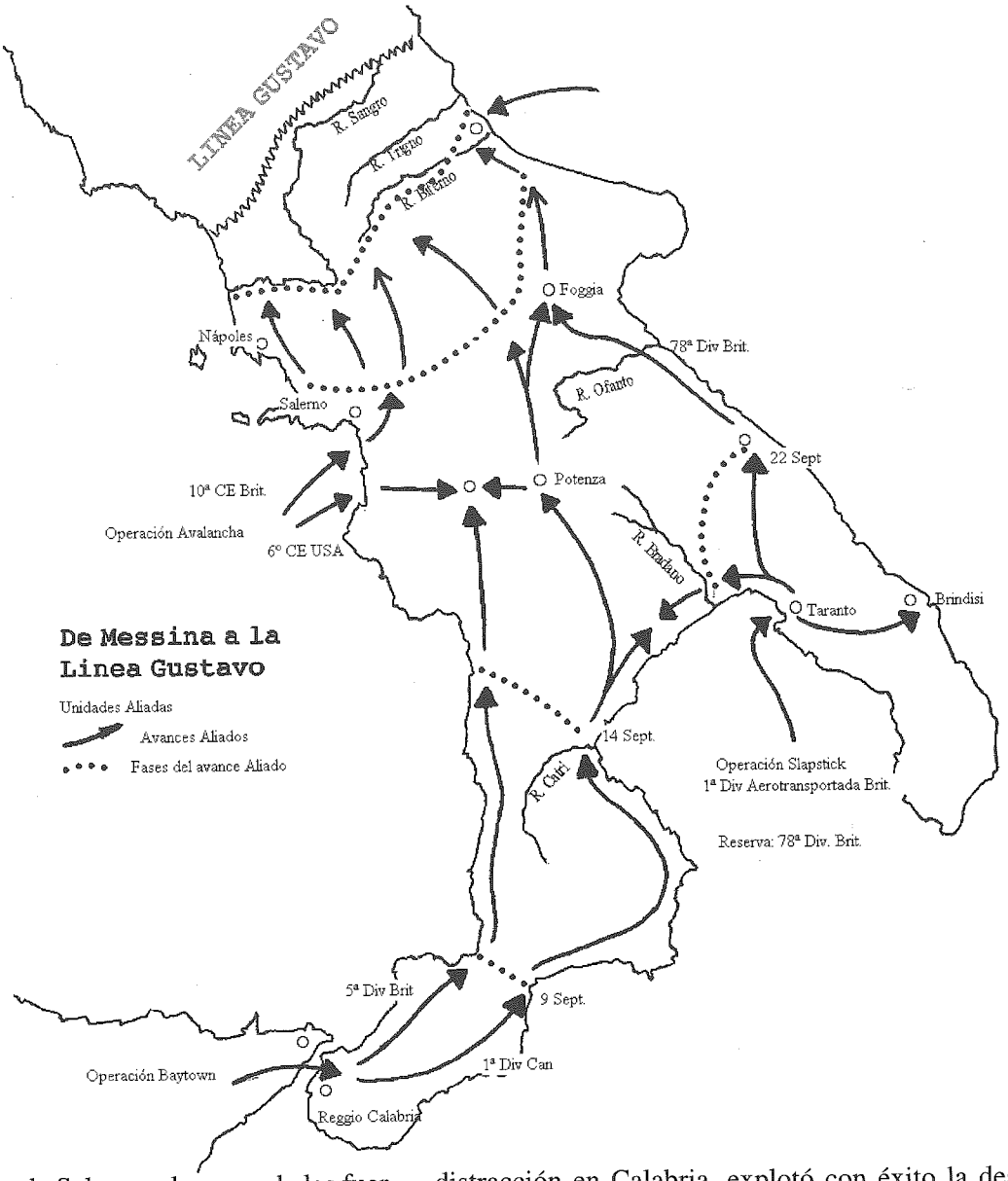
La caótica situación italiana provocada por el desembarco Aliado en Sicilia y la posterior destitución de Mussolini, generó unos días de completa incertidumbre en Italia. Por una parte, los políticos italianos del nuevo régimen intentaban negociar la paz con los Aliados, pero sin que se enteraran sus antiguos aliados: los alemanes. Además, debían evitar que el pueblo italiano, en su alegría, provocara el caos en el país. El ejército alemán se propuso dos objetivos: primero, salvaguardar las tropas alemanas que permanecían en Italia, sobretodo aquellas que estaban luchando en Sicilia; y segundo, crear una linea defensiva lo suficientemente fuerte para impedir que los Aliados llegaran al norte de Italia, desde donde amenazarían el sur de Francia, Yugoslavia e, incluso, la propia Alemania. Por su parte, los Aliados pretendían aprovechar la incertidumbre en Italia el máximo posible y avanzar todo lo que pudieran hacia el norte y hacia Alemania.

Desde el 31 de Agosto, el General Castellano, en representación del nuevo gobierno italiano, mantuvo varias entrevistas en Cassibile (Sicilia) con los Aliados. En dichas reuniones se negoció la rendición italiana, cuya firma tuvo lugar el 3 de Septiembre. Simultaneamente a las conversaciones con Italia, el VIII Ejército de Montgomery preparaba el asalto a la Costa de Calabria, que tuvo lugar el mismo día 3 a las 4:30 de la madrugada en las playas situadas entre Reggio y Villa San Giovanni. La intencón Aliada con este desembarco no era presionar a los italianos, sino atraer a los alemanes hacia el sur y preparar así el desembarco sobre Salerno.

El día 8 de Septiembre se hizo pública la rendición italiana. Ese mismo día, por la noche, dos grandes flotas, hasta ese momento enemigas, partieron de sus bases. La primera de ellas, la italiana, compuesta de 7 acorazados, 8 cruceros, 45 destructores y 60 submarinos, se dirigió hacia el sur para encontrarse con las unidades Aliadas y, para tranquilidad de los británicos, entregarse. Estas unidades fueron descubiertas por los alemanes y atacadas con aviones en el que seria el primer ataque de la guerra con bombas FX1400 (bombas perforantes teledirigidas con un peso de mil cuatrocientos kilos). Debido a este ataque, el acorazado Roma fue hundido llevandose al fondo del Mar Mediterráneo a 1352 de sus tripulantes. Antes de que las unidades italianas contactaran con las británicas, los destructores Pegaso e Impetuoso fueron hundidos por sus propias dotaciones y los destructores Fusiliere y Carabiniere, el torperdero Orsa y el crucero Regolo prefirieron escapar y entregar los barcos a las autoridades españolas (quien los retuvo hasta Enero de 1945). De toda la marina italiana, sólo la X Flotilla MAS, al mando del principe Valerio Borghese, prefirieron mantenerse leales a Mussolini y continuar luchando al lado de los alemanes. La segunda de las flotas que partió de sus bases aquella noche transportaba a los soldados del V Ejército angloestadounidense para desembarcar en Salerno. Simultaneamente a esta acción, la I División Aerotransportada británica fue lanzada sobre el puerto de Tarento ocupandolo sin oposición. De esta forma, los Aliados habían puesto el pie en la península italiana en tres puntos: en Calabria, en Salerno y, más debilmente, en Tarento.

Durante este tiempo los alemanes no habían permanecido ociosos. El retraso de la captura de Messina había permitido evacuar al X Ejército del Mariscal Kesserling permitiendole hacerse fuerte en el sur de Italia con un total de seis divisiones. Desde el 30 de Julio, los refuerzos alemanes habían estado cruzando la frontera con Italia y haciendose fuertes en el norte y además, la 2ª División aerotransportada del General Student fue trasladada desde Francia a Ostia con la misión de capturar Roma cuando fuera necesario. Los alemanes habían previsto utilizar, incluso sacrificar si era necesario, el X Ejército para retrasar el avance Aliado hasta que hubieran podido establecer una fuerte defensa en la linea Pisa-Rímini.

Cuando los Aliados desembarcaron en Calabria, el General Kesserling no cayó en la trampa y no movilizó a sus unidades hacia el sur, pues sabía que el verdadero desembarco aún estaba por venir y acantonó a sus unidades en Salerno. Cuando se pro-



dujo el desembarco de Salerno, el grueso de las fuerzas de Kesserling los estaban esperando. Al día siguiente, Hitler anunciaba al pueblo alemán la rendición de Italia y ordenaba la ocupación de Roma.

El 12 de Septiembre, Otto Skorzeny, uno de los oficiales más famosos de los miembros de operaciones especiales alemanes, rescata a Mussolini. Este hecho permitió establecer una apariencia de gobierno de los italianos en la parte no ocupada por los Aliados permitiendo que la invasión alemana de Italia fuera menos complicada.

Durante los días que siguieron al desembarco Aliado en Salerno, los alemanes lucharon duramente y realizaron varios exitosos contraataques que hicieron que las tropas angloestadounidenses quedaran clavadas en las posiciones iniciales e incluso, llegaran a temer por ellas. Al final, el desembarco de distracción en Calabria, explotó con éxito la desatención que le prestaron los alemanes y alcanzó posiciones cercanas a Salerno, lo que obligo al General Kesserling a replegar a sus unidades tras la llamada Línea Gustavo que discurría a lo largo de los ríos Garigliano y Sangro.

Mientras los alemanes se iban retirando, las poblaciones italianas, creyéndose a salvo, iban levantándose en armas contra sus antiguos aliados. El más importante de estos levantamientos fue el ocurrido el Nápoles (28 de Septiembre) cuando aún las tropas alemanas no habían abandonado la ciudad. Cuando el 30 entran en la ciudad las tropas estadounidense, la ciudad está libre de enemigos.

El avance Aliado obliga a los alemanes a evacuar Córcega que es completamente liberada por unidades italianas y francesas el 4 de Octubre.

El 15 de Octubre, las unidades Aliadas habían tomado posiciones frente a la Línea Gustavo, pero hasta ese momento, los sucesos políticos habían transformado el panorama de Italia. El General Badoglio firmó la capitulación de Italia; el rey Victor Manuel declaró la guerra, en nombre del pueblo italiano, a Alemania (ello permitió que muchos soldados italianos en la parte controlada por Alemania abandonara sus puestos y refugiándose en los montes formaran las primeras unidades partisanas; además, las unidades italianas en Yugoslavia y Grecia pudieron encuadrarse dentro de los guerrilleros de Tito) y, en el norte, Mussolini estableció la República de Salo. De esta forma Italia quedó dividida entre dos gobiernos, en el norte, en Salo, el de Mussolini dependiente de los alemanes; en el sur, en Brindisi, el del General Badoglio, supeditado a los Aliados.

MONTECASSINO
(16 de Octubre del 43 al 23 de Mayo del 44)

Los alemanes levantaron la Línea Gustavo en apenas tres meses, pero a pesar de tan escaso margen de tiempo, aprovecharon muy bien el terreno que ocupaban. Las orillas de los ríos fueron minadas y aquellas de fácil acceso inundadas. El valle del Liri se pobló de casamatas de cemento, de nidos de ametralladoras, de torretas de tanques semienterradas, de alambradas y de campos de minas. Cada pueblo de la zona montañosa fue fortificado, pero uno de ellos habría de pasar a la historia por ser el eje sobre el que giraron todos los combates: Cassino.

Al Este, los británicos habían establecido una cabeza de puente en Ortona, sobre el río Sangro, pero el mal estado del terreno y los refuerzos recibidos por los alemanes desde el norte hacían imposible cualquier intento de penetración por ese lado. En el centro estaban los Apeninos y cualquier intento de tomarlos en medio del invierno hubiera sido suicida. Quedaba, pues, en el Oeste, una estrecha franja de terreno de ocho a doce kilometros a lo largo del valle del río Liri, entre los Apeninos y las montañas Lepini y Aurunci. El norte del valle del Liri está coronado por el Monte de Cairo de 1500 metros de altitud que baja hasta los 800 metros de la abadía de Montecassino y posteriormente hasta los 180 que es donde se halla el castillo de Cassino. En el sur, el monte Maio, de 900 metros, guarda las entradas sobre el paso.

El primer ataque contra la Linea Gustavo se inició el 12 de Enero de 1944. Las tropas de la Francia Libre, al mando del General Juin, atacaron por el flanco norte por la zona del Monte Cairo. El frío y los alemanes les hicieron pagar muy caros unos exiguos éxitos iniciales. El 17 se inició el ataque del X Cuerpo británico en la franja de terreno entre la costa y el río Liri, consiguiendo el primer día que hasta 10 batallones lograran cruzar el rio. El Mariscal Kesserling mandó a la zona a la 94ª División que, a base de contraataques, logró detener el avance británico.

El día 22, tal y como había preparado Alexander, se produjo el desembarco en Anzio del VI Cuerpo estadounidense al mando del General John P. Lucas. La intención de este desembarco era superar las formidables defensas alemanas por la retaguardia y forzar de esta forma la Línea Gustavo. El desembarco pilló casi por sorpresa a los alemanes, pero la excesiva cautela del general Aliado le impidió aprovechar el éxito inicial e hizo parar a su ejército una vez alcanzados los objetivos previstos. Según se ha sabido después, los estadounidenses podían, si hubieran forzado su avance, haber roto la Linea Gustavo e incluso capturar Roma ese mismo día. Pero la detención de los ejércitos del General Lucas dió tiempo a Kesserling para preparar una defensa en la zona.

Aunque el desembarco de Anzio no consiguió el éxito que se esperaba, sirvió para distraer tropas alemanas de la Línea Gustavo y de la retaguardia. Así, al día siguiente del desembarco, parte de la 29ª y 30ª División de Panzergrenadieren y la división panzer Hermann Goering fueron trasladadas de su posiciones a lado del río Garellano a Anzio.

El éxito inicial de Anzio convenció a los británicos de intentar forzar los ríos Garellano y Garí para establecer una sólida cabeza de puente desde la cual los tanques pudieran cruzar el valle del Liri. La defensa alemana lo impidió y obligó a Alexander a cambiar de estrategia y a intentar el asalto por el norte, por Cassino.

Los franceses, al mando del General Juin, asaltarían Terelle y Predimonte, mientras que la 34ª División estadounidense cruzaría el río Rápido hasta la retaguardia de la ciudad de Cassino. Esta maniobra se inició el 31 de Enero y aunque los estadounidenses alcanzaron sus objetivos, los franceses fueron bloqueados por la 90ª División de Panzergrenadieren, no sin antes ocupar Monte Belverede y Monte Abate. Durante 12 días se luchó

POSICIONES FRENTE A LA LINEA GUSTAVO
Enero de 1944

en los alrededores de Cassino consiguiéndose avances de tan sólo unos metros. El frío y el cansancio de las tropas obligó al General Clark, el 12 de Febrero después de 31 días de lucha, a detener la ofensiva. Estaban a unos cientos de metros de Cassino y a escasos dos kilómetros de la carretera a Roma, verdadero objetivo de los ataques.

Las tropas estadounidenses fueron reemplazadas por el Cuerpo neozelandés del General Freyberg, que comprendía a algunas de las unidades más veteranas de la guerra. Análogamente, los Alemanes reemplazaron a la castigada 90ª División por la 1ª División Paracaidista.

La situación en Anzio, donde los Aliados corrían el peligro de ser expulsados al mar, obligó a realizar un segundo ataque contra la Línea Gustavo para así aliviar la presión que sufrían las tropas desembarcadas. Como preparación al asalto, los Aliados tomaron la decisión de bombardear la Abadía de Montecassino. Tras el bombardeo, los alemanes accedieron a sus ruinas y se hicieron fuertes en ellas. La 4ª División hindú atacó intentando ocupar la cota 593, más de la mitad de los soldados y el 90% de los oficiales murieron en el intento. Todas estas bajas fueron producidas por los paracaidistas de Heidrich, que aquí empezaron a ganar la fama como la mejor unidad de combate de toda la Segunda Guerra Mundial.

La noche del 17 al 18, los Aliados intentaron un ataque masivo contra las posiciones ocupadas por los paracaidistas alemanes. Los dos batallones de gurkhas y uno de fusileros raptjutana fueron

rechazados y sufrieron más de 400 bajas. En el sur, 2 compañías maoríes de la 2ª División cruzaron el río Rápido y llegaron a hacerse fuertes en la estación de ferrocarril, pero un contraataque alemán los expulsó hasta la orilla opuesta causándoles 130 bajas. El segundo intento de capturar Cassino y forzar la Línea Gustavo terminó en un rotundo fracaso para los Aliados.

Tras el fracaso de su segunda tentativa, los Aliados decidieron cambiar de táctica en sus ataques a la Línea Gustavo. Tras pasar varias semanas bajo fuertes lluvias y durante las cuales la aviación había comenzado la operación *Strangle*, con el objetivo de cortar las rutas de abastecimiento a la Linea Gustavo, iniciaron su tercer ataque a Montecassino con un fuerte bombardeo aéreo, seguido por un bombardeo artillero. En total, las alemanes sufrieron durante más de once horas la caída de proyectiles sobre sus posiciones. El 25° batallón neozelandés inició su ataque hacia las posiciones alemanas, pero no pudo avanzar más de 100 metros cada hora, porque los alemanes habían resistido el bombardeo ocultandose en cuevas y sotanos. Además, las ruinas causadas por el bombardeo impedían el avance de los Sherman del 19 Regimiento Acorazado. La noche del 16 los neozelandeses volvieron a capturar la estación de Cassino, alcanzaron la carretera de Roma y las proximidades del monasterio, pero no pudieron desalojar a los alemanes del Hotel des Roses y el Hotel Continental, con lo que la ciudad aún quedaba trabada por los alemanes.

Durante once días los ingenieros de la 4ª División hindú habían trabajado en el camino Cavendish, una ruta realizada en secreto a través de los montes al norte de Cassino. El día 19, 16 Sherman neozelandeses, 5 Stuart hindúes y 16 Sherman estadounidenses iniciaron su marcha hasta la retaguardia de Cassino y de las posiciones de los paracaidistas alemanes, pero la compañía contracarro alemana les obligó a retirarse. Así terminó el tercer intento de conquistar Cassino, con las tropas neozelandesas ocupando algunas posiciones en el pueblo, pero con los paracaidistas bien parapetados en edificios claves y dominando aún la abadía.

Alexander decidió que su cuarto intento seria el último y por ello reunió ocho divisiones del V Ejército estadounidense y nueve del VIII Ejército británico entre Cassino y el mar. El II Cuerpo polaco atacaría la ciudad y el monasterio; el XIII Cuerpo británico avanzaría a lo largo del río Liri; y el II Cuerpo estadounidense avanzaría por la costa. El Cuerpo francés, en vanguardia, abriría brecha, mientras que dos divisiones canadienses, una sudafricana y otra, aunque maltrecha, estadounidense quedarían como reserva. Frente a ellos, los alemanes tan sólo tenían la cansada 1ª División Paracaidista y la 44ª de granaderos, más el equivalente a otras tres divisiones a lo largo de la Línea Gustavo.

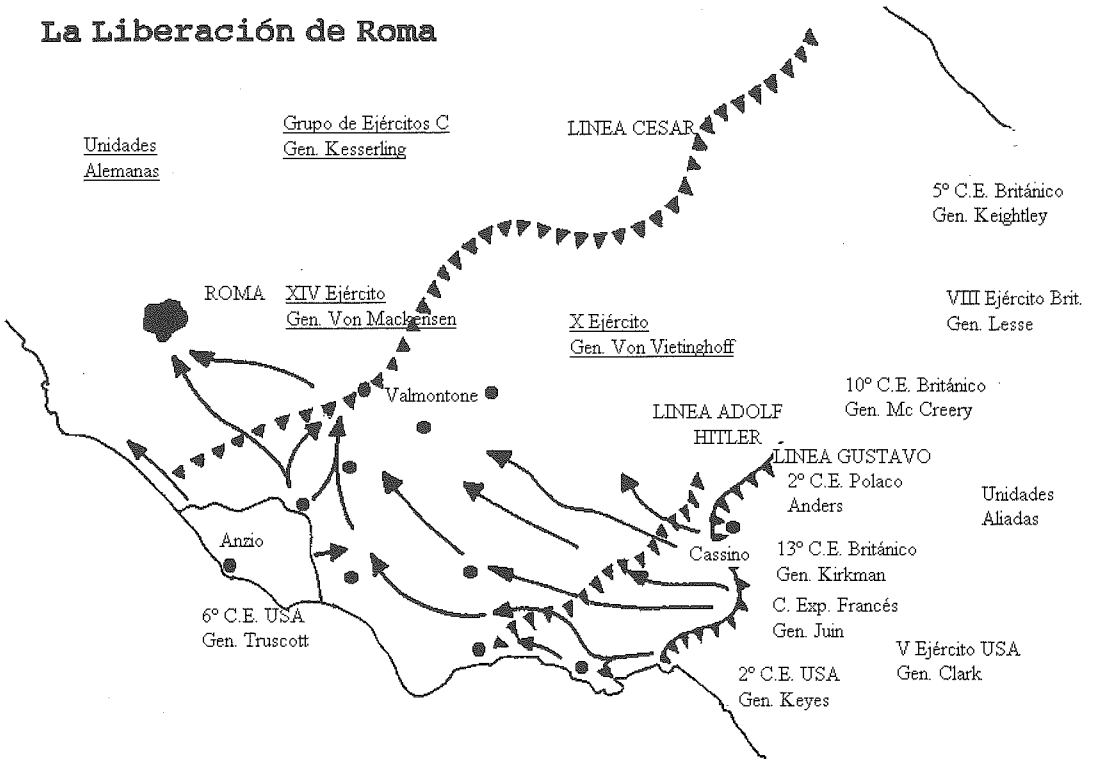
A las once de la noche del 11 de Mayo se produjo un bombardeo de 2 horas contra las posiciones alemanas, tras el cual, las unidades Aliadas empezaron a avanzar. Ni los británicos, ni los estadounidenses consiguieron ningún avance de consideración y un contraataque alemán obligó a los polacos a abandonar el poco terreno que habían ganado. Al final fueron las unidades francesas (de marruecos) las que consiguieron decidir la batalla para los Aliados al tomar el Monte Maio y Ausonia y dejar desguarecido el flanco derecho alemán obligándoles a retirarse.

El 17 de Mayo, tras 5 meses de dura y encarnizada lucha en un reducido terreno con más de 50.000 bajas en ambos bandos, una unidad polaca alzó su enseña en las ruinas de la abadía dando por terminada la batalla de Montecassino y habiendo forzado las defensas de la Línea Gustavo.

LA LIBERACION DE ROMA
(Del 24 de Mayo al 16 de Junio de 1944)

No fue hasta el 24 de Mayo que Hitler permitió la retirada de las tropas alemanas hasta su siguiente línea defensiva prevista: la Línea Gótica. Dichas posiciones no se alcanzaron hasta el 16 de Junio. Las tropas alemanas fueron retirándose de una forma ordenada y obligando a los Aliados a combatir por cada kilómetro que avanzaban. La esperanza de Kesserling era retrasar a los Aliados el tiempo suficiente para poder recibir los refuerzos que habrían de ser la base de la defensa de la Línea Gótica. Su trabajo se vió recompensado cuando a su ejército, cansado y reducido, se unieron diez nuevas divisiones provenientes de Alemania, ocho divisiones checas y dos italianas.

A partir de la ruptura de la Línea Gustavo el General Alexander se había propuesto avanzar por el este de Italia para intentar alcanzar la frontera italo-yugoslava enlazando con las numerosas unidades partisanas de Tito y, posteriormente, con las unidades soviéticas que avanzaban imparables por el Este. El general Clark al mando del V Ejército se oponía a esta idea ya que consideraba que así no cumpliría el objetivo incial de la campaña italiana



que era la de atraer el máximo número de unidades hacia Italia alejándolas, principalmente, de Alemania y Francia.

Los sucesos que ocurrieron en los primeros días de Junio forzaron la estrategia a seguir que, finalmente, no fue ni la de Clark ni la de Alexander. La llegada, como ya se ha comentado, de refuerzos a los alemanes y el desembarco de Normandía el 6 de Junio que privó a las unidades en Italia de suministros y refuerzos (además del traslado de todo el Estado Mayor de Montgomery, así como de él mismo, a Inglaterra para participar en *Overlord*), hizó que Alexander adoptara una actitud más defensiva. Y se propuso dos objetivos: intentar embolsar al mayor número de unidades alemanas en su avance hacia el norte (cosa que no consiguió debido a la ordenada retirada de las tropas de Kesserling) y alcanzar la línea Pisa-Rímini donde se detendría y defendería. La elección de la línea Pisa-Rímini es debida a que a partir de ese punto Italia se ensancha y Alexander no disponía de tropas suficientes para cubrir un frente tan amplio.

Cuando comenzaron los preparativos del desembarco de Normandía, el avance Aliado se frenó. Alcanzaron y liberaron Roma, casi sin oposición, el 4 de Junio. El 10 de Junio hacen lo propio con Chieti y Pescara. Y el día 16 de Junio los alemanes toman posiciones a lo largo de sus líneas defensivas teniendo a los Aliados frente a ellos.

LA LINEA GOTICA
(Del 17 de Junio al 26 de Octubre de 1944)

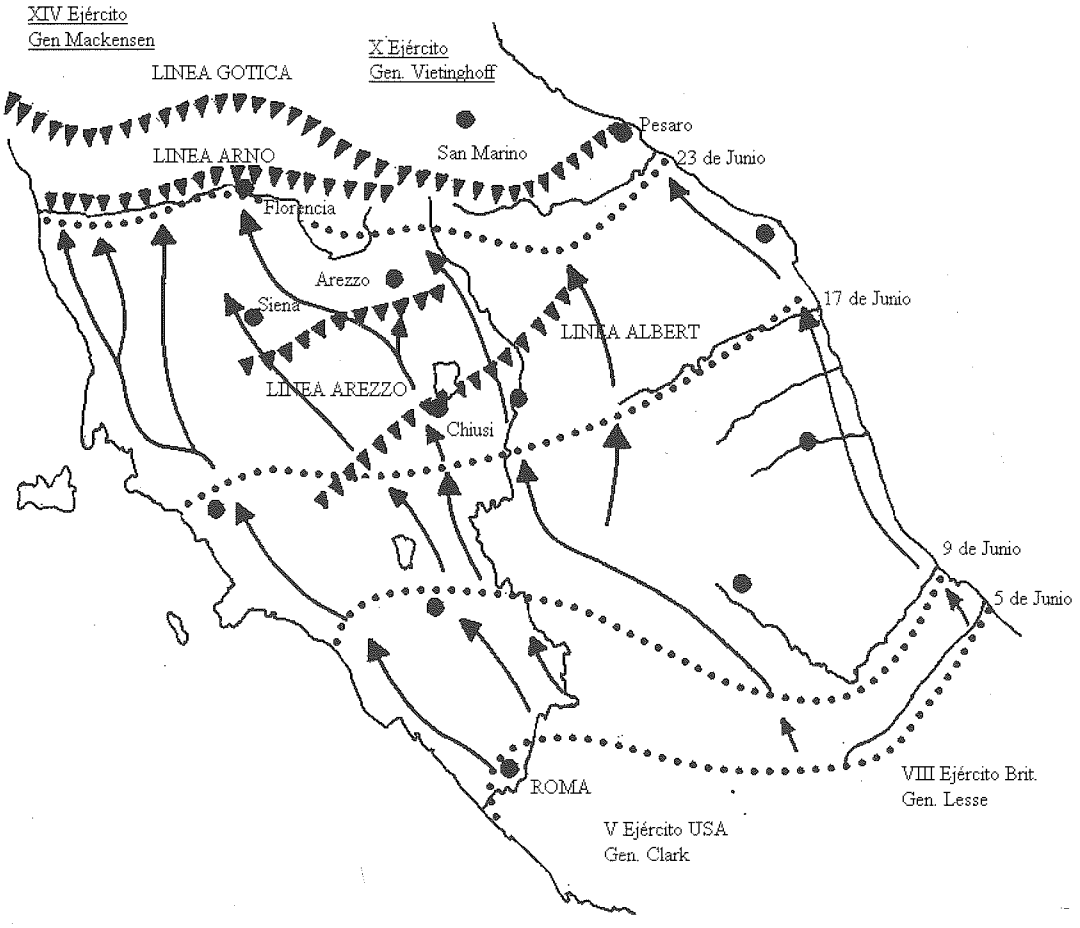
Como ya se ha comentado, el desembarco de Normandía supuso un freno a la marcha de los ejércitos Aliados hacia el norte de Italia. Ello hizo que la Línea Gótica, lejos de ser tan fuerte como la Línea Gustavo, supusiera para los Aliados un esfuerzo similar y un retraso superior al que supuso la primera línea defensiva alemana en Italia. La Línea Gótica realmente era la última de las defensas preparadas por Kesserling para detener a los Aliados en el norte de Italia. Primero estaba una pequeña línea, que no llegaba a ocupar el ancho de la península conocida como la Línea Albert y que estaba centrada en la ciudad de Chiusi. Una defensa, la más debil de todas, entre la ciudad de Arezzo y la de Siena, fue conocida como la Línea Arezzo. La siguiente defensa, la Línea Arno, se extendía a lo largo de la orilla norte del río Arno y enlazaba en el Este con la zona más al sur de la Línea Gótica, la cual se extendía desde Pesaro, al este, siguiendo la depresión del río Metauro y continuando hasta La Specia en la parte Oeste de Italia siguiendo la curva de las montañas del norte de Florencia.

A principios de Junio, los Aliados se acercaron a la Línea Gótica desde dos direcciones. El General Clark avanzaba con el V Ejército por la

costa Oeste hacia Pisa. El VIII Ejército, al mando del General Lesse que había sustituido a Montgomery, avanzaba por las orillas del río Tiber en dirección al Lago Trasímeno (eje de la Línea Albert). Al cansancio de las tropas, la reducción de efectivos debido a Overlord y las lluvias que hicieron su presencia insistentemente durante ese verano, se vino a sumar una nueva exigencia a principios de verano: Alexander debía retirar 7 divisiones del frente italiano para los preparativos de Dragón (desembarco Aliado en el sur de Francia). De esta forma, los avances Aliados fueron cada vez menos espectaculares y más dispersos. Las unidades alemanas, por contra, defendían sus posiciones hasta que se hacían insostenibles y entonces se retiraban ordenadamente hasta su nueva ubicación. De esta forma fueron superadas la Línea Albert y la de Arezzo hasta que los Aliados quedaron detenidos, por algún tiempo, ante la Línea de Arno y la Gótica.

Para superar la formidable defensa alemana en la Línea Gótica, Alexander preparó un plan que recibió el nombre en clave de Mallory Major. La primera fase de este plan comenzó el 12 de Julio con el ataque aéreo durante dos semanas a los diecinueve puentes que cruzaban el río Po. De esta forma, intentaba Alexander evitar que Kesserling recibiera refuerzos una vez iniciada la batalla. A principios de Agosto iba a dar comienzo la segunda fase de la operación que consistía en un ataque frontal al eje de la línea defensiva (los Apeninos), pero una conversación entre el general Lesse y Alexander le hizo cambiar de opinión e intentar un ataque con el VIII ejército a través del flanco Este en la que se llamaría Operación Olive. Los preparativos para esta operación duraron hasta finales de Agosto y en este tiempo un aliado, tal vez inesperado, se vino a sumar a los ejércitos Aliados para permitirles la captura de Florencia y la ruptura de la Línea Arno.

Cuando Mussolini fundó la República Social de Saló en la parte norte de Italia ocupada por los alemanes, muchos italianos de aquella zona se refugiaron en la montañas e influenciados por sus vecinos yugoslavos comenzaron una guerra de guerrillas contra los alemanes y contra los soldados italianos que aún se mantenían fieles a Mussolini. A principios de Agosto, cuando los Aliados se acercaban a la Línea Arno, los alemanes dieron la orden de evacuar varios barrios de la ciudad de Florencia cer-



canos al río e impusieron el toque de queda al resto de la ciudad. Aquella fue, tal vez, la primera señal de que la batalla de Florencia había comenzado. Los puentes de la ciudad, algunos con muchos siglos de historia, fueron preparados para su voladura. Formaciones de las unidades partisanas de Roselli y de la Lanciotto, que se habían infiltrado en la ciudad a finales del mes pasado, atacaron a los zapadores alemanes que preparaban la voladura del puente de la Vittoria y del puente de la Carraia, pero no lograron su objetivo y fueron rechazados con cuantiosas perdidas. El 3 de Agosto se procedió a la voladura de los puentes, excepto el Puente Vecchio que debía ser respetado por expresa orden de Hitler. Para evitar que los Aliados pudieran utilizar ese puente en su avance se procedió a la voladura de todas las casas de sus cabezeras. Mientras todo esto ocurría, los partisanos iban tomando posiciones en la ciudad, aunque sin enfrentarse globalmente contra los alemanes, en todos los barrios y casas de la ciudad. Las unidades partisanas se vieron reforzadas con ciudadanos y con unidades que iban llegando desde las afueras de Florencia. Muchos de estos partisanos encontraron la muerte a manos de francotiradores italianos que apostados en sus tejados disparaban a cualquiera que anduviera por la calle. El día 5 de Agosto, el partisano Bruno Fischer y 5 agentes municipales consiguieron establecer una línea telefónica con las tropas Aliadas que luchaban en la parte de la ciudad al sur del Arno. Dicha comunicación fue establecida a través de puente Vecchio, que los alemanes habían respetado por expresa orden de su Cuartel General. El 10 de Agosto, por orden del Comité Toscano de Liberación Nacional, la ciudad de Florencia se alzó en armas contra sus ocupantes en el que fue, salvando Nápoles, uno de los más importantes alzamientos populares contra las tropas alemanas de los ocurridos en Italia. 3 días después, las primeras unidades Aliadas cruzaban el Arno, pero no fue hasta el 1 de Septiembre que se pudo dar por terminada la batalla de Florencia en la cual las tropas partisanas demostraron su facilidad para operar conjuntamente con la unidades regulares de un ejército.

Tan sólo la Línea Gustavo separaba ahora a los Aliados del valle del Po donde sus unidades blindadas podrían operar con mayor libertad y atacar con superioridad a los alemanes. El 25 de Agosto dió comienzo la operación Olive con un fuerte ataque del VIII Ejército británico con la misión de alcanzar el valle del Pó y luego avanzar hasta la línea Ferrara-Bolonia. Días después el V Ejército del general Clarck realizaba una ofensiva desde Florencia con dirección a Bolonia, pero cuyo objetivo real era distraer a las tropas alemanas y conseguir, si era posible, atraer sus refuerzos.

El plan de Lesse en el este consistía en avanzar en un frente de 48 kilómetros con tres Cuerpos de Ejército (el polaco a la derecha con la misión de capturar Pesaro y las colinas a su alrededor, el canadiense en el centro que debía avanzar por la izquierda de los polacos hasta alcanzar el mar en *Cattolica* y avanzar luego hasta *Rimini* y el V inglés que debía llevar a cabo el avance hacia *Bolonia* y *Ferrara*).

Al norte del río Metauro esperaban a las tropas de la operación Olive el 76° Cuerpo Panzer a las órdenes del general Herr con un total de cinco divisiones (tres en línea y dos en reserva) más otras cinco divisiones del 51° Cuerpo Alpino al mando del General Valentin Fuerstein. Todo ello, junto a la 98° División de Infantería que estaba de reserva cerca de Bolonia, formaba el X Ejército alemán al mando del general Vietinghoff. Frente al V Ejército estadounidense se hallaban ocho divisiones del XIV Ejército.

Los primeros avances Aliados del 25 de Agosto en el sector británico fueron relativamente fáciles. Los Alemanes habían replegado desde el río Metauro a la orilla norte del río Foglia, verdadero inicio de la Línea Gótica. Ello permitió que el 29 de Agosto, las tropas del VIII Ejército hubieran alcanzado dicho río. El general Lesse no quería que sus unidades detuvieran su avance tras este primer éxito inicial, pero el terreno que tenían ante ellos no era nada fácil. Tras el Foglia se alzan las escarpadas alturas de Monte Calvo, Gridolfo, Tomba, Pésaro y Luro. Tras estas aprecen varios ríos que naciendo en los Apeninos finalizan en el Mar Adriático y que son el Ventena, el Conca, el Marano y el Marecchia. Pero además, entre el Conca y el Marano, se alzan las cumbres del Gemanno y Coriano. Tras estos accidentes geográficos que estaban plagados de casamatas, tanques semienterrados y nidos de ametralladoras alemanes formando la parte Este de la Línea Gótica, se hallaba el valle del Pó. Para que los Aliados pudieran alcanzarlo con éxito era necesario que pudieran atravesar la línea defensiva en los apenas cinco kilómetros de ancho que separaban las montañas del mar y mantener abierto este camino para permitir la irrupción de los carros de combate.

El día 30, los Aliados cruzaron el Foglia por tres puntos estableciendo pequeñas cabezas de puente al otro lado del río. Las tropas habían quedado frenadas frente a las primeras defensas de la Línea

Gótica. A la mañana siguiente los tres batallones al otro lado río reiniciaron el ataque consiguiendo al final de la jornada que en dos de las tres penetraciones se rompiera las defensas de la línea Gótica. El día 1 de Septiembre, por el tercer punto de penetración, la 1ª/9ª Gurkha rompían las Línea Gótica por un tercer punto en Tavoleto.

El 2 de Septiembre los polacos capturaron Pésaro y avanzaron hasta Cattólica. Se puede afirmar que en ese día los Aliados habían superado las primeras y más fuertes defensas de la Línea Gótica. Pero lo que el Alto Mando del VIII Ejército no podía saber es que si bien había sido fácil superar la Línea Gótica, mantener abierta la brecha para permitir un avance ininterrumpido del ejército se iba a convertir en una tarea casi imposible.

Kesserling, viendo el peligro de la penetración británica, movilizó a la 98ª División de infantería hacia el frente y además trasladó la 29ª División de Granaderos Acorazados del XIV Ejército y a la 5ª División de Montaña que aunque había recibido la orden de traslado al sur de Francia, la acción de la aviación Aliada había impedido llevarla a cabo. El intento, el 3 de Septiembre, del 128ª Brigada de la 46ª División de capturar los puentes sobre el Marano y las cercanías de Ospedaletto, lo que hubiese formado un frente en el Oeste capaz de contener a los alemanes, se vió repelido por el fuego de las tropas recién llegadas como refuerzos. Los alemanes mantuvieron el control de los pueblos de Coriano y Gemmano desde los cuales controlaban el estrecho pasillo entre las montañas y el mar. El intento de la División London de alcanzar el Marano desde el lado izquierdo del ataque también fue rechazado por los alemanes, así como el intento de la 4ª División India de alcanzar Gemmano.

Los Aliados eligieron el día 4 de Septiembre para movilizar a sus unidades acorazadas e intentar aprovechar la brecha abierta por las unidades de infantería, aunque esa penetración aún no estaba consolidada del todo.

Desde ese momento, los Aliados lucharon duramente contra los defensores alemanes y contra las lluvias que cayeron desde el primer día. Los caminos se embarraron y las riberas de los ríos se empantanaron consiguiendo frenar, aunque no detener, el avance del VIII Ejército. Simultáneamente, el 13 de Septiembre, el V Ejército estadounidense avanzó desde sus posiciones en Florencia intentando aprovechar las reservas que Kesserling había movilizado hacia el Este. Pero el general alemán había previsto esta eventualidad y había ordenado a sus tropas replegarse ordenadamente desde sus posiciones tras el río Arno a la Línea Gótica. Así, el 12 de Septiembre, los estadounidenses alcanzaron la primeras defensas alemanas en el Paso de Futa. En el Este, los británicos avanzaban lentamente adentrándose hacia el valle del Pó pero sin conseguir romper la línea defensiva alemana, sufriendo muchas bajas y consiguiendo agotar a las tropas con el combate. En el Oeste, los estadounidenses obtuvieron éxitos más importantes y el 17 de Septiembre ocupaban un frente de unos 11 kilómetros de la Línea Gótica. Ello obligó a Kesserling a traspasar unidades del Este para frenar el avance del V Ejército. El 28 de Septiembre el frente se estabilizó. En el Oeste los estadounidenses fueron frenados por los refuerzos enviados por Kesserling, pero habían alcanzado tres buenas posiciones (Loiano, Livergnano y Pianoro) desde las que amenazaban Bolonia; en el Este, las últimas lluvias caídas, habían convertido los ríos que separaban las posiciones Aliadas de la Romaña en obstáculos insalvables.

El combate se reanudó el 1 de Octubre con todo el esfuerzo volcado hacia el V Ejército ya que era el que estaba en mejores posiciones para alcanzar Bolonia. El 6 y 7 de Octubre le seguiría el VIII Ejército (que ahora estaba al mando del general McCreery al ser trasladado Lesse al sudeste de Asia) atacando en la dirección de Rímini y Bolonia. Los alemanes siguieron la misma táctica que habían utilizado en sus anteriores repliegues; es decir, luchaban aguantando las posiciones todo lo posible y antes de verse superados se retiraban a otros puestos un poco más retrasados. Ello obligaba a los Aliados a avanzar luchando por cada kilómetro y llevaba a agotar enormemente a las tropas. Además de esta táctica agotadora y retardadora, los alemanes la combinaban con una serie de contraataques que aunque tuvieran un valor táctico dudable conseguían desmoralizar a los enemigos al arrebatarles posiciones por las que habían luchado duramente los días anteriores.

El 26 de Octubre, las unidades Aliadas recibieron la orden de atrincherarse en las posiciones defensivas más cercanas, El mal tiempo y la tenaz resistencia habían impedido aprovechar satisfactoriamente la ruptura de la Línea Gótica. En los enfrentamientos que habían ocurrido en los últimos tres meses se habían enfrentado un número igual de soldados por ambos bandos y lo único que había marcado la diferencia era la superioridad aérea de los Aliados que a la postre había decidido la batalla. Cuando el mal tiempo detuvo a los aviones, el avan-

ce se paralizó. El inicio del mal tiempo, además, obligó a Alexander a abandonar su idea de acabar la campaña de Italia antes del invierno.

EL INVIERNO DEL 44
(27 de Octubre del 44 al 6 de Enero de 1945)

El imparable avance ruso por el Este preocupaba a los Aliados que veían peligrar sus posiciones en la península balcánica. De todos sus ejércitos, y descartando un desembarco en gran escala en Grecia, el que tenía más posibilidades de contactar con los partisanos yugoslavos y establecer así una sólida relación que detuviera el avance político soviético, eran los soldados de Alexander. Tres limitaciones detenían la campaña de invierno en Italia: el mal tiempo que impedía aprovechar la superioridad aérea; la falta de municiones, sobre todo de artillería, que llegó a ser tan grave que algunas unidades de primera línea quedaron faltos de ellas; y el cansancio de los soldados que llevaban luchando sin un descanso desde el verano de 1943. Los únicos refuerzos con los que podía contar era el segundo regimiento del Cuerpo Expedicionario Brasileño cuya utilidad sobre el campo de batalla era dudosa.

Sin embargo, el Alto Estado Mayor tenía la intención de seguir presionando a los alemanes hasta capturar la ciudad de Bolonia. Durante todo el mes de Noviembre el VIII avanzó muy lentamente y con gran esfuerzo en dirección de Forli y de Faenza y por la costa hacia Ravena. Una semana de buen tiempo, que favoreció las salidas de los aviones, permitió algunos éxitos y a mediados de Noviembre, el ejército británico había atravesado el río Ladino y alcanzado el pueblo de Modigliana, así como los alrededores de Ravena, donde comprobó que las presas habían sido voladas y que una gran parte del territorio se encontraba inundada.

A finales de Noviembre, el día 28, Alexander dió las instrucciones para la que sería la última batalla del año. El VIII Ejército atacaría contra la línea del Santerno, mientras que los estadounidenses del V Ejército lo harían a lo largo de la carretera 65. Posteriormente, ambos ejércitos atacarían conjuntamente en dirección a Bolonia. La fecha fijada para esta segunda maniobra fue el 8 de Diciembre. Para ello, el VIII Ejército debía primero atravesar el Lamonde y el Senio y establecer cabezas de puente tras Saterno antes del 7 de Diciembre.

Frente a ellos estaba el LXXVI Cuerpo Panzer que tenía encomendada la defensa de la carretera 9 y que se componía de cuatro divisiones entre las que destacaban la 26ª Panzer y la 29ª de granaderos acorazados. Frente a los estadounidenses, en la carretera 65, se hallaba el XIV Cuerpo Panzer con cinco divisiones. Tres divisiones del I Cuerpo paracaidista vigilaban los accesos por el suroeste y otras cuatro divisiones estaban acantonadas como reservas cerca de la zona de Bolonia. Todas estas unidades dependían del X Ejército. El XIV Ejército defendía, junto al LI Cuerpo de Montaña (formado por dos divisiones alemanas y una italiana), el flanco Occidental, desde Vergato al mar. La frontera franco-italiana, estaba defendida por dos divisiones alemanas y una italiana que formaban el LXXV Cuerpo. Una división italiana defendía el Golfo de Génova y otras cuatro divisiones alemanas débiles estaban estacionadas en la Italia Nororiental. Así pues, la fuerza alemana consistía en treinta y una divisiones (27 alemanas y 4 italianas), una división Panzer y tres de granaderos acorazados. De todas ellas catorce, más cuatro en reserva en Bolonia, formaban el frente.

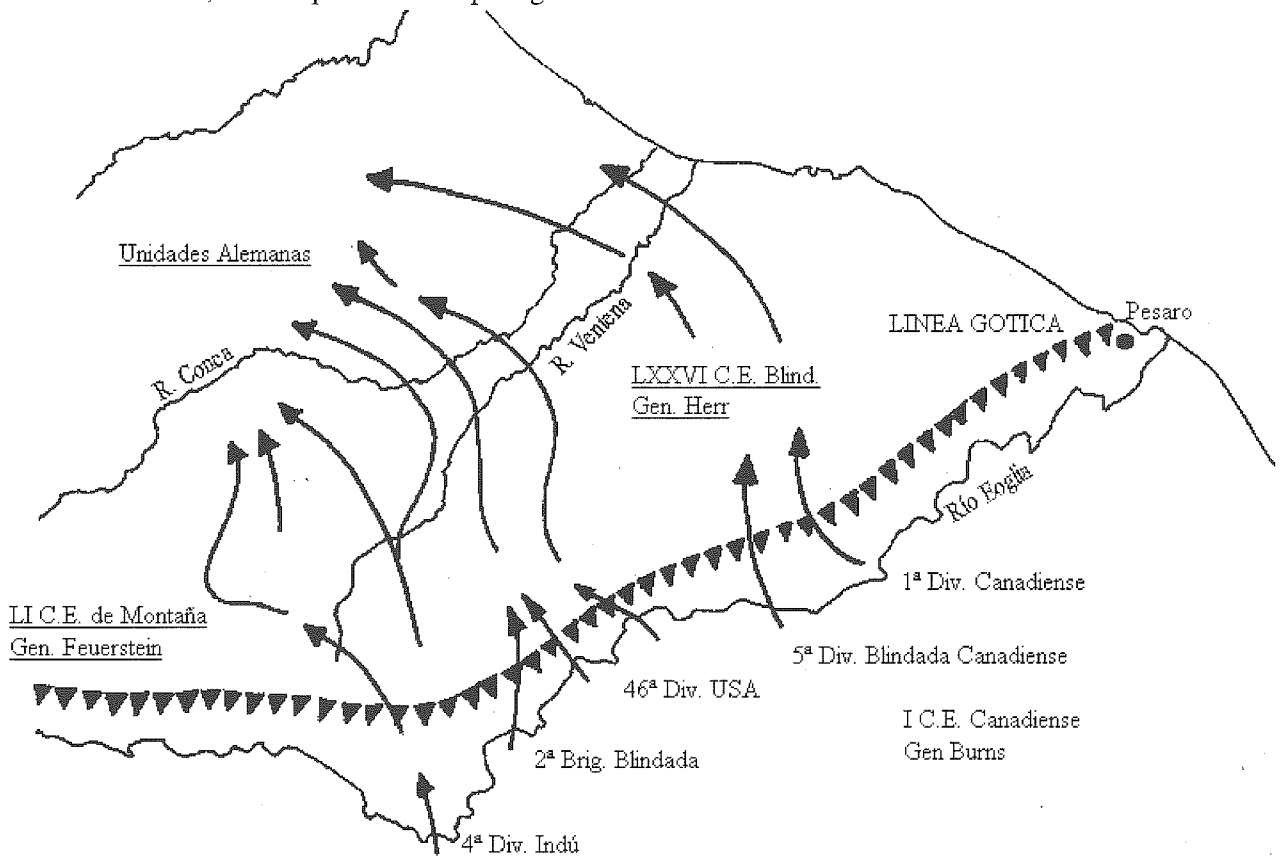
El 1 de Diciembre, el I Cuerpo canadiense comenzó el ataque cerca de Albereto atravesando las líneas alemanas entre Russi y San Pancracio permitiendo que las unidades acorazadas cruzaran y cortaran la carretera 16 en Mezzano. El 5 de Diciembre, con gran apoyo de unidades partisanas (la 28ª Brigada Garibaldi) se tomó la ciudad de Ravena. El avance Aliado prosiguió y el 7 de Diciembre se establecía una cabeza de puente entre Pideura y Montecchio. Los alemanes contraatacaron a los soldados que habían cruzado el río sin éxito, pero no sería hasta el 13 de Diciembre, cuando un segundo regimiento de carros atravesó el río a través de un puente construido por los neozelandeses, que las posiciones quedaron consolidadas. Anteriormente, los canadienses, en un ataque sorpresa el 10 de Diciembre, atravesaron el curso inferior del Lamone ayudados por la Desert Air Force que ese día, gracias al buen tiempo, pudo realizar más de 300 misiones. Vietingghoff, al mando en ese momento de las tropa alemanas, era muy reacio a movilizar sus reservas, pero aún así mandó tres batallones y unos veinte carros a la zona por la que los Aliados estaban penetrando. Cuando el 12 de Diciembre, los canadienses cruzaron el río Lamone con efectivos de infantería a través de puentes provisionales y llegando al Fosso Vecchio, el jefe alemán movilizó a la 98ª división para defender Bagcavallo. Cuando los canadienses atacaron los flancos de Barnacavallo se encontraron una gran resistencia que a punto estuvo

de romper las líneas Aliadas. Si esto no ocurrió fue gracias a la concentración del fuego artillero y de los cazabombarderos sobre los alemanes. La batalla de Bagnacavallo, con ataques y contraataques realizados por ambos bandos, terminó el 21 de Diciembre cuando los alemanes fueron obligados a comenzar su retirada, la cual no terminaría hasta el 4 de Enero de 1944.

En el otro lado del frente británico, los polacos y el V Cuerpo, intentaron el 14 de Diciembre forzar Faenza lateralmente avanzando por la cerretera 9. Sus avances fueron duramente respondidos por los alemanes, pero los neozelandeses ocuparon Celle el día 15 y alcanzaron el río Senio al día siguiente, estableciendo, la 10ª División India, dos cabezas de puente al otro lado el día 17 a la izquierda de las posiciones neozelandesas. El día anterior, la 10ª División motorizada India ocupaba la ciudad de Faenza que había sido defendida por una muy reducida 26ª División Panzer.

Los alemanes volvieron a establecer una fuerte línea de defensa entre los ríos Senio y Lamone. Aún así, los ataques Aliados prosiguieron y para el día 6 de Enero toda la orilla oriental del río Senio estaba en manos Aliadas y el V Cuerpo había tomado contacto de nuevo con las unidades canadienses cerca de Cotignola. Empezaron así una serie de ataques y contrataques muy cruentos, pero con pocos logros, alrededor del río cuando ya el invierno se recrudecía. El VIII Ejército había conseguido forzar el cruce de varios ríos y hacer que sus tropas avanzaran varias decenas de kilómetros en los Apeninos. Pero el objetivo principal del ataque, atraer a las tropas de reserva alemanas en Bolonia, no se logró.

La necesidad de tomar Bolonia antes de que el invierno llegase del todo a Italia, forzó a Alexander a ordenar que el V Ejército comenzará su ataque sin esperar a que el VIII Ejército hubiera alcanzado la línea del Saterno. Pero un contrataque italogermano en la zona del valle del Serchio, aunque fútil, obligó a los estadounidenses y por ende también al VIII Ejército, muy faltos ambos de suministros y abastecimiento, a mantener sus posiciones y a no intentar ninguna operación más durante el invierno.



EL FINAL
(Del 8 de Enero al 4 de Mayo de 1945)

El frente de Italia, como ya hemos dicho repetidas veces, siempre fue considerado por los Aliados un frente de importancia secundaria. La retirada de unidades a favor de otros escenarios así lo demuestra. Las lanchas de desembarco fueron enviadas al sudeste asiático en previsión de posibles desembarcos o a Inglaterra para el desembarco de Normandía. Para la operación Dragón (desembarco en el sur de Francia) le fueron sustraidas a Alexander 7 de sus mejores divisiones. Sus generales fueron sistemáticamente sustituidos para ser enviados a Europa Occidental. El último sacrificio que hubo de realizar la campaña de Italia fue el envío de unidades a Grecia. La retirada de los alemanes de los territorios griegos llevó al país a una guerra civil. Por un lado estaban los guerrilleros del norte, en íntimo contacto con las tropas yugoslavas de Tito, y en su mayoría comunistas, que querían implantar un gobierno proletario en Atenas. Por otro lado estaban las unidades regulares griegas, así como los partidarios del gobierno en el exilio, que querían que Grecia se mantuviera dentro de la orbita de los Aliados Occidentales. Grecia fue, probablemente, el primer conflicto de la aún no conocida Guerra Fría. La influencia que tuvo sobre la campaña de Italia fue negativa ya que Alexander se vió en la obligación de retirar tres divisiones y enviarlas a Grecia para luchar contra las guerrillas comunistas. Aquella fue una decisión política, pero que afectó y definió profundamente el final de la campaña de Italia.

En el bando alemán las situación era similar. La falta de empuje de los Aliados permitió que algunas unidades quedarán libres y fueran enviadas a Hungría y al frente Occidental.

La conferencia de Malta, celebrada entre los Cuarteles Generalas de los ejércitos británicos y estadounidenses definió la estrategia a seguir durante el año 45 y estableció que el objetivo prioritario de las unidades en Italia debía consistir en atraer el mayor número posible de unidades alemanas a base de pequeñas acciones locales. Alexander utilizó el periodo de mal tiempo para reorganizar a sus unidades, para darles un descanso y, sobre todo, para mejorar la red de comunicaciones. Al final de la campaña de Italia las estadísticas dicen que los Aliados llegaron a construir 2494 puentes en Italia (más de 3 puentes diarios). Similarmente, Kesserling utilizó el invierno para reforzar las defensas y, sobre todo, hacer acopio de gasolina que le permitiera enfrentarse a la batalla final.

Durante el invierno, el Estado Mayor Aliado se vió en la obligación de mandar un mensaje a sus aliados partisanos. Este mensaje enviado por radio y conocido como la proclama de Alexander anunciaba el parón de las ofensivas en Italia y la petición a los partisanos para que adoptaran medidas defensivas y se prepararan para la batalla final que tendría lugar en Primavera o que retornaran a sus casas y esperaran la llegada de las tropas Aliadas. Fueron muchos los italianos del norte de la parte ocupada por Alemania que consideraron tal anuncio como una traición. Muchos de ellos, miembros de la resistencia, habían puesto sus esperanzas en que la guerra acabaría antes del invierno. Además, la detención de los ejércitos Aliados permitiría a los alemanes ocparse más directamente de su retaguardia. En los primeros meses de 1945, los únicos combates reales que se llevaron a cabo fueron entre los miembros de la resistencia y las fuerzas antiguerrilleras alemanas e italianas. Muchas ciudades se alzaron en armas ante las acciones de castigo y las fábricas de las grandes ciudades, como Milán o Turín, los trabajadores se declararon en huelga. La respuesta partisana a la Proclama de Alexander fue, no una debilitación de sus acciones como pedían los Aliados, sino una intensificación de las mismas que llevó a la República Social Italiana o República de Salo a un estado de auténtica guerra civil donde luchaban por un lado los partisanos y en el otros los alemanes y los voluntarios italianos.

El 23 de Marzo, Kesserling es nombrado comandante en jefe del sector occidental y su segundo, Von Vietinghoff, se hace cargo de las tropas del Eje en Italia. Con menos prestigio que su predecesor para oponerse a las órdenes del Alto Mando alemán, se dispuso a defender el norte de Italia sin ceder ni un palmo de terreno.

En la Primavera de 1945, los mandos Aliados temían la posibilidad de que se crease en los Alpes un último reducto defensivo de los alemanes. Por ello, las operaciones en Italia no tenían como objetivo la liberación del norte, sino la de impedir que el Grupo C de Ejércitos alemán pudiera retirarse ordenadamente a las montañas. Para ello, británicos y estadounidenses planeaban cercar y rendir a cuantas más unidades fuera posible en el valle del Po.

La estrategia del ataque, que se iniciaría el 9 de Abril, era una copia de la tentativa realizada el pasado invierno. Los británicos realizarían un ataque contra el lado oriental de las defensas intentando atraer hacia él el mayor número posible de las reservas alemanas para, posteriormente, realizar un ataque con los estadounidenses por el oeste en dirección a Bolonia. Como distracción se realizaron preparativos para que los alemanes creyeran que iba a tener lugar un desembarco en el delta del Po tras sus líneas y enmascarar de esta forma los preparativos reales para cruzar la laguna de Comacchio.

Los alemanes dispusieron al X Ejército, mandado por el general Herr, con ocho divisiones, entre ellas la 21ª Panzer, desde el Adriático al monte Grande. Además Herr contaba con dos divisiones de infantería, la 29ª y la 155ª, de reserva en la zona de Venecia y otras dos en el área nordoriental. Desde Bolonia al Tirreno estaba defendido por el XIV Ejército, a las órdenes del general Lemelsen, con ocho divisiones alemanas y una italiana. La zona de Bolonia había sido confiada al XIV Cuerpo Panzer con cuatro divisiones y con tres del LI Cuerpo. Cuatro divisiones, dos italianas y dos alemanas defendían la frontera francesa y una más, italiana, con algunas unidades dispersas alemanas, defendían el Golfo de Génova. La única reserva móvil de la que disponía Von Vietinghoff la 90ª de granaderos acorazados que se hallaba situada en Modena. Dos divisiones italianas y una de la SS se hallaban encargadas de la lucha contra los partisanos.

Los preparativos iniciales para la ofensiva de primavera llevaron a que los estadounidenses capturaran las alturas del los montes Belverede y Torraccia, mientras que los brasileños ocuparon el monte Castello. Los movimientos preliminares británicos alrededor de las lagunas de Comacchio les había acercado a la ciudad de Argenta, pero los diques cercanos a la ciudad habían sido volados y una franja de terreno de unos 15 kilómetros se hallaba completamente inundada. La VIII División India y la 2ª Neozelandesa cruzaron el río Saterno a ambos lados de Lugo di Romagna estableciendo una cabeza de puente desde la que partiría el ataque definitivo.

Cuando estos objetivos preliminares se hubieron logrado en la tarde del 12 de Abril, la 56ª División inglesa por la derecha atravesó las lagunas de Comacchio. La 78ª División, desde la cabeza de puente del Saterno, avanzó en dirección a Bastia, siendo protegido su flanco por la 2ª División neozelandesa. La 6ª División acorazada y la 2ªBrigada paracaidista se mantendrían como reservas del VIII Ejército. Cuatro días antes, el IV Cuerpo, compuesto por la 10ª División de montaña, la 1ª División acorazada y el Cuerpo Expedicionario Brasileño, del V Ejército habían comenzado un ataque diversivo en dirección a Bazzano. Posteriormente, el II Cuerpo,

compuesto por 34ª, 88ª y la 91ª División, así como la 6ª División Sudafricana y el Grupo de combate Legnano, realizaría el ataque real entre la carretera 64 y el río Idice. La 85ª División permaneció como reserva. Durante toda la ofensiva, la aviación Aliada estuvo presente representando el verdadero factor clave de la batalla. Cualquier ataque era precedido por un bombardeo artillero o aéreo, cuando no de ambos.

La presión británica les llevó a alcanzar Bastia el 13 de Abril. La 26ª División Panzer que venía retirándose desde Ferrara tomo posiciones cerca de Argenta donde esperaba poder frenar el avance británico. Von Vietinghoof, sabedor de que una resistencia fuerte en Argenta podía permitirle aislar al Grupo de Ejército mandó allí parte de la única reserva móvil de que disponía (la 90ª división de granaderos acorazados). Con lo cual, el VIII Ejército había conseguido, sin que lo supieran los alemanes, el verdadero objetivo de su ataque: atraer la mayor cantidad posible de las reservas móviles enemigas.

El 14 de Abril, debido al mal tiempo de la zona no pudo ser antes, se movilizó el V Ejército precedidos de un intenso bombardeo. El día 15, la 10ª División de montaña había alcanzado y ocupado Monte Pigna mientras que la 1ª División acorazada tomaba los montes Pero y Luzzano. Sin embargo, a pesar de estos aparentes éxitos iniciales, los alemanes resistieron tenazmente en unas posiciones que habían sido preparadas a conciencia para resistir los bombardeos artilleros y aéreos de los Aliados. El día 17, los estadounidenses tan sólo habían avanzado 3 kilómetros desde sus posiciones iniciales. Los alemanes movilizaron las últimas unidades de la 90ª División y los estadounidenses movilizaron también sus reservas para mantener el impulso de la ofensiva. Al final, la enorme presión ejercida por el ejército estadounidense hizo que Von Vietinghoof permitiera la retirada ordenada de sus tropas hasta el Po e hizo posible que una unidad polaca entrara en Bolonia a las 6 de la tarde del 21 de Abril. Bolonia es el centro de carreteras de la zona al sur del río Po y por ello la toma de esta ciudad hizo que las tropas alemanas no pudieran resistir pos más tiempo en sus posiciones.

Cuando los británicos alcanzaron el Reno, los puentes sobre este habían sido volados y aunque algunas unidades de infantería habían cruzado el río se vieron rechazadas por un fuerte fuego enemigo. Sin embargo, un puente construido por la 56ª división permitió que la división entera cruzara el río y entablara combate con la defensa alemana. La captura de Argenta y Boccaleone provocó el desconcierto en las unidades alemanas y a partir de este momento se dedicó a tapar las brechas para permitir que el grueso de sus fuerzas de la zona de Bolonia pudiera retirarse ordenadamente.

Los estadounidenses alcanzaron el Po en la zona de San Benedetto en la noche del 22 al 23 de Abril. Al día siguiente, 85ª división cruzó el Po en lanchas de asalto. El 24 de Abril, el II Cuerpo del general Keyes alcanzaba el Po en Revere. Mientras tanto los británicos ya habían cruzado el Po al Oeste de Ferrara después de haber capturado la ciudad, pero se hallaban atascados entre los pueblos de Galetta y Zocca.

Las primeras unidades que habían cruzado el Po, la 6ª División Acorazada y la División Neozelandesa pertenecían al XIII Cuerpo de Ejército. Al finalizar el día 24ª, las divisiones que habían cruzado el río eran cinco y todas se lanzaron en persecución de las unidades alemanas en retirada en un intento de evirtar que se fortificaran tras el río Adigio. Otras dos divisiones, la 88ª y la 91ª fueron también lanzadas en persecución poco tiempo después. Fueron los Neozelandeses los que el 27 de Abril consiguieron cruzar el río en Rovigo. Más tarde, las dos divisiones de infantería estadounidense lo cruzaban en Verona y en Legnano, avanzando hasta Vicenza.

Desde la toma de Bolonia, el ejército alemán en Italia se había desintegrado y se batía en una desordenada retirada. Las órdenes dadas por el Cuartel General a veces no llegaban mientras que otras eran obsoletas debidas al rápido desarrollo de la batalla. Los oficiales alemanes, conscientes de la situación, pactaron en Suiza la rendición de las tropas alemanas en Italia. Inicialmente Kesserling, de nuevo al mando del Grupo C de Ejércitos, se resistía a la rendición de sus unidades en Italia y ordenó la detención de los oficiales, entre ellos Von Vietinghoff, que la habían promovido, pero después, abrumado por los acontecimiento, perdida su capacidad de mando en la zona, permitió que el 2 de Mayo de 1945 las tropas alemanas en Italia se rindieran a los ejército estadounidense y británico del General Alexander. Terminaba así la campaña de Italia tan sólo unos días antes de que la guerra finalizara en Europa. Un frente donde la resuelta defensa alemana y su perfecta adecuación al terreno había obligado a los Aliados a luchar por cada metro a pesar de su enorme superioridad aérea, naval y de abastecimientos.

ARTILLERIA EN COMANDOS

Uno de los episodios más característicos de la campaña de Italia y que han pasado a la historia como una de las mayores gestas de la Segunda Guerra Mundial fue la defensa que un grupo de paracaidistas alemanes realizaron en las alturas del monasterio de Cassino, eje central de los ataques Aliados a la línea Gustavo. En este combate tuvo lugar uno de los bombardeos artilleros más largo de la historia y, sobre todo, de la Segunda Guerra Mundial. Es por ello que hemos creido conveniente incluir en una ampliación para COMANDOS DE GUERRA sobre la campaña de Italia algunas reglas que te permitirán simular bombardeos de artillería en tus partidas.

TIPOS DE ARTILLERIA

La palabra artillería militarmente engloba un amplio abanico de armas de muy diversas formas, calibres y funciones y que hacen imposible dar unas reglas sencillas y breves sobre éstas. Inicialmente las piezas de artillería se dividían en grupos en función del lugar desde que eran usadas. Así existía, la artillería naval en la que se incluía cualquier pieza colocada sobre barcos; la artillería de costa, colocada cara al mar para responder a la naval; la de campaña, utilizada por los ejércitos en sus combates terrestres; la de montaña, desmontable, transportable en mulos, de pequeño calibre y de uso en terrenos difíciles; y la artillería de sitio, colocada en lugares fijos para batir grandes extensiones de terreno, tanto de tierra como de mar. Como se observará, en esta clasificación inicial, hay algunos tipos cuyos límites son confusos y se superponen con otros tipos. Así, alguna artillería naval, podía considerarse a veces artillería de sitio o alguna de montaña era usada con asiduidad en unidades regulares de los ejércitos.

El desarrollo de la Balística trajo al campo de batalla una nueva forma de artillería. Hasta ese momento los proyectiles eran disparados a través de ánimas lisas, es decir que éste no giraba en el aire y alcanzaba su objetivo debido, simplemente, al empuje inicial. Los estudios demostraron que si el proyectil se disparaba dotándole de un giro, éste no sólo hacía que mejorara mucho la precisión de los disparos, sino que se aumentaba el alcance del arma. El giro del proyectil se conseguía haciendo una serie de estrías en el ánima en forma espiral a lo largo de toda su longitud. El mismo aire que va empujando el proyectil al colarse a través de esas estrías provoca su giro. Militarmente se tiende a designar a las piezas de anima lisa como obuses y a las de ánima rayada como cañones, aunque ésta no es una regla estricta seguida por todo el mundo y el convencionalismo ha hecho denominar cañón a cualquier tipo de artillería o, por ejemplo, nadie llama obuses a los morteros cuando generalmente son de ánima lisa. Es posible, después de las ventajas explicadas anteriormente, que el lector se pregunte porque siguen existiendo obuses si el cañón tiene mayor alcance y mayor efectividad. Principalmente por tres razones: los obuses son más baratos de fabricar; a igual calibre, los obuses son más cortos, lo que los hace más manejables y más transportables; y, por último, los obuses están mejor preparados para disparar cargas rompedoras o de humo. La diferenciación surgida entre cañón y obús no es útil, por sí sola, para clasificar los distintos tipos de artillería, pero utilizada en compañía de otra clasificación es más explicativa. Así, por ejemplo, podríamos clasificar la artillería de campaña mencionada anteriormente en obuses de campaña y cañones de campaña.

Más tarde, principalmente debido a las casas de fabricación de piezas de artillería, empezaron a clasificarse éstos en función de su calibre. Así, existían obuses o cañones de 30 mm, de 35 mm, de 40 mm, etc. Esta clasificación estaba basada en la idea de los constructores de que a igual calibre, igual proyectil (con las diferencias debidas a la carga) e igual uso. No es necesario explicar que esta clasificación no es satisfactoria desde el punto de vista militar, ya que hay piezas de artillería con el mismo calibre y distinto uso o calibres sin ningún uso.

En un principio, los militares tipificaron su artillería en función del tipo de unidad de la que dependían o, lo que es lo mismo, de la unidad que podía hacer uso de ella. Así, había artillería divisionaria, bajo el mando de los Cuarteles Generales de las divisiones para batir posiciones a larga distancia; la artillería regimental, a cargo de los regimientos

para alcanzar posiciones a media distancia; y la artillería de sección o de compañía, para los combates a corta distancia, especialmente morteros y cañones u obuses de trayectoria tensa (es decir, que el proyectil no describe una parábola, sino que va directo a su objetivo). Como se ve, esta clasificación tampoco es útil para diferenciar las distintas piezas de artillería, ya que un mismo tipo podía servir como artillería divisionaria o regimental. Es más, algunas unidades, llamadas *independientes*, podían estar, a veces, bajo el mando de una división, de un regimiento o de una compañía.

A principios del siglo pasado se empezó a experimentar con un tipo de cañones sin retroceso basados en los principios de Newton de acción y reacción (por eso algunos autores los denominan artillería de Newton). La idea inicial fue que si dos cañones disparaban en direcciones completamente opuestas simultáneamente, el retroceso de ambos cañones se compensaría mutuamente. Aunque existieron cañones así, rápidamente los ingenieros de armamento idearon un sistema en el que los gases del propulsante formados en la cámara de combustión eran aprovechados expulsándolos por detrás a gran velocidad. Los cañones sin retroceso tenían la ventaja de ser más ligeros que los normales (al eliminar los pesados y complicados sistemas de retroceso) lo que los hacía ideales para las unidades de montaña y de paracaidistas. Su principal desventaja es que para el mismo proyectil necesitaban una cantidad de propulsante (ya que una parte se utilizaba para anular el retroceso) casi el doble que los cañones normales y que las llamaradas del retroceso eran muy visibles, sobre todo de noche, facilitando la localización del cañón por el enemigo. En la Segunda Guerra Mundial se utilizaron algunos cañones sin retroceso, pero la escasez de materia prima para los propulsantes hizo que se abandonara su uso a favor de la artillería más tradicional.

Cerca de la Primera Guerra Mundial, con la aparición de la aviación y con el inicio de la guerra moderna como hoy la conocemos, las piezas de artillería adoptaron una función más específica. Así aparecieron las piezas antiaéreas, las de trayectoria tensa (aunque todavía no se llamaron antitanque), de barrera (para batir zonas amplias), entre otros tipos. La evolución militar que supuso la Segunda Guerra Mundial hizo que los diseñadores crearan piezas de artillería con una mayor versatilidad y funcionalidad y ello hizo que la clasificación según la función que tenían perdiera su validez.

Ante la imposibilidad, como se ha mostrado, de dar una clasificación clara de los distintos tipos de artillería existente en Comandos de Guerra hemos adoptado por clasificar a los cañones y obuses por aquella función por la que fueron más conocidos, intentando indicar siempre la función para la que fueron diseñados originalmente, el calibre y el tipo de unidad a las que, por regla general, estaba asignado.

MORTEROS

Los morteros son piezas de artillería utilizadas, generalmente, como apoyo a la infantería en los combates de primera línea. Comparadas con otras piezas de artillería tienen un calibre pequeño, aunque llegó a haber piezas de 80 mm o superiores (o hasta de 200 mm en la Primera Guerra Mundial). El proyectil disparado por el mortero siempre describe una trayectoria parabólica alta, es decir de más de 45 grados de inclinación inicial. Esta particularidad es la que permite al mortero poder abatir posiciones enemigas a cubierto tras obstáculos, como árboles, casas o colinas. El tirador no necesita observar al objetivo para disparar contra él, pero de alguna forma tendrá que saber que está en esa posición para que a la dotación se le ocurra disparar sobre ella (habrá visto como se esconden o alguien en contacto con ellos, por señales o con una radio, les avisa). Los proyectiles disparados por un mortero son de fragmentación, no sólo porque son armas pensadas

contra la infantería, sino porque la baja velocidad con la que llegan impedirían cualquier otro tipo de proyectil.

Los morteros, generalmente, consistían en un tubo de anima lisa cuya parte trasera se apoyaba contra el suelo o sobre una base metálica y en la parte delantera llevaba un trípode regulable que permitía modificar la altura de la boca del Mortero de forma que a mayor altura, menor alcance. Para orientar el arma, de derecha a izquierda, se solía hacer manualmente y *a ojo* ponerlo enfilado con el objetivo, aunque algunos modelos de gran tamaño disponían de un sistema de engranajes y contrapesos para hacerlo mecánicamente. La carga se realiza por la parte superior del arma dejándola caer por el tubo. Al llegar al final de este, se activa una espoleta (al presionarse contra el fondo del ánima) que activa la carga de propulsión y hace que el proyectil salga disparado.

Como se explica en Comandos de Guerra, los morteros, que se disparan con la habilidad de Art. de Campaña, no tienen dificultades según el alcance, ya que es igual de fácil (o de difícil) alcanzar un objetivo a dos cientos como a seiscientos metros. Podrán disparar una vez cada tres asaltos. Y si el objetivo no está en movimiento y apuntan durante, al menos, un asalto (tardarían cuatro asaltos en volver a disparar) obtendrán un beneficio acumulable de - 10 al disparo. Cada vez que apunten aumentará en 10 el modificador para impactar. No hay límite al número de modificadores acumulables, pero tan sólo podrá incrementarse de diez en diez a cada disparo. Es decir, no habrá más ventaja por apuntar más asaltos seguidos antes de disparar.

Los morteros siguen las reglas de encasquillamiento dadas en Comandos de Guerra, aunque, como ya se dijo, no es apropiado hablar de encasquillamientos en estos casos. Cuando al realizar el chequeo por el disparo de un mortero se obtenga que éste se ha encasquillado, lo que ocurrirá es que el proyectil no llegará realmente a salir disparado. Esto puede ser debido a muchas razones: el anima del cañón no esta lo suficientemente limpia y ha impedido que el mecanismo activador alcance el fondo; el mortero dispara con un ángulo muy bajo y el proyectil no puede resbalar hasta el fondo y así activarse; o, más probablemente, el proyectil se encuentra en mal estado o está mal fabricado. Para sacar el proyectil *encasquillado* no habrá más que volcar el mortero y dejar que salga hasta el exterior. Tras esta maniobra se perderán todos los modificadores que se hubieran obtenido por apuntar. Es muy raro, aunque no imposible, que la carga explosiva del proyectil detoné al sacarla del mortero. Cuando se proceda a realizar esta operación, se hará un chequeo en morteros con dificultad normal (sin modificadores). Si el resultado es un fracaso alto, el proyectil explotará afectando a todos los que se encuentren alrededor.

OBUS DE ARTILLERIA

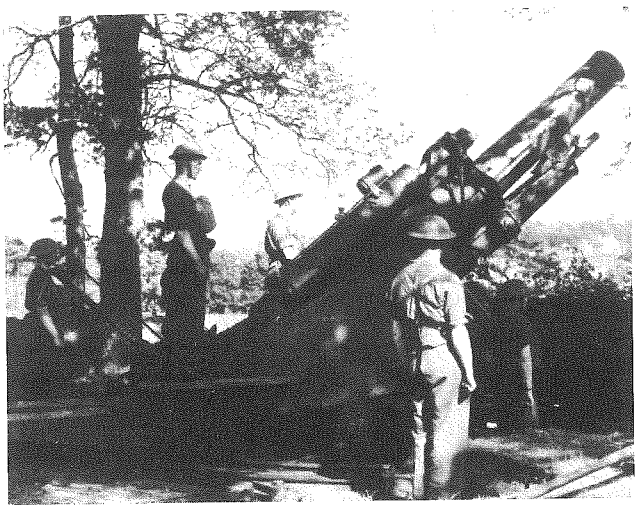
Estas piezas, generalmente obuses, eran piezas de artillería de pequeño calibre pensadas para ser manejadas cercanas a la línea del frente y dar apoyo a la infantería contra la infantería enemiga. Se podría afirmar que tácticamente eran la pieza de artillería entre el mortero y la artillería de campaña. Operaban en pequeñas unidades o baterías generalmente asignadas a los Cuarteles Generales de las unidades.

A efectos de COMANDOS DE GUERRA, los obuses de artillería se rigen por las mismas reglas que la artillería pesada y por ello se debe seguir lo explicado más adelante para este tipo de armas.

La diferencia entre el obús de infantería y la artillería pesada es bastante difusa. Algunas fuentes consideran que cualquier obús de calibre menor a 150 mm es de infantería y si es mayor, artillería pesada. Tampoco vale para su clasificación la función que tenían en combate, pues , como ya se ha explicado, la misma pieza era utilizada en variados usos. Cada nacionalidad tenía un criterio distinto para diferenciar los obuses de infantería de la artillería pesada (mucha de la cual estaba compuesta de obuses). Para evitar confusiones, en las descripciones de la artillería de cada nacionalidad en los siguientes capítulos, hemos incluido los obuses de infantería dentro del apartado de artillería pesada, indicando en estos casos si eran considerados obuses de infantería por el ejército de esa nacionalidad.

ARTILLERIA PESADA

Estas piezas de artillería operaban bajo el mando de los Cuarteles Generales de los Regimientos y de las Divisiones por detrás, incluso varios kilómetros, de las líneas enemigas. Aparentemente, esto puede representar un peligro al realizar los disparos por encima de las propias unidades; en realidad, no es así, ya que, si no hay error humano, apenas se desvían unos metros.



La artillería pesada suele tener un calibre grande y unos complicados sistemas de retroceso para evitar que se desvíe después de disparar; o lo que es lo mismo, que mantenga el mismo ángulo de elevación y la misma alineación para el siguiente disparo. La mayoría de los obuses son artillería pesada. Los proyectiles son grandes y pesados y en muchos casos, van en dos partes, por un lado el propulsor o carga propulsora y por otro el proyectil propiamente dicho. Cuanto mayor era el calibre del cañón, menor era la cadencia de disparo. Una dotación entrenada tardaba en realizar un disparo, dependiendo del cañón, entre uno y cinco minutos.

Este tipo de artillería disparaba en trayectorias parabólicas bajas, es decir por debajo de los 45 grados de elevación del cañón, ello le permitía disparar a objetivos que estuvieran detrás de obstáculos ni muy elevados ni muy cercanos. Principalmente la munición podía ser de tres tipos: fragmentaria (dispara bombas de metralla contra la infantería); de humo (crea barreras de denso humo blanco para ocultar los movimientos al enemigo); y químicas (transportando en su interior algún agente químico, generalmente venenoso). Algunos cañones, sobre todo los cercanos al frente, también tenían la posibilidad de lanzar proyectiles de Alta Penetración en trayectorias tensas como si fueran cañones antitanques.

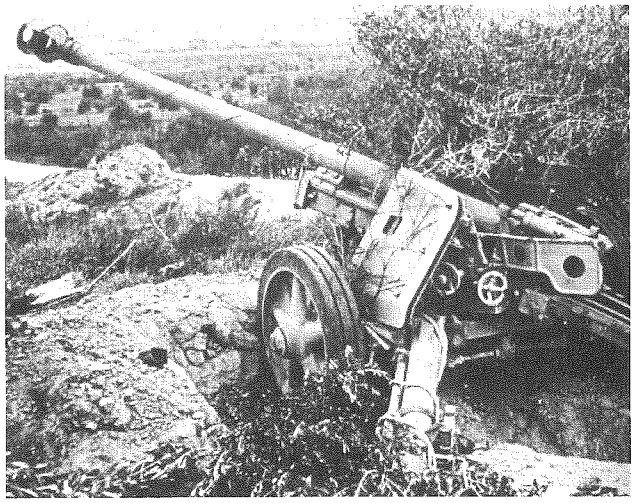
Para disparar este tipo de arma los personajes de COMANDOS DE GUERRA deben usar su habilidad de artillería pesada. La dificultad dependerá de la distancia y la desviación del impacto dependerá del grado de éxito o fracaso obtenido según lo explicado para las granadas en el libro de reglas. Aunque todos los cañones son muy similares, los Directores de Juego que quieran añadir más realismo podrán penalizar el chequeo de artillería pesada si el personaje no conoce ese tipo concreto de cañón u obús (particularmente si es una pieza de artillería enemiga). No es necesario más de una persona para disparar un cañón de artillería, pero un número pequeño de servidores del arma hará que la cadencia de disparo sea mucho menor. Tan sólo se debe realizar un chequeo para apuntar (aunque muchos cañones disponían de sistemas de apuntamiento separados para la altura y la alineación). El personaje que haga el chequeo no tiene por qué estar apuntando él mismo (es decir, no tiene que estar moviendo la manivela o rueda o cualquier otro sistema usado para apuntar el cañón) sino que puede estar supervisando el trabajo de otros. No se realizarán chequeos para cargar, descargar, cerrar la camara de combustión, etc., pero si el cañón se avería o encasquilla sí será necesario ese chequeo para proceder correctamente a la reparación.

La habilidad de Artillería Pesada de COMANDOS DE GUERRA incluye también a los cañones navales, a la artillería de costa y a los cañones sin retroceso.

CAÑONES ANTITANQUES

Durante la Segunda Guerra Mundial, el carro de combate se convirtió en el arma reina del campo de batalla. Su invulnerabilidad inicial tuvo que ser contrarrestada con múltiples armas de la infantería (lanzagranadas, minas antitanque, minas magnéticas) y con piezas de artillería (cañones antitanque). Antes de la guerra ya existían cañones con las mismas características que los antitanque, aunque por aquella época no se denominaban así todavía. Este tipo de cañones son similares, cuando no idénticos, al armamento instalado en los mismos carros de combate. Disparan con una trayectoria tensa y con proyectiles macizos. En muchos casos, sobre todo al final de la guerra, cuando aparecieron los blindajes más gruesos, la punta iba reforzada con tugsteno para aumentar su capacidad de penetración. Este tipo de cañones suele disparar a objetivos que, generalmente, están en movimiento y por lo tanto deben tener sistemas que le permitan un giro rápido con el que seguir el movimiento del blanco. Así mismo, el anticarro debía ser capaz de disparar con cierta velocidad ya que tras el primer disparo era localizado por el enemigo y tenía que darse prisa si quería llegar a hacer un segundo disparo. Técnicamente, los aspectos comentados para los

cañones antitanques (trayectoria tensa, velocidad de giro y de disparo) son muy similares a la de los antiaéreos y es por ello que durante la Segunda Guerra Mundial muchos cañones tenían la doble



función antiaérea y anticarro teniendo, claro está, una munición distinta para cada caso específico.

Los personajes que sean la dotación de un antitanque o que por el desarrollo de la misión se vean obligados a usar uno, utilizarán la habilidad de artillería pesada. La dificultad dependerá de la distancia y el lugar del impacto puede calcularse según las reglas dadas en el apéndice sobre vehículos de COMANDOS DE GUERRA. Aunque todos los cañones son muy similares, los Directores de Juego que quieran añadir más realismo podrán penalizar el chequeo de artillería pesada si el personaje no conoce ese tipo concreto de cañón antitanque (particularmente si es una pieza de artillería enemiga). No es necesario más de una persona para disparar un cañón antitanque, pero un número pequeño de servidores del arma hará que la cadencia de disparo sea mucho menor. Tan sólo se debe realizar un chequeo para apuntar (aunque muchos cañones disponían de sistemas de apuntamiento separados para la altura y la alineación). El personaje que haga el chequeo no tiene por qué estar apuntando él mismo (es decir, no tiene que estar moviendo la manivela o rueda o cualquier otro sistema usado para apuntar el cañón) sino que puede estar supervisando el trabajo de otros. No se realizarán chequeos para cargar, descargar, cerrar la camara de combustión, etc., pero si el cañón se avería o encasquilla sí será necesario ese chequeo para proceder correctamente a la reparación.

El escudo frontal de los cañones antitanque representa un blindaje con 15 puntos de resistencia y protegerá a la dotación del arma.

CAÑONES ANTIAEREOS

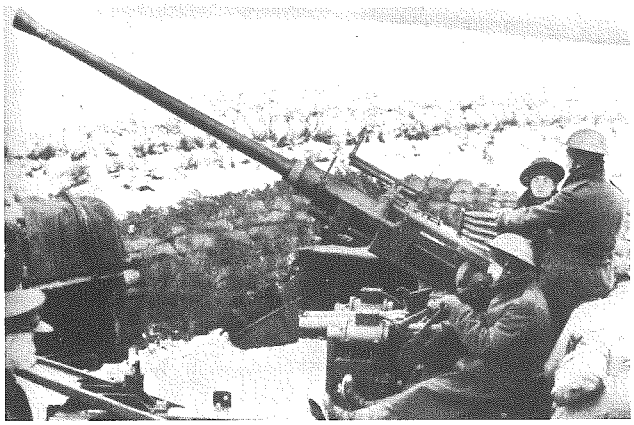
El objeto de este libro de ampliación de COMANDOS DE GUERRA no es introducir nuevas reglas sobre el combate aéreo y antiaéreo, ya que dicha ampliación está prevista en futuros libros de la serie. Pero no podíamos hablar de la artillería de la Segunda Guerra Mundial, sin hacer mención, aunque en unas pocas líneas, a la armas antiaéreas.

Existían dos conceptos diferentes de artillería antiaérea que marcaba las diferencias entre las distintas piezas antiaéreas. Por un lado, existía la idea de que era preferible cubrir el espacio que ocupaba el avión enemigo con miles de pequeños proyectiles en la seguridad de que un número alto de estos le alcanzarían; por otro lado, también se pensaba que era preferible poblar el espacio aéreo de unas cuantas bombas, pero de gran poder explosivo, haciendo que la metralla cubriera una amplia zona aérea.

La primera de estas filosofías dió lugar a los montajes antiaéreos de ametralladoras que, generalmente, consistieron en la unión de dos o más ametralladoras de posición (o modificaciones de estas) de forma que se movieran solidariamente y dispararán a la vez. Estos montajes eran los habituales en puestos provisionales o en vehículos de protección antiaérea. La cadencia de tiro podía superar los 2.000 disparos por minuto (120 disparos por asalto). Estas armas se disparan con la habilidad de Ametralladora; se realizará un chequeo de la habilidad por cada ametralladora de la que esté compuesta el montaje; el daño se calculará según el procedimiento habitual de tiro concentrado; y el objetivo se considerará siempre en dificultad muy difícil.

La segunda dió lugar a los cañones antiaéreos propiamente dichos. Aparentemente no se diferenciaban mucho de los otros cañones de tierra (incluso en muchos casos realizaban esta doble función) excepto en que tenían que ser capaces de girar y elevar el cañón con mucha rapidez para poder seguir la trayectoria de los aviones enemigos y de disparar con rapidez para poder lanzar el mayor número de salvas. Una dotación entrenada podía disparar varios proyectiles en pocos minutos. Estos cañones eran capaces de disparar potentes bombas explosivas a muchos metros de altura. Una batería de cañones antiaéreos podía convertir el espacio aéreo en una trampa para los aviones enemigos. Los cañones antiaéreos se disparan con la habilidad de

Art. Pesada y el objetivo se considerará siempre en dificultad muy difícil. Para calcular el daño se tendrá en cuenta las reglas explicadas para las áreas de efecto de las bombas explosivas (granadas)



Ambos tipos de armas antiaéreas pueden encasquillarse de la forma habitual.

LOS PERSONAJES Y LA ARTILLERIA

Durante el ataque a Montecassino, la abadía sufrió uno de los bombardeos más largos de la Segunda Guerra Mundial. Durante varias horas, las posiciones alemanas en la abadía fueron bombardeadas por la artillería pesada y la aviación Aliada. Cuando los soldados bajo el mando del General Alexander atacaron, los paracaidistas alemanes, para sorpresa de sus atacantes, salieron de las cuevas y subterráneos donde se habían ocultado y combatieron. En el apartado anterior hemos explicado cómo pueden los personajes manejar cualquier tipo de artillería, en este explicaremos las reglas sobre cómo manejar las situaciones en la que los personajes son los bombardeados.

En uno de los libros de documentación consultados para escribir COMANDOS DE GUERRA comentaba que cuando te alcanzaba el disparo de un arma enemiga era indiferente si el calibre era de 6.5, de 9 o de 9.5 mm. En la mayoría de los casos acabarías gravemente herido o muerto. Esta misma norma se puede aplicar al bombardeo artillero. Cuando las bombas de metralla están cayendo del cielo, es indiferente si el que las disparó es un mortero de 60 mm, un obús de 120 mm o han sido arrojadas desde un B- 17. Lo único que ve el que sufre el bombardeo es un montón de metralla esparciéndose por todos los lados, mucho ruido y humo y, seguramente, compañeros de su unidad reventados por alguna bomba anterior. Cuando un personaje sufra un bombadeo, deberá realizar un chequeo de moral por cada 30 minutos o fracción en el que esté sufriendo dicho bombardeo.Deberá realizar el chequeo si el bombardeo puede llegar realmente a afectarle, es decir, un personaje dentro de un bunker no debe hacer el chequeo ya que teóricamente el bombardeo no puede dañarle. El chequeo estará penalizado en función de la densidad del bombardeo (no es lo mismo que te ataquen 5 morteros que 5 baterías de obuses) a criterio del Director de Juego. Los chequeos de Moral comprueban el aplomo del personaje para mantenerse en su posición. Si se falla el chequeo, el personaje perderá moral, pero si los puntos perdidos son 8 o más, le entrará pánico, abandonará cualquier precaución y huirá de la bomba que, a su pertubado juicio, iba a caer en la posición que él ocupaba. Seguirá corriendo entre las explosiones hasta que se acabe el bombardeo, sea alcanzado por éste o algún compañero le obligue a protegerse.

Cuando se esté sin protegerse bajo bombardeo artillero o aéreo, ya sea debido a una huida alocada por perdida de moral o porque se corre buscando refugio al principio del bombardeo, se deberá superar un chequeo de destreza cada asalto que esté bajo el bombardeo. La dificultad de dicho chequeo, a jucio del Director de Juego, dependerá de la densidad del bombardeo. Si se supera el chequeo no se recibirá daño, pero si se falla recibirá 1d10, 2d10 o 3d10 de daño por heridas en función de si ha sido un fracaso bajo, medio o alto respectivamente. Un personaje que esté inmovilizado o inconsciente bajo los efectos de un bombardeo no deberá realizar chequeo de destreza y recibirá 1d10 de daño por heridas por cada asalto que pase sometido al bombardeo. Obsérvese que si el personaje inconsciente estuviera protegido en una trinchera no perderá puntos de vida de heridas ni tendrá necesidad de realizar los chequeos de moral. Un personaje que no se pueda mover deberá realizar los chequeos de moral de la forma habitual, pero si falla y pierde más de 8 puntos de moral no podrá salir huyendo, aunque, a juicio del Director de Juego y en función de la inmovilización, podrá intentar arrastrarse para alejarse de su posición.

Los Directores de Juego deberán tener cuidado a la hora de someter a sus jugadores a largos bombardeos artilleros, ya que cuanto más largos, más difícil será que salgan indemnes.

FATALIDAD

A pesar de la protección o de estar bien parapetados en el fondo de una trinchera, la bomba puede caer justo en nuestra posición o un trozo de metralla puede entrar por la estrecha ventana de observación del bunker y rebotando en las paredes alcanzar al jugador. Para poder simular esta incertidumbre en tus partidas te damos la siguiente regla opcional. Cada 30 minutos o fracción de bombardeo se tirará 1d100. Si el resultado es 100 (00) el personaje habrá sufrido una fatalidad. El Director de Juego determinará en cada caso particular que es lo que ha ocurrido. Esta tirada puede hacerse en el momento de realizar el chequeo de moral, pero también, si se desea ahorrar tiradas de dados a los jugadores, que el chequeo de moral y el 1d100 sean la misma tirada. O lo que es lo mismo, que el personaje sufrirá una fatalidad si saca un 00 en su chequeo de moral.

MECANICA DE JUEGO

Para el uso en el juego de los morteros deberán seguirse las reglas dadas en COMANDOS DE GUERRA para este tipo de armas. Tanto los cañones antitanque, como la artillería de campaña siguen las reglas explicadas para los cañones de los carros de combate. Es decir, deberán realizar una tirada para impactar (modificada por la dificultad debida a la distancia del objetivo con los mismos rangos de distancias indicadas para los cañones) y posteriormente calcular el daño que realizan.

EJERCITO ALEMAN

Al contrario que sus enemigos, los alemanes si concedieron al frente italiano bastante importancia. Ellos sabían que cada kilómetro cedido en Italia era un kilómetro que los Aliados estaban más cerca, no sólo de Alemania, sino de la península balcánica y del sur de francia. Si los alemanes no hubiesen defendido bien su frente sur y sus enemigos hubiesen alcanzado los Alpes, probablemente el colapso del Tercer Reich hubiera sobrevenido antes. A pesar de esta importancia, comprendida por el Alto Mando alemán, las posibilidades reales de suministros y abastecimientos a las unidades en Italia fueron muy reducidas. Por una parte, el ejército alemán necesitaba sus escasos abastecimientos en otros frentes (como el ruso y, posteriormente, el occidental) y la presión de la aviación Aliada, dueña completamente del aire desde los primeros momentos de la campaña, entorpecía toda la logística de retaguardia del ejército alemán.

Las tropas alemanas eran bastante veteranas y algunas habían estado en combate contra los Aliados en el norte de Africa en la extinta Africa Korps. Además los soldados alemanes en Italia se sentían afortunados al no estar en un destino peor (como el frente ruso). Todo esto hacía de ellas unas tropas veteranas y con elevada moral. Además, muchas veces, los reemplazos que recibían los alemanes en Italia se componían de unidades que habían combatido en otros frentes y a las cuales, para darles un descanso o por necesidades estratégicas, se las enviaban a la península italiana. Ello hizo que el nivel de moral y, sobre todo, el grado de veteranía no disminuyeran a lo largo de la campaña.

El Alto Estado Mayor alemán había ordenado que ningún soldado alemán se retirara ya que cualquier retirada se castigaba con la muerte. Sin embargo, la fuerte personalidad de Kesserling o sus buenos contactos con la alta cúpula militar, le llevó a permitir que sus soldados se retiraran a otras posiciones cuando la situación era insostenible. Ello no sólo le permitió mantener con vida a muchos soldados para seguir luchando y que según las órdenes hubieran muerto en su posición, sino que le llevó a ganarse el respeto y la confianza de aquellos soldados a los que mandaba. De esta forma consiguió un ejército muy disciplinado y organizado.

MANDOS Y ESTRUCTURA DEL EJERCITO ALEMAN

El ejército alemán estuvo la mayor parte del tiempo bajo el mando de Albert Kesserling (excepto en algún pequeño periodo que estuvo bajo el mando de su segundo mientras que él estaba al mando del Frente Occidental). Demostró ser un estratega de gran valor y un maestro en las tácticas defensivas y de retraso al enemigo.

Había dos tipos de escuadras alemanas de infantería compuestas de 10 hombres. Unas iban armadas con fusil y otras con subfusil, pero además llevaban ametralladoras ligeras, granadas de mano y Panzerfaust. La escuadra de ingenieros también estaba compuesta de 10 hombres, pero iban armados con subfusil, minas antitanque, lanzallamas y cargas de demolición. La escuadra antitanque estaba compuesta de dos hombres armados con armas antitanque y pistola. Y la escuadra de ametralladoras se componía de 3 hombres con fusil y sirviendo una ametralladora de posición. Las escuadras se reunían en secciones. Una sección de infantería constaba de cuatro escuadras iguales, es decir, las cuatro con fusil o los cuatro con subfusil. Aún así, existían dos tipos de especiales de secciones de infantería: la primera añadía a la sección normal de infantería una escuadra de ametralladora; la segunda, sólo a partir de Julio de 1944, estaba compuesta de 3 escuadras armadas con fusil y una armada con subfusil. La sección de ingenieros estaba compuesta de 2 ó 4 escuadras de ingenieros dependiendo del número, de la zona y del mando bajo el que estuvieran. No existían secciones de ametralladoras ni de infantería antitanque sino que estas, como ya se ha visto en algún caso, eran asignadas como unidades independientes a las secciones habituales de infantería.

Excepto las escuadras de reconocimiento que tenían tres, todas las escuadras de vehículos alemanes tenían dos vehículos. Así existían, la escuadra Panzer con dos tanques medios o, en algunos casos, ligeros; la escuadra de Panzer pesados con dos tanques pesados; la escuadra de cañones de asalto con dos autopropulsados; la escuadra de cañones o de artillería autopropulsada con dos cañones o dos obuses autopropulsados respectivamente; la escuadra Jadgpanzer o de Jadgpanzer pesados con dos cazacarros medios o pesados respectivamente; la escuadra móvil con dos semiorugas; la escuadra de vehículos blindados con dos de estos vehículos; la escuadra de camiones con dos camiones ligeros o pesados según el tipo de escuadra; y hasta Febrero de 1945 cuando fueron disueltas oficialmente, la escuadra de lanzallamas con dos vehículos lanzallamas. La única excepción a esto, como ya se ha comentado, es la escuadra de reconocimiento que tenía tres tanques ligeros. Todas las secciones de vehículos constaban de dos escuadras, lo que hacía, por regla general, que estuvieran compuestas de 4 vehículos. Así, por ejemplo, una sección panzer estaba compuesta de 2 escuadras panzer con dos vehículos cada una. Así, cualquier escuadra unida a otra del mismo tipo formaría una sección de ese tipo de vehículo. Los anterior es cierto excepto en dos casos: las escuadras lanzallamas y de camiones pesados rara vez formaban secciones sino que como unidades independientes eran asignadas a los Cuarteles Generales de las unidades en el primer caso y a las unidades de artillería en el segundo. Las secciones de reconocimiento constaban también de dos escuadras pero además se les añadía un vehículo de mando formando de esta forma una unidad de siete vehículos de reconocimiento.

Análogamente a otros ejércitos de la época, las unidades de artillería estaban agrupadas en escuadras que no se estructuraban en secciones al estar directamente asignadas a secciones de otro tipo. Todas las escuadras alemanas estaban compuestas de dos unidades. Así, una escuadra de morteros estaba compuesta de 2 morteros (generalmente de 81 mm o superior); una escuadra de cañones antitanque estaba compuesta de 2 cañones antitanque; y la escuadra de artillería estaba compuesta de 2 obuses o cañones contra la infantería.

Aunque el ejército alemán era bastante estricto con respecto a sus ordenanzas y estructuración de unidades, la escasez de suministros y repuestos que sufrió el ejército en Italia dio pie a que se crearan algunas unidades distintas a las explicadas. Así, por ejemplo, existieron secciones de reconocimiento con sólo cuatro vehículos o escuadras de morteros con tres o más morteros. Aquellos casos especiales están explicados, cuando ha sido posible, en la descripción de los vehículos y de la artillería alemana en Italia en este mismo capítulo.

PERSONAJES PARA EL EJERCITO ALEMAN

A continuación se indican una serie de reglas, que añadidas a las ya publicadas en COMANDOS DE GUERRA, te permitirán crear personajes del ejército alemán en Italia.

NACIMIENTO

Antes de 1939, Alemania se anexionó una serie de territorios ante la mirada impotente de las otras naciones europeas. Estos territorios, concretamente Austria y Checoslovaquia, pasaron a formar parte del denominado Tercer Reich con todos los derechos. Así, los personajes del ejército alemán podrán haber nacido tanto en Alemania (que incluía también la extensa zona al norte de Polonia conocida como Prusia Oriental), en Austria o en Checoslovaquia. Es cierto que el ejército alemán aceptó voluntarios en su ejército de muchos paises que había conquistado (como Noruega, Francia, Holanda, Bélgica), que eran neutrales (como España), que eran Aliados (como Hungría, Rumania y Bulgaria) o enemigos (como Estados Unidos o el Reino Unido); sin embargo, estas unidades de voluntarios fueron muy especiales y locales (la mayoría de ellas encuadradas dentro de las unidades SS) y ninguna de ellas estuvo en Italia. Los personajes que vayan a formar parte del ejército alemán en Italia sólo podrán haber nacido en Alemania, Austria o Checoslovaquia, aunque las unidades especiales, como los comandos, si podían contar en sus filas a miembros nacidos en otros países.

ENSEÑANZA CIVIL

La Segunda Guerra Mundial despobló Alemania. Hubo muchas razones para esta despoblación, pero la principal de ellas fue la enorme cantidad de bajas que la misma guerra produjo. Ello llevó a que la edad de incorporación militar fuera cada vez más baja y que los soldados fueran cada vez más

niños. En el frente italiano, por lo general, los soldados eran bastante veteranos y este hecho no les afectaba, pero, a partir de Abril de 1944, cualquier personaje que entre en la partida como reemplazo en alguna unidad alemana (es decir, que su historial personal sea el de un soldado novato recién incorporado al ejército) repartirá 20 puntos menos en el desarrollo de la habilidades especiales. Con esto se intenta reflejar la juventud de los reclutas de los últimos meses de la guerra que apenas tenían tiempo de desarrollar una profesión en su vida civil.

INSTRUCCION MILITAR

El ejército alemán fue el primero en poner en práctica los conceptos de la guerra moderna tal y como hoy la conocemos. Por ello sus soldados estaban bastante bien entrenados en comparación con los otros ejércitos de la época. Dieron gran importancia al subfusil y también a las múltiples armas antitanque usadas por la infantería. Los soldados alemanes deberán repartir 125 puntos, en vez de 100, en el desarrollo de las habilidades de armas de esta fase de la creación del personaje. Podrán repartirlo en hasta cinco habilidades diferentes y, al menos, se deberán poner 10 puntos en Subfusil y en Lanzagranadas (10 en cada). El límite máximo de 70 puntos indicado en las reglas se debe seguir respetando.

Los soldados alemanes que entrén en el ejército a finales de 1944 o a principios de 1945, sólo repártirán 80 puntos en armas.

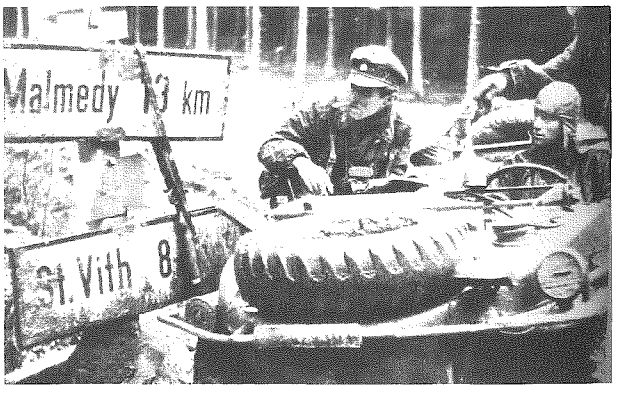
MORAL DEL EJERCITO ALEMAN

Como ya se ha comentado, los soldados alemanes en Italia tenían una gran fe en sus mandos y en su capacidad táctica y estratégica. Por ello, todos los soldados alemanes en Italia tendrán 20 puntos más de Moral Actual. Esta modificación de moral se sumará después de calcular la moral del personaje y de aplicar cualquier modificador que el Director de Juego crea conveniente por la situación particular de los soldados al inicio de la campaña y/o partida.

VEHICULOS

El ejército alemán nunca tuvo suficientes vehículos para dotar a todo su ejército. Además el frente italiano, al ser un frente meramente estático, tenía menos vehículos que los habituales en otras unidades en frentes más móviles. A continuación se indican los vehículos, así como su descripción, al servicio de los alemanes en Italia, teniendo en cuenta siempre que su número y disponibilidad nunca serán muy grandes. Los alemanes confiscaron muchos vehículos del ejército italiano para su propio uso y muchos de los cuales han sido incluidos en esta relación, pero consulta la descripción de los vehículos italianos pues cualquiera de ellos pudo estar a disposición de los alemanes durante este periodo aunque en números muy reducidos.

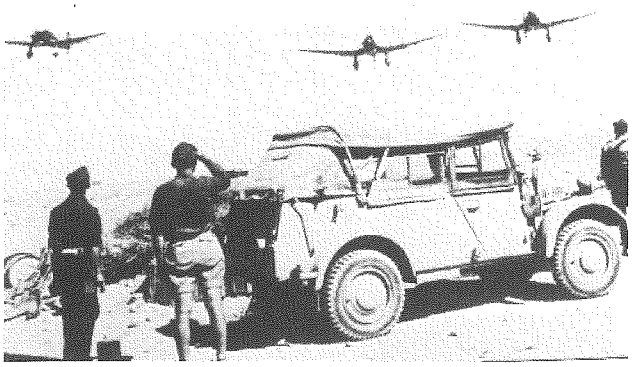
VEHICULOS LIGEROS



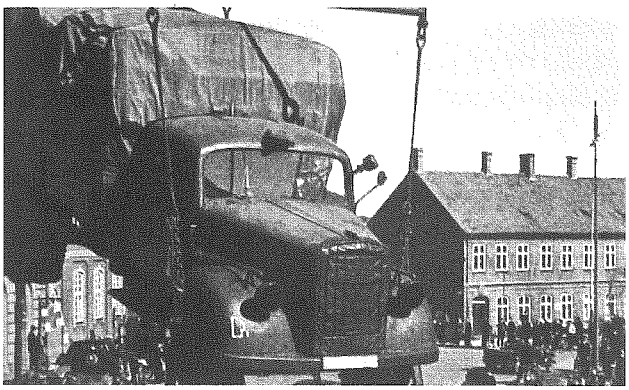
Kfz 1: Más conocido como Kuebelwagen o, simplemente, Kuebel, éste vehículo era una versión militar de un modelo civil de la casa Volkswagen. Fue ensayado en Polonia y Francia y a partir de ese momento puesto a fabricar en serie alcanzando la cifra de 52018 unidades. Fue muy popular entre la tropa debido a su gran fiabilidad y aunque se puede afirmar que el Kuebel fue al ejército alemán lo que el Jeep al estadounidense, no fue tan versátil como este. Durante la campaña de Italia el Kuebel cubrió misiones de reconocimiento, exploración, enlace y transporte de oficiales. La fotografía muestra un modelo anfibio.

VEHICULOS LIGEROS ALEMANES: DATOS TECNICOS

	Nac	Años	Tipo	Long	anch	altu	peso	V	Aut	D	BD
Kf1	Alem	1943-1945	vehi	3.73	1.60	1.35	0.6	74	260	1	11
Kf2	Alem	1943-1945	vehi	3.58	1.57	1.78	1.8	62	230	1	15
Camiones	Alem	1943-1945	cami		varias		*	81	350	1	6



Kfz 2: Este era un vehículo muy similar al anterior aunque algo más pesado. Realizado por varios fabricantes, lo que hizo que existieran varios modelos con pequeñas diferencias, fue utilizado como vehículo ligero de transporte de personal.



Camiones: Los alemanes utilizaron múltiples camiones ligeros, propios y capturados, siendo el Opel 6700 uno de los más numerosos, tanto en Italia como en el resto de los frentes. Fue utilizado, generalmente, para el transporte de abastecimientos y de personal en cortas distancias. También fueron muy utilizados el *Kfz 11* y el *Kfz 15* cuyos datos y descripción podrás encontrar en COMANDOS. Los aspectos técnicos indicados en las tablas representan valores medios de los tipos principales de camiones.

VEHICULOS BLINDADOS

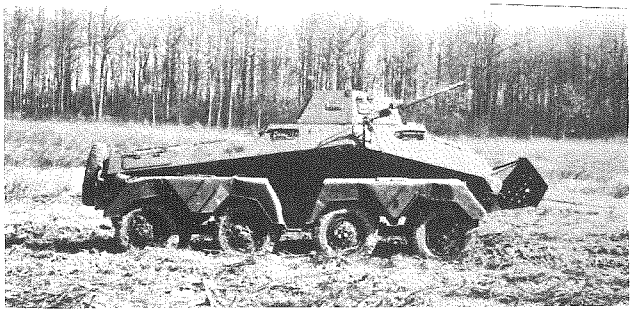
Sdkfz 222: Este modelo de vehículo blindado se desarrolló para complementar las funciones de un modelo anterior (el Sdkfz 221). Fue usado en conjunción con otros vehículos blindados, pero para el momento de la campaña de Italia su uso estaba muy reducido debido a una baja autonomía y a una mala capacidad todo terreno, siendo esta segunda característica muy perjudicial para el terreno predominante en Italia.

VEHICULOS BLINDADOS ALEMANES: DATOS TECNICOS

	Nac	Años	Tipo	Long	anch	altu	peso	V	Aut	D	BD	
PSW 222	Alem	1943-1945	v4x4	4.80	1.95	2.00	4.8	89	300	3	20	
PSW 231	Alem	1943-1945	v6x4	5.57	1.82	2.25	8.0	65	250	4	15	
PSW 233	Alem	1943-1945	v6x4	5.57	1.82	2.25	8.0	56	250	4	15	
PSW 234/1	Alem	7/44-1945	v8x8	6.80	2.33	2.38	11.7	85	1000	4	25	(BCT y BTP: 15)
PSW 234/2	Alem	7/44-1945	v8x8	6.80	2.33	2.38	11.7	85	1000	4	25	(BCT y BTP: 15)
PSW 234/3	Alem	7/44-1945	v8x8	6.80	2.33	2.38	11.7	85	1000	4	25	(BCT y BTP: 15)
PSW 234/4	Alem	7/44-1945	v8x8	6.80	2.33	2.38	11.7	85	1000	4	25	(BCT y BTP: 15)

VEHICULOS BLINDADOS ALEMANES: DATOS DE COMBATE

	A	CAAM	Tipo	CC	M.Fácil	Fácil	Normal	Difícil	M. Difícil	HE	Area
Sdkfz 222	1	7.92	c	20	2d10+20	2d10+10	2d10+6	1d10	-	2d10	4
Sdkfz 231	1	7.92	c	50	2d10+20	2d10+11	2d10+6	1d10	-	3d10	6
Sdkfz 233	1	7.92	c	75	4d10+85	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+20	4d10	8
Sdkfz 234/1	1	7.92	c	20	2d10+20	2d10+11	2d10+6	2d10	-	2d10	4
Sdkfz 234/2	1	7.92	c	50	4d10+70	4d10+60	4d10+60	4d10+20	4d10	3d10	6
Sdkfz 234/3	1	7.92	c	75	4d10+85	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+20	4d10	8
Sdkfz 234/4	1	7.92	c	75	1d100+127	1d100+122	1d100+122	1d100+100	4d10+90	4d10	8



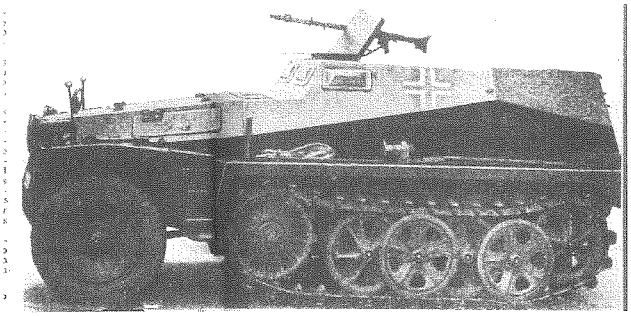
Sdkfz 231 (8 rad) y Sdkfz 233: Esta es una versión de 8 ruedas del vehículo Sdkfz 231 o PSW 231 (6 rad) descrito en el libro COMANDOS DE GUERRA. Fue, en el momento de su diseño, el vehículo todo-terreno más avanzado de su época. Tenía suspensión independiente, tracción y dirección a las ocho ruedas y el conductor iba en una posición trasera. Fue conocido como *Achtrads* y se usaba como apoyo a los vehículos blindados más ligeros. Se construyeron más de 600 en dos versiones: la 231 y la 232 (versión con radio de largo alcance no disponible en Italia). La mayoría de estos fueron usados en Rusia, pero algunos estuvieron disponibles en Italia.

Posteriormente, el 231 (8 rad) fue modificado equipándole con el cañón corto de 75 mm de los Panzer IV. A este nuevo modelo se denominó *Sdkfz 233*. Se construyeron poco más de 100 unidades y unas pocas estuvieron en Italia junto a los 231.

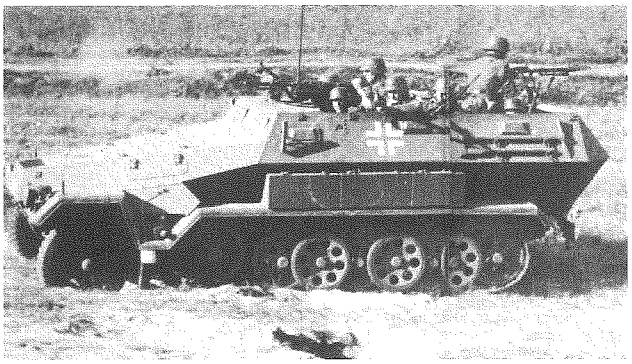
PSW 234: Este vehículo, más conocido como *Puma*, fue, según muchos autores, el mejor vehículo blindado de la Segunda Guerra Mundial. Era un vehículo que derivaba del 231 (8 rad) al que le habían mejorado el blindaje y el motor diesel de 12 válvulas refrigerado por aire. Debido a su cara y lenta producción, no se llegaron a construir más de 500 vehículos en sus cuatro versiones y la mayoría fueron enviados a los frentes más prioritarios (principalmente Rusia). Aún así, algún 234 pudo verse en los combates en Italia. La primera versión en entrar en servicio fue la 234/2 que llevaba un cañón de 50 mm. Nueve meses después de iniciada su producción apareció el 234/1, un versión reformada del modelo original, que aún mantenía un inadecuado armamento de 20 mm. El 234/3 apareció como un apoyo para los 234/2 montando un armamento de 75 mm corto. La necesidad de contar con un vehículo móvil con funciones de cazacarro hizo que el Alto Estado Mayor alemán ordenara la construcción de 89 234/4 que llevaban un cañón de 75 mm largo pero tal modificación disminuyó su capacidad a sólo doce disparos y eliminó la posición trasera del conductor. Estos últimos aparecieron en 1945 y muy pocos, apenas una decena, fueron enviados a las unidades alemanas en Italia.

Los alemanes utilizaban estos vehículos en las unidaes de reconocimiento avanzado, dado que su movilidad y capacidad de fuego les dotaban de ciertas ventajas. También fueron utilizados en los combates en ciudades, donde su velocidad y maniobrabilidad les hacía superiores a los carros de combate con su mismo armamento. Además, fueron utilizados en otras funciones, pero en número tan pequeño que no llegan a ser significativas.

SEMIORUGAS



Sdkfz 250: Este semioruga comprende varios modelos que muestran la evolución del vehículo a lo largo de la guerra. Así el 250/1 se diseñó para transportar media escuadra de infantería en las compañías de reconocimiento. El 250m era una versión del anterior que llevaba incorporada una ametralladora de posición y que fue destinado como apoyo en las unidades de armas pesadas de las compañías de reconocimiento panzer. El 250/7 era una variación del primero que llevaba incorporado un mortero de 81 mm y estuvo, al igual que el anterior, destinado a las unidades de armas pesadas de las compañías de reconocimiento panzer. El Sdkfz 250/8 llevaba un cañón corto de 75 mm similar al de los Panzer IV, pero tan sólo tenía capacidad para 20 cargas de munición. Fue destinado también a las unidades de armas pesadas de las compañías de reconocimiento Panzer o Pz. Aufklaerungs. El 250/10, el último vehículo de la serie presente en Italia, fue diseñado como vehículo de mando. Un pelotón de reconocimiento consistía, habitualmente en seis 250/1 más un 250/10 como vehículo de mando.



Sdkfz 251: Este serie de semiorugas fue diseñada como transporte de infantería para las unidades panzer. El primer modelo, el Sdkfz 251/1, se realizó para cumplir este papel, pero su número nunca fue lo suficientemente numeroso como equipar a todas la unidades y hacia el final de la guerra tan sólo una de cada cuatro podía contar con los Sdkfz 251/1. El Sdkfz 251/2 es una variación que, al igual que el Sdkfz 250/7, iba equipada con un mortero de 81 mm. El Sdkfz 251/9 era una variación que llevaba incorporada el cañón de 75 mm corto de los primeros Panzer IV y que fue destinada a las unidades de armas pesadas de las compañías de reconocimiento panzer. Este modelo fue también conocido con el sobrenombre de *Stummel* (silencioso). El Sdkfz 251/10, fue realizado como vehículo para los oficiales de las secciones blindadas de infantería. El Sdkfz 251/16 fue la modificación de la serie 251 a vehículo lanzallamas. Llevaba dos lanzallamas, uno a cada lado, y estaba asignado a los Cuarteles Generales de compañía de cada regimiento blindado de infantería. La última modificación de la serie vista en Italia fue el 251/22 que llevaba un cañón antitanque de 75 mm con tan sólo 22 cargas de munición y que se usó

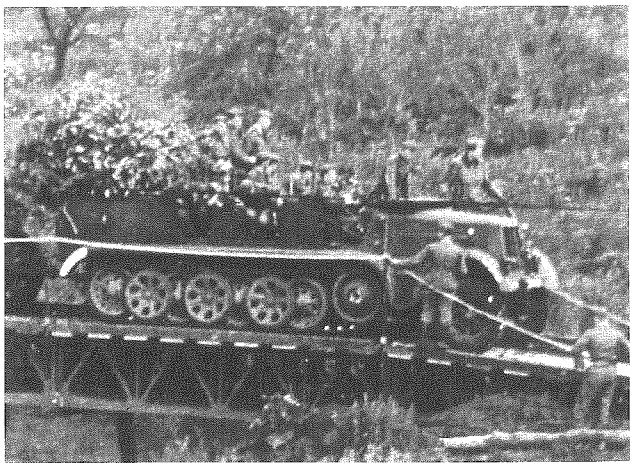
SEMIORUGAS ALEMANES: DATOS TECNICOS

	Nac	Años	Long	anch	altu	peso	V	Aut	D	BD
Sdkfz 250/1	Alem	1943-1945	6.00	2.44	2.20	6.0	57	350	3	20
Sdkfz 250/sMG	Alem	1943-1945	6.00	2.44	2.20	6.0	57	350	3	20
Sdkfz 250/7	Alem	1943-1945	6.00	2.44	2.20	6.0	57	325	3	20
Sdkfz 250/8	Alem	1943-1945	6.00	2.44	2.30	6.5	57	310	3	20
Sdkfz 250/10	Alem	1943-1945	6.00	2.44	2.50	6.0	57	320	3	20
Sdkfz 251/1	Alem	1943-1945	7.34	2.58	2.34	9.0	48	250	1	20
Sdkfz 251/2	Alem	1943-1945	7.34	2.58	2.34	9.0	48	250	1	20
Sdkfz 251/9	Alem	1943-1945	7.34	2.58	2.43	9.0	45	210	1	20
Sdkfz 251/10	Alem	1943-1945	7.34	2.58	2.34	9.0	50	230	1	20
Sdkfz 251/16	Alem	1943-1945	7.34	2.58	2.34	9.0	45	230	1	20
Sdkfz 251/22	Alem	1945-1945	7.34	2.58	2.43	9.5	45	210	1	20
Sdkfz 7	Alem	1943-1945	6.20	2.50	2.12	10.0	52	250	1	7
Sdkfz 11	Alem	1943-1945	7.34	2.58	2.30	6.0	56	190	1	20

SEMIORUGAS ALEMANES: DATOS DE COMBATE

	A	CAAM	Tipo	CC	M.Fácil	Fácil	Normal	Difícil	M. Difícil	HE	Area
Sdkfz 250/1	1	7.92	t	-	-	-	-	-	-	-	-
Sdk. 250MG	2	7.92	ct	-	-	-	-	-	-	-	-
Sdkfz 250/7	1	7.92	t	-	mortero de 81 mm (daño: 5d10) (Alcance: 2400)						
Sdkfz 250/8	1	7.92	c	75	4d10+85	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+20	4d10	8
Sdkfz 250/10	1	7.92	t	37	2d10+25	2d10+20	2d10+10	1d10+5	-	2d10	4
Sdkfz 251/1	1	7.92	t	-	-	-	-	-	-	-	-
Sdkfz 251/2	1	7.92	t	-	mortero de 81 mm (daño: 5d10) (Alcance: 2400)						
Sdkfz 251/9	-	-	-	75	4d10+85	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+20	4d10	8
Sdkfz 251/10	1	7.92	t	37	2d10+25	2d10+20	2d10+10	1d10+5	-	2d10	4
Sdkfz 251/16	1	7.92	t	-	Lanzallamas (daño:3d10) (Alcance: 35)						
Sdkfz 251/22	1	7.92	t	75	1d100+127	1d100+122	1d100+122	1d100+100	4d10+90	4d10	8
Sdkfz 7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Sdkfz 11	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

como reemplazo de los cañones antitanque remolcados en las divisiones panzer a principios de 1945. La serie 251 comprendió un total de 15000 unidades entre todos los modelos.



Sdkfz 7: Este semioruga fue diseñado como vehículo de transporte y con sus 12.000 unidades se convirtió en el modelo más común de semioruga del ejército alemán. Se utilizaba como remolque de artillería pesada y media y también del famoso antiaéreo/antitanque de 88 mm. Generalmente estaba asignado a las unidades de infantería mecanizada, a las secciones de infantería de las divisones blindadas y a las secciones de artillería.

Sdkfz 11: Al igual que el anterior, este semioruga se diseñó para el transporte de tropas. Se llegaron a construir 25.000 chasis, pero unos 15.000 se dedicaron a la serie del Sdkfz 251 ya que ambos vehículos tenían el mismo chasis. Se podría afirmar, que el Sdkfz 11 es la versión sin armamento del semioruga Sdkfz 251 o viceversa.

CARROS DE COMBATE

PzKpfw IIF: El Panzer II fue uno de los primeros modelos de carros de combate construidos por los alemanes. Inicialmente fueron uno de los carros más poderosos, pero la evolución de la guerra los había dejado obsoletos. En 1943, algunos, sobre todo de los modelos finales, se mantenían en servicio en las unidades de reconocimiento. A finales de 1943 fueron definitivamente retirados del servicio ante la imposibilidad de enfrentarse satisfactoriamente a las unidades Aliadas.. Muy pocas unidades se mantuvieron en servicio tras esta fecha, encontrándo servicio, principalmente, como vehículos de entrenamiento, de protección de instalaciones en la retaguardia y como señuelos para engañar a los aviones de reconocimiento enemigos.

CARROS DE COMBATE ALEMANES: DATOS TECNICOS

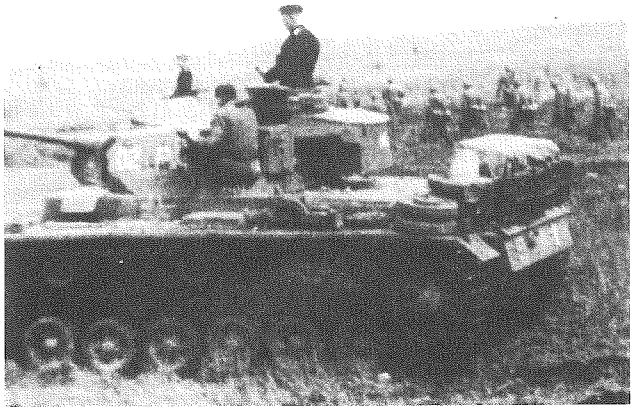
	Nac	Años	Tipo	Long	anch	altu	peso	V	Aut	D
Pz IIF	Alem	1943-1943	ccli	4.81	2.28	2.02	9.5	40	190	3
Pz IIIJ	Alem	1943-1943	ccme	5.38	2.91	2.43	19.5	40	165	5
Pz IIIL	Alem	1943-1945	ccme	5.38	2.91	2.43	19.5	38	160	5
Pz IIIN	Alem	1944-1945	ccme	5.38	2.91	2.43	19.5	35	150	5
Pz III (Fl)	Alem	1944-1945	ccll	5.38	2.91	2.43	19.5	40	165	5
Pz IVE	Alem	1943-1943	ccme	6.63	2.28	2.68	17.3	41	180	5
Pz IVG	Alem	1943-1945	ccme	6.63	2.28	2.68	17.3	41	180	5
Pz IVH	Alem	1943-1945	ccme	6.63	2.28	2.68	23.0	37	170	5
Pz IVJ	Alem	1943-1945	ccme	6.63	2.28	2.68	17.3	41	180	5
Pz VG	Alem	1944-1945	ccme	8.66	3.27	2.85	46.5	46	200	5
Pz M15/42	Ita	1943-1945	ccme	5.06	2.28	2.37	15.0	40	220	4
Pz P26/40	Ital	1944-1945	ccme	5.64	2.32	2.35	26.0	41	190	4
Pz VI E	Alem	1944-1945	ccpe	8.45	3.70	3.00	57.0	40	130	5

CARROS DE COMBATE ALEMANES: DATOS DE COMBATE

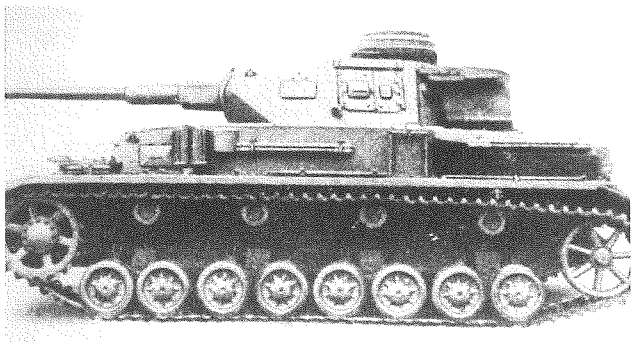
	A	CAAM	Tipo	CC	M.Fácil	Fácil	Normal	Difícil	M. Difícil	HE	Area
Pz IIF	1	7.92	c	20	2d10+20	2d10+11	2d10+6	1d10	-	2d10	4
Pz IIIJ	2	7.92	ct	50	4d10+70	4d10+60	4d10+60	4d10+20	4d10	3d10	6
Pz IIIL	2	7.92	ct-	50	4d10+70	4d10+60	4d10+60	4d10+20	4d10	3d10	6
Pz IIIN	2	7.92	ct	75	4d10+85	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+20	4d10	8
Pz III (Fl)	2	7.92	ct	-	Lanzallamas (daño:3d10) (Alcance: 35)						
Pz IVE	2	7.92	ct	75	4d10+85	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+20	4d10	8
Pz IVG	2	7.92	ct	75	1d100+127	1d100+122	1d100+122	1d100+100	4d10+90	4d10	8
Pz IVH	2	7.92	ct	75	1d100+127	1d100+122	1d100+122	1d100+100	4d10+90	4d10	8
Pz IVJ	3	7.92	ctf	75	1d100+127	1d100+122	1d100+122	1d100+100	4d10+90	4d10	8
Pz VG	2	7.92	ctf	75	1d100+127	1d100+122	1d100+122	1d100+100	4d10+90	4d10	8
Pz M15/42	4	8.00	ctff	47	3d10+70	3d10+60	3d10+60	3d10+20	3d10	3d10	6
Pz P26/40	2	8.00	ct	75	4d10+85	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+20	4d10	8
Pz VI E	2	7.92	ct	88	1d100+120	1d100+110	1d100+110	1d100+100	4d10+90	4d10	8

CARROS DE COMBATE ALEMANES: DATOS DE BLINDAJE

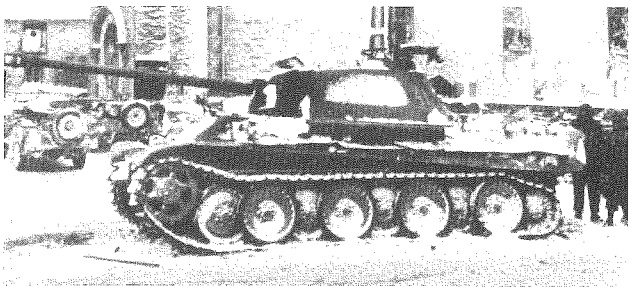
	BCF	BCL	BCP	BA	BB	BTF	BTL	BTP
Pz IIF	15	15	15	10	15	15	15	15
Pz IIIJ	30	30	21	17	16	30	30	30
Pz IIIL	35	35	21	17	16	35	30	30
Pz IIIN	35	35	21	17	16	35	30	30
Pz III (Fl)	30	30	21	17	16	30	30	30
Pz IVE	80	30	20	12	10	50	30	30
Pz IVG	80	30	20	12	10	50	30	30
Pz IVH	85	30	20	12	10	50	30	30
Pz IVJ	80	30	20	12	10	50	30	30
Pz VG	80	50	40	40	30	110	45	45
Pz M15/42	42	25	25	14	6	49	25	25
Pz P26/40	45	25	25	15	10	50	25	30
Pz VI E	100	80	80	25	25	100	80	80



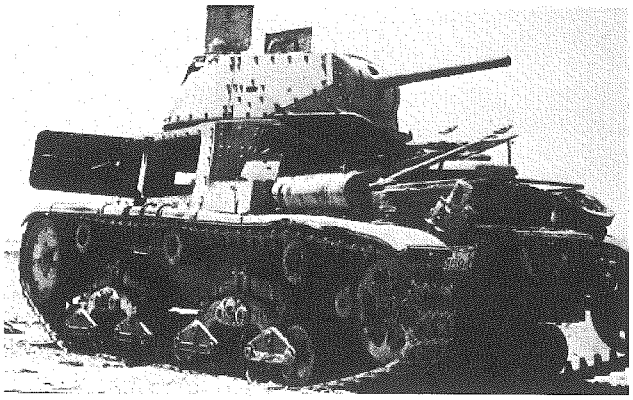
PzKpfw III: A finales de 1941, el Panzer III es equipado con un cañón de 50 mm largo por orden expresa del Alto Mando alemán creándose así el modelo J. Para 1943, su uso se había restringido a las unidades de reconocimiento y para finales de ese año incluso de ese uso estaban siendo retirados. Algunos modelos fueron reconvertidos, dejando la parte superior de la torreta abierta, a vehículos de observación para la artillería llamados *Panzerbeobachtungswa*. En total, la producción del Panzer IIIJ fue de 1067 unidades. Posteriormente se incrementó el blindaje del Panzer III, creándose así la versión L. No fueron muchos los vehículos construidos de este tipo y la mayoría fueron utilizados como vehículos de mando. Ya en 1943, el ejército alemán comprendió que el cañón de 50 mm se estaba quedando obsoleto y por ello desarrolló una versión del Panzer III usando el cañón de 75 mm corto del Panzer IV. Esta versión, destinada al papel de apoyo, fue denominada N y en muchos casos utilizada en los mismos papeles que el Panzer IV. No más de 700 Panzer IIIN llegaron a construirse. La experiencia de Stalingrado hizo que algunos Panzer III fueran transformados en vehículos lanzallamas y estos aparecieron en el frente italiano a principios de 1944. Esta versión fue denominada PzKpfw III(Fl) y estaban organizados en secciones de 7 vehículos, aunque habitualmente dos de estos vehículos eran cedidos al Cuartel General de las compañías de los Regimientos Panzer.



PzKpfw IV: El Panzer IVE, del que se construyeron 223, era un modelo antiguo en 1943, pero algunos, supervivientes del Norte de Africa, podían estar presentes en las filas alemanas en Italia. Su armamento de 75 mm corto estaba obsoleto, lo que le hacía poco adecuado para el combate blindado relegándosele, mientras fue posible, a defensas estáticas o a operaciones en la retaguardia. La versión más temprana del Panzer IV presente en Italia y que incluía un cañón de 75 mm largo fue la G. Al principio de la campaña de Italia, el Panzer IV G era la columna vertebral de las divisiones panzer, pero ya estaba siendo sustituido por el IV H, muy similar al G, pero con un blindaje reforzado en el frente del casco y de la superestructura reforzado. Fue en esta versión cuando los alemanes introdujeron un sistema de ayuda al tirador que consistía en dos anillos en el interior, uno fijo al casco y otro a la torreta, numerados como un reloj y que permitían saber en todo momento la posición relativa de la torreta con respecto al carro o la posición de cualquier objetivo enemigo. Este mismo sistema también fue incluido en el Panther y en el Tiger. El modelo final de la serie del Panzer IV fue el J, en el que se había eliminado uno de los motores transversales de la torreta (reduciendo la velocidad de giro de la torreta a la mitad a efecto de las reglas de COMANDOS DE GUERRA) para permitirle llevar más combustible y un sistema de defensa contra infantería denominado *Nahverteidigungswaff* y que permitía a la dotación del tanque lanzar granadas todo alrededor cuando la infantería enemiga se acercaba a él. Cuando el tanque active este sistema, cualquier personaje que no supere un chequeo de destreza sufrirá 1d10 de daño. En total se construyeron 1758 vehículos IVJ. Una sección de PzKpfw IV tenía oficialmente cinco carros de combate, pero la escasez en el número de carros disponibles, reducía este número habitualmente a cuatro.

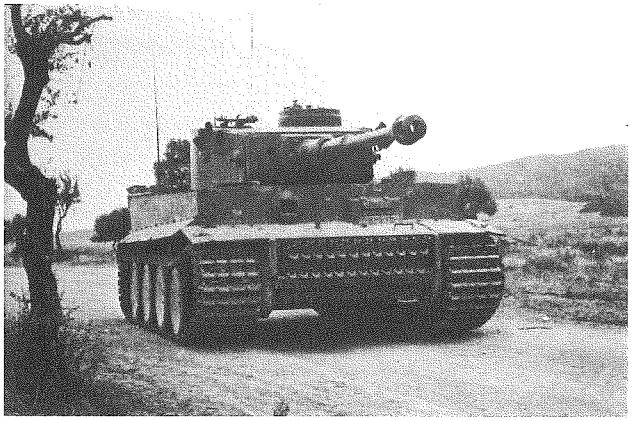


PzKpfw VG: Cuando los alemanes iniciaron el ataque contra Rusia, se encontraron frente a ellos un formidable carro de combate: el T- 34. La respuesta alemana a este carro fue el Panther o Panzer V. El modelo D fue el modelo inicial de la serie que debido a las precipitaciones de diseño tenía una serie de importantes problemas mecánicos en su motor y en su suspensión. Casi todos los modelos D se perdieron en la batalla de Kursk y ninguno llegó a Italia. Sin embargo, sí lo hicieron, aunque no en gran número, los modelos G. Versión esta donde se habían subsanado muchos de los errores de la serie inicial. Se contruyeron más de 5000 carros de este modelo (2000 de los cuales eran de un modelo denominado A que tenía una serie de diferencias menores con el G). Al igual que el Panzer IV, las secciones de los Panther debían haber sido de cinco carros, pero la escasez de estos hizo que se hicieran de cuatro. Teóricamente, un batallón de cada regimiento Panzer debía estar compuesto de Panther, aunque esto tampoco fue posible.



PzKpfw M15/42: Este es un vehículo italiano capturado por los alemanes tras la rendición de Italia. Es el vehículo final de la serie M13/40 y estaba en servicio en Septiembre de 1943. Unos 100 fueron capturados y utilizados todos ellos, excepto unos pocos enviados a Hungría, por los alemanes en Italia contra los Aliados.

PzKpfw P26/40: Este es un diseño italiano que aunque había comenzado a estudiarse en 1940 en Septiembre de 1943 (fecha del armisticio) sólo unos pocos estaban operativos. Como todas las instalaciones de producción estaban preparadas y cayeron en manos alemanas, decidieron seguir fabricándolo. Se llegaron a producir 100, de los que unos 40, ante la falta de motores, se usaron como defensas semienterradas en los alrededores de la playa de Anzio y de la Linea Gustavo.



PzKpfw VIE: Posiblemente el *Tiger*, al igual que el subfusil y el cañón antiaéreo de 88 mm son los emblemas del ejército alemán. Sin embargo, el Panzer VI, un tanque pesado de finales de guerra también representa el abandono por parte del ejército alemán de la guerra móvil que le había permitido obtener grandes victorias al iniciarse el conflicto. El Tiger estaba armado con un cañón de 88 mm que en su momento era el cañón más poderoso de los existentes sobre el campo de batalla. Con un blindaje muy grueso, se convirtió en un adversario muy resistente que tan sólo podía ser abatido con disparos cercanos por el lateral o por la parte posterior. Eran pesados, lo que hacía que el tren de rodaje y la suspensión sufrieran mucho, averiándose con frecuencia. Los Tiger fueron usados en compañías y batallones de tanques pesados independientes como reserva estratégicas en secciones de cuatro tanques. Llevaba incorporado un sistema de lanzamiento de granadas similar a los incorporados en los últimos modelos del Panzer IV.

AUTOPROPULSADOS ALEMANES: DATOS TECNICOS

	Nac	Años	Tipo	Long	anch	altu	peso	V	Aut	D
Stug IIIG	Alem	1943-1945	cc	5.38	2.91	2.83	23.5	38	150	5
Stuh 42	Alem	1943-1945	aap	5.38	2.91	2.79	24.0	39	150	5
StuPz IV	Alem	1944-1944	aap	6.63	2.28	2.85	28.0	35	170	5
PzJg Tiger	Alem	Feb-1944	cc	8.45	3.70	3.10	65.0	25	115	5
Stug 75/18	Alem	10/43-1945	cc	5.06	2.28	2.35	15.0	39	200	4
Stug 75/34	Alem	10/43-1945	cc	5.06	2.28	2.28	15.0	37	200	4
Stug 105/25	Alem	10/43-1945	aap	5.06	2.28	2.35	15.5	36	210	4
Marder II	Alem	1943-1945	cc	4.81	2.28	2.17	11.0	39	160	4
Marder III	Alem	1943-1945	cc	4.75	2.26	2.39	11.0	42	150	4
PzJg III	Alem	1943-1945	cc	5.38	2.91	2.46	24.0	39	150	5
PzJg IV	Alem	1943-1945	cc	6.63	2.28	2.65	24.0	39	145	5
JgPz 38	Alem	8/44-1945	cc	4.75	2.26	2.42	16.0	38	180	4
JgdPz IV	Alem	1943-1945	cc	6.63	2.28	2.65	24.0	39	150	5
JgdPz IV/70	Alem	1943-1945	cc	6.63	2.28	2.65	26.0	37	150	5
sIG 38M	Alem	1943-1945	aap	4.75	2.26	2.47	12.0	42	180	5
PzA II	Alem	1943-1944	aap	4.81	2.28	2.37	11.0	38	175	3
PzA II	Alem	1943-1944	aap	4.81	2.28	2.37	11.0	38	175	3
PzA IV	Alem	1943-1945	aap	6.63	2.28	2.65	24.0	39	145	5
Goliath	Alem	1943-1945	vcr	1.60	0.85	0.60	0.4	10	1	0

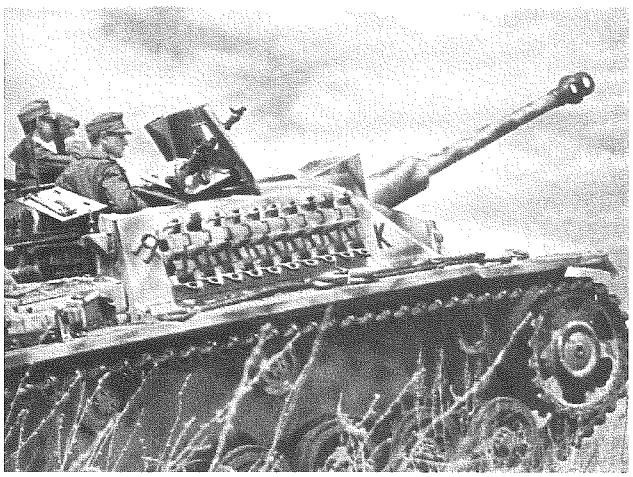
AUTOPROPULSADOS ALEMANES: DATOS DE COMBATE

	A	CAAM	Tipo	CC	M.Fácil	Fácil	Normal	Difícil	M. Difícil	HE	Area
Stug IIIG	1	7.92	t	75	1d100+127	1d100+122	1d100+122	1d100+100	4d10+90	4d10	8
Stuh 42	1	7.92	t	105	-	-	-	-	-	5d10	10
StuPz IV	-	-	-	150	-	-	-	-	-	6d10	12
PzJg Tiger	-	-	-	88	1d100+165	1d100+140	1d100+140	1d100+125	1d100+100	4d10	8
Stug 75/18	1	8.00	t	75	4d10+85	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+20	4d10	8
Stug 75/34	1	8.00	t	75	4d10+85	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+20	4d10	8
Stug 105/25	1	6.50	t	105	-	-	-	-	-	5d10	10
Marder II	-	-	-	75	4d10+85	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+20	4d10	8
Marder III	1	7.92	f	75	4d10+85	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+20	4d10	8
PzJg III	-	-	-	88	1d100+165	1d100+140	1d100+140	1d100+125	1d100+100	4d10	8
PzJg IV	-	-	-	88	1d100+165	1d100+140	1d100+140	1d100+125	1d100+100	4d10	8
JgPz 38	1	7.92	t	75	1d100+127	1d100+122	1d100+122	1d100+100	4d10+90	4d10	8
JgdPz IV	1	7.92	f	88	1d100+165	1d100+140	1d100+140	1d100+125	1d100+100	4d10	8
JgdPz IV/70	1	7.92	f	88	1d100+165	1d100+140	1d100+140	1d100+125	1d100+100	4d10	8
sIG 38M	-	-	-	150	-	-	-	-	-	6d10	12
PzA II	-	-	-	105	-	-	-	-	-	5d10	10
PzA III	-	-	-	150	-	-	-	-	-	6d10	12
PzA IV	-	-	-	150	-	-	-	-	-	6d10	12
Goliath	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1d100+50	16

AUTOPROPULSADOS ALEMANES: DATOS DE BLINDAJE

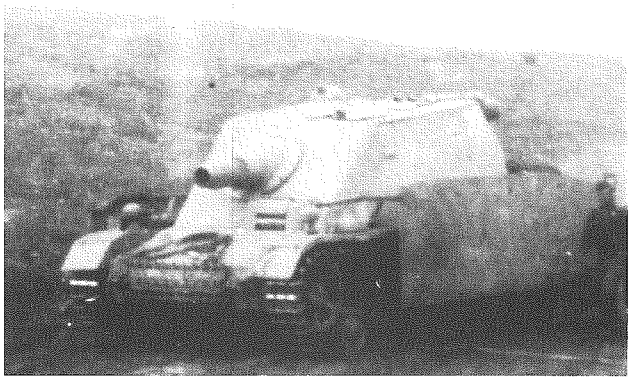
	BCF	BCL	BCP	BA	BB	BTF	BTL	BTP
Stug IIIG	30	30	21	17	16	50	30	30
Stuh 42	30	30	21	17	16	50	30	30
StuPz IV	80	30	20	12	10	70	30	30
PzJg Tiger	100	80	80	25	25	100	80	80
Stug 75/18	42	25	25	10	6	40	20	20
Stug 75/34	42	25	25	10	6	40	20	20
Stug 105/25	42	25	25	0	6	40	30	30
Marder II	15	15	15	-	15	10	10	10
Marder III	50	30	30	-	10	10	10	10
PzJg III	30	30	21	-	16	25	25	25
PzJg IV	35	30	20	-	10	25	25	25
JgPz 38	50	30	30	12	40	30	20	20
JgdPz IV	90	35	25	12	10	60	35	35
JgdPz IV/70	90	35	25	12	10	60	35	35
sIG 38M	30	30	21	-	16	50	30	30
PzA II	15	15	15	-	10	10	10	8
PzA III	30	30	21	-	16	50	30	30
PzA IV	80	35	25	-	10	60	35	35
Goliath	10	10	10	5	5	-	-	-

AUTOPROPULSADOS



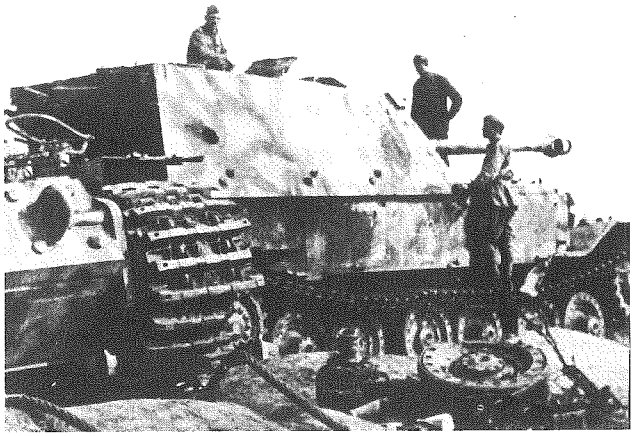
StuG IIIG: Las mismas razones que llevaron a colocar un cañón más potente en la serie de carros de combate Pzkpfw IV, hizo aumentar el cañón de la serie Stug III, dando como resultado el Stug IIIG. Este autopropulsado fue usado como cañón de asalto y cazacarros y según fue avanzando la guerra fueron cada vez más habituales ya que eran más rápidos y baratos de construir que los carros de combate equivalentes. Se construyeron unos 8600. Algunos modelos finales llevaban incorporada una ametralladora guiada desde el interior en lo alto del autopropulsado y un *Nahverteidigungswaff* (para ver el uso de este arma consulta la descripción del PzKpfw IV). Ambas modificaciones no tienen por qué estar presentes a la vez. Una sección de Stug III estaba compuesta de 4 vehículos.

Stuh 42: A algunos modelos de Stug III les fue sustituido su cañón por un obús de campaña de 105 mm. Al igual que el Stug III, los modelos finales podían llevar la ametralladora y/o el lanzador de granadas. La teoría era, siempre que se podía llevar a cabo, que tres Stuh estuvieran en cada batería de Stug (que desde 1942 estaba compuesta de diez vehículos).



StuPz IV: La experiencia de Stalingrado llevó a los altos mandos a comprobar que tan sólo los cañones de asalto de pequeño calibre habían sido realmente efectivos contra los edificios bien fortificados. El

StuPz IV es realmente el chasis de un Panzer IV con un obús de 150 mm. Los únicos vehículos que aparecieron en Italia fueron 12 formando parte de la 216ª *Sturmpanzerabteilung* en Anzio, pero después de aquella batalla los Aliados no volvieron a encontrarse con ellos.



PzJg Tiger: Cuando los alemanes emprendieron la construcción de los Tiger, la casa Porche realizó una producción de 90 de estos que finalmente no fueron aceptados, pero que fueron aprovechados para realizar el PzJd Tiger o Elefant como sin duda es más conocido. En Italia se usó un número indeterminado de ellos, aunque muy pocos, en la defensa del desembarco de Anzio (2/44). El modelo llevado a Italia incluía una ametralladora en la parte superior. Tras la batalla de Anzio, los que habían sobrevivido fueron trasladados al frente occidental.

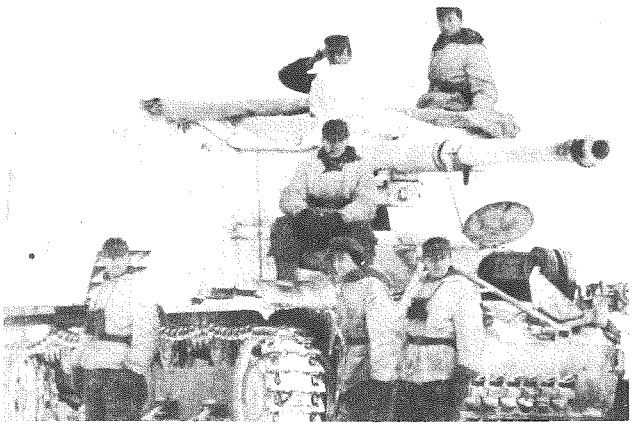
Stug 75/18: Esta era la denominación que los alemanes dieron al Semovente M42 75/18 (versión de cañón de asalto del M15/42). 178 fueron capturados o producidos posteriormente por los alemanes, aunque no todos fueron usados en Italia ya que algunos fueron enviados a los Balcanes.

Stug 75/34: Este autopropulsado era una versión del M42 75/18 italiano, pero que usaba el cañón del P26/40. En el momento de la capitulación de Italia ninguno había finalizado su producción, pero los alemanes continuaron con ella tras su ocupación del país. En total se construyeron 116.

Stug 105/25: Denominación alemana para el autopropulsado italiano Semovente M43 105/25, de los que 26 fueron confiscados a los Italianos en Septiembre de 1943. Posteriormente los alemanes continuaron produciendolo llegando a hacer 91 más entre 1943 y 1944.

Marder II, Marder III: La necesidad de tener una respuesta que pudiera ponerse rapidamente en el frente contra los T- 34 y KV rusos llevó a la fabricación del Marder I. Posteriormente, comprobada la eficacia de la solución se prosiguió con la serie. Este vehículo era un Panzer II convertido en un autopropulsado con un cañón de 75 mm alemán. Se construyeron 852.

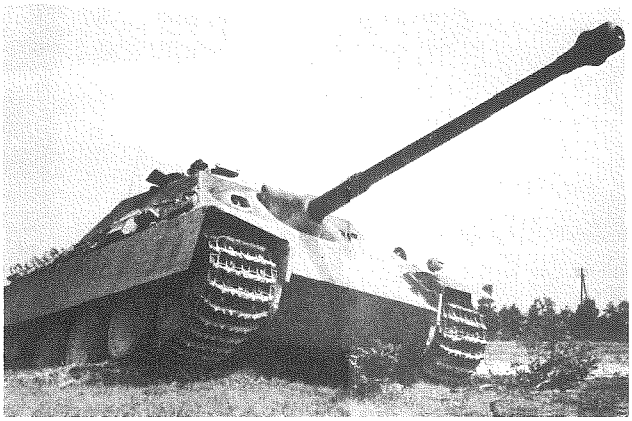
A semejanza del *Marder II*, el *Marder III* también llevaba un cañón de 75 mm pero iba montado sobre el chasis de un PzKpfw 38. Existieron dos modelos: el H y el M, que se diferenciaban en que el último llevaba el motor en el centro y el compartimento de combate en la retaguardia, a diferencia de los H que lo tenían en el frente y en el centro respectivamente. El M era más eficaz desde el punto de vista productivo, pero tan sólo podía llevar 27 proyectiles de su armamento principal. Se construyeron 417 IIIH y 975 IIIM. Aunque ambos modelos estuvieron presentes en Italia, su número fue muy reducido ya que ambos fueron cambiados paulatinamente por el Hetzer (JgPz 38).



PzJg III/IV: Ambos vehículos fueron conocidos con el sobrenombre de Rhino y consistían en un chasis de un Panzer III ó IV (respectivamente) con un cañón de 88 mm. Fue utilizado en Italia en la uni-

dades de cazacarros pesados. En total, se construyeron 494.

JgPz 38: También conocido con el sobrenombre de Hetzer (Alborotador) consistía en el chasis de un PzKpfw 38 con un cañón antitanque de 75 mm. Se construyeron unos 2500 y estaban asignados a los batallones independientes de cazacarros. La mayoría de ellos fueron usados en Rusia, pero algunas unidades también fueron enviadas a Italia.



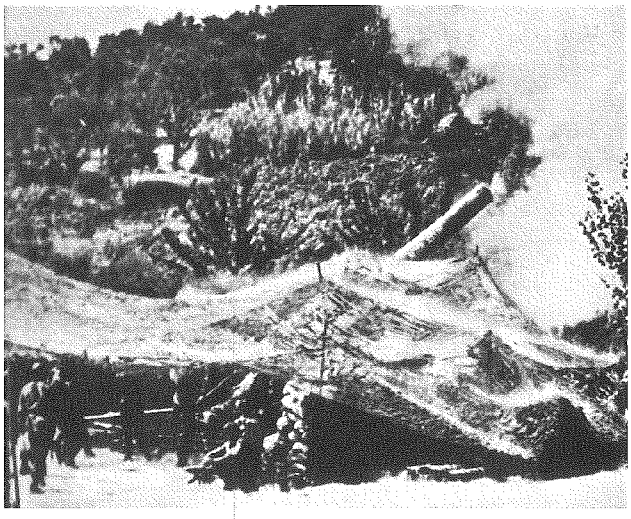
JgdPz IV: Este vehículo estaba destinado a ser el reemplazo de los Stug III, pero la falta de producción, sólo se construyeron 769, llevó a que en las unidades cazacarros de 1944 hubiera una mezcla de ambos vehículos. Está realizado a partir del chasis de un PzKpfw IV con el blindaje más inclinado y un cañón de 75 mm. Existió una versión, denominada JgdPz IV/70 que llevaba montado el cañón largo de 75 mm del Panther y aumentado el blindaje frontal. Esto lo hizo más pesado de su parte delantera dificultando su conducción (todos los chequeos de pilotar estarán penalizados con un +10). De este modelo se construyeron 1200 unidades que no entraron en servicio hasta Agosto de 1944.

sIG 38M: También conocido como Grillo o Bisonte usaba el mismo chasis que el Murder IIIM con un obús de 150 mm. Fueron construidos, en número de 370, para dar una movilidad eficiente a las compañías de cañones autopropulsados de infantería de los regimientos motorizados y blindados. Su mayor desventaja era que tan sólo podían llevar 18 proyectiles de su armamento principal.

PzA II: Este vehículo era un obús de campaña de 105 mm sobre un chasis muy modificado de un PzKpfw II. También fue conocido por el sobrenombre de Avispa y se construyeron 676 que solían estar asignados en dos baterías de seis Avispas cada una en cada División Panzer del ejército alemán presente en Italia.

PzA III/IV: Ambos vehículos fueron conocidos con el sobrenombre de Abejorro. Llevaban un obús pesado de 150 mm sobre el chasis del PzKpfw III/IV, pero como contrapartida tan sólo podía llevar 18 cargas de munición para el obús. Cada División Panzer tenía asignada una batería de seis vehículos y se llegaron a construir 714 vehículos.

Goliath: No se puede decir que el Goliath fuera realmente un vehículo autopropulsado, aunque su tracción era por orugas y carecía de torreta. El Goliath era muy parecido a los vehículos por control remoto que hoy día utiliza la policía para desactivar bombas. Pero a diferncia de estos, el Goliath iba cargado de bombas y el control del mismo se realizaba a través de un cable que se iba desenrrollando a medida que el vehículo avanzaba. La idea era que el vehículo debía ser guiado hasta una posicion enemiga (generalmente contra bunker y para limpiar campos de minas) y una vez allí hecho detonar. Había varios modelos con motor eléctrico y de gasolina y con más o menos explosivo, pero para simplificar se ha considerado que el daño de todos ellos es 50+1d100. Aunque el vehículo era blindado era suceptible de ser dañado con las armas de la infantería y tenía una gran debilidad y era que una explosión cercana a él podía romper los cables de control dejando completamente inoperativo. Cualquier chequeo de Mecánica con dificultad normal que se supere permitirá volver a empalmar los cables, pero para ello será necesario que el "mecánico" se acerque al punto dende se rompieron los cables. Se construyeron 7600 unidades.



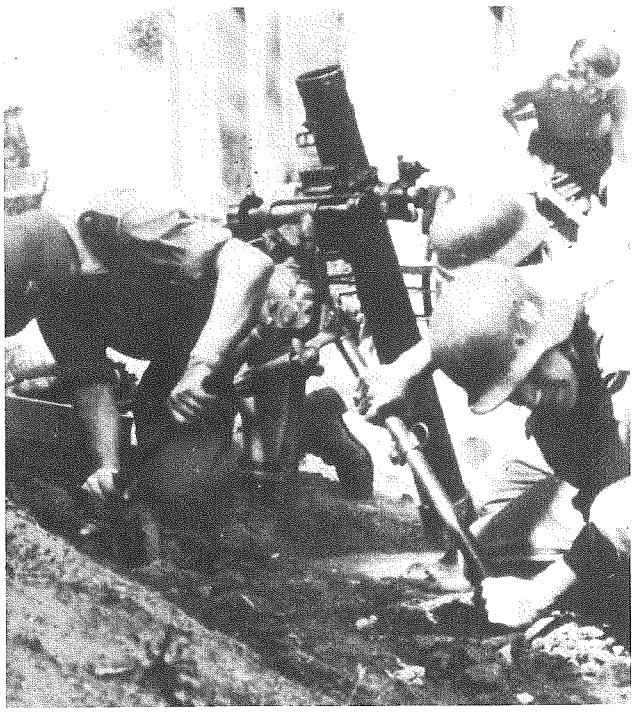
MORTEROS ALEMANES: DATOS TECNICOS

	Nac	Años	Peso	PP	CC	Alcance	Daño	Area
leGrW36	Alem	1943-1945	40	9.00	50	500	5d10	5
leGrW34	Alem	1943-1945	20	3.45	81	2400	5d10	2
leGrW42	Alem	1943-1945	16	3.45	81	2500	5d10	2
GrW 42	Alem	1943-1945	53	9.75	120	3700	4d10	2

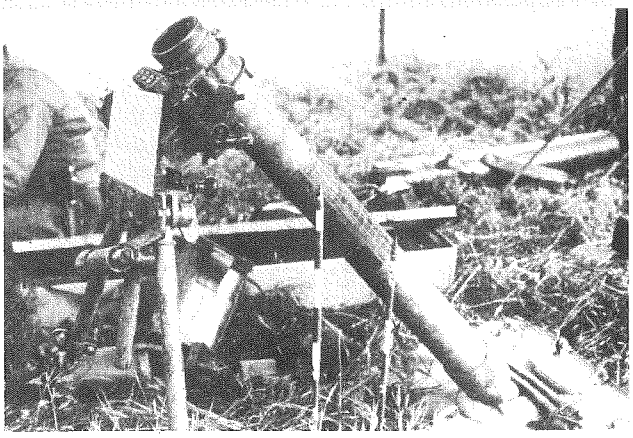
ARTILLERIA

A continuación se describen las diferentes piezas de artillería, así como morteros y demás armas que estuvieron disponibles para las unidades alemanas en Italia.

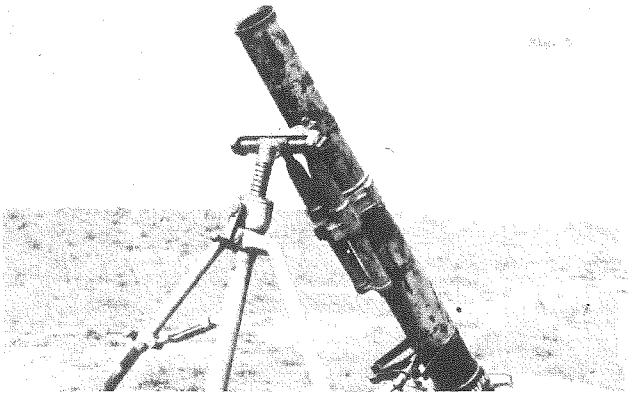
MORTEROS



5 cm leGrW36: Este modelo era el mortero ligero del ejército alemán. Se asignaba en número de tres a las compañías de fusileros, pero su potencia de fuego era tan pequeña y eran muy complicados que a partir de 1942 quedó relegado a unidades de segunda línea y de reserva. Era concido como *Bulettenschmeister* (lanzador de albóndigas), lo cual da una idea clara de lo mal considerado que tenía los soldados alemanes a este mortero.



8 cm GrW 34 y kz GrW 42: El GrW 34 era el mortero de calibre medio standard del ejército alemán. Estaban asignados seis morteros en cada compañía de ametralladoras, pero generalmente eran redistribuidos dentro de la compañía en grupos de dos. El mortero podía ser trasladado a mano cortos trayectos, pero para los grandes desplazamientos se usaba generalmente carretas tiradas por caballos. El ejército desarrolló también una versión aligerada para su uso por las unidades aerotransportadas denominada *kz GrW 42* de similares características al GrW 34. Tal desarrollo gustó bastante a los soldados y por ello muchas unidades de infantería estaban equipada con el GrW 42 en vez del GrW 34



12 cm GrW 42: Cuando los alemanes comenzaron la invasión de Rusia tuvieron oportunidad de capturar un gran número de morteros soviéticos de 120 mm. Quedaron tan impresionados por el diseño de su enemigo, que decidieron copiarlo, naciendo así el 12 cm GrW 42. Cuatro morteros estaban destinados

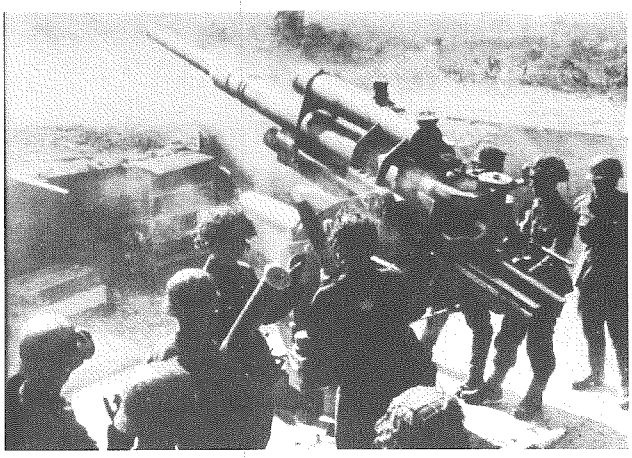
en las compañías de ametralladoras y de armas pesadas de las compañías de infantería y de los batallones de las Panzergrenadier.

CAÑON ANTITANQUE

4.2 cm lePak 41: Este cañón antitanque tenía un curioso sistema en el que el anima del cañón empezaba con 40 mm en la recamara para irse estrechando hasta alcanzar 30 mm en la boca. El proyectil estaba realizado en materiales blandos que se iban aplastando al subir por el tubo del cañón. Con esto se conseguía que la presión del propulsante sobre la base del proyectil fuera constante y por lo tanto se aumentaba la velocidad de salida de éste. Tenía dos grandes defectos: su gran desgaste y la necesidad de materiales especiales para sus proyectiles. Estaba asignado a las unidades de infantería y paracaidistas en Italia pero a finales de 1943 dejó de usarse cuando Alemania dejó de producir la munición especial que necesitaba.

5cm PaK 38: Este cañón vino a sustituir al 3.7 cm PaK 35/36 como cañón antitanque standard alemán. Sin embargo, debido a retrasos en la producción, cuando estuvo disponible para las unidades de primera línea ya se encontraba un poco obsoleto frente a los blindajes de los nuevos carros Aliados. En 1943, tan sólo era útil cuando usaba la munición de Alta Penetración (muy escasa ya por aquella época) pero aún así se mantuvo en servicio hasta el final de la guerra. Una sección estaba compuesta de tres cañones remolcados en las compañías antitanque regimentales.

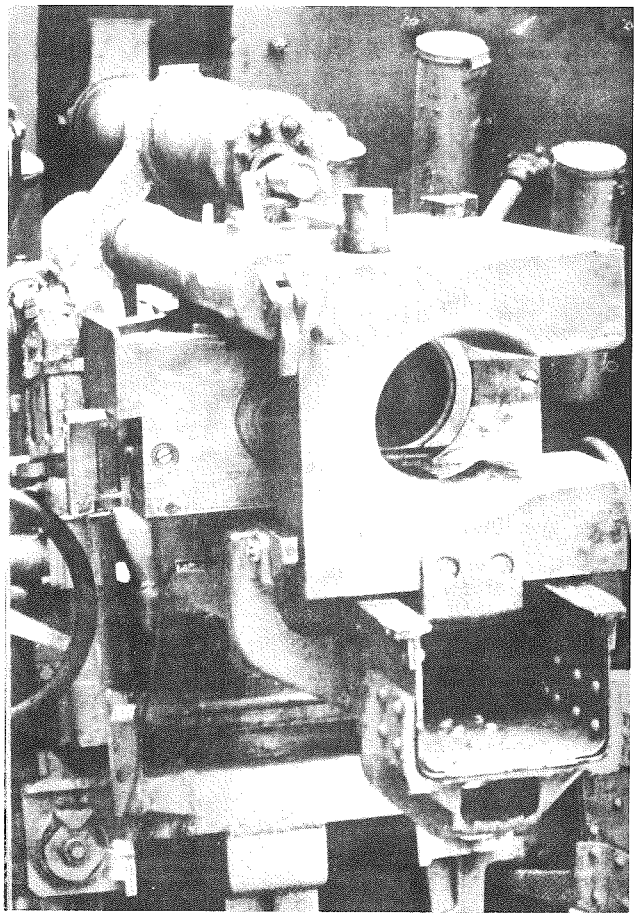
7.5 cm PaK 40: Este es el cañón antitanque que vino a sustituir al PaK 38. En realidad era una versión aumentada de éste y, a excepción del tamaño, muy parecida a su predecesor. El PaK 40 estuvo disponible desde 1942 hasta el final de la guerra demostrando ser un buen cañón antitanque. Su mayor defecto era su exceso de peso que lo hacía difícil de manipular. Se convirtió en el cañón standard de los batallones antitanque. También se usó sobre muchos cazacarros y fue la base del cañón largo del Panzer IV y del Stug III. Algunos fueron usados como artillería de campaña, pero no realizaron esta función correctamente al tener limitada la elevación del cañón.



8.8 cm PaK 43: Este cañón, diseñado por la casa Krupp, se convirtió en el mejor cañón antitanque de la guerra y en todo un símbolo del ejército alemán. Tenía la silueta muy baja lo que le hacía fácil de esconder; tenía una gran capacidad de penetración y una alta precisión a larga distancias; y además podía girar 360º y disparar sin ser completamente desenganchado de su remolque. Una variante de este cañón fue la que se montó en los Elefant y en los Tiger II. Además, su diseño permitía usarlo también como cañón antiaéreo.

CAÑONES ANTITANQUE ALEMANES: DATOS TECNICOS

	Nac	Años	Peso	PP	CC	M.Fácil	Fácil	Normal	Difícil	M. Difícil	HE	Area
lePak 41	Alem	1943-1943	0.43	0.67	40	3d10+35	3d10+25	3d10+15	2d10+10	-	-	-
PaK 38	Alem	1943-1945	0.90	2.01	50	4d10+70	4d10+60	4d10+60	4d10+20	4d10	3d10	6
Pak 40	Alem	1943-1945	1.50	5.63	75	1d100+127	1d100+122	1d100+122	1d100+100	4d10+90	4d10	8
Pak 43	Alem	1943-1945	4.95	9.06	88	1d100+165	1d100+140	1d100+140	1d100+125	1d100+100	4d10	8
Pak 43/41	Alem	1944-1945	4.95	9.06	88	1d100+165	1d100+140	1d100+140	1d100+125	1d100+100	4d10	8

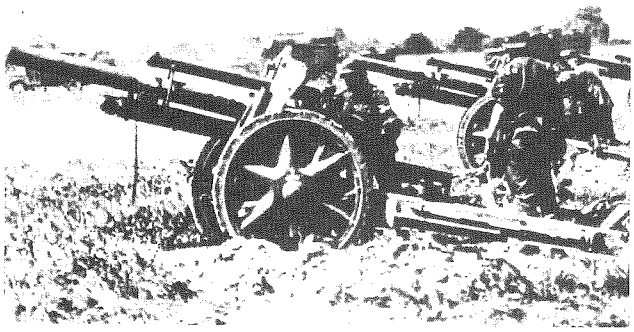


8.8 PaK 43/41: La necesidad de disponer de más cañones de 88 mm y la imposibilidad de aumentar la producción de los soportes de estos llevó al ejército alemán a adoptar una solución de compromiso instalando el cañón sobre soportes de obuses y cañones ya existentes, pero no tan buenos como el del 88 original. El resultado fue una serie de cañones grandes y lentos apodados *Scheuntor*, pero que eran tan poderosos como el PaK 43.

ARTILLERIA PESADA

7.5 cm leIG 18: Este obús comenzó a diseñarse en 1927 y una vez que comenzó la producción se mantuvo hasta el final de la guerra convirtiéndose en el obús de apoyo standard en los regimientos. También se realizó una versión aligerada para su uso por las unidades de montaña. Se destinaron seis a cada regimiento de infantería. Estaba considerado un obús de infantería

15 cm sIG 33: Fue diseñado como complemento del sIG 18 y se incluyeron dos en cada regimiento de infantería. Fue el obús de infantería más grande y pesado de la guerra, lo que entorpecía su movilidad táctica y dio pie a muchas variantes autopropulsadas.

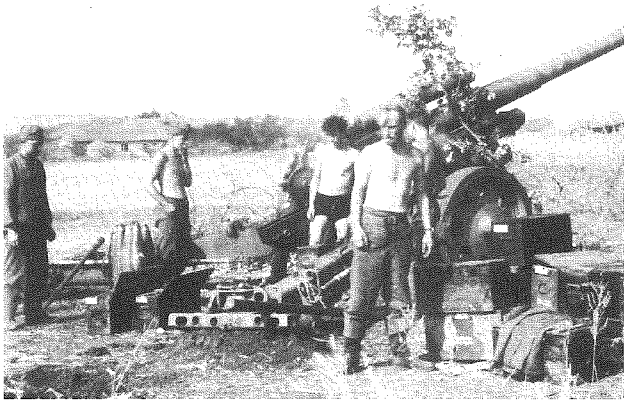


10.5 cm leFH 18: Este era el obús ligero standard alemán a lo largo de la Segunda Guerra Mundial. Era poco propenso a la averías, pero bastante pesado y corto. Las baterías remolcadas tenían asignadas cuatro leFh 18 (algunas sólo tres), pero a partir de 1944, en las divisiones Panzergrenadier italianas, este número fue aumentado a seis. Hubo varias versiones autopropulsadas y también podía lanzar proyectiles de penetración.

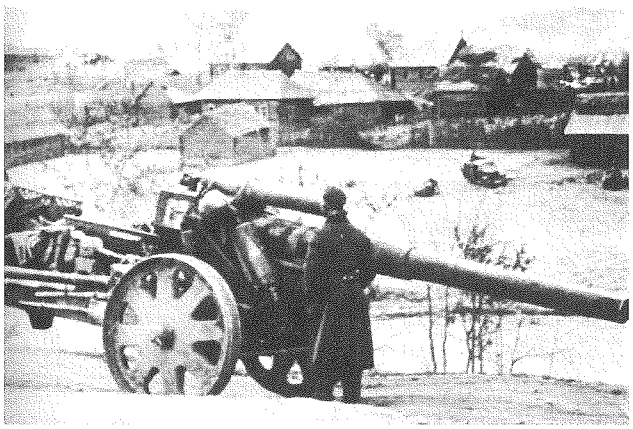
ARTILLERIA PESADA ALEMANA: DATOS TECNICOS

	Nac	Años	Peso	PP	CC	M.Fácil	Fácil	Normal	Difícil	M. Difícil	HE	Area
leIG 18	Alem	1943-1945	0.39	0.54	75	-	-	-	-	-	4d10	8
sIG 33	Alem	1943-1945	1.58	3.71	150	-	-	-	-	-	6d10	12
leFH 18	Alem	1943-1945	1.10	1.47	105	1d100+127	1d100+122	1d100+122	1d100+100	4d10+90	5d10	10
10 cm K 18	Alem	1943-1945	1.90	1.47	105	1d100+140	1d100+130	1d100+130	1d100+110	4d10+100	5d10	10
sFH 18	Alem	1943-1945	6.40	4.29	150	-	-	-	-	-	6d10	12
15 cm K18	Alem	1943-1945	5.60	4.29	150	1d100+170	1d100+145	1d100+145	1d100+130	1d100+110	6d10	12
17 cm K 18	Alem	1943-1945	17.20	6.16	170	1d100+175	1d100+150	1d100+150	1d100+135	1d100+115	6d10	12

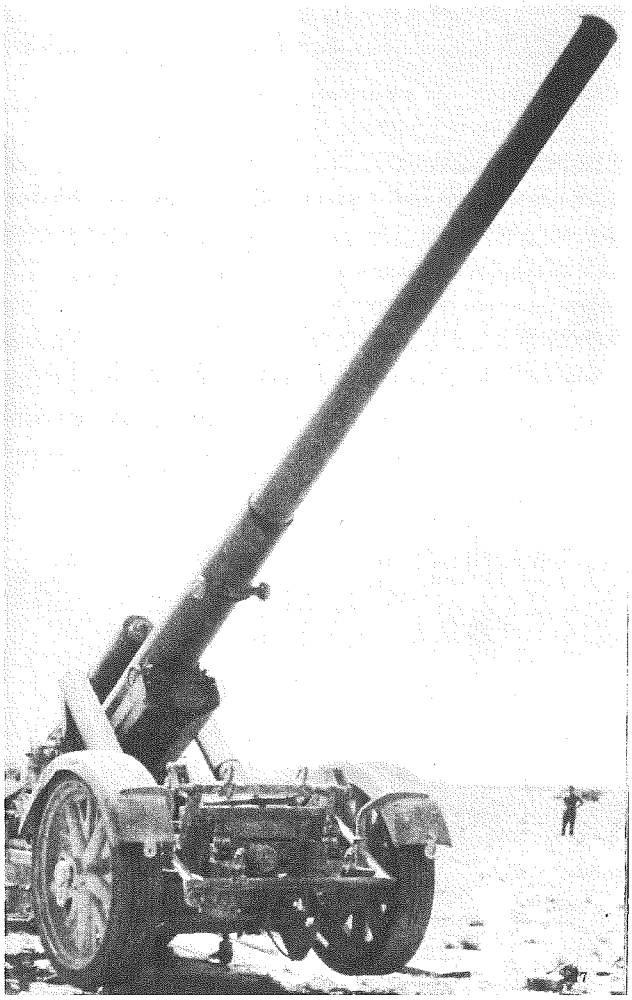
s 10cm K 18: Esta pieza de artillería con un cañón de 105 mm largo apodado *brazo largo* estaba asignado a la artillería divisional. Se consideraba que era demasiado grande y pesado para su pequeño calibre y si no hubiera sido por la falta de sustituto no hubiesen aguantado en servicio hasta el final de la guerra. También podía disparar proyectiles de penetración.



15 cm sFH 18: Este fue el obús pesado standard del ejército alemán durante la Segunda Guerra Mundial. Tenía mucho peso, era grande y con poco alcance para su calibre ya que el cañón era utilizado por debajo de su alcance efectivo porque el exceso de carga propulsora tendía a debilitar el cañón y ha dejarlo inoperativo. El sFH 18 fue usado en baterías de cuatro o seis cañones y también fue usado para algunos autopropulsados.



15 cm K 18: Este resultó ser un cañón bastante poderoso, pero muy pesado, lo que disminuía su capacidad operativa. Llevaba mucho tiempo emplazarlo en una posición y en más de una ocasión, las dotaciones se vieron obligadas a abandonarlos ante un avance enemigo sorpresa, ya que era imposible desmontarlo con rapidez. Podía dispara en 360°, pero el giro era muy lento y requería varias maniobras.



17 cm K 18: Este cañón de gran calibre, 170 mm, incorporaba unas excelentes ideas para amortiguar su retroceso que posteriormente se ha venido a llamar retroceso dual. El cañón retrocedía por un lado, mientras que el soporte retrocedía a través de unos carriles colocados así al efecto. Al igual que el 15 cm K 18, era necesario mucho tiempo para emplazarlo en su lugar y aunque podía disparar en 360° lo hacía con poca velocidad para que fuera una ventaja.

EJERCITO BRITANICO

El ejército Británico fue probablemente el ejército con mayor mayor experiencia de todos los que inciaron la campaña de Italia. Los soldados británicos eran una mezcolanza de nacionalidades de la Commonwealth que llevaban luchando, no siempre ganando, desde que en 1940 los Italianos declararan la guerra a Francia y los británicos, en respuesta, intentaran invadir Libia. Sin embargo, fue un ejército que paulatinamente fue siendo diezmado de sus mejores unidades por otras necesidades del conflicto. Así, su mejor general y sus mejores divisiones fueron retiradas de Italia para que participaran en el desembarco de Normandía. Más tarde, otras divisiones fueron quitadas para participar en el desembarco en el sur de Francia. Y finalmente, Alexander se vio en la obligación de retirar nuevas unidades para participar en la guerra civil de Grecia. En definitiva, el ejército británico fue poco a poco perdiendo sus hombres más experimentados y dejando sobre el campo de batalla a soldados que, aunque ya habían combatido, no podían compararse a las primeras unidades que desembarcaron en Sicilia.

MANDOS Y ESTRUCTURA DEL EJERCITO BRITANICO

Durante la campaña de Italia el Ejército británico estuvo siempre bajo el mando conjunto del General Alexander y directamente bajo el mando de generales británicos.

La infantería estaba organizada en escuadras de 10 hombres. Sin embargo, las secciones ya no seguían una regla fija. Así, las secciones de comandos tenían tres escuadras, las aerotransportadas, las de infantería y las de ingenieros cuatro y las secciones de armas pesadas tenían dos escuadras de armas pesadas más dos escuadras de ametralladoras. Las escuadras de comandos, de infantería o aerotransportadas iban armadas con rifle o subfusil, ametralladoras ligeras, granadas y lanzagranadas. Las escuadras de ingenieros iban armadas con ametralladoras ligeras o subfusiles, granadas, lanzallamas y cargas de demolición. Las escuadras de armas pesadas iban armadas con rifle, ametralladoras ligeras, granadas y un mortero de 2 pulgadas. Como escuadras especiales, sin diez hombres, indicar simplemente que las escuadras de ametralladoras estaban compuestas de tres hombres armados con rifle y una ametralladora de posición y que las escuadras antitanque eran de dos hombres armados con pistola y un lanzagranadas. Las secciones antitanque estaban compuestas por dos escuadras.

Las escuadras británicas de vehículos eran generalmente de dos vehículos, existiendo escuadras de tanques ligeros, de tanques medios, de tanques lanzallamas, de artillería autopropulsada, de tanques de infantería, de tanques crucero, de camiones ligeros, de camiones pesados y de vehículos especiales. La excepción a esta norma eran las escuadras de vehículos blindados que tenía tres vehículos. Las secciones estaban compuestas de dos escuadras. Como vehículo de mando solían utilizar un Carrier o un Kangaroo. Pero esta organización, tan aparentemente controlada, en el campo de batalla no se mantenía y muchos vehículos concretos formaban unidades especiales con un número variable de unidades. Te remitimos a la descripción de cada tipo de vehículos para comprobar concretamente para cada tipo de vehículo su organización. En aquellos en los que no se indica nada, se entiende que seguían la estructura oficial del ejército británico.

La artillería británica se organizaba en escuadras de dos morteros, obuses o cañones. Al igual que con los vehículos, te remitimos a la descripción de las piezas de artillería para comprobar aquellos tipos en los que no se aplicaba la norma.

PERSONAJES PARA EL EJERCITO BRITANICO

A continuación se indican una serie de reglas, que añadidas a las ya publicadas en COMANDOS DE GUERRA, te permitirán crear personajes del ejército británico en Italia.

NACIMIENTO

Cuando el Reino Unido declaró la guerra a Alemania en virtud de los acuerdos firmados con Polonia, no sólo estaba declarando la guerra ella, sino que en virtud de los acuerdos de Gran Bretaña con sus colonias y ex-colonias (la denominada Commonwealth) muchos otros países, como Canadá, Australia, india, etc., tuvieron también que declarar la guerra a los alemanes. Ello hace posible que en el ejército británico se dieran unidades completas de australianos, neozelandeses, indúes, canadienses, etc. Además, como en 1940 la mayor preocupación del gobierno era defender sus posesiones en el mediterráneo y como los naturales de la islas eran necesarios para defenderlas, las unidades que venían de las colonias o ex-colonias eran enviadas a Egipto. El desarrollo de la guerra hizo que las mismas unidades que habían luchado en el norte de Africa fueran las que iniciaran el asalto a Sicilia y a la península italiana. La historia británica en la campaña de Italia está llena de ejemplos de escuadras canadienses, neozelandesas, australianas o los *gurkas* indúes a la vanguardia del VIII Ejército.

Cualquier nacionalidad de un país perteneciente a la Commonwealth o de alguna colonia británica de la época debe ser permitida a los jugadores. Pero el ejército británico mantenía a los soldados de la misma nacionalidad dentro de la misma unidad. Es decir, que todas las unidades eran homogéneas. Hasta tal punto esto era así, que existían unidades exclusivamente norirlandesas o escocesas dentro del VIII Ejército. Por ello, los personajes que pertenezcan a la misma unidad regular del ejército británico deberán ser de la misma nacionalidad. Naturalmente, esta regla no es aplicable a los comandos o a las unidades de operaciones especiales. Esta regla tampoco es aplicable a nacionales menores o lo que es lo mismo de países o colonias pequeñas. Así, por ejemplo, no habrá unidades de Gibraltar, ni de Singapur o de cada una de las peqeuñas islas del Pacífico.

INSTRUCCION MILITAR

En los difíciles momentos de 1941, cuando la invasión alemana era una posibilidad real y los británicos buscaban rearmarse de cualquier manera, entablaron conversaciones con los Estados Unidos para adquirir una remesa de subfusiles Thompson. La respuesta de un alto funcionario del ministerio de defensa fue: *No equiparemos a nuestros soldados con armas de gansters*. Esto no deja de ser una más de las múltiples anécdotas de la Segunda Guerra Mundial, pero refleja claramente cual era el sentir del ejército respecto a las nuevas armas que ya se estaban usando en Europa. A pesar de haber fabricado uno de los subfusiles más famosos del conflicto, el *Sten*, los soldados británicos eran entrenados en el manejo de las dos armas básicas del soldado de infantería, el fusil y la ametralladora. Todos los soldados británicos tendrán que tener algún punto en alguna de estas dos armas y si, además, los personajes han nacido en Gran Bretaña, una de estas dos armas deberá ser la de mayor porcentaje al finalizar el período de instrucción militar.

Excepto en el difícil período que vivió el Reino Unido entre la caída de Francia y el ataque alemán a Rusia, el entrenamiento que seguían los soldados, aunque algo anticuado, era, sin embargo, bastante exhaustivo y les llevaba bastante más tiempo completarlo que a otros ejércitos de la misma época. Incluso en los momentos difíciles, para desespero del gobierno, algunas unidades de las colonias tardaron varias semanas más de lo normal en recibir la formación. Por ello, los personajes británicos deberán sumar 20 puntos más en la fase de potenciación de las habilidades especiales y 30 puntos más en el entrenamiento de armas. Cualquier limitación indicada en las reglas de COMANDOS DE GUERRA (como la limitación del entrenamiento a cuatro armas y que ninguna sea superior a 70) se siguen aplicando.

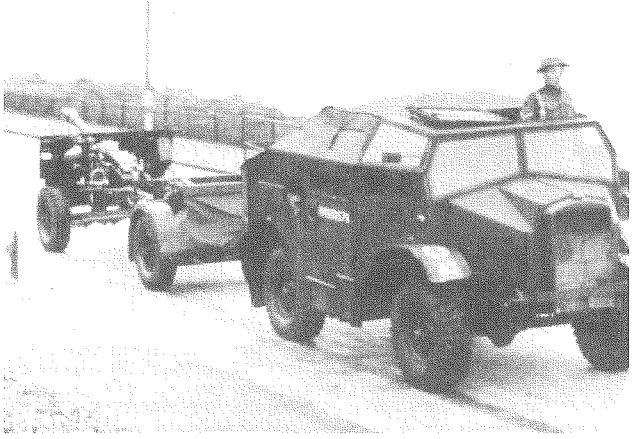
MORAL PARA EL EJERCITO BRITANICO

Los soldados británicos venían de obtener espectaculares victorias en su combate en el Norte de Africa, además, las primeras semanas de lucha en Italia no habían menguado esa sensación de victoria. Por ello, todos los personajes británicos tendrán 20 puntos más en su Moral Actual. O, lo que es lo mismo, un modificador de -20.

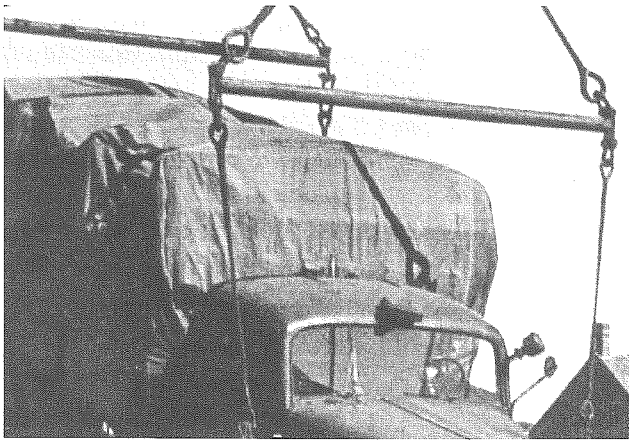
VEHICULOS

Cuando en 1939 Gran Bretaña se vio involucrada en la Segunda Guerra Mundial, sus vehículos no estaban preparados para el uso que el conflicto iba a requerir. Los británicos dividían sus carros de combate en dos tipos tácticos. Los carros de infantería, destinados al apoyo cercano de ésta y que llevaron a la producción de carros pesados, muy blindados, lentos y con poca potencia de fuego; y los carros Cruiser destinados a tener gran movilidad para poder aprovechar las brechas en las líneas enemigas y que llevó a realizar tanques ligeros, rápidos, poco blindados y armados, generalmente, con cañón. La guerra demostró que tal división de funciones no era acertada y que era preferible un carro de combate multifuncional (como el Sherman estadounidense). Sin embargo, a pesar de la experiencia adquirida por los británicos en los primeros años, siguieron manteniendo la diferenciación en sus carros de combate, lo que llevó a una duplicidad de esfuerzos de investigación y a un derroche de trabajo y dinero en dos vías de trabajo que deberían haber sido la misma. Como punto favorable para los diseñadores de carros británicos está el ser los inventores de la mayoría de carros especiales, como los antiminas, los AVRE, los que servían para la formación de puentes, etc. A continuación se da una descripción de la mayoría de los vehículos británicos que aparecieron, en mayor o menor número, en la campaña de Italia.

VEHICULOS LIGEROS



Quad FAT: La denominación oficial de este vehículo era Tractor 4x4 de artillería de campaña y apareció por primera vez en 1938. Se diseñó para servir como remolcador de las piezas de artillería de 16 y de 25 libras, pero también fue usado para remolcar el antitanque de 17 libras. El chasis de este vehículo fue utilizado en diversos vehículos ligeros y blindados.



Camiones: El ejército británico tenía estandarizado un tipo de camión de 3/4 de tonelada. Con una producción entre los distintos modelos (Guy Ant, Bedford MW, Morris CS8, Ford F15, Chevrolet C15, etc) de unos 230.000 se convirtió en el vehículo de transporte más común del ejército británico. Fueron construidos por diferentes casas y aunque muchos de ellos fueron fabricados en el Reino Unido, otros muchos fueron hechos en Canadá, Australia, Sudáfrica, India, etc., introduciendo cada uno pequeñas modificaciones para ajustar la producción del camión a sus propias fábricas. Fueron utilizados como vehículos de abastecimiento y de transporte de material, pero las divisiones motorizadas, y hasta la aparición de los semiorugas y del *White*, los utilizaron para el transporte de personal.

Denominados por el ejército británico como *Lorry de tonelada y media*, los Bedford OX, Austin K2, Austin K30, Ford F30 y Chevrolet C30 fueron en su mayoría camiones 4x2, aunque algunas versiones de algunos modelos fueron transformados a 6x4. Fueron utilizados como transportes para los cañones de 18 libras y 25 libras y, aunque sólo en las unidades australianas, del obús de 4.5 pulgadas. Según avanzaba la guerra el esfuerzo productivo fue derivándose más hacia el Lorry de 3 toneladas y fueron abandonándose la fabricación de todos estos tipos de camiones, llegándo a ser raro verlos en los últimos meses del conflicto.

Los *Lorry de tres toneladas*, entre los que cabría destacar los Austin K3, Austin K5, Bedford OY, Bedford QL, Ford F60L, Chevrolet C60L, AEC Matador MAT, formaron la espina dorsal del sistema de transporte con más de 400.000 construidos durante la guerra. El modelo más común era el 4x4, aunque los había de 2x4 y 6x4. Fueron utilizados como

VEHICULOS LIGEROS BRITANICOS: DATOS TECNICOS

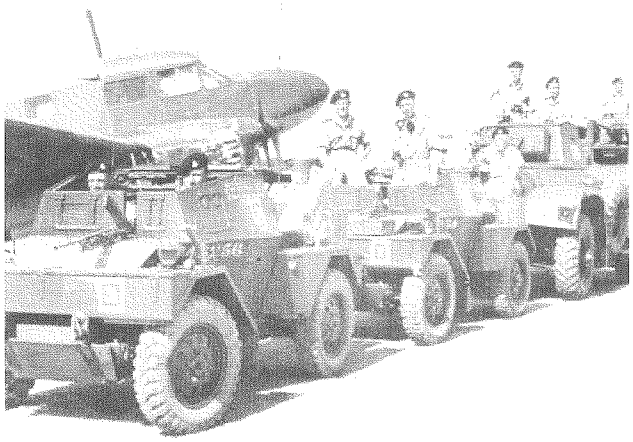
	Nac	Años	Tipo	Long	anch	altu	peso	V	Aut	D	BD
Quad FAT	RU	1943-1945	vhli	4.90	2.00	2.43	5.0	87	320	1	15
Camiones	RU	1943-1945	cami	varias			*	70	300	1	8
Jeep	USA	1943-1945	vhli	3.33	1.57	1.14	1.2	80	400	1	8

vehículos de transporte de una escuadra de infantería, así como para llevar remolcado el cañón antiaéreo Bofors o llevar en su compartimiento de carga el cañón antitanque de 6 libras. Aunque en el caso del AEC, también remolcaba el obús de 4.5 y 5.5 pulgadas y el cañón de 5.5 pulgadas.

Jeep: En virtud de los acuerdos entre Gran Bretaña y Estados Unidos, los británicos adquirieron gran cantidad de material estadounidense, entre ellos el famoso *Jeep*, que llegó a ser tan común en el ejército del Reino Unido como lo fue en el de Estados Unidos. Lo utilizaron en papeles de reconocimiento, de transporte de personal y equipo en el frente, como vehículos de las unidades aerotransportadas y como transporte para el cañón de 6 libras, para el antiaéreo de 20 mm y para el obús de 75 mm.

NOTA: Dentro del equipo estadounidense y como parte del material suministrado a los británicos, se contaron muchos camiones, que fueron usados para las mismas tareas que los estadounidenses. Cualquier camión de los indicados en la descripción del ejército de Estados Unidos puede también estar presente en el ejército británico. La relación de camiones enviados a Gran Bretaña fue 127.755 camiones menores de una tonelada (incluyendo los Jeep), 97.112 camiones de una tonelada y media o de dos toneladas, 26.898 camiones de dos toneladas y media y 40.491 de tres o más toneladas. Naturalmente, estas cifras son globales y no todos fueron enviados a Italia.

VEHICULOS BLINDADOS



Daimler de Exploración: La serie de los vehículos Daimler se comenzó a desarrollar a partir de 1938 siguiendo la petición de la Oficina de Guerra británica de un vehículo pequeño para exploración y enlace. La producción del Daimler, que tuvo cinco versiones con modificaciones muy pequeñas entre ellas, alcanzó los 6.626 vehículos. Las primeras cuatro versiones llevaban una capota plegable o deslizable, pero que en la mayoría de los casos era desmontada por sus usuarios. La quinta versión carecía ya de esta capota. Fue un vehículo bastante eficaz que fue denominado oficialmente *Vehículo de Exploración Mk I.* Aunque fue utilizado en muchos tipos de unidades, donde se usó más ampliamente fue en los regimientos blindados. A pesar de su nombre, no fue utilizado exclusivamente por las unidades de reconocimiento. Muchos oficiales lo preferían como vehículo de mando y algunas unidades de enlace con la RAF estaban equipadas con este característico vehículo. El ejército británico nunca tuvo suficientes para equipar a todas sus unidades en el frente debido, principalmente, a una baja producción.

VEHICULOS BLINDADOS BRITANICOS: DATOS TECNICOS

	Nac	Años	Tipo	Long	anch	altu	peso	V	Aut	D	BD	
Daimler Exp.	RU	1943-1945	vhbl	2.26	1.71	1.50	3.0	88	322	2	12	
Humber	RU	1943-1945	v4x4	4.57	2.18	2.34	7.1	72	402	4	16	
Humber LRC	RU	1943-1945	vhbl	4.70	1.95	2.00	0.5	70	350	3	8	
Otter LRC	RU	1943-1945	vhbl	4.70	1.95	2.00	0.5	70	350	3	8	
Daimler	RU	1943-1945	v4x4	3.96	2.44	2.23	7.5	80	330	3	20	
Stanhound II	RU	1943-1945	v6x6	5.48	2.69	2.36	13.9	89	700	5	20	
White	USA	1943-1944	v4x4	4.90	2.58	2.20	5.5	56	430	3	10	(sin BA)

VEHICULOS BLINDADOS BRITANICOS: DATOS DE COMBATE

	A	CAAM	Pos	CC	M.Fácil	Fácil	Normal	Difícil	M. Difícil	HE	Area
Daimler Exp.	1	7.70	t	-	-	-	-	-	-	-	-
Humber	1	12.70	t	-	-	-	-	-	-	-	-
	1	7.92	t	-	-	-	-	-	-	-	-
Humber LRC	1	7.92	t	-	-	-	-	-	-	-	-
Otter LRC	1	7.92	t	-	-	-	-	-	-	-	-
Daimler	1	7.92	c	40	2d10+25	2d10+20	210+10	1d10+5	-	2d10	4
Stanhound II	1	7.62	t	76	-	-	-	-	-	4d10	8
White	1	12.92	t	-	-	-	-	-	-	-	-

Humber: Dado que el Daimler no fue capaz de absorber toda la demanda de vehículos exploradores, los británicos hubieron de desarrollar otro vehículo para cubrir este papel en sus unidades. El resultado fue el *Vehículo de Exploración Humber* o Humber I. Mecánicamente era peor que el Daimler y tenía menos blindaje que este, pero a diferencia del anterior tenía espacio libre para llevar un pasajero, lo que hizo que se usara habitualmente como vehículo de enlace. Las unidades HQ y las tropas de enlace de los batallones blindados, de reconocimiento blindado y en los regimientos de vehículos blindados tenían autorizados de 9 a 12 de estos vehículos. Las RAF también utilizó estos vehículos, aunque no en Italia. La ametralladora en la parte superior del Humber podía ser guiada desde dentro, es decir, no era necesario que ningún soldado se expusiera para poder dispararla ni podrá ser disparada desde el exterior. En total, se construyeron 4.300 vehículos. La evolución de este modelo dio paso al Humber II que llevaba una torreta para dos hombres y un diseño del vehículo mucho más moderno, pero que no llegó a estar en Italia, ya que fue reemplazado totalmente por el Humber III que llevaba una torreta más grande. Fueron usados por los regimientos de vehículos blindados y por la RAF. Se construyeron algo más de 4000 vehículos Humber III. El último vehículo de la serie, el Humber IV, era esencialmente igual al III, pero se le había incorporado un cañón de 37 mm estadounidense, aunque esto había obligado a volver a reducir el número de hombres en la torreta a dos. Fue utilizado en las escuadras de los regimientos de vehículos blindados y en las unidades HQ de las formaciones blindadas., aunque a finales de 1943 también era utilizado en las unidades de reconocimiento. Una de estas unidades estaba normalmente formada por un Humber como vehículo de mando y dos patrullas con un Humber, un Humber LRC y un número variable de Carriers cada una.

Humber LRC y el Otter LRC: Aunque denominada igual, el Humber LRC no es parecido a los vehículos Humber comentados anteriormente. Este vehículo era realmente un camión Humber 4x4 de media tonelada ligeramente blindado y con una torreta con una ametralladora Bren. Este vehículo fue producto de los diseños precipitados de 1940. El Otter era el mismo modelo, pero construido por la General Motors en Canadá. Las siglas LRC significan en inglés *Vehículos Ligeros de Reconocimiento* y en ese papel fueron usados, aunque no eran tan buenos como los vehículos diseñados específicamente para ello como el *Daimler*. La razón por la que su construcción se mantuvo era porque su producción era mucho más barata que las de otros vehículos y servían para cubrir las necesidades de reconocimiento de las unidades de las divisiones de infantería donde operaban. También fueron utilizados por las unidades de ingenieron como vehículos de reconocimiento y enlace (en este caso llevaban un pequeño bote) y por las unidades de la RAF. Se construyeron 3.600 Humber y 1.761 Otter.

Daimler: Las buenas prestaciones dadas por el Daimler de exploración llevaron a los británicos a desarrollar un vehículo, basado en el anterior, pero con mayor potencia de fuego para que sirviera como vehículo de combate y no de exploración. De dicho desarrollo, cuya producción comenzó en 1940 pero que fue retrasada hasta 1942 por la acción de la aviación alemana, surgió el Daimler que llevaba la misma torreta que el tanque ligero *Tetrach* con un cañón de 2 libras. Usualmente, el Daimler se uso en los regimientos de vehículos blindados en escuadras formadas por 2 Daimler y dos vehículos de exploración (generalmente Daimler de exploración).

Staghound II: El Staghound I era el vehículo estadounidenses *T17E1* construido por la casa Chevrolet. A principios de 1944, este modelo (que había dejado de fabricarse para el ejército de Estados Unidos en 1942) fue modificado por los británicos instalándole un obús de 76 mm y naciendo así el Staghound II. Las dotaciones británicas lo consideraban un vehículo blindado demasiado grande para la lucha en las ciudades de Europa. Sin embargo, el Staghound II fue usado en Italia con tres vehículos en cada HQ de los regimientos de vehículos blindados más otros tres en los HQ de sus escuadrones; además, fue usado en gran número por el 2º Regimiento de Caballería Divisional de Nueva Zelanda y por algunos regimientos de la RAF. Algunas unidades en Italia sustituyeron sus Staghound II por vehículos americanos M8.

White: El vehículo de Exploración estadounidense M3A1 fue denominado por los británicos *Camión Blindado para Personal 4x4 de 3/4 de tonelada*, pero fue más conocido como vehículo de Exploración White. En el ejército de Gran Bretaña no fue usado como vehículo de exploración, sino como vehículo de mando y enlace o de observación para la artillería en las unidades de infantería. Además, en Italia, fue usado como transporte blindado para personal ante la carencia que había en aquel frente de vehículos semiorugas. Una escuadra de cuatro White con un pelotón de zapadores acompañaba como tropa de apoyo a los escuadrones de vehículos blindados.

SEMIORUGAS

Realmente el ejército británico nunca fabricó en gran número ningún vehículo semioruga. Ello fue debido a dos razones principalmente. Por un lado los escasos recursos de Gran Bretaña estaban comprometidos en la construcción de otras armas más esenciales como los carros de combate; y por otro lado, era mucho más sencillo adquirir los excedentes de producción de los Estados Unidos. El ejército británico irá equipado con semiorugas estadounidenses y los Directores de Juego deberán buscar en el apartado dedicado a esta nacionalidad.

Los británicos utilizaron el *M3 GMC* en grupos de dos que junto a un vehículo de exploración formaban las escuadras pesadas de los regimientos de vehículos blindados. También fueron utilizados como batería regimental en unidades de ocho vehículos. Los otros semiorugas estadounidenses, al ser menos habituales, fueron utilizados como vehículos de mando, de ingenieros, de avanzada y como transportes para cañones antitanque.

CARROS DE COMBATE BRITANICOS: DATOS TECNICOS

	Nac	Años	Tipo	Long	anch	altu	peso	V	Aut	D
Stuart I	USA	1943-1945	ccli	4.46	2.30	2.47	15.5	57	112	4
Stuart III	USA	1943-1945	ccli	4.46	2.30	2.47	15.5	57	112	4
Stuart V	USA	1944-1945	ccli	4.46	2.30	2.47	15.5	57	112	4
Stuart Reccon	RU	1944-1945	ccli	4.46	2.30	1.60	13.2	62	125	2
Sherman IB	USA	10/44-1945	ccli	5.67	2.61	2.80	31.0	40	170	5
Sherman II	USA	1943-1945	ccme	5.95	2.61	2.74	30.5	38	160	5
Sheman IIA	USA	9/44-1945	ccme	6.46	2.61	2.74	30.5	38	160	5
Sherman III	USA	1943-1945	ccme	5.95	2.61	2.74	30.5	38	160	5
Sherman V	USA	1943-1945	ccme	5.95	2.61	2.74	30.5	38	160	5
Sherman IIC	USA	6/44-1945	ccme	5.95	2.61	2.74	30.5	38	160	5
Sherman VC	USA	6/44-1945	ccme	5.95	2.61	2.74	30.5	38	160	5
Sheman Dozer	USA	1944-1945	ccsp	7.05	2.61	2.74	31.0	35	170	5
Sherman Crab	USA	1944-1945	ccsp	7.05	2.61	2.74	33.0	35	170	5
Valentine XI	RU	1943-1945	ccme	5.43	2.63	2.31	18.5	24	125	3
V. Bridgelayers	RU	5/44-1945	ccsp	5.91	2.62	2.50			130	3
Churchill I	RU	8/44-12/44	ccpe	7.44	3.25	2.47	37.8	27	203	5
Churchill III	RU	5/44-1945	ccpe	7.44	3.25	2.47	37.8	27	203	5
Churchill IV	RU	5/44-1945	ccpe	7.44	3.25	2.47	37.8	27	203	5
Crurchill V	RU	5/44-1945	ccpe	7.44	3.25	2.47	37.8	27	203	5
Churchill VI	RU	1945-1945	ccpe	7.44	3.25	2.47	37.8	27	203	5
Churchill VII	RU	5/45-1945	ccpe	7.44	3.45	2.47	40.6	20	140	5
Churchill VIII	RU	5/45-1945	ccpe	7.44	3.45	2.47	40.6	20	140	5
C. Bridgelayers	RU	5/44-1945	ccsp	7.44	3.25	2.47	37.8	27	195	5
C. Cocodrile	RU	5/44-1945	ccsp	7.44	3.25	2.47	37.8	27	195	5
Churchill AVRE	RU	4/45-1945	ccsp	7.44	3.25	2.47	37.8	27	190	5
Carrier	RU	1943-1945	ccsp	2.46	1.80	1.00	4.0	70	250	1
Wasp	RU	1943-1945	cctr	2.46	1.80	1.00	4.5	45	250	1
Priest Kangaroo	RU	2/45-1945	cctr	5.80	2.24	3.12	19.0	38	230	1
Sherman Kgr	USA	2/45-1945	cctr	5.95	2.16	2.74	24.5	41	195	1

CARROS DE COMBATE BRITANICOS: DATOS DE COMBATE

	A	CAAM	Pos	CC	M.Fácil	Fácil	Normal	Difícil	M. Difícil	HE	Area
Stuart I	3	7.62	fct	37	2d10+25	2d10+20	2d10+10	1d10+5	-	-	-
Stuart III	3	7.62	fct	37	2d10+25	2d10+20	2d10+10	1d10+5	-	-	-
Stuart V	3	7.62	fct	37	2d10+25	2d10+20	2d10+10	1d10+5	-	2d10	4
Stuart R.	3	7.62	fct	-	-	-	-	-	-	-	-
Sherman IB	2	7.62	fc	105	-	-	-	-	-	5d10	10
	1	12.92	t	-	-	-	-	-	-	-	-
Sherman II	2	7.62	fc	75	4d10+75	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10	4d10	8
	1	12.92	t	-	-	-	-	-	-	-	-
Sheman IIA	2	7.62	fc	76	4d10+85	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10	4d10	8
	1	12.92	t	-	-	-	-	-	-	-	-
Sherman III	2	7.62	fc	75	4d10+75	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10	4d10	8
	1	12.92	t	-	-	-	-	-	-	-	-
Sherman V	2	7.62	fc	75	4d10+75	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10	4d10	8
	1	12.92	t	-	-	-	-	-	-	-	-
Sherman IIC	1	7.62	fc	76	1d100+127	1d100+122	1d100+122	1d100+100	4d10+90	4d10	8
	1	12.92	t	-	-	-	-	-	-	-	-
Sherman VC	2	7.62	fc	76	1d100+127	1d100+122	1d100+122	1d100+100	4d10+90	4d10	8
	1	12.92	t	-	-	-	-	-	-	-	-
Sheman Dozer	2	7.62	fc	75	4d10+75	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10	4d10	8
	1	12.92	t	-	-	-	-	-	-	-	-
Sherman Crab	2	7.62	fc	75	4d10+75	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10	4d10	8
	1	12.92	t	-	-	-	-	-	-	-	-
Valentine XI	1	7.92	t	75	4d10+75	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10	4d10	8
VBridgelayers	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Churchill I	2	7.92	ft	40	3d10+25	3d10+20	3d10+10	2d10+5	-	2d10	4
	-	-	-	76	-	-	-	-	-	4d10	8
Churchill III	2	7.92	ft	57	4d10+65	4d10+55	4d10+55	4d10+35	4d10+10	3d10	6
Churchill IV	2	7.92	ft	57	4d10+65	4d10+55	4d10+55	4d10+35	4d10+10	3d10	6
Crurchill V	2	7.92	ft	90	-	-	-	-	-	4d10	8
Churchill VI	2	7.92	ft	75	4d10+75	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10	4d10	8
Churchill VII	2	7.92	ft	75	4d10+75	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10	4d10	8
Churchill VIII	2	7.92	ft	95	-	-	-	-	-	4d10	8
C Bridgelayers	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
C Cocodrile	1	7.92	t	-	Lanzallamas (daño:3d10) (Alcance: 35)						
C AVRE	2	7.92	ft	200	-	-	-	-	-	7d10	14
Carrier		varias	-	-	(a veces morteros de 2 o 3 pulgadas)						
Wasp	-	-	-	-	Lanzallamas (daño:3d10) (Alcance: 35)						
P Kangaroo	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
S Kangaroo	2	7.62	fc	75	4d10+75	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10	4d10	8

CARROS DE COMBATE BRITANICOS: DATOS DE BLINDAJE

	BCF	BCL	BCP	BA	BB	BTF	BTL	BTP
Stuart I	50	30	20	10	10	50	30	25
Stuart III	50	30	20	10	10	50	30	25
Stuart V	50	30	20	10	10	50	30	25
Stuart Reccon	50	30	20	-	10	-	-	-
Sherman IB	80	40	30	20	15	90	50	30
Sherman II	75	40	50	20	15	75	50	50
Sheman IIA	75	40	50	20	15	75	50	50
Sherman III	75	40	50	20	15	75	50	50
Sherman V	75	40	50	20	15	75	50	50
Sherman IIC	75	40	50	20	15	75	50	50
Sherman VC	75	40	50	20	15	75	50	50
Sheman Dozer	100	40	50	20	15	75	50	50
Sherman Crab	105	40	50	20	15	75	50	50
Valentine XI	65	30	20	10	10	60	30	30
Valentine Bridgelayers	65	30	20	30	10	60	30	30
Churchill I	100	80	70	30	20	101	80	80
Churchill III	100	80	70	30	20	101	80	80
Churchill IV	100	80	70	30	20	101	80	80
Crurchill V	100	80	70	30	20	101	80	80
Churchill VI	100	80	70	30	20	101	80	80
Churchill VII	152	100	50	20	15	120	90	50
Churchill VIII	152	100	50	20	15	120	90	50
Churchill Bridgelayers	100	80	70	30	20	130	80	80
Churchill Cocodrile	100	80	70	30	20	101	80	80
Churchill AVRE	120	90	75	30	20	130	90	80
Carrier	15	15	15	0	5	-	-	-
Wasp	15	15	15	0	5	-	-	-
Priest Kangaroo	57	40	30	0	6	-	-	-
Sherman Kangaroo	75	40	50	20	15	75	50	50

CARROS DE COMBATE

Stuart: Con este nombre era conocido por los británicos la serie del carro de combate estadounidense M3, con los que fueron abastecidos en gran número durante la guerra. Los modelos inciales, el Stuart I o M3 y el Stuart III o M3A1, con su cañón de 37 mm habían perdido su capacidad como tanques de primera línea en el momento del desembarco de Sicilia y eran utilizados en misiones de reconocimiento, de retaguardia o de escolta. El Stuart V o M3A3 fue suministrado a las unidades británicas en 1944 y utilizado en escuadras como vehículos de reconocimiento llegando a ser el modelo Stuart más numeroso. Eran vehículos muy confiables que se averiaban rara vez y muy fáciles de manejar. Por ello, toda la serie de los Stuart se ganó el sobrenombre entre las tropas británicas de *Honey*.

Con los primeros modelos de Stuart que habían quedado obsoletos, los británicos desarrollaron su modelo *Stuart de reconocimiento* que consistía en un Stuart al que se le había suprimido la torreta y añadido una ametralladora, consiguiendo de esta forma un vehículo más ligero, más rápido y con menos silueta. Además del reconocimiento, también se utilizaron como vehículos de mando y para transporte de personal.

Sherman: El Sherman es uno de los vehículos más conocido de las tropas estadounidenses y también fue uno de los que en mayor número fueron cedidos a los británicos. Cuando los británicos perdieron Tobruck en Junio de 1942, los Estado Unidos, ante el requerimiento británico, enviaron a Egipto una gran cantidad de *Sherman II (o M4A1)*. Durante la campaña de Italia, algunos de estos tanques aún estaban presentes en unidades de reserva o de segunda línea. El *M4A2 o Sherman III* fue el tanque de 75 mm de esta serie más numeroso (con 5041 unidades) en el ejército británico, estando presente en las unidades del frente hasta finales de la guerra. Sin embargo, el *Sheman V (o M4A4)* fue el tanque de la serie más numeroso en el ejército británico con más de 7400 unidades. El M4A4 no fue usado por el ejército estadounidense ya que todos fueron enviados a los británicos o a otras nacionalidades y era, simplemente, un cambio de motor del modelo inicial de la serie M4 o como lo denominaban los británicos Sherman I. En Italia, también hubo presencia de este modelo, aunque el número de vehículo aún operativos fue muy pequeño y siempre en misiones de segunda línea. El *Sherman IIA* era el modelo conocido en Estados Unidos como M4A1(76)W de los que casi las 1330 unidades cedidas a los británicos fueron enviadas a Italia. Las escuadras de Sherman en el ejército británico en Italia estaban compuestas por tres Sherman más un cuarto que solía ser un Sherman Firefly (ver más adelante) o un Sherman IIA. Algunas unidades de reconocimiento, sobre todo las de la 6ª División blindada, estaban compuestos por 2 Sherman y 2 Stuart.

Los británicos hicieron una modificación a los Sherman, ante la imposibilidad de tener disponibles los Challenger, cambiando su armamento principal por un cañón de 17 libras que les permitiera tener mayor potencia de fuegos frente a los nuevos carros de combate alemanes. También se suprimió una de las ametralladoras para dejar más espacio en la bodega de carga para la munición del armamento principal. Dichas modificaciones fueron realizadas en el Sherman V y los tanques resultantes fueron conocidos como el *Sherman VC (o Sherman Firefly)*. Fue una modificación acertada que llegó a ser temida por las dotaciones de los Tiger alemanes. Ante la escasez de Sherman V para realizarles la transformación a Firefly, algunos Sherman II fueron transformados de la misma forma denominándolos

Sherman IIC (también llamados genéricamente Firefly). En Italia no aparecieron hasta Octubre de 1944 y en total se realizaron de ambos modelos 600 unidades.

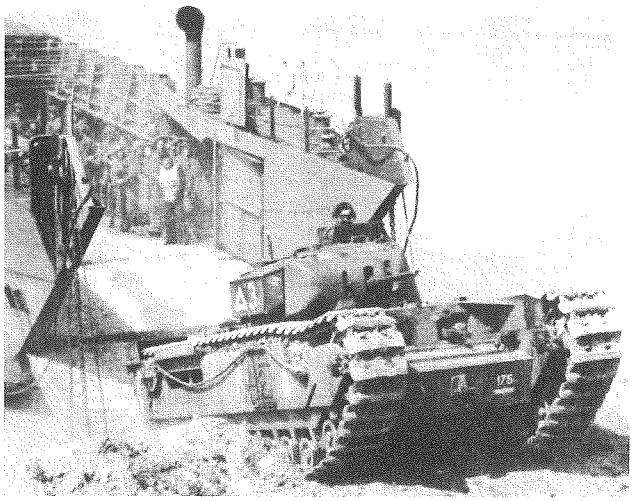
Los estadounidenses equiparon algunas unidades de su modelo inicial M4 con un obús de 105 mm. Dicho vehículo, conocido como M4(105) fue denominado por los británicos como *Sherman IB* y los suministrados fueron usados exclusivamente en Italia.

Los británicos también recibieron algunas unidades del M4 Tankdozer, al que denominaron *Sherman Dozer* o *Sherdozer*. Así mismo, los británicos destinaron a Italia, concretamente a la 51 RTR de la 25ª Brigada Blindada de Ingenieros, varios *Sherman Crab*. Una descripción más detallada de estos dos vehículos está incluida en el apartado de este libro de reglas dedicado a las tropas estadounidenses.

Valentine: El último tanque de la serie Valentine desarrollada por los británicos fue el Valentine XI. Llevaba un cañón de 75 mm y fueron usados como vehículos de mando en los regimientos antitanque. Fue construido tanto en Gran Bretaña como en Canadá con una producción cercana a las 9700 unidades que le hizo ser uno de los carros de combate más numerosos.

Al ser este carro uno de los más numerosos a disposición de los británicos, fue utilizado por las unidades de ingenieros para realizar uno de sus vehículos especiales denominado *Valentine Bridgelayers* a partir de los Valentine II y III. Consistía en dos secciones de puente de unos 5 metros de longitud unidas mediante un sistema de bisagra por uno de sus extremos. Una de ellas estaba unida solidamente al tanque mientras que la otra iba doblada (a través de la bisagra) sobre el tanque y era desplegada hacia delante por la dotación del Valentine. Todos los elementos adicionales del puente, como sujecciones, barandillas, etc. Iban sujetos a los laterales del vehículo. Cada tres vehículos formaban una escuadra y estaban asignadas a las unidades HQ de las Brigadas pudiendo tender un puente de hasta 30 metros. Sólo estuvieron disponibles en Italia a partir de Mayo de 1944.

Los carros especiales para el tendido de tramos de puente fueron muy utilizados por todos los ejércitos del mundo, además del británico, en los conflictos posteriores a la Segunda Guerra Mundial, convirtiéndose en uno de los equipos básicos de las unidades de ingenieros.



Churchill: En 1939 los británicos creían que la Segunda Guerra Mundial no iba a ser una guerra muy diferente a la Primera y que tras las primeras batallas, los frentes se estancarían y las trincheras volverían a los campos de batalla. Contra esta posible guerra, que luego no existió, se diseñó el Churchill I. Un tanque lo sificientemente largo para poder saltar las trincheras sin problemas y con dos cañones, aunque sólo uno de ellos (el de 40 mm) en torreta, para poder enfrentarse eficazmente a la infantería enemiga. Era un vehículo lento y pesado, lo que le hizo poco operativo en la guerra que realmente se desarrolló. Además, las primeras unidades tuvieron muchos problemas de averías mecánicas. Se construyeron unos 300 Churchill I que fueron utilizados exclusivamente en Italia hasta finales de 1944. El Churchill fue completamente rediseñado acoplándole un cañón de 57 mm. Con este cañón se desarrollaron dos modelos, el *Churchill III* y el *Churchill IV* cuya única diferencia es que el primero llevaba las chapas del blindaje y la torreta soldada y en el segundo eran fundidas. Al igual que el anterior, el modelo III y IV sólo estuvo en Italia desde Mayo de 1944, donde era habitual verlos acompañados de tanques Sherman. Unos 2000 tanques se construyeron de ambos vehículos. Para reforzar su papel contra la infantería, el armamento principal de 57 mm fue sustituido por un obús de 90 mm, naciendo así el *Churchill V* que fue también utilizado en el frente italiano a partir de Mayo de 1944 aunque con poca presencia numérica. En total, contando los que no fueron usados en Italia, se construyeron 241 Churchill V. Cuando los británicos terminaron el desarrollo de su cañón de 75 mm, unos 200 Churchill IV fueron convertidos para llevar este cañón. Esta modificación fue denominada *Churchill VI* y algunos fueron usados en Italia. Todos los

modelos Churchill comentados sólo fueron utilizados en Italia por 21ª y 25ª Brigada de Tanques. En 1943, la serie de tanques Churchill fue rediseñada completamente aunque manteniendo su aspecto externo, pero variando sus características internas y aumentando su blindaje. Así nacieron los *Churchill VII* con un cañón de 75 mm. El *Churchill VIII* en una variación del VII que incluía un obús de 95 mm para favorecer el combate contra la infantería, al igual que se hizo con el Churchill V. Ambos modelos no aparecieron en Italia hasta finales de la guerra (Abril de 1945) y ambos sólo en la 21ª Brigada de Tanques.

A pesar de la escasa producción de los modelos de tanques, el Churchill llegó a ser un modelo muy numeroso y ello hizo que las unidades de ingenieros los utilizaran para sus vehículos especiales. Uno de estos vehículos fue el *Churchill Bridgelayers* realizado a partir del modelo III y IV, que a diferencia del Valentine Bridgelayer llevaba un puente unido sólidamente encima de él de un poco menos de 10 metros de longitud. Los Churchill Bridgelayer estaban asignados a las unidades HQ de las Brigadas en grupos de tres y tan sólo se construyeron 99 durante toda la guerra. Sólo estuvieron disponibles en Italia a partir de Mayo de 1944. Otros de los vehículos especiales fue el *Churchill Cocodrile* que probablemente fue uno de los vehículos lanzallamas más conocidos de la Segunda Guerra Mundial. El cañón lanzallamas sustituía a una de las ametralladoras del Churchill y el combustible era remolcado en un depósito blindado por el propio tanque. En Italia fue utilizado por la 51° RTR de la 25ª Brigada de Ingenieros y cada unidad estaba formada por cuatro Cocodrile. El blindaje del depósito es de 20 desde cualquier dirección. En total se construyeron 800 unidades. Otro de los vehículos especiales realizados en base al Churchill y que fue utilizado por primera vez en combate en el desembarco de Normandía fue el denominado *Churchill AVRE*. Este vehículo consistía en un Churchill III ó IV al que se le había añadido más placas de blindaje y su armamento principal había sido cambiado por un mortero de 200 mm que se cargaba desde el exterior del vehículo aunque se disparaba desde el interior. Además se podía detonar cargas de demolición que previamente hubiera colocado la dotación del vehículo. Sin embargo, el AVRE tenía dos posibilidades por la que fue más conocido y apreciado. Algunos modelos solían llevar un gran cargamento de ramas y trocos que podían soltarse desde el interior del vehículo. Así el AVRE se acercaba a un foso o a un río poco profundo y soltaba las ramas, creando una zona por la que podían pasar otros vehículos. El segundo modelo de AVRE llevaba unos soportes de rodaje, que consistían en una especie de esterillas metálicas, que se iban desenrollando según avanzaba el tanque y que permitía a otros vehículos que le siguieran cruzar por zonas de arena blanda, generalmente usado en los desembarcos. Así mismo, el Churchill AVRE también permitía llevar rodillos similares a los del Sherman Crab contra los campos minados. En definitiva, el Churchill AVRE (Vehículo Blindado de los Ingenieros Reales) fue un tanque utilizado por las unidades de ingenieros para muy diversas tareas específicas. Se construyeron 754 AVRE de los cuales algunos estuvieron disponibles en Italia desde Abril de 1945 en el 1° Regimiento Blindado de Ingenieros de la 25ª Brigada Blindada de Ingenieros.

Carrier: Realmente es un error considerar a este tipo de vehículos como carros de combate. Si lo hemos hecho así, es para mostrar el hecho que son vehículos de orugas y que por tanto se rigen por las mismas reglas de movimiento que los carros de combate, aunque si hubiera que catalogar a los carrier en alguna de las categorías de vehículos, sería más acertado considerarlos transportes. Los Carrier son un tipo especial de vehículo que sólo se dio en el ejército británico y que de por sí forman una categoría independiente. Eran vehículos de pequeño tamaño (incluso más pequeño que un coche), con orugas y ligeramente blindados. Los Carrier fueron diseñados inicialmente como un medio de transporte para la ametralladora Vickers, pero rápidamente fue adoptado para aumentar la movilidad y protección de las escuadras de ametralladoras y de las dotaciones de artillería. También fue utilizado en misiones de exploración, reconocimiento, como vehículo de transporte, de mando, de enlace o como observador para la artillería. El

Carrier puede ir desarmado; armado con una ametralladora ligera en su posición delantera y pudiendo disparar sólo hacia adelante; con una ametralladora de posición sobre un montaje encima del motor que le permitía disparar en todas las direcciones; con un mortero de 51 mm instalado en el lateral del vehículo que aunque se podía disparar desde el vehículo era raro que lo hicieran ya que la dotación quedaba más expuesta que si se disparaba desde el suelo; e, incluso, una combinación de lo anterior. Las secciones de Carrier estaban compuestos de 13 vehículos y las de exploración de 10 u 11 vehículos. Una escuadra estaba compuesta oficialmente por dos Carrier armados con ametralladoras (aunque uno de ellos podía ir desarmado) y un Carrier con mortero. Los Carrier también fueron preparados con un enganche para remolcar en casos de emergencia, aunque se convirtió en práctica habitual, el cañón antitanque de 57 mm. En las unidades antitanque estaban autorizados dos carrier con morteros de 51 mm que se usaban para disparar bengalas de luz por la noche sobre los objetivos de los cañones antitanque. Los Carrier también fueron utilizados como transporte habitual del mortero de 76 mm que se llevaba desarmado en el vehículo con la munición alojada en los laterales del mismo. Había que bajarlo del vehículo y montarlo para poder dispararlo. Se contruyeron unos 100.000 vehículos de este tipo, llegando a ser el vehículo blindado más común del ejército británico y, sin embargo, uno de los más desconocidos.

Wasp: El Wasp era un Carrier que había sido adaptado para llevar un lanzallamas. El vehículo británico llevaba el depósito de combustible en el interior del Carrier, mientras que los construidos en Canadá llevaban el depósito en el exterior permitiendo así llevar un tripulante extra en el interior. Una sección de Wasp estaba compuesta de seis vehículos y era denominada a veces por los soldados como *Caballería Ronson*.

Kangaroo: La necesidad de proveeer a la infantería de vehículos blindados de transporte para que pudieran avanzar al mismo ritmo e igual de protegidas que las dotaciones de los carros de combate, hizo pensar a los canadienses en la construcción de los vehículos. La idea básica era quitar la torreta y la bodega de carga de la munición a un carro de combate que ya estuviera obsoleto y equiparlo mínimamente para que pudieran transportar personal. Los primeros carros de combate modificados fueron los Priest en Normandía y de ahí nacieron los *Priest Kangaroo*. Aunque el modelo mayoritario fue el Ram Kangaroo, la escasez de tanques Ram hizo que en Italia no se modificaran como Kangaroo y en lugar de ello se utilizó el Sherman dando lugar al *Sherman Kangaroo*. Entre finales de 1944 y principios de 1945 fueron modificados en Italia 102 Priest y 75 Sherman como carros Kangaroo, pero sólo entraron en servicio a partir de Febrero de 1945. Los Sherman Kangaroo también fueron utilizados como remolques de los antitanques de 76 mm.

AUTOPROPULSADOS

Wolwerines y Achilles: Los estadounidenses enviaron al ejército británico 1.648 M10 que fueron denominados por los británicos como *Wolverines*. Pero los británicos no estaban del todo satisfechos con el armamento principal de 76 mm del M10 y por ello modificaron los Wolverines colocando el cañón británico de 76 mm, naciendo así el *Achilles*. Ambos fueron utilizados en secciones de cuatro vehículos, a veces mezclados entre ambos modelos. Al igual que el M10, este vehículo es considerado un autopropulsado porque carece de techo, pero, excepto en este aspecto, se comporta como un carro de combate.

Archer: Este fue el primer cazacarros diseñado por los británicos y estaba basado en el chasis de la serie Valentine incorporándole el cañón británico de 76 mm. A principios de 1944, los primeros cuatro Archer fueron enviados a Italia, pero no fue hasta Enero de 1945 que los Archer entraron en combate. Una característica curiosa, y a la vez poco comprensible, del diseño del Archer era que el cañón estaba orientado hacia la parte trasera del vehículo lo que le obligaba a disparar de espaldas, aunque le favorecía en las posible retiradas. En total se construyeron 665 y los enviados a Italia fueron destinados, en secciones de cuatro, a las unidades blindadas.

AUTOPROPULSADOS BRITANICOS: DATOS TECNICOS

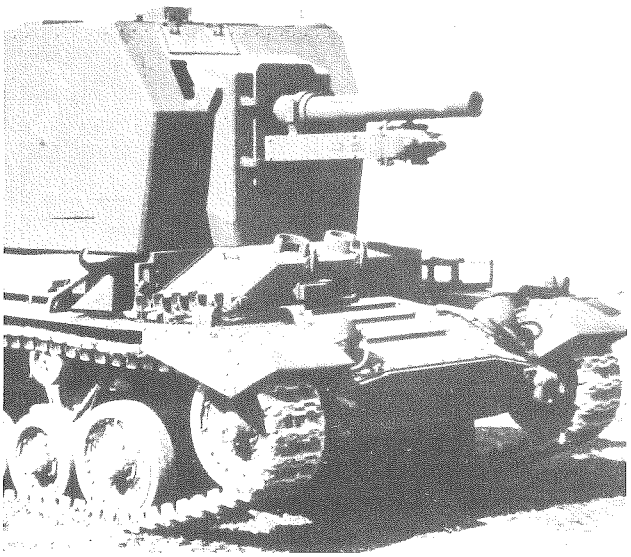
	Nac	Años	Tipo	Long	anch	altu	peso	V	Aut	D
Wolwerines	USA	1943-1945	cc	7.90	3.05	2.90	29.5	41	155	5
Achilles	RU	1943-1945	cc	7.90	3.05	2.90	29.5	41	155	5
Archer	RU	1944-1945	cc	5.43	2.63	2.31	16.5	35	125	3
Bishop	RU	1944-1945	cc	5.43	2.63	2.66	17.5	29	115	3
Priest	USA	1943-1945	aap	5.80	2.79	3.12	23.0	35	200	6
Sexton	RU	9/44-1945	cc	5.67	2.85	2.35	26.0	40	132	5

AUTOPROPULSADOS BRITANICOS: DATOS DE COMBATE

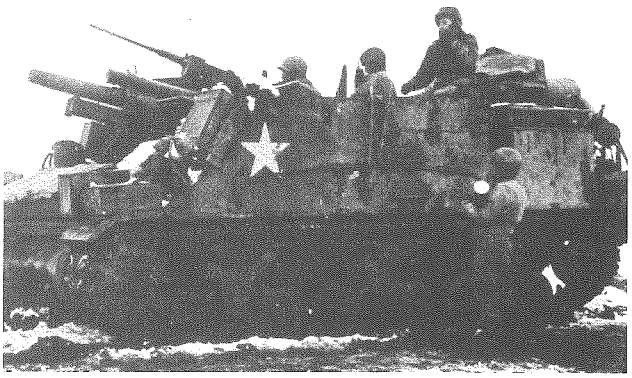
	A	CAAM	Pos	CC	M.Fácil	Fácil	Normal	Difícil	M. Difícil	HE	Area
Wolwerines	1	12.92	p	76	4d10+85	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10	4d10	8
Achilles	1	12.92	p	76	1d100+127	1d100+122	1d100+122	1d100+100	4d10+90	4d10	8
Archer	1	7.92	t	76	1d100+127	1d100+122	1d100+122	1d100+100	4d10+90	4d10	8
Bishop	1	7.92	t	88	1d100+120	1d100+110	1d100+110	1d100+100	4d10+90	4d10	8
Priest	1	12.92	t	105	-	-	-	-	-	5d10	10
Sexton	1	7.92	f	88	1d100+120	1d100+110	1d100+110	1d100+100	4d10+90	4d10	8

AUTOPROPULSADOS BRITANICOS: DATOS DE BLINDAJE

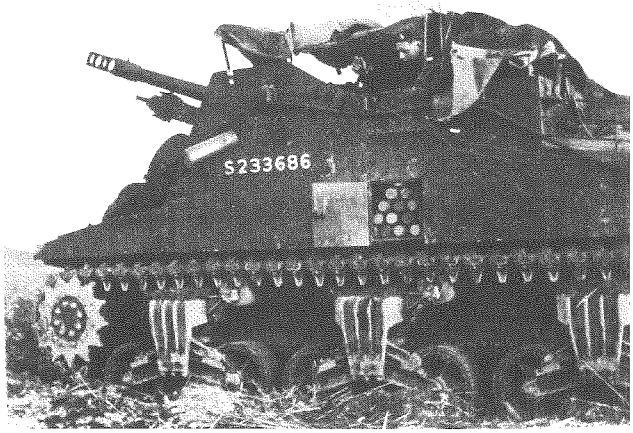
	BCF	BCL	BCP	BA	BB	BTF	BTL	BTP
Wolwerines	75	35	50	0	15	75	50	50
Achilles	75	35	50	0	15	75	50	50
Archer	65	30	20	0	10	70	30	30
Bishop	65	30	20	0	10	75	35	30
Priest	57	40	30	20	15	57	40	30
Sexton	65	45	30	-	10	-	-	-



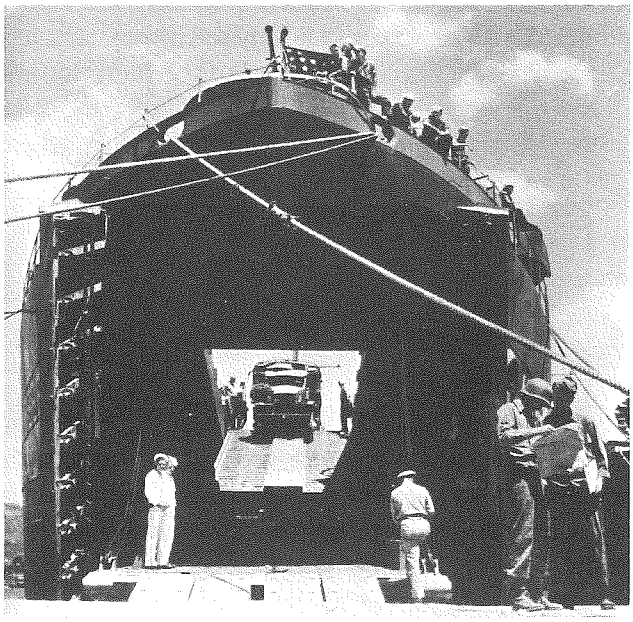
Bishop: El cañón antitanque de 88 mm británico demostró su eficacia en las luchas del norte de Africa y los británicos desearon poseer un cazacarros dotado de dicho cañón. La unión de éste en una elevada superestructura con el chasis de un Valentine dio como resultado el Bishop. Fue un autopropulsado muy fiable mecánicamente, pero no era del gusto de las dotaciones ya que lo consideraban muy grande, lento y con muy poca capacidad de giro del cañón, lo que le invalidaba en su papel de cazacarros. Intentó utilizarse como artillería autopropulsada, pero la escasa capacidad de elevación del cañón también lo invalidaba para esa tarea. Fueron construidos 100 vehículos que, descontando las bajas producidas en el norte de Africa, sólo estuvieron en servicio en Italia en los batallones autopropulsdos de campaña de la Royal Artillery.



Priest: Este fue el nombre con el que los británicos se refirieron al M7 estadounidense. Fue utilizado en los regimientos de artillería de campaña y en los de la Royal Horse Artillery, aunque lentamente su presencia fue menguando en favor de los Sexton.



Sexton: El diseño estadounidense del M7 o Priest impresionó profundamente a los miembros del ejército británico que desearon tener un vehículo de similares características pero con equipo standard británico, como el cañón de 88 mm. Ni británicos ni estadounidenses tenían capacidad para desarrollar un vehículo nuevo en ese instante de la guerra, pero la solución vino de los canadienses que ya estaban construyendo el 88 mm y tenían excedentes de su carro Ram. El resultado fue el carro Sexton que llevaba el compartimiento de combate abierto por arriba y carecía de torreta. Entre finales de 1943 y 1945 se habían construido 2.150 que fueron empleados por la Royal Horse Artillery y por los regimientos autopropulsados de campaña ambos asignados como unidades no- divisionales a las divisiones blindadas. El Sexton no llegó a Italia hasta Septiembre de 1944. Una sección de Sexton estaba compuesta de cuatro vehículos de mando más un carro de combate (generalmente un Sherman) como vehículo de mando.



ARTILLERIA

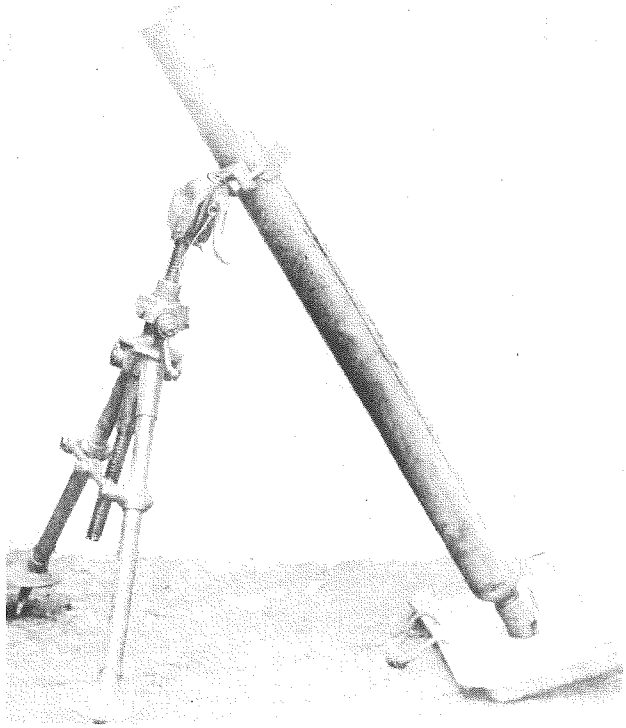
A continuación se pasa a describir la artillería disponible para las unidades británicas en Italia. Observa que los británicos tenían la constumbre de medir los calibres de sus morteros en pulgadas incluyendo dicho calibre en el nombre de la pieza y la artillería la nombraban según el peso del proyectil en libras en la creencia, de que a igual peso de proyectil, igual cañón. Otra característica importante era que no disponían de obuses de infantería, sino que esta función era suplida entre los cañones antitanque, que generalmente podían disparar munición contra infantería, y la artillería pesada de bajo calibre.

MORTEROS

OML de 2 pulgadas: Las siglas OML significan Ordnance, Muzzle Loading que traducidas del inglés significan Artillería de Carga por la Boca. Este mortero de 51 mm derivaba de un mortero español. Fue iniciada su producción sin haber desarrollado las pruebas necesarias en 1938, pero, imprevisiblemente, desempeñó bien su labor. Podía disparar humo y bengalas luminosas y estas ventajas ocultaban un poco su mayor defecto: un corto alcance. Este mortero estaba asignado a las unidades HQ de infantería, de las unidades motorizadas, de las tropas de asalto de los escuadrones de reconocimiento y a las tropas de apoyo de los escuadrones de vehículos blindados. Y dos morteros estaban asignados a las tropas de cañones de los regimientos antitanque usándolos para iluminar blancos por la noche. Hubo muchas variaciones de poca importancia en este mortero llegando a haber hasta 14 versiones. La más significativa de ellas es un modelo aligerado para su uso por las unidades aerotransportadas.

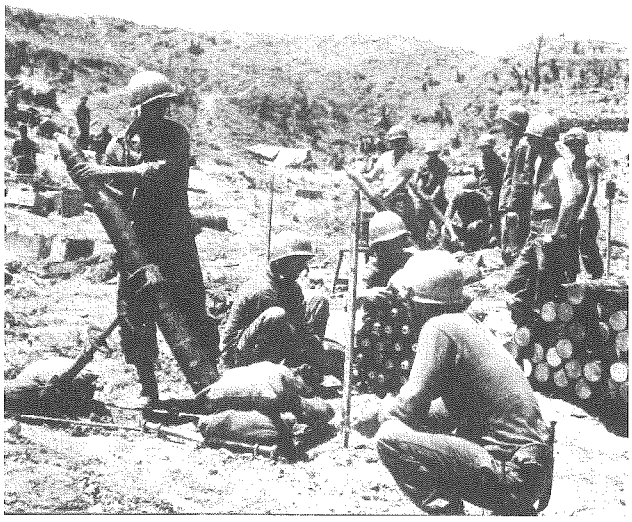
MORTEROS BRITANICOS: DATOS TECNICOS

	Nac	Años	Peso	PP	CC	Alcance	Daño	Area
OML de 2'	RU	1943-1945	6.0	1	51	500	1d10	1
OML 3'	RU	1943-1945	22.0	4.5	76	1600	2d10	2
OSB de 4.2'	RU	1943-1945	42.0	9	107	4000	5d10	5

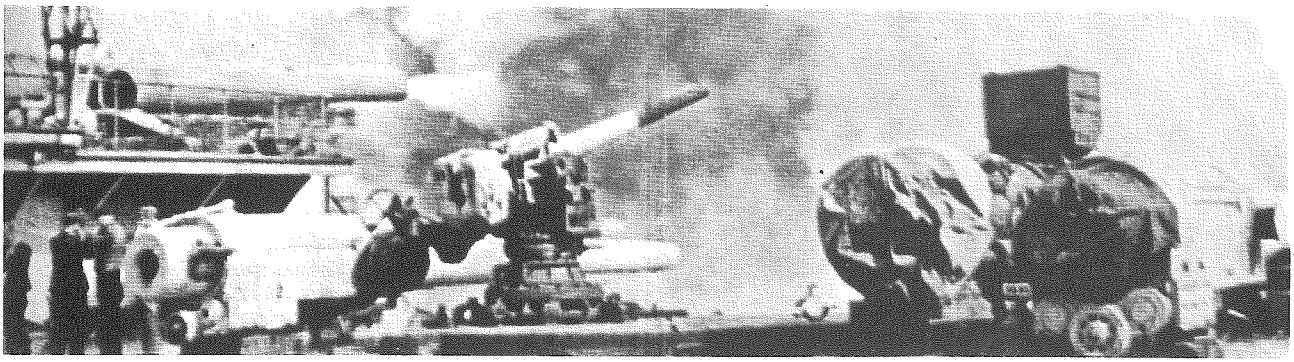


OML de 3 pulgadas: Esta era una versión (la Mark II concretamente) del mortero Stokes de 3 pulgadas en servicio en la Primera Guerra Mundial. Su alcance era comparativamente más pequeño que el de otros morteros similares de la época. Un batallón de infantería y los batallones de reconocimiento de las divisiones de infantería tenían asignados secciones de seis morteros cada una. Los batallones motorizados llevaban dos morteros y los batallones aerotransportados (concretamente de planeadores) tenían 4 morteros de tres pulgadas o 76 mm más dos morteros en cada compañía del batallón hasta un total de doce morteros. Los regimientos de artillería ligera tenían baterías de dieciseis morteros y desde 1944 los regimientos antitanque contaban también con este tipo de morteros.

El OML de 3 pulgadas fue uno de los morteros más comunes dentro del ejército británico, aunque, al igual que el OML de 2 pulgadas, existieron muchos modelos con pequeñas diferencias.



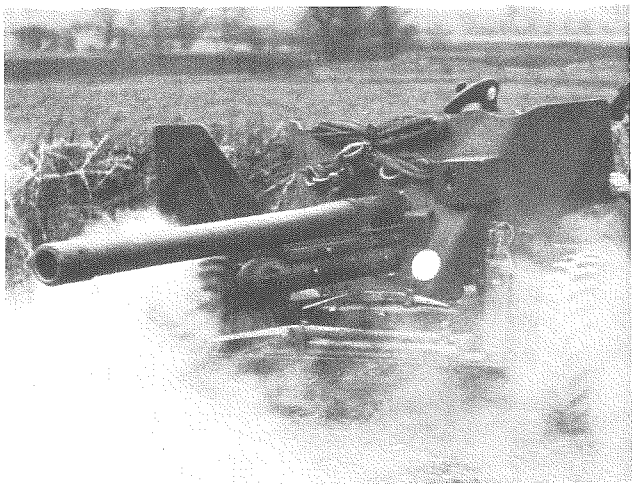
OSB de 4.2 pulgadas: Inicialmente este mortero fue desarrollado para lanzar cargas químicas, pero la guerra del desierto demostró a los británicos que necesitaban un mortero con más alcance que el de 3 pulgadas. Por ello desarrollaron una munición para este mortero. El mortero 4.2 pulgadas o de 107 mm tenía un alcance relativamente pequeño para un calibre tan grande ya que sólo llegaba a los 3900 metros con munición mejorada. Los batallones de apoyo de las divisiones de infantería tenían asignado dieciseis morteros en secciones de cuatro. Las compañías independientes de apoyo de las brigadas de infantería adjuntas a las divisiones blindadas también tenía una sección de cuatro morteros.



CAÑONES ANTITANQUE ALEMANES: DATOS TECNICOS

	Nac	Años	Peso	PP	CC	M.Fácil	Fácil	Normal	Difícil	M. Difícil	HE	Area
OQF 6lb	RU	1943-1945	1.2	1.11	57	4d10+65	4d10+55	4d10+55	4d10+35	4d10+10	3d10	6
OQF 17 lb	RU	7/43-1945	2.1	2.67	76	1d100+127	1d100+122	1d100+122	1d100+100	4d10+90	4d10	8

CAÑON ANTITANQUE



OQF de 6 libras: Este cañón antitanque estaba desarrollado desde antes de la Segunda Guerra Mundial, pero la debacle de Dunquerque en la que los británicos perdieron casi todos sus antitanques hizo que el gobierno apoyara la fabricación de otros antitanques (concretamente el de 2 libras) antes que este de 57 mm. Por ello, hasta Mayo de 1942 no entró en servicio. La siglas OQF significan, en inglés, artillería de carga rápida. Este cañón fue utilizado por los regimientos antitanque de las divisiones de infantería y de las divisiones blindadas en secciones de 4 cañones. Los batallones mecanizados tenían tres secciones de cuatro cañones cada una. Y los batallones aerotransportados tenían dos secciones especiales con seis cañones cada una. Este cañón antitanque era remolcado, habitualmente, por un Carrier.

OQF de 17 libras: Este cañón de 76 mm resultó ser uno de los mejores cañones antitanque de la Segunda Guerra Mundial. Entró en servicio en los regimientos antitanque unos meses antes del desembarco de Sicilia y se mantuvo en él hasta el final de la guerra. Tenía capacidad para disparar munición contra infantería. Este cañón es el mismo que se montó, con algunas modificaciones, en el carro de combate Sherman Firefly.

ARTILLERIA PESADA

OQF de 25 libras: El desarrollo de este cañón fue debido a un intento de equipar a las tropas británicas con un cañón standard que viniera a sustituir a todos los modelos de pre- guerra. La artillería de 25 libras o de 88 mm fue el resultado de este desarrollo en 1939, aunque no entró en servicio generalizado hasta varios años después. Al principio, mientras no estuvo disponible el antitanque de 6 libras, fue muy utilizado como pieza antitanque gracias a su plataforma circular, pero según avanzó la guerra y las tropas brtánicas tuvieron un antitanque disponible, retornó a su función primaria de artillería de campaña. Se equipó a todos los regimientos de campaña con este cañón en secciones de cuatro unidades. La producción de este cañón superó las 13000 unidades y aunque en su mayoría fueron construidas en Gran Bretaña, un buen número fue construido en Australia y Canadá.

Obús OQF de 3.7 pulgadas: Este obús desmontable fue diseñado para las unidades de artillería indúes. Era conocido como *Screw Gun* que se podría traducir como cañón atornillable. Debía este nombre a que el cañón y la recamara se unían a través de una pieza especial sobre la que los dos se atornillaban. Tenía un alcance muy corto, pero sus usuarios lo tenían bien considerado. En Italia, fueron usados como Baterías Independientes de cuatro obuses en los regimientos de montaña y de artillería ligera de montaña.

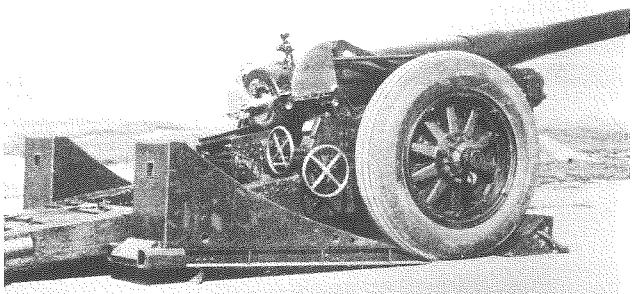
OBL de 4.5 pulgadas: Las siglas OBL indican artillería de carga separada. Reciben este nombre porque el propulsante y el proyectil no van unidos en una sola pieza, como en el caso de otros cañones, sino que se cargan en el cañón de forma separada. Por un lado el proyectil y por otro el propulsante que solía ser una simple bolsa de tela cargada con él. El cañón *cuatro-cinco* como se le conoció fue usado en las unidades a nivel de cuerpo con baterías de ocho cañones y secciones de cuatro. También fue denominado como *long- range sniper* (francotirador de largo alcance). Su proyectil, de 114 mm, dejaba poco espacio para una carga HE importante y efectiva. Por ello, a partir de 1944, empezó a estar superado prefiriendo las dotaciones otros cañones, aunque la escasez de sustitutos lo mantuvo en servicio hasta el final de la guerra.

OBL de 5.5 pulgadas: Este cañón era muy similar al anterior, hasta el punto de que si no se ven juntos para poder comparar el tamaño son practicamente indistinguibles. Fue conocido como *cinco-cinco* y, a pesar de unos problemas de diseño iniciales, dio unos resultados muy buenos en combate. Su calibre de 140 mm daba una capacidad de carga explosiva lo suficientemente grande.

Obús OBL de 7.2 pulgadas y el OBL de 7.2 pulgadas Mk II: Los británicos tenían muchos obuses de 8 pulgadas de la Primera Guerra Mundial que habían mantenido durante el período entre las dos guerras. Al comenzar la Segunda Guerra Mundial, el ejército consideró conveniente normalizar todos estos cañones colocándoles a todos el nuevo tubo diseñado de 7.2 pulgadas. Este tubo, aunque de calibre más pequeño era más potente que los que susti-

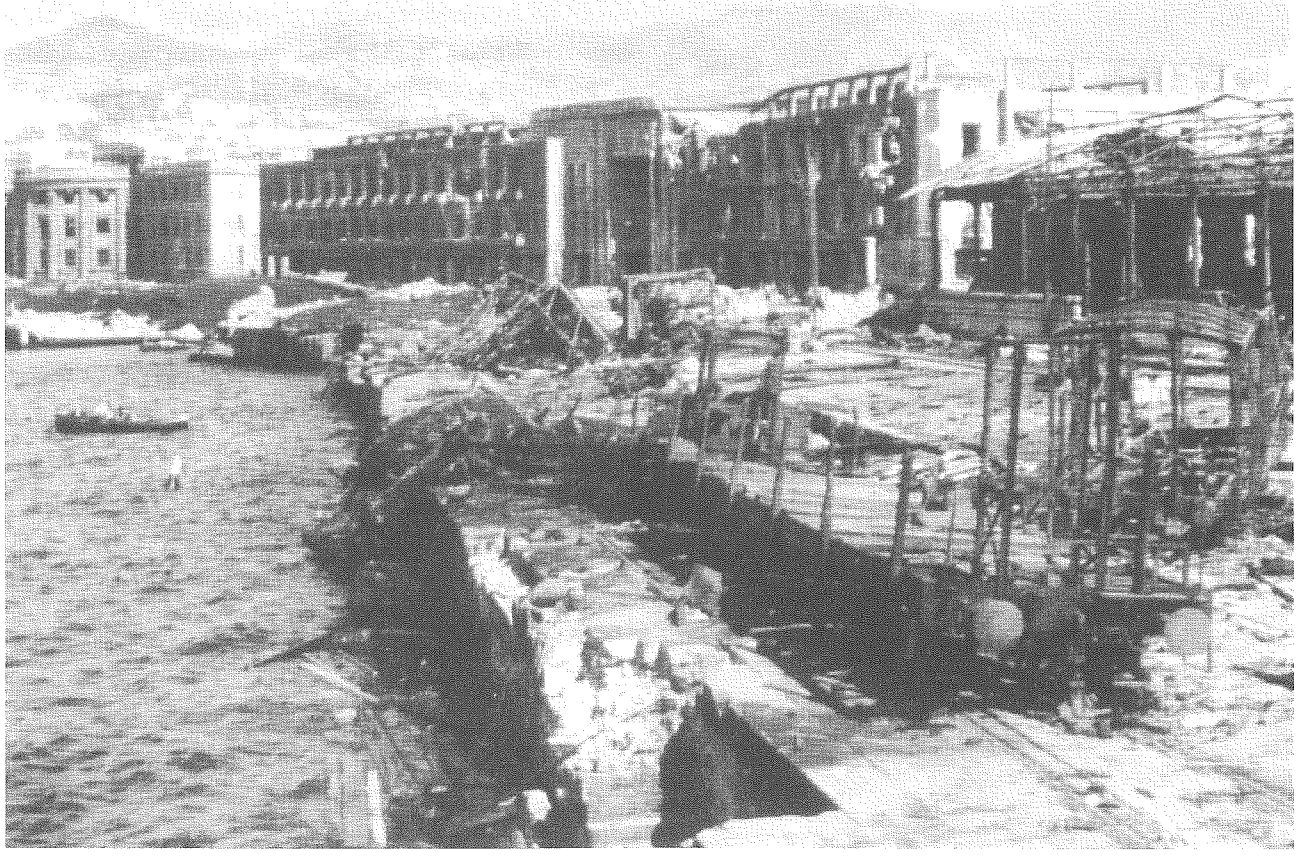
ARTILLERIA PESADA ALEMANA: DATOS TECNICOS

	Nac	Años	Peso	PP	CC	M.Fácil	Fácil	Normal	Difícil	M. Difícil	HE	Area
OQF 25 lb	RU	1943-1945	1.8	11.16	88	1d100+120	1d100+110	1d100+110	1d100+100	4d10+90	4d10	8
OQF 3.7'	RU	1943-1945	1.9	8.92	94	-	-	-	-	-	5d10	10
OBL 4.5'	RU	1943-1945	5.6	22.32	114	-	-	-	-	-	5d10	10
OBL 5.5'	RU	1943-1945	5.7	44.60	140	-	-	-	-	-	6d10	12
OBL 7.2'	RU	1943-1945	17.5	89.28	183	-	-	-	-	-	7d10	14
OBL 7.2' IV	RU	10/44-1945	17.5	89.28	183	-	-	-	-	-	7d10	14



tuía y ello hizo que las bases no soportaran tanto retroceso. Para paliar este defecto se suministraron a las dotaciones unas rampas, que colocadas detrás del cañón, permitían a éste ascender por ellas frenándolo. Cuando el cañón se paraba, volvía a bajar por las rampas. A veces, más de las deseables, el cañón superaba las rampas y obligaba a la dotación a empujar para volver a ponerlo en su sitio. Desafortunadamente este mecanismo de retroceso desapuntaba el cañón y obligaba a volver a apuntarlo (los Directores de Juego deben tener en cuenta este detalle para no dar bonificaciones por apuntar). Se usaba en baterías de cuatro cañones y fue el equipo standard de los regimientos pesados de artillería, aunque a partir de 1944, muchas de las dotaciones cambiaron sus cañones por algunos *Long Tom* enviados desde Estados Unidos.

Cuando los británicos tuvieron disponibles los cañones estadounideses de 155 mm apodados Long Tom, desearon usar su base para el cañón de 7.2 pulgadas. Pero visto que la base era más resistente que las británicas, diseñaron un cañón de 7.2 pulgadas más largo (y por ende, de mayor alcance) que su predecesor. A esta unión, el nuevo tubo de 183 mm y la base del Long Tom estadounidense, se la denominó Mk VI y desde 1944 fue sustituyendo poco a poco a los modelos de 7.2 pulgadas antiguos en servicio, aunque nunca hubo el número suficiente para sustituirlos a todos.



EJERCITO ESTADOUNIDENSE

Las tropas estadounidenses entraron en contacto con las unidades alemanas e italianas en Noviembre de 1942 tras la operación Torch (Antorcha: desembarco Aliado en el norte de Africa). Años después, uno de los oficiales alemanes capturados comentó sobre el ejército estadounidense a quien había combatido por primera vez en Argelia y Marruecos: "eran los soldados peor preparados que yo había visto en su primera batalla que más cosas habían aprendido para su segunda". Si bien esto es una exageración debida al momento o a la "interpretación" de los traductores, la realidad fue que cuando las tropas estadounidenses se enfrentaron a sus enemigos por primera vez mostraron cierta inexperiencia. Estados Unidos fue un país públicamente neutral desde el comienzo de las hostilidades y, aunque en secreto se llevaron a cabo planes de reorganización y modernización de su ejército cara al próximo conflicto, nunca, hasta el ataque japonés a Pearl harbour, pudieron llevar a cabo una movilización general ni unos entrenamientos adecuados. Los soldados que pelearon en el norte de Africa acababan de terminar un, en muchos casos, precipitado período de instrucción e iban equipados con un armamento y sobre unos vehículos que aún no habían tenido un bautismo de fuego real en sus manos. Los oficiales del ejército se enfrentaron por primera vez a una táctica nueva sobre un terreno que les era desconocido.

Cuando finalizó la campaña del Norte de Africa con la victoria Aliada gracias a su ventaja posicional al atacar desde dos frentes (los estadounidenses por el oeste desde Marruecos y Argelia y los británicos por el este desde Egipto) y a su increíble capacidad de abastecimiento, el ejército de los Estados Unidos había alcanzado una capacidad de combate óptima. Ello fue debido a dos factores fundamentales. Primero, su capacidad de producción les permitió detener las cadenas de montaje para solventar los problemas técnicos detectados en combate sin que ello perjudicara a las unidades de primera línea. Y segundo, la escasa antigüedad de sus academias militares (en comparación con las europeas) les había permitido formar a una escuela de oficiales que no debía nada al pasado y de mente muy abierta hacia los nuevos aires que recorrían los campos de batalla; gente a la cual no le importaba modificar su táctica por otra que demostraba ser mejor.

Otro aspecto importante a tener en cuenta del ejército estadounidense es la forma que tenía de reemplazar las bajas ocurridas en combate. Muchos ejércitos, contemporáneos e incluso aliados, utilizaban a sus unidades en primera línea cubriendo, generalmente, sus bajas con sus propias unidades hasta que el número era tan grande que la unidad dejaba de ser operativa y era reemplazada por otra de refresco que, en la mayoría de los casos, era menos experta. Los Estados Unidos mandaban soldados de refresco a unidades que estaban directamente en primera línea y así conseguían que estas unidades estuvieran siempre formadas por un grupo heterogéneo. Este sistema, sin entrar en la discusión de si es mejor o peor que el otro (aunque cabe señalar que al final de la guerra muchos paises, ante la imposibilidad, por falta de efectivos y de tiempo, de formar unidades completas adoptaron un sistema parecido al mencionado para los Estados Unidos), impide tener unidades completamente veteranas y de gran eficacia en combate, pero consigue que el nivel de todas las unidades sea similar y que los oficiales sepan lo que pueden exigir a todas y cada una de las unidades bajo su mando, sin tener nunca la duda de como se va a comportar determinada sección en su primer combate.

Ambos aspectos, la experiencia obtenida en el norte de Africa y el sistema de reemplazo, hicieron que el ejército estadounidense iniciara la campaña de Italia con un alto grado de eficacia.

MANDOS Y ESTRUCTURA DEL EJERCITO ESTADOUNIDENSE

Durante la campaña de Italia, el ejército estadounidense estaba bajo el mando de un oficial británico, el General Alexander, sin embargo ello no supeditó en ningún momento la estructura o los mandos del VII Ejército estadounidense, aunque a veces, la fuerte personalidad de los generales de ambos ejércitos hizo peligrar la estabilidad.

La infantería estaba organizada en torno a escuadras o pelotones de 12 hombres al mando de un sargento cuyas armas habituales eran el fusil semiautomático y granadas que se podían disparar con ese fusil. Había otros tipos de unidades básicas, así: las escuadras de ingenieros tenían también 12 hombres pero además iban armadas con un lanzallamas y varias cargas de demolición; las escuadras (o mejor dicho, semi-escuadras) antitanque estaban formadas por dos hombres armados con un bazooka, su munición y pistolas; y las semi-escuadras de ametralladora que tenían 3 hombres armados con fusiles pero que además servían una ametralladora de posición. De esta forma, una sección de infantería, al mando de un teniente, estaba compuesta de 3 escuadras de infantería; una sección de ingenieros de tres escuadras de ingenieros; una sección de aerotransportados de 3 escuadras de infantería y de una semi-escuadra de ametralladora; una sección antitanque de tres escuadras antitanque; y una sección de ametralladoras de 3 escuadras de ametralladora. Aunque teóricamente sería posible combinar varias escuadras o semi-escuadras para formar secciones distintas a las comentadas anteriormente (por ejemplo, una escuadra de infantería mas una escuadra de ingenieros más una escuadra antitanque), dichas combinaciones extrañas no se dieron en el ejército estadounidense salvo en raras ocasiones provocadas, generalmente, por las necesidades de reorganización de una batalla. La escuadra de 12 hombres estadounidense es bastante numerosa y por ella era fácil encontrarla dividida en dos semiescuadras de seis hombres, una al mando del sargento y la otra al mando de un cabo.

Los vehículos estadounidense también estaban organizadas en torno a escuadras y secciones, aunque en algunos casos el número de vehículos en una sección era tan pequeño que no existían las escuadras o cada vehículo en si mismo era una escuadra en cada sección. Por regla general, las secciones están formadas por dos escuadras iguales más un vehículo del mismo tipo al formado por las escuadras como vehículo de mando y enlace, pero en los vehículos especiales o de transporte, al ser su función muy específica, las escuadras iban asignadas directamente a secciones de infantería o artillería. Así una sección de vehículos blindados, de tanques ligeros o de tanques medios estaba compuesta de dos escuadras de dos vehículos cada una más un quinto vehículo. Sin embargo, las secciones de cazacarros, probablemente por que su misión era más estática, tan sólo estaban compuestas de dos escuadras con dos cazacarros cada una. Y las secciones de semiorugas estaban compuestas de 3 vehículos cada una (uno para cada escuadra de una sección de infantería), no apareciendo la figura de la escuadra (aunque se podría asumir que cada vehículo es una escuadra en sí mismo). A continuación se pasa a enumerar las distintas escuadras que, generalmente, no formaban una sección, sino que de forma independiente eran asignadas a las secciones de carros, de artillería o de infantería. Entre paréntesis se indica el número de vehículos y si procede el tipo de estos. Escuadra de autopropulsados (2, autopropulsados con cañones de infantería no cazacarros), escuadra de blindados de ingenieros (2, Sherman modificados generalmente), escuadra de camiones pesados (2, camiones de 2 1/2 toneladas), escuadra de camiones medios (2, camiones de 1 1/2 toneladas). En este último caso, existía la sección de camiones medios compuesta por tres de estos vehículos, pero, según las fuentes consultadas, sólo eran agrupados así cuando eran asignados a las secciones de infantería.

Las unidades de artillería estaban agrupadas en escuadras que habitualmente no se estructuraban en secciones al estar asignadas directamente a secciones de otro tipo. Una escuadra de morteros estaba compuesta de 3 morteros (de 60 mm o superior); una escuadra de cañones anti-tanque estaba compuesta de 2 de este tipo de cañones; y la escuadra de artillería estaba compuesta de 2 obuses. La artillería pesada estaba estructurada en baterías y la cantidad de cañones en cada una de ellas está indicada, cuando ha sido posible, en las descripciones de la artillería estadounidense.

Algunos vehículos especiales tuvieron una estructuración distinta a la explicada en estas líneas. En estos casos, se ha explicado en su correspondiente apartado en la descripción de los vehículos o de la artillería estadounidense.

PERSONAJES PARA EL EJERCITO ESTADOUNIDENSE

A continuación se indican una serie de reglas, que añadidas a las ya publicadas en COMANDOS DE GUERRA, te permitirán crear personajes para el ejército estadounidense.

NACIMIENTO

Estados Unidos es un país en el que se mezclan una enorme serie de emigrantes de muy diversas nacionalidades. En un principio, este país favoreció la emigración ya que poseía extensas tierras deshabitadas, aunque esta política de favor se comenzó a controlar a mediados del siglo XIX y fue disminuyendo según transcurría el siglo XX e, incluso, al principio de la Segunda Guerra Mundial, se había convertido en una prohibición expresa contra la emigración. En 1917 se prohibió la entrada de los naturales de Asia Meridional y Oriental y en 1921 se impuso el sistema de cuotas que sólo permitía entrar en Estados Unidos a un número igual al 3% de la población existente en el país. En 1924 se prohibió expresamente la entrada de japoneses y se redujo la cuota a un 2% de la población base de 1890. En 1930 se redujo el número de emigrantes permitidos a 150.000.

Esta mezcla de pueblos se vio reflejada en el ejército de los Estados Unidos y los personajes jugadores podrán pertenecer a cualquiera de ellas siempre y cuando hayan prestado juramento a la bandera. La jura es un acto institucional por el que los emigrantes renuncian a su país y acatan las leyes de los Estados Unidos y adquieren la nacionalidad estadounidense. No se permitía a todos los emigrantes realizar esta jura sino sólo a aquellos que hubieran residido varios años en el país sin haber provocado o haberse visto envueltos en algún incidente. Esta regla tan sólo tiene dos excepciones: los japoneses y los alemanes. Contra los primeros, independientemente del número de años que llevaban en el país, el gobierno, forzado por la opinión pública, dictó leyes que forzaban su encarcelamiento y que les impedían participar en cualquier actividad relacionada con el ejército o la defensa. Por tanto, los emigrantes japoneses en Estados Unidos no podrán formar parte del ejército estadounidense (ni en ningún otro ejército del país). Si bien no se llegaron a tomar estas medidas contra los alemanes, ya que la colonia alemana era mucho menor, estaba más dispersa y porque no se les responsabilizaba del ataque a Pearl Harbour, el ejército tenía un acuerdo no escrito de no enviar a los soldados de origen alemán a Europa sino al Pacífico. Así pues, serán muy raros los soldados nacidos en Alemania dentro del ejército. Estas dos reglas sólo son aplicables a los soldados regulares de los ejércitos, ya que las unidades de operaciones especiales tenían mayor libertad para elegir a sus miembros y podrá reclutar comandos civiles entre estas nacionalidades.

ENSEÑANZA CIVIL

Dicen las crónicas de la Segunda Guerra Mundial que el soldado estadounidense era un amante de los mecanismos y de la mecánica, especialmente de los coches y de las armas, y que eso hacía que casi todas las unidades se encargarán del mantenimiento de sus vehículos. Así, durante el desarrollo de las habilidades especiales que tiene lugar durante este período, los personajes que vayan a jugar con soldados estadounidenses deberán repartir puntos en su habilidad de mecánica, aunque el número de puntos que reparta queda a criterio del jugador.

INSTRUCCION MILITAR

El ejército estadounidense se tomó bastante tiempo en la preparación de las unidades que irían a combatir en Europa, es por ello que los soldados estadounidenses deberán repartir 100 puntos en vez de 50 durante la fase de potenciación de las habilidades especiales.

Las nuevas corrientes ensayadas en Europa durante los tres años de guerra precedentes aún no habían llegado a los Estados Unidos y por ello sus unidades aún se basaban en dos armas principalmente: el fusil y la ametralladora de posición (aunque es cierto que algunas unidades del ejército, las que operaron en las junglas y selvas del Pacífico y las dedicadas a las operaciones especiales, tenían como arma base el subfusil. Durante la creación, cualquier personaje que pertenezca al ejército deberá repartir puntos de armamento en la habilidad de Fusil o en la de Ametralladora y además, cualquiera de las dos, debe ser la habilidad de armamento a la que se reparta el mayor número de puntos. Cualquier otra

habilidad de armamento, tras esta fase de creación del personaje, deberá tener igual o inferior número de puntos. En el caso de los personajes que pertenezcan a una unidad antitanque, en vez de Ametralladora, deberán entrenarse en Lanzagranadas.

MORAL DEL EJERCITO ESTADOUNIDENSE

El soldado estadounidense de la Segunda Guerra Mundial era, según los comentarios de la época, el combatiente con una moral más frágil de todos los que participaban en el combate. Así era muy fácil que en situaciones en las que otros soldados no se veían afectados, ellos se escondieran o huyeran. Igualmente, eran capaces de sobreponerse con increíble rapidez y de aguantar posteriormente las situaciones más complicadas, aunque estas fueran las que anteriormente habían dado pie a su desmoralización. Todos los soldados del ejército estadounidense tendrán un modificador de +20 en todos los chequeos de moral, ya sean de moralización o de desmoralización, que tengan que realizar los personajes.

VEHICULOS

El frente italiano nunca fue uno de los principales frentes de combate de la Segunda Guerra Mundial y por ello las tropas que en él se vieron envueltas nunca fueron equipadas con vehículos de última generación, sino más bien con los sobrantes de la producción global para todo el ejército. Esto no quiere decir que una unidad de comandos que necesitará un material especial no consiguiera obtenerlo. A continuación se indican los vehículos que fueron utilizados por los estadounidenses durante la campaña de Italia.

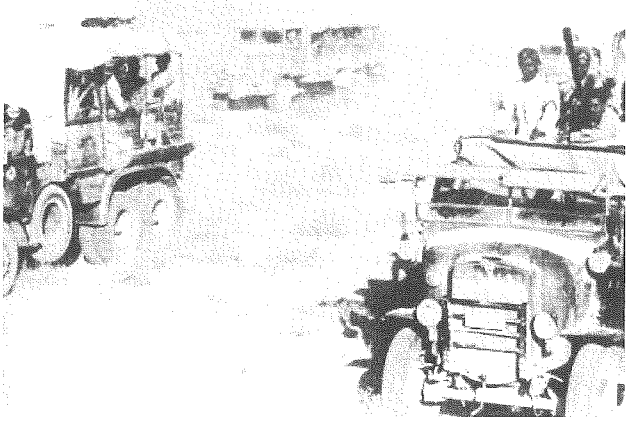
VEHICULOS LIGEROS

Jeep: Este vehículo, que llegó a convertirse en el emblema del ejército estadounidense y que fue distribuido a todos los paises (incluso a Rusia) debe su nombre a la pronunciación (en inglés) de las siglas que lo caracterizaban GP, General Purpouse (Propósito General). Su nombre oficial era Camión 4x4 de 1/4 de tonelada. Se utilizó en todas las tareas, desde ambulancia de primera línea a vehículo de oficiales, desde transporte de suministro a vehículo de combate. Las unidades de reconocimiento en Europa utilizaban seis Jeep, tres con una ametralladora de 12.5 mm y los otros tres con un mortero de 60 mm. Llegaron a construirse 639.245 unidades.

Probablemente, el Jeep fue el vehículo más versatil del ejército estadounidense, pero lo más habitual era encontrarlo armado con una ametralladora de posición.

VEHICULOS LIGEROS ESTADOUNIDENSES: DATOS TECNICOS

	Nac	Años	Tipo	Long	anch	altu	peso	V	Aut	D	BD
Jeep	USA	1943-1945	vhli	3.33	1.57	1.14	1.2	80	400	1	8
Camiones	USA	1943-1945	cami	varias			*	70	300	1	8



Camiónes: El ejército estadounidense dividió sus camiones militares en función del peso en la creencia de que a igual peso, igual carga y utilidad. Al igual que en otros ejércitos, fueron muchos los fabricantes de camiones, lo que hizo que existieran multitud de modelos. Por ellos hemos obtado por dar una casificación general (siguiendo la estadounidense), indicando, cuando ha sido posible, el modelo mayoritario del tipo.

Dentro de los vehículos de tres cuartos de tonelada, el *Beep* (Big Jeep) fue el más conocido. Utilizado principalmente como vehículo de suministro de armas y equipos y transporte de personal. En total se construyeron 267.000 camiones.

El programa de standarización de camiones para el ejército de los Estados Unidos previó la construcción de un camión de tonelada y media. Se llegaron a construir 428.196 unidades en varios modelos, aunque nunca llegó a ser un camión muy popular entre los soldados que preferían la versatilidad del de dos toneladas y media.

Los camiones de dos toneladas y media fueron los vehículos de transporte básicos del ejército estadounidense y se construyó en dos modelos: 6x4 y 6x6. Este último fue el más numeroso llegándose a construir 812.262 vehículos. El gran número de ellos que hubo en todas partes hizo que los soldados se refirieran a él con apodos en vez de con el nombre oficial. El más común de todos estos fue, posiblemente, el de *Jimmy*.

El programa de standarización del ejército también previó un camión de cuatro toneladas y media. El modelo elegido fue el Diamond-T 6x6 y las pocas unidades construidas se utilizaron principalmente como vehículo de remolque del obús de 155 mm y del cañón de 4.5 pulgadas.

El camión civil *Mack* fue adoptado por el ejército estadounidense como su vehículo standard de siete toneladas y media. Se usó principalmente como remolcador de artillería para el cañón de 155mm y para el obús de 8 pulgadas. La baja prioridad de construcción que tuvieron los camiones pesados frente a otros vehículos hizo que fuera muy raro verlos en los primeros combates que tuvieron los estadounidenses, pero poco a poco y, sobre todo hacia el final de la guerra, su producción alcanzó las 154.686 unidades.

VEHICULOS BLINDADOS

M3A1: Este fue un vehículo usado para exploración, vigilancia y seguridad. Un gran número fue asignado a las unidades de reconocimiento de la infantería y de las unidades blindadas (en secciones de tres o cuatro vehículos respectivamente). Una minoría fue usada en batallones cazacarros en secciones de 2 vehículos. Se construyeron unos 21.000 vehículos, de los que muchos fueron exportados a otros paises en virtud del acuerdo de Préstamo y Arriendo. A finales de 1944 habían dejado de usarse en su papel de reconocimiento, pero fueron mantenidos como vehículos de mando.

M8: Ideado como un cazacarros ligero y como un sustituto para el semioruga M2 y para el vehículo blindado vigente en el ejército (el M3A1) en las unidades de caballería mecanizada. Era un vehículo muy ligero y su tracción a las seis ruedas le dotaba de unas excelentes características campo a través y de una gran velocidad. Se construyeron 8.523 unidades y cada unidad de reconocimiento tenía una sección de tres M8 y cada batallón cazacarros llevaba de dos a seis vehículos como estos.

Los planes iniciales para el M8 preveían que se convirtiera en el vehículo blindado standard del ejército estadounidense, pero nunca hubo un número tan grande de ellos como para que tal idea llegara a realizarse completamente. Aún así, fue un vehículo bastante extendido en todas las unidades.

VEHICULOS BLINDADOS ESTADOUNIDENSES: DATOS TECNICOS

	Nac	Años	Tipo	Long	anch	altu	peso	V	Aut	D	BD	
M3A1	USA	1943-1944	v4x4	4.90	2.58	2.20	5.5	56	430	3	10	(sin BA)
M8	USA	1943-1945	v6x6	5.00	2.54	2.24	7.9	89	560	4	14	(sin BA)
M20	USA	1944-1945	v6x6	5.10	2.54	2.24	7.0	90	550	4	14	(sin BA)

VEHICULOS BLINDADOS ESTADOUNIDENSES: DATOS DE COMBATE

	A	CAAM	Pos	CC	M.Fácil	Fácil	Normal	Difícil	M. Difícil	HE	Area
M3A1	1	12.92	t	-	-	-	-	-	-	-	-
M8	1	7.62	c	37	2d10+25	2d10+20	2d10+10	1d10+5	-	2d10	4
	1	12.92	t	-	-	-	-	-	-	-	-
M20	1	12.92	t	-	-	-	-	-	-	-	-

M20: este vehículo derivaba del M8 al que se le había reemplazado la torreta por una ametralladora de calibre 12.92 mm en un montaje de anillo y reestructurando el interior para permitir llevar carga o personal. Este vehículo se realizó para reemplazar al M3A1 al que sustituyó en las funciones que este tenía. 3.791 M20 se construyeron durante la guerra y entre 1944 y 1945 una escuadra de dos vehículos estaba asignada (junto a un Jeep) a las secciones cazacarros como vehículos de reconocimiento local y para aumentar la protección contra la infantería enemiga de la sección cazacarros.

SEMIORUGAS

M2: Este fue un vehículo diseñado para reconocimiento que podía transportar a 10 personas (2 en cabina y 8 en la parte de posterior). Generalmente llevaba dos ametralladoras de calibre (12.92 y 7.62) que montadas sobre unos anillos en el compartimento de pasajeros permitía un ángulo de disparo de 360º. Algunos modelos llevaban otra disposición de ametralladoras (usualmente una variación de calibres de las ametralladoras) o, incluso, un mortero (el M2) o una pieza de artillería. Existió un versión llamada M2A1 que modificó los anillos de las ametralladoras por un "pulpito" a semejanza del semioruga M3. En total se llegaron a producir 11.415 M2 y 1.643 M2A1. La gran versatilidad del M3 hizo que su presencia en las unidades fuera cada vez menor y hacia el final de la guerra se hizo raro encontrarlos en el campo de batalla.

M3: Este vehículo, algo más largo que el M2, se diseñó como un vehículo de transporte para la infantería de las Divisiones Blindadas y llegaron a construirse 12.500 ejemplares. Pueden viajar en él hasta 30 personas. En la parte delantera del compartimento lleva una plataforma donde va instalada una ametralladora de 7.62. Comparado con otros semiorugas contemporáneos a él, tenía mayor movilidad, una velocidad punta mayor y una gran estabilidad. Por el contrario, sus cadenas ejercían mucha presión sobre el suelo lo que le impedía moverse bien en terrenos difíciles y, sobre todo, para desagrado de sus ocupantes, no tenía los bajos blindados (lo que le hacía muy vulnerable a las minas). El M3 formó la espina dorsal de las unidades semiorugas que, al inicio de la campaña de Italia, estaban compuestos de tres M3 para transporte de tropas (uno de ellos con un mortero de 60 mm), un M2 (descrito anteriormente) con un cañón antitanque de 37 mm y un M3 MMG (una variante del M3 dotada de varias ametralladoras de gran calibre).

El M3 fue el vehículo que dió pie, como se verá a continuación, a muchas variantes. Aunque el número de modificaciones no es comparable, se podría afirmar que el M3 fue al semioruga, lo que el Sherman fue a los carros de combate.

M3A1: La única diferencia que mostraban los 2862 M3A1 construidos respecto a su predecesor era que llevaban montada una ametralladora de 12.92 mm sobre un anillo y éste sobre un pedestal situado a la derecha del piloto y una ametralladora de 7.62, refrigerada por aire, que se podía colocar, indistintamente, en la parte trasera o en los laterales del compartimento de pasajeros. La aparición del M3A1 supuso, desde 1944, el cambio en las unidades de semiorugas del M2 por este modelo.

La posibilidad de disponer la ametralladora en tres posiciones distintas con sólo cambiarla de sitio, hizo que los soldados se las ingeniaran para poner una ametralladora en cada posición. Así, no es raro ver M3A1 con dos o tres ametralladoras en el compartimento de pasajeros.

M3 MC: Este vehículo fue una solución provisional para dotar a las unidades de un cañón autopropulsado hasta que estuviera completamente desarrollado el M10. Sobre el chasis de un M3A1 se montó el cañón de campaña M1897A2. Muchos de las 2.202 modelos construidos y que en su mayoría operaron en el Pacífico y en Túnez, fueron reconvertidos a M3A1. Aún así, durante el desembarco de Sicilia, el 601° batallón contracarros mantenía operativas unidades compuestas por 4 de estos vehículos. No se tiene conocimiento sobre algún uso en primera línea posteriormente.

M4 MC: La necesidad de aumentar la movilidad del mortero medio estadounidense así como de su dotación en las unidades mecanizadas fue el origen del M4 partiendo como base del semioruga M2. Se asumió, negativamente, que el mortero sería bajado antes de disparar y por ello el montaje se encaró hacia atrás (los morteros situados en estos semiorugas sólo podrán disparar con un ángulo de 90°, 452 a cada lado del eje del vehículo, por su parte trasera). Sólo se construyeron 572 y una sección de tres estaba incluida en los Cuarteles Generales de batallón de las compañías blindadas y de infantería. La escasa capacidad de disparo trasera hizo que el modelo original de la serie fuera modificado para permitir un mayor ángulo de disparo trasero (120°). Este modelo fue denominado M4A1 MC y se construyeron 600, pero excepto en lo comentado, no se diferenciaba en nada más de su modelo anterior.

M21 MC: La experiencia obtenida con el semioruga M4 MC hizo desear a las dotaciones de estos vehículos poder disparar el mortero (transportado en el compartimento de pasajeros) mientras se acercaban hacia el enemigo, es decir, hacia delante, al contrario que el M4 que sólo permitía los disparos hacia atrás. Así, partiendo del diseño del M3 e instalándole un mortero de 81 mm nació el M21.

SEMIORUGAS ESTADOUNIDENSES: DATOS TECNICOS

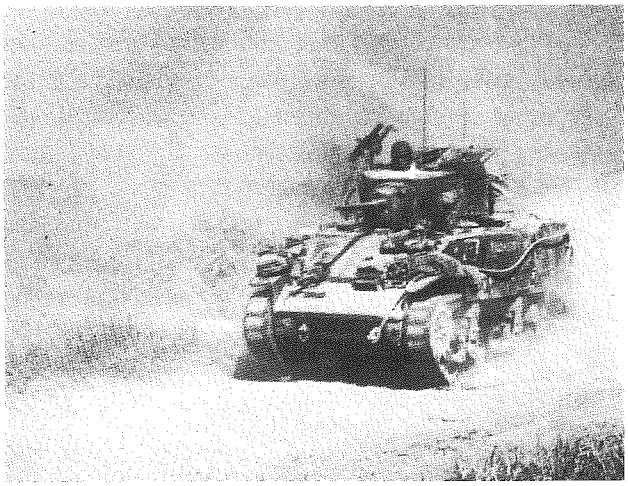
	Nac	Años	Long	anch	altu	peso	V	Aut	D	BD
M2	USA	1943-1945	5.60	2.15	2.00	8.0	57	400	1	20
M2A1	USA	1943-1945	5.60	2.15	2.30	8.0	57	400	1	20
M3	USA	1943-1945	6.56	2.22	2.26	8.0	60	450	1	20
M3A1	USA	1943-1945	6.56	2.22	2.35	8.0	59	450	1	20
M3 MC	USA	1943-1945	6.56	2.22	2.40	9.0	55	430	1	20
M4 MC	USA	1943-1945	5.60	2.15	2.30	8.0	57	400	3	20
M4A1 MC	USA	1943-1945	5.60	2.15	2.30	8.0	57	400	3	20
M21	USA	1943-1045	6.56	2.22	2.26	8.5	60	400	3	20
T30 MC	USA	1943-1945	6.56	2.22	2.40	8.5	60	310	3	25

SEMIORUGAS ESTADOUNIDENSES: DATOS DE COMBATE

	A	CAAM	Pos	CC	M.Fácil	Fácil	Normal	Difícil	M. Difícil	HE	Area
M2	1	7.62	t	-	-	-	-	-	-	-	-
	1	12.92	t	-	-	-	-	-	-	-	-
M2A1	1	7.62	t	-	-	-	-	-	-	-	-
	1	12.92	t	-	-	-	-	-	-	-	-
M3	1	7.62	t	-	-	-	-	-	-	-	-
M3A1	1	12.92	t	-	-	-	-	-	-	-	-
	3	7.62	tlp	-	-	-	-	-	-	-	-
M3 MC	-	-	-	75	4d10+75	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10	4d10	8
M4 MC	1	7.62	t	-mortero 81 mm (daño: 2d10 y 4d10) (alcance: 3000 y 1200) s/proyectil							
M4A1 MC	1	7.62	t	-mortero 81 mm (daño: 2d10 y 4d10) (alcance: 3000 y 1200) s/proyectil							
M21	1	12.92	t	-mortero 81 mm (daño: 2d10 y 4d10) (alcance: 3000 y 1200) s/proyectil							
T30 MC	1	12.92	t	75	4d10+75	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10	4d10	8

T30 MC: Este vehículo fue diseñado para dotar a la infantería de un obús de 75 mm que les permitiera entablar combates con los carros y los vehículos blindados. Va provisto de una torreta unida solidariamente al vehículo, por lo que a efectos de disparo del juego se le tratara como un autopropulsado. Se llegaron a construir 500 unidades que fueron servidas, casi integramente, a las tropas en el Mediterráneo. Participó en los combates del Norte de Africa y de Italia y las compañías de carros de los Cuarteles Generales, así como las compañías de reconocimiento de los regimientos tenían asignada una unidad compuesta por tres de estos vehículos.

CARROS DE COMBATE



M5 y M5A1: El M5 es una evolución del tanque ligero M3 estadounidense, al cual se le había reforzado el blindaje frontal de la torreta y se había inclinado la parte delantera del casco para aumentar así su efectividad. En el desarrollo del M3A3 (versión mejorada del tanque ligero M3A1), los fabricantes habían realizado algunas mejoras menores en el cañon y habían localizado la radio en la parte trasera de la torreta. El ejército estadounidense consideró ésta mejor que la que se estaba montando en el M5 y decidieron adaptarla a éste, naciendo así el M5A1 (que, a excepción tal vez de la localización del aparato de radio, no supuso realmente una gran diferencia con su predecesor). En la época del desembarco de Sicilia, todos los M3 de las unidades de tanques ligeros habían sido sustituidos por los M5 y M5A1. Una sección de carros ligeros estaba compuesta por cinco de estos tanques. Como comentario para mostrar el parecido que la serie M5 seguía manteniendo con los M3 es que el ejército británico siguió denominando a ambos "Stuart".

Sherman M4A1, M4A1(76)W, M4A3E8 y el M4A3(105): Este carro de combate, más conocido como Sherman, estuvo presente en todos los frentes de la contienda, incluso en zonas donde los estadounidenses no estuvieron jamás. El M4 fue ideado como un carro para las explotaciones y rupturas del frente enemigo en apoyo de la infantería, pero los cada vez más comunes enfrentamientos entre tanques que tenían lugar en las batallas obligó a modificar la idea original y dotarle de cierta capacidad antitanque. Las buenas prestaciones obtenidas, su relativo fácil mantenimiento y las buenas características de su munición HE (Alto Explosivo) de su armamento principal hicieron del M4 el carro medio por excelencia del ejército estadounidense durante la Segunda Guerra Mundial.

El chasis del Sherman estaba desarrollado a partir del chasis del M3 (también conocidos como Lee y Grant) añadiéndole una nueva superestructura (zona superior del chasis) y una nueva torreta. El modelo de esta serie que comenzó operativo la campaña de Italia fue el M4A1 que se diferenciaba del prototipo inicial en que se había modificado, dándole más capacidad, el sistema de municiones de las ametralladoras y que la parte superior del casco estaba realizada por fundición (de hecho, fue el único modelo de la serie que presentó esta característica). Seguía, sin embargo, manteniendo los mismos defectos que el modelo original: una mediocre capacidad antitanque, una silueta muy alta que hacía más sencillo acertarle (los Directores de Juego deberán tener esta característica en cuenta a la hora de determinar la cobertura) y una gran facilidad a arder después de haber sufrido un impacto con proyectiles de penetración (tras un impacto que consiga superar el blindaje con munición de combate o de Alta penetración, el sherman tendrá un 40% de posibilidades de comenzar a arder; en 20 asaltos la munición del

CARROS DE COMBATE ESTADOUNIDENSES: DATOS TECNICOS

	Nac	Años	Tipo	Long	anch	altu	peso	V	Aut	D
M5	USA	1943-1945	ccli	4.46	2.30	2.47	15.5	57	112	4
M5A1	USA	1943-1945	ccli	4.46	2.30	2.47	15.5	57	112	4
M4A1	USA	1943-1945	ccme	5.95	2.61	2.74	30.5	38	160	5
M4A1(76)W	USA	1944-1945	ccme	6.46	2.61	2.74	30.5	38	160	5
M4A3(E8)	USA	1944-1945	ccme	7.93	3.06	2.97	32.5	48	180	5
M4A3(105)	USA	1944-1945	ccme	5.67	2.61	2.80	31.0	40	170	5
M4 Tankdozer	USA	1944-1945	ccsp	7.05	2.61	2.74	31.0	35	170	5
Sherman Crab	USA	1944-1945	ccsp	7.05	2.61	2.74	33.0	3	170	5

CARROS DE COMBATE ESTADOUNIDENSES: DATOS DE COMBATE

	A	CAAM	Pos	CC	M.Fácil	Fácil	Normal	Difícil	M. Difícil	HE	Area
M5	3	7.62	fct	37	2d10+25	2d10+20	2d10+10	1d10+5	-	2d10	4
M5A1	3	7.62	fct	37	2d10+25	2d10+20	2d10+10	1d10+5	-	2d10	4
M4A1	2	7.62	fc	75	4d10+75	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10	4d10	8
	1	12.92	t	-	-	-	-	-	-	-	-
M4A1(76)W	2	7.62	fc	76	4d10+85	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10	4d10	8
	1	12.92	t	-	-	-	-	-	-	-	-
M4A3(E8)	2	7.62	fc	76	4d10+85	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10	4d10	8
	1	12.92	t	-	-	-	-	-	-	-	-
M4A3(105)	2	7.62	fc	105	-	-	-	-	-	5d10	10
	1	12.92	t	-	-	-	-	-	-	-	-
M4 Tankdz	2	7.62	fc	75	4d10+75	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10	4d10	8
	1	12.92	t	-	-	-	-	-	-	-	-
Sh. Crab	2	7.62	fc	75	4d10+75	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10	4d10	8
	1	12.92	t	-	-	-	-	-	-	-	-

CARROS DE COMBATE ESTADOUNIDENSES: DATOS DE BLINDAJE

	BCF	BCL	BCP	BA	BB	BTF	BTL	BTP
M5	50	30	20	10	10	50	30	25
M5A1	50	30	20	10	10	50	30	25
M4A1	75	40	50	20	15	75	50	50
M4A1(76)W	75	40	50	20	15	75	50	50
M4A3(E8)	80	40	30	20	15	90	50	30
M4A3(105)	80	40	30	20	15	90	50	30
M4 Tankdozer	100	40	50	20	15	75	50	50
Sherman Crab	105	40	50	20	15	75	50	50

tanque explotará). Se llegarón a construir 1676 unidades de este modelo, de las cuales muchas engrosaban el ejército estadounidense en Italia. Cada 5 carros M4 formaban una sección de carros medios.

A partir de 1944, con la aparición de los carros pesados alemanes, se hizo evidente la necesidad de aumentar la capacidad del armamento principal del cañón. Así, modificando algunos M4A1, aún en producción, e incorporándoles la torreta del carro medio T23 con un cañón de 76 mm nació el M4A1(76)W. Este nuevo cañón demostró ser también ineficaz contra la protección frontal de los carros Tiger y Panther alemanes. Muy pocas unidades de las construidas de este modelo llegaron a distribuirse en Italia y el ejército, a pesar de las más de 3000 unidades construidas, no consideró nunca este modelo como oficial, sino como una solución temporal.

En Febrero de 1944 apareció una nueva modificación del Sherman con un motor Ford V8 de fácil mantenimiento. A esta versión A3 le siguieron pronto otras en la que se modificaba la inclinación

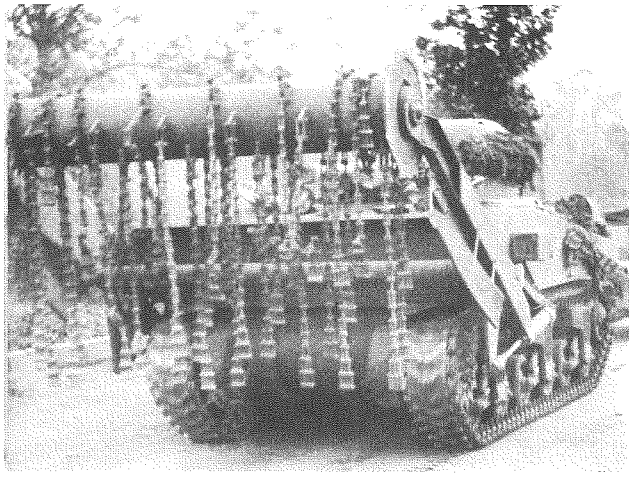
frontal a 47 grados y se mejoraba el sistema de munición. La última modificación que sufrió este modelo fue el cambio de la suspensión por el sistema HVSS que permitía aumentar las prestaciones del carro. Este último modelo fue denominado M4A3(76)W, pero fue más conocido como Sherman E8 (Easy Eight). Estuvo disponible para las unidades de primera línea a partir de Septiembre de 1944.

La torreta de la serie inicial equipada con un 75 mm permitía la instalación de un obús de 150 mm. El modelo inicial de estos era el M4(105), pero a mitad de producción (cuando aún no se habían enviado al frente) se desarrollo el M4A3 con el nuevo motor Ford V8 y por ello los modelos que llegaron a Italia eran del modelo M4A3(105). La producción total de este tanque sumó las 3039, más 1641 del modelo inicial M4(105), pero muchos de ellos (80%) no estaban dotados del sistema de suspensión HVSS, lo que dificultaba su velocidad en terrenos difíciles, y ninguno llevaba giroestabilizador ni el nuevo sistema de torreta que llevaba la munición sumergida en agua impidiendo que ardiera. Tres M4A3(105) formaban una sección asignada a los HQ de compañía de los batallones de Tanques Medios del Ejército y uno (dos a partir de 1945) formaban parte de los HQ de cada batallón de las compañías de Tanques Medios.

Ya se ha comentado que el Sherman fue el carro más fabricado en el ejército de los Estados Unidos. No es de extrañar, pues, que cuando las unidades de ingenieros deseaban realizar vehículos especiales acudieran a los Sherman, ya que siempre había excedentes a mano. A continuación se detallan una serie de vehículos especiales que tienen su base en el Sherman y que fueron usados durante la campaña de Italia.

M4 Tankdozer: Este vehículo era, realmente, un Sherman al que se le había incorporado la pala de un "bulldozer" en la parte frontal. Excepto en este detalle, el resto era exactamente igual a un M4 (incluido el armamento principal de la torreta). La existencia del mecanismo frontal proporciona un incremento del blindaje frontal del chasis, a efectos de juego, de +25. Cualquier impacto que reste puntos de resistencia del blindaje frontal del casco del tanque inutilizará la pala.

Aunque casi todas las unidades de las 2000 construidas se destinaron a los Marines en el Pacífico, fue posible ver algunos modelos en Italia (tal vez construidos "in situ" por los ingenieros del ejército estadounidense).



Sherman Crab: Aunque este vehículo especial está incluido dentro de los estadounidenses, realmente es un diseño de los ingenieros británicos. Consiste en un rodillo con cadenas que gira al avanzar el carro colocado en el frontal y del ancho de éste que al pasar por encima de un campo de minas las va detonando por la acción de las cadenas al golpear el suelo y así de esta forma crea un pasillo a través del cual pueden pasar otros vehículos. El rodillo supone un +20 al blindaje frontal del chasis del Sherman y es muy difícil que una mina logre dañarlo ya que su altura sobre el suelo es suficiente para que el efecto de esta no le alcance. Sin embargo, cualquier impacto frontal en el carro que suponga una perdida de blindaje de más de 10 puntos, implicará la rotura del rodillo.

La 6671ª Compañía de Limpieza de Campos de Minas utilizó doce (12) de estos vehículos durante el desembarco de Anzio. Posteriormente se utilizaron en el avance estadounidense hacia Roma. Tras esta acción, y especialmente debido al accidentado terreno sobre el que no podían operar correctamente, no volvieron a verse en primera línea.

AUTOPROPULSADOS ESTADOUNIDENSES: DATOS TECNICOS

	Nac	Años	Tipo	Long	anch	altu	peso	V	Aut	D
M10	USA	1943-1945	cc	7.90	3.05	2.90	29.5	41	155	5
M7 MC	USA	1943-1945	aap	5.80	2.79	3.12	23.0	35	200	6
M8 MC	USA	1943-1945	aap	4.59	2.30	2.40	15.5	56	125	4

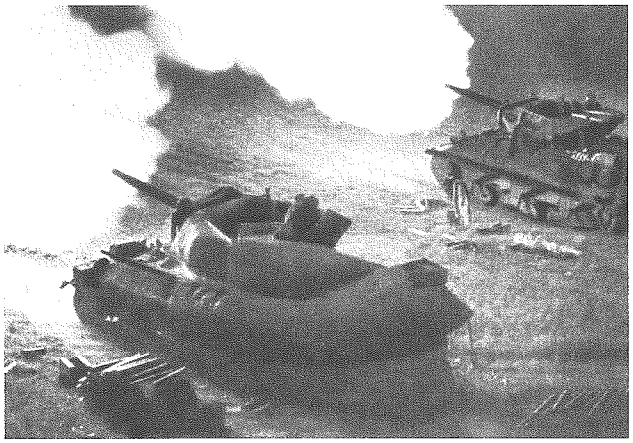
AUTOPROPULSADOS ESTADOUNIDENSES: DATOS DE COMBATE

	A	CAAM	Pos	CC	M.Fácil	Fácil	Normal	Difícil	M. Difícil	HE	Area
M10	1	12.92	t	76	4d10+85	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10	4d10	8
M7 MC	1	12.92	t	105	-	-	-	-	-	5d10	10
M8 MC	1	12.92	t	75	-	-	-	-	-	4d10	8

AUTOPROPULSADOS ESTADOUNIDENSES: DATOS DE BLINDAJE

	BCF	BCL	BCP	BA	BB	BTF	BTL	BTP
M10	75	35	50	0	15	75	50	50
M7 MC	57	40	30	20	15	57	40	30
M8 MC	50	30	20	10	10	55	30	25

AUTOPROPULSADOS:

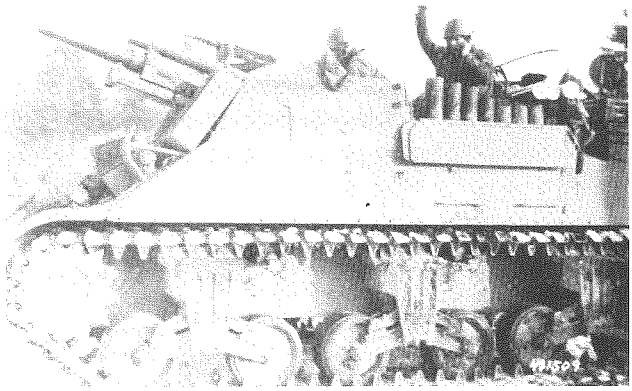


M10: Se diseñó para dar al ejército estadounidense un cañón autopropulsado que pudiera competir contra los carros enemigos y sustituyó a los Semiorugas M3 a los que se había añadido un cañón pesado y que no fueron más que una solución de compromiso hasta que el diseño del M10 llegara a estar ultimado. El diseño inicial fue un Sherman, pero se volvió a rediseñar el casco inclinando las placas del blindaje, lo que permitía reducir peso y aumentar su maniobrabilidad. La torreta pentagonal fue abierta en su parte superior para permitir la visibilidad de los usuarios del cañón. Este era un modelo derivado de un antiaéreo pesado de 3 pulgadas, lo que obligó a poner unos contrapesos para que pudiera ser utilizado desde un vehículo.

El M10 resultó un cazacarros bastante bueno y al inicio de la campaña de Italia casi todos los batallones de cazacarros estaban compuestos por este vehículo. Su cañón de 76 mm demostró ser ineficaz contra la última generación de carros alemanes (Tiger y Panther), pero la escasa o nula presencia de estos carros hizo que este defecto no fuera importante y por tanto no se hiciera necesario sustituirlos.

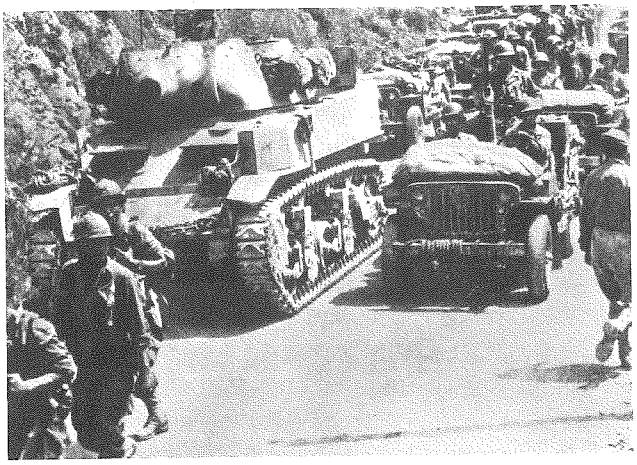
La denominación de autopropusado para el M10 se basa en el criterio británico: "si tiene techo, tanque; si no lo tiene, autopropulsado". La verdad es que, a excepción del techo, el M10 tiene las mismas características de combate (giro de la torreta, disparo en movimiento, etc.) que los carros de combate.

Las secciones de este cazacarros estadounidenses estaban compuestas por cuatro (4) M10.



M7 MC: La necesidad de contar con un obús de gran calibre autopropulsado que pudiera seguir a los carros de combate en su avance, llevó al ejército de los Estados Unidos a modificar un Tanque Medio M3 dotándole de un obús de 105 mm y denominándole M7. Se llegaron a construir 3490 unidades que entró por primera en combate en Túnez reemplazando al semioruga T19 y en el desembarco de Sicilia ya estaban disponibles en todas las unidades blindadas de artillería de campaña con seis vehículos

por unidad. Los británicos se refirieron a este vehículo con el nombre de *Priest* (sacerdote) debido a la forma de púlpito que tenía el montaje de la ametralladora antiaérea.



M8 MC: Este vehículo es denominado por algunas fuentes como cañón de asalto autopropulsado y también por el apodo que recibió de *Scott*. Fue usado tanto para dar apoyo de fuego directo como indirecto a las unidades de combate. Realmente era un tanque ligero M5 al cual se le había modificado la torreta para llevar un obús de 75 mm. 1.778 autopropulsados M8 MC se construyeron y los escuadrones de reconocimiento de la caballería mecanizada tenían una sección de cuatro escuadras de dos M8 cada una (tres escuadras si la unidad no era divisional) y los Cuarteles Generales de los batallones de las compañías de infantería, de tanques ligeros y de tanques medios tenían una escuadra de tres de estos autopropulsados. Estos vehículos reemplazaron a los semiorugas T30, ya que estos últimos habían sido una solución temporal, en su función autopropulsada, en espera de que el ejército estadounidense dispusiera de suficientes vehículos. Pero la evolución de la Segunda Guerra Mundial quiso que fueran a su vez reemplazados hacia el final, debido a su mayor potencia de fuego, por los Sherman dotados de un cañón de 105 mm, M4A3(105). Sin embargo, dicho cambio no tuvo tiempo de realizarse completamente y por ello este autopropulsado estuvo en activo en el frente hasta el último día, sobre todo en las unidades destinadas en Italia.

ARTILLERIA

A continuación se describen las diferentes piezas de artillería, así como morteros y demás armas que estuvieron disponibles para las unidades estadounidenses en Italia. Al igual que lo explicado en los vehículos, esto no quiere decir que las unidades de operaciones especiales no pudieran obtener material distinto al aquí expuesto.

MORTEROS

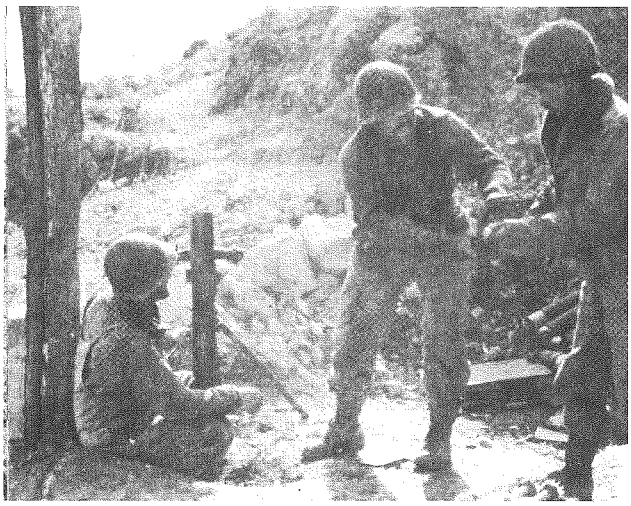
M2 60mm: Es un mortero ligero construido bajo licencia francesa y que no es más que una versión Brandt de 60mm. Fue adoptado por el ejército de los Estados Unidos en 1940 y se llegaron a construir 75.000 unidades. Las compañías de fusileros tenían una sección con tres M2, mientras que las tropas de reconocimiento de la caballería mecanizada contaban con tres seciones de tres M2 cada una. Las unidades de infantería mecanizada así como las unidades paracaidistas contaban con un M2, aunque estas últimas sólo lo usaron hasta Agosto de 1944. Las unidades en planeadores llevaban de 2 a 4 morteros M2, dependiendo de la época.

M19 60mm: Esta fue una versión simplicada y más ligera del M2 y estaba destinada a las unidades aerotransportadas y de operaciones especiales. También se le denominó como T18E6. Se realizaron muy pocas unidades y mantenía el mismo tubo que el M2

MORTEROS ESTADOUNIDENSES: DATOS TECNICOS

	Nac	Años	Peso	PP	CC	Alcance	Daño	Area
M2 60 mm	USA	1943-1945	7.5	1.5	60	1950	1d10	1
M19 60 mm	USA	1944-1945	7.5	1.6	60	2100	1d10	1
M1 81 mm	USA	1943-1945	25.0	3.0	81	3000 ó 1200	2d10/4d10	2 ó 4
M2 4.2'	USA	1943-1945	36.0	7.0	107	2600	4d10	4

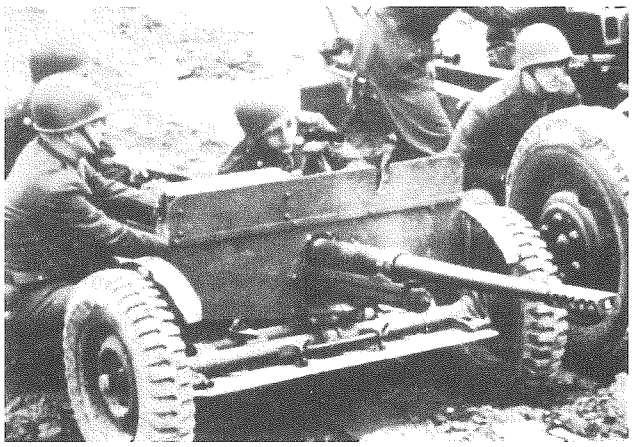
(de ahí que sus características sean similares). La variación consistió en una reducción de la base y en la eliminación del trípode.



M1 81mm: Al igual que el M2, este modelo es una copia del modelo francés Brandt de 81 mm y fue el mortero standard de los batallones en servicio en el ejército de los Estados Unidos. Se llegaron a construir unos 30.000 y al principio se usó en las compañías de armas pesadas de los batallones de infantería en tres secciones de 2 morteros cada una, excepto en las unidades aerotransportadas que sólo tenían dos secciones con 2 M1. Posteriormente, se autorizó su uso a los escuadrones de reconocimiento de la caballería mecanizada y a los batallones cazacarros, los cuales disponían de tres morteros.

M2 4.2 pulgadas: Este arma fue diseñada por el Servicio de Guerra Química. Se construyeron unos 8500 e inicialmente sólo debían disparar proyectiles de humo y gas; sin embargo, se diseñó un proyectil de HE a tiempo para entrar en combate en Sicilia. A diferencia de la mayoría de los morteros cuyos tubos son lisos, el M2 tenía el ánima rayada. Esto mejoró la precisión, pero aumentó el coste y tiempo de construcción. En combate raramente se dispararon proyectiles de humo y la mayor cadencia de fuego al disparar proyectiles HE aumentaba la posibilidad de fallo (siempre que se obtenga un fracaso alto al disparar con este tipo de mortero, éste se estropeará; la avería podrá ser, desde la explosión del mortero o el proyectil, hasta la deformación del rayado del anima lo que le impedirá continuar disparando). El M2 solo se empleó en los batallones de morteros de guerra química, en los cuales una unidad tenía cuatro morteros.

CAÑON ANTITANQUE



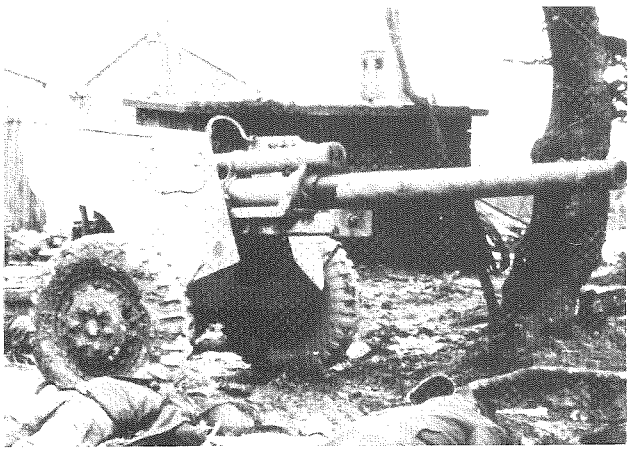
M3A1 37mm: Este cañón fue desarrollado a partir del alemán PaK 35/36 y fue el primer cañón antitanque desarrollado en Estados Unidos. La recámara se movía manualmente lo que le hacía tener una cadencia de disparo baja. La aparición en el frente Europeo de tanques con grandes blindajes hizo que para 1943 empezara a ser reemplazado por cañones con calibre superior. Sin embargo, la 10ª División de Montaña en Italia estaba equipado con este cañón debido a que su pequeño tamaño facilitaba el transporte. Cada batallón de infantería tenía una escuadra con tres de estos cañones.

M1 57mm: El ejército estadounidense contaba con un cañón antitanque de 37 mm desde 1937, pero la evolución de la guerra, así como la aparición de carros de combate con blindajes cada vez más gruesos, hizo que se desarrollara un modelo de 57 mm a

CAÑONES ANTITANQUE ESTADOUNIDENSES: DATOS TECNICOS

	Nac	Años	Peso	PP	CC	M.Fácil	Fácil	Normal	Difícil	M. Difícil	HE	Area
M3A1 37 mm	USA	1943-1945	0.4	0.71	37	2d10+25	2d10+20	2d10+10	1d10+5	-	2d10	4
M1 57 mm	USA	1943-1945	1.2	2.80	57	4d10+65	4d10+55	4d10+55	4d10+35	4d10+10	-	-
M5 76 mm	USA	1944-1945	2.2	5.6	76	4d10+85	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10	4d10	8

partir del modelo británico de 6 libras. En realidad, las únicas alteraciones que se realizaron en el modelo original fueron debidas a las diferencias en el sistema de producción estadounidense sin afectar a las características militares del arma. Se construyeron unos 16.000 encontrándose, principalmente, en los Cuarteles Generales de las divisiones, en las escuadras antitanque de los Cuarteles Generales de los batallones de las compañías de infantería y en las compañías antitanque de los regimientos de infantería. La aparición del 57 mm fue gradual, así, en 1943 sólo estaba disponible en los Cuarteles Generales y no fue hasta mediados de 1944 que no apareció en las escuadras antitanque. La 10ª División de Montaña en Italia tenía un batallón antitanque con 18 cañones de 57 mm. Generalmente, este cañón era remolcado por el semioruga M2. En verano de 1944 estuvo disponible para este cañón una carga HE que podía utilizarse contra la infantería.



M5 76 mm: A la vez que se desarrollaba el M1 de 57 mm en 1941, los estadounidenses comenzaron el desarrollo de un cañón más poderoso. A fin de acortar el tiempo de su puesta en producción se utilizó el tubo de un cañón antiaéreo de 3 pulgadas (76 mm) y la recámara del obús de 105 mm. Resultó ser un cañón demasiado pesado, casi dos veces más que el equivalente alemán de 75 mm) para ser un antitanque, pero resultó ser mejor de lo que cabría prever después de tanta precipitación. La recamara del M5 era manual lo que bajaba la cadencia de disparo. En 1944 se dió por finalizada la producción habiéndose realizado 2500 cañones. Fueron usados remolcados por un semioruga M3 en los batallones cazacarros en una sección de cuatro M5. A partir de 1945, los batallones cazacarros fueron dotados de autopropulsados, haciendo que la presencia de los M5 fuera cada vez más rara.

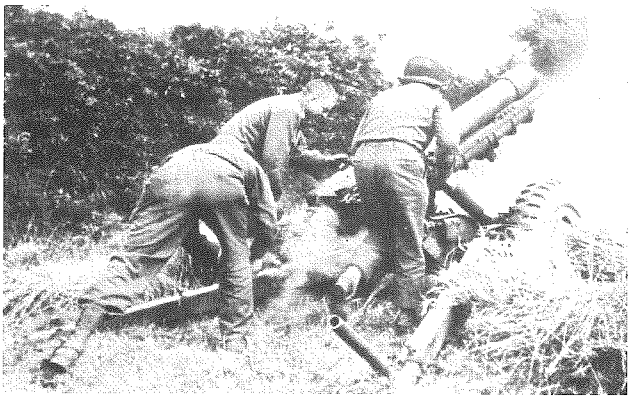
ARTILLERIA PESADA

T32 37mm: El módelo original era un cañón antitanque que disparaba proyectiles de metralla y que se usó preferentemente en el Pacífico en la lucha en la jungla, donde obtuvo resultados variados. En 1943 se comenzó a trabajar en una mejora del diseño, montando el cañón sobre un trípode antiaéreo y reduciendo su peso, haciendo que fuera desmontable para su transporte con mulos. En 1945, se enviaron a Italia 100 unidades de este cañón que seguía disparando la misma munición HE que el cañón antitanque del que provenía. Su principal uso en combate fue contra las posiciones enemigas de infantería.

M1A1 75mm: Este obús solo fue usado por la 10ª División de Montaña entre todas las unidades destinadas en Italia. El modelo derivaba de uno de 1920 desmontable y transportable en mulos, pero que había sido mejorado y robustecido para poder ser arrastrado por un vehículo de motor, generalmente un Jeep. Seguía conservando la posibilidad de desmontarlo, lo que hizo de él un arma apreciada por las unidades paracaidistas.

M1897A2: Este cañón era la pieza de artillería montada en el vehículo semioruga M3 MC y por esta razón está incluido en esta relación. Deriva de un cañón francés de la Primera Guerra Mundial que fue construido en los Estados Unidos bajo licencia tras la finalización de ésta. En total, incluyendo las piezas que no se montaron en vehículos (las cuales no fueron servidas en Italia), se construyeron 4.236 unidades de este cañón.

M2A1 105mm: Este obús fue la pieza de artillería ligera standard de las divisiones de caballería, de infantería, de los Marines y de las unidades de artillería no-divisionaria. Cada batería constaba de 4 de estos obuses. Fue un excelente arma que se mantuvo en servicio mucho tiempo después de la guerra y de la cual, durante ésta, se llegaron a construir 8.536 unidades. Normalmente se utilizaba un camión de 2 1/2 toneladas para transportarlo.



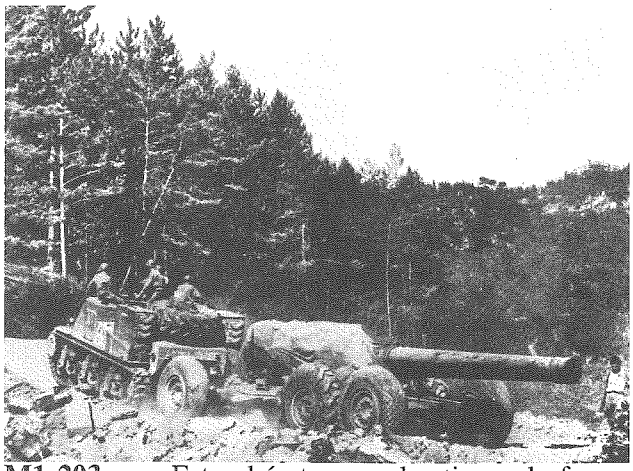
M3 105mm: En 1941, el ejército estadounidense observó la necesidad de tener un obús de 105mm que fuera transportable por aire. Partiendo de la base de M2A1 de 105mm al que se le acortó el cañón y se le acopló la base de M1A1 de 75mm. Sorprendentemente, el resultado fue bastante bueno, aunque las características militares, sobre todo el alcance, fueron peores que las del M2A1. Su uso en combate fue más como Obús de infantería, pero se incluye dentro de la relación de la artillería de campaña (además de por ser su clasificación oficial) por carecer de escudo para la dotación. Entró en servicio en Junio de 1943, a punto para el desembarco de Sicilia, en la unidades de infantería con seis unidades cada batería. Generalmente era transportado remolcado en el campo de batalla por un camión de 3/4 de tonelada.

M1918 155mm: Las 2.791 unidades de este obús eran piezas que aún se mantenían en servicio de un antiguo modelo francés (C17S) más un número de unidades construidas en Estados Unidos bajo licencia. Tan sólo 599 unidades estaban preparadas para ser remolcadas con vehículos, el resto debía ser desarmadas y cargadas en camiones para poder moverse en el campo de batalla. A algunos regimientos de artillería de campaña en Italia les fue servido este modelo en sus dos versiones, la remolcable y la no remolcable.

M1 155mm: Este obús fue la pieza más utilizada como complemento del M2A1 de 105mm en las unidades de artillería divisionaria. Cada división contaba con un batallón de artillería compuesto de tres baterías, denominadas coloquilmente como *uno-cinco-cinco*, con cuatro obuses cada una. También fue usadao en las unidades de artillería no-divisionaria. Se llegaron a construir 4.035 unidades y fueron muy apreciadas por los soldados por su fiabilidad y precisión. Cualquier tirador tendrá un -10 a la tirada de impacto cuando realice disparos con este obús.

M1918M1 155mm: Este cañón es un modelo francés producido por los Estados Unidos bajo licencia. Se construyeron 641 unidades, de las cuales unas 300 estaban en las unidades que participaron en la campaña de Italia. Fue utilizado principalmente como artillería costera, pero alguna vez se vio envuelto en combates terrestres. Era un modelo antiguo, que conservaba detalles que le hacían apto para la Primera Guerra Mundial, pero no para la Segunda. Fue siendo sustituido paulatinamente por el cañón M1A1 de 155mm.

M1A1 155mm: El diseño, una variación del modelo francés M1918M1 de 155mm, fue realizado durante los años 20, pero no fue hasta 1938 que se aprobó su construcción. Sin embargo, como las prioridadoes de la guerra fueron otras, no es hasta finales de 1943 que su producción alcanzó un ritmo que le permitió ser distribuido a las unidades del frente. Fue apodado *Long Tom* y utilizado por los batallones de artillería pesada de campo no-divisionarios en baterías de cuatro cañones cada una y por los batallones de artillería costera en grupos de ocho cañones. Su resultado fue bastante bueno y se mantuvo en servicio activo hasta la década de los años 50.

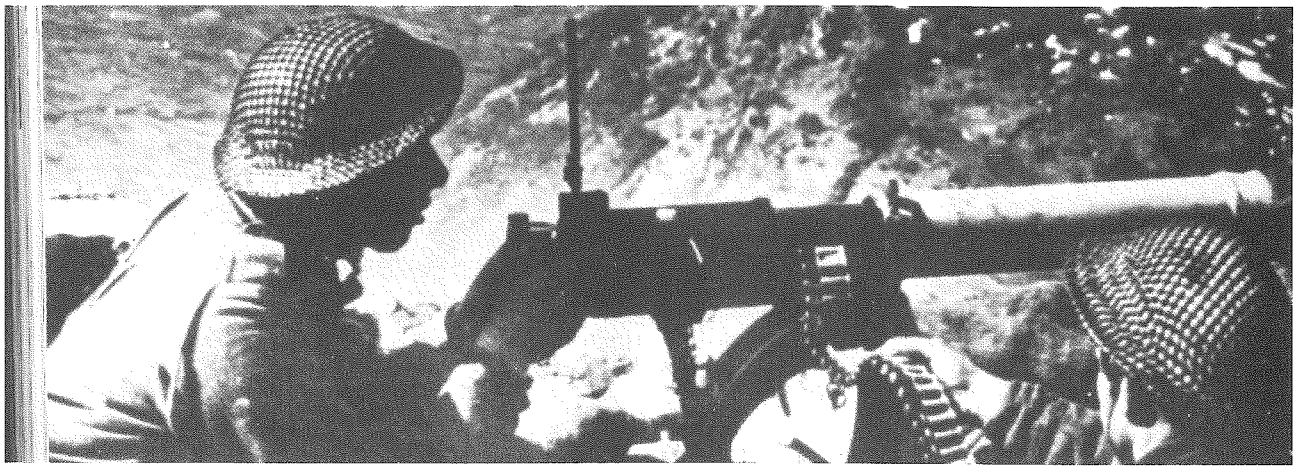


M1 203mm: Este obús tuvo su bautismo de fuego con el 932° y 935° Batallón de Artillería de Campaña en 1943 en Italia. Al final de la guerra se habían construido un poco más de 1.000 ejemplares, convirtiéndose en la pieza de artillería de mayor alcance usada durante la guerra. Una batería constaba de cuatro obuses.

El M1 de 203 mm era un cañón muy grande y pesado. Esto hacía que fuera muy engorroso moverlo en terrenos difíciles. Por ello, excepto en los ataques a las líneas defensivas alemanas cuando el combate se tornaba más estático, será difícil verlo en primera línea.

ARTILLERIA PESADA ESTADOUNIDENSE: DATOS TECNICOS

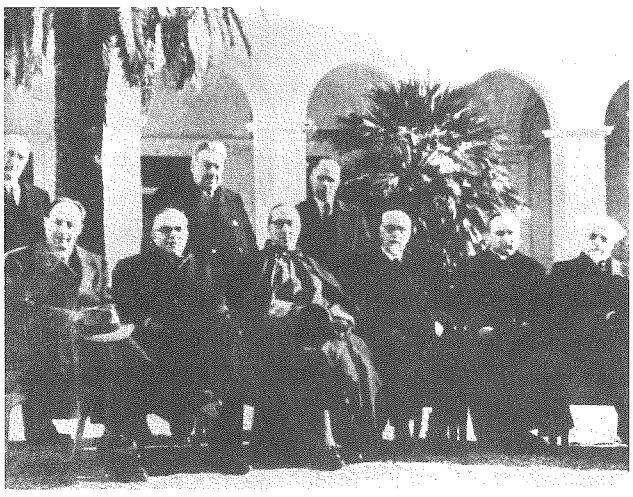
	Nac	Años	Peso	PP	CC	M.Fácil	Fácil	Normal	Difícil	M. Difícil	HE	Area
M1A1	USA	1943-1945	0.6	6.52	75	-	-	-	-	-	4d10	8
M1897	USA	especial	1.5	6.52	75	4d10+75	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10	4d10	8
M2A1	USA	1943-1945	2.3	14.73	105	-	-	-	-	-	5d10	10
M3	USA	1943-1945	2.2	14.70	105	-	-	-	-	-	5d10	10
M1918	USA	1943-1945	8.2	40.05	155	-	-	-	-	-	7d10	14
M1	USA	1943-1945	5.7	42.41	155	-	-	-	-	-	7d10	14
M1918 M1	USA	1943-1944	14.0	45.23	155	1d100+140	1d100+130	1d100+130	1d100+110	4d10+100	7d10	14
M1A1	USA	1943-1945	13.6	42.41	155	1d100+170	1d100+145	1d100+145	1d100+130	1d100+110	7d10	14
M1 203	USA	1943-1945	31	107	203	-	-	-	-	-	8d10	16



EJERCITO ITALIANO

Durante el periodo de la Segunda Guerra Mundial comprendido en esta ampliación de reglas para COMANDOS DE GUERRA hubo cuatro clases de ejército en Italia. El primero de ellos es el ejército italiano *mientras Italia era una nación del Eje. Es decir, en el periodo comprendido desde el desembarco de Sicilia hasta la rendición de Italia a los Aliados el 8 de Septiembre de 1943. A partir de esa fecha, los italianos se dividieron en dos bandos. Unos apoyaban la gestión realizada por Mussolinni y consideraban que debía seguir al mando de la nación. Cuando los alemanes fundaron la República de Salo en el norte, muchos se unieron a esta nueva posibilidad de seguir la lucha formando unidades que aunque eran italianas estaban bajo la disciplina alemana. A estas unidades, que nunca fueron muy bien consideradas por los alemanes utilizándolas generalmente en la retaguardia y en la lucha antipartisana, las hemos denominados* italianas de Salo. *El otro bando italiano estaba compuesto por aquellas personas que estaban cansadas de Mussolinni y veían en los Aliados una posibilidad de salvación para su país. Muchos a los que las circunstancias hicieron estar en la parte de Italia ocupada por los Aliados, se apuntaron o se mantuvieron en el ejército para luchar contra sus antiguos aliados. Estas unidades, denominadas aquí* italianos Aliados, *estaban completamente bajo el mando del General Alexander y los usó, principalmente, en operaciones de segunda línea (como la liberación de Córcega) y como policía y enlace en la retaguardia. Aquellos que las circunstacias les hicieron estar en la parte ocupada por los alemanes, formaron la* resistencia partisana.

Ninguno de estos cuatro ejércitos comentados estuvo nunca a la altura de los ejércitos de los otros países que participaron en Italia (con la excepción de Brasil). El ejército italiano estaba completamente desmoralizado y ya no creía en la dirección militar. Tanto los italianos de Salo como los italianos Aliados nunca fueron bien vistos por sus compañeros de combate de otros países, relegados a misiones secundarias, armados con material antiguo y en algunos casos defectuoso nunca pudieron demostrar completamente su valor. La escasez de medios, en algunos casos agónica, eliminó mucha de la capacidad de combate de las unidades de la resistencia. Y sólo al final de 1944 y principios de 1945, cuando los Aliados la llegaron a tomar en serio, representó un ejército a tener en cuanta en el norte de Italia.



MANDOS Y ESTRUCTURA DEL EJERCITO ITALIANO

El ejército italiano, en el periodo desde el desembarco de Sicilia hasta el 8 de Septiembre, estaba bajo las órdenes del general Guzzoni. Bajo su mando también estaban, teóricamente, las dos divisiones alemanas presentes en la isla. Decimos teóricamente porque en realidad el Alto Estado Mayor estaba compuesto en su mayoría por oficiales alemanes. Ellos disponían la colocación de las tropas, la disposición de las unidades e incluso la dirección en la batalla, quedando el general Guzzoni como mera figura política.

Las unidades italianas de Salo tenían sus propios mandos intermedios, pero al igual que la política del gobierno de Salo. Todas sus decisiones estaban dictadas por el Alto Mando alemán cuyo jefe era Albert Kesserling.

Al igual que sus contrarias, las unidades italianas Aliadas estaban supeditadas al Alto Mando Aliado aunque mantenían sus propios mandos intermedios. El jefe del Alto Estado Mayor Aliado en Italia era el General Alexander.

La resistencia, excepto en el periodo final, estaba organizada en muchas cédulas y grupos donde cada uno tenía su propio jefe y entre los cuales tenían poca organización e, incluso a veces, alguna que otra disputa. Si bien, políticamente hablando, los grupos partisanos, al menos en apariencia, dependían en sus actos del Comité de Liberación

Nacional. El CLN era un grupo muy heterogéneo formado por todos aquellos partidos que ahora eran una oposición política contra el gobierno del General Badoglio y del rey y una oposición militar contra el gobierno de Salo. Dirigentes destacables de dicho CLN fueron De Gasperi, Ruini y, el que finalmente sería nombrado presidente del CLN, Ivanoe Bonomi. La primera acción del CLN fue organizar Comités de Liberación por toda Italia, pero preferentemente en las ciudades grandes y, sobre todo, en las ocupadas por los alemanes. A pesar de la aperente unidad política del Comité de Liberación Nacional, la realidad militar era distinta y así, cada partido político organizó y coordinó sus propias unidades partisanas. Las formaciones *Justicia y Libertad* estaban ligadas al Partido de Acción (de ideas liberal-socialistas), las *garibaldinas* al partido comunista, las *Mateotti* al partido socialista, las denominadas *autónomas* estaban en su mayoría ligadas al partido Democrata-Cristiano o al Partido Liberal y, por último, las *badoglianas* que estaban dirigidas por antiguos oficiales del ejército que se mantenían leales al rey.

En el ejército italiano, las escuadras de infantería estaban compuestas de 11 hombres armados con fusil y granadas. Las escuadras de ingenieros también constaba de 11 hombres, pero además de fusil y granadas iban armados con lanzallamas y cargas de demolición. Las escuadras antitanque estaban formadas por dos hombres con pistola y un arma anti-tanque. Las escuadras de ametralladoras estaban compuestas de 3 hombres con fusil y sirviendo además una ametralladora de posición. Las secciones de escuadras grandes, de once hombres, estaban formadas por cinco escuadras iguales. Las secciones de escuadras pequeñas, de dos o tres hombres, estaban formadas por dos escuadras iguales.

Tanto las unidades italianas de Salo como las unidades italianas Aliadas mantuvieron la misma estructura que las unidades del ejército italiano. Sin embargo, en el segundo caso, las unidades de nueva formación fueron equipadas en muchos casos con armamento Aliado.

Las unidades partisanas eran completamente heterogeneas y así podía haber escuadras con cinco hombres o con veinte. El armamento era principalmente el que podían capturar a los alemanes o a los italianos de Salo o enviado (aunque no lo hicieron de forma abundante hasta la segunda mitad de 1944) por los Aliados (preferentemente Sten británicos).

En el ejército italiano, todas las escuadras de vehículos estaban compuestas de dos vehículos iguales. Así, existían las escuadras de vehículos blindados, de tanques ligeros, de tanques medios, de autopropulsados, de camiones y de camiones pesados. Teóricamente, las secciones de vehículos se componían de dos escuadras iguales más, a excepción de la sección de autopropulsados que no lo tenía, un quinto vehículo de mando del mismo tipo que el de las escuadras. Pero el ejército italiano estaba al final de su existencia, con escasez de medios, de abastecimientos y de repuestos y por ello, fue normal ver en el campo de batalla secciones compuestas por cuatro o tres vehículos. No existía la sección de camiones pesados sino que las escuadras eran asignadas de forma independiente a las secciones de infantería o de artillería.

Las unidades de Salo carecían completamente de carros de combate o autopropulsados y como mucho tendrían unas pocas escuadras de vehículos blindados o de camiones cedidos por los alemanes. En muchos casos este material cedido o era material italiano previamente confiscado o material alemán antiguo.

Las unidades Aliadas dependían casi con exclusividad de los abastecimientos Aliados y aunque estos no fueron muy pródigos con sus antiguos Aliados en cuestión de vehículos, algunas unidades italianas tuvieron vehículos ligeros (Jeep) y semiorugas estadounidesnses.

Los partisanos carecían completamente de vehículos para su lucha con los alemanes. Como mucho tenían camiones o coches civiles que usaban para transporte de tropas. Las poquitas veces que contaron con vehículos fue aquellas en las que pudieron capturar alguno intacto a sus enemigos, pero en cuanto se acababa la munición o la gasolina, ante la imposibilidad de conseguir más, los abandonaban no sin destruirlos antes.

Las escuadras de artillería del ejército italiano estaban siempre compuestas de dos piezas. Así, una escuadra de morteros estaba compuesta de 2 morteros (generalmente de 81 mm), una escuadra de antitanques de 2 antitanques (de 20, 37 ó47 mm) y una escuadra de cañones de infantería por 2 de estos cañones (generalmente de 65 mm). Como se puede observar, a excepción de los morteros, la artillería italiana tenía escaso diámetro y, por ende potencia, en comparación con la de los ejércitos de la época.

Las unidades de Salo siguieron usando las piezas de artillería que habían conseguido mantener después de la rendición italiana. Sin embargo, el abastecimiento de municiones y de repuestos fueron siempre un grave problema para estas unidades.

Algunas unidades de Salo, aquellas que no estaban destinadas en retaguardia sino como parte activa del frente, estaban equipadas y abastecidas por los alemanes, siguiendo las estructuras de estos.

Las unidades italianas Aliadas, a excepción de aquellas que se quedaron como guarnición en islas del Mediterráneo o en puntos superados tras el frente manteniendo su equipo original, fueron equipadas con material Aliado, preferentemente estadounidense, siguiendo la estructura de este ejército.

La estructura de las unidades de artillería partisana era heterogéneas pudiendo estar asignadas a unidades de infantería. El equipamiento lo conseguían capturándoselo a los alemanes o a las unidades de Salo o a través de los envíos que los Aliados comenzaron a hacer a partir de la segunda mitad de 1944. Pero las unidades partisanas preferían los morteros y los cañones de infantería de pequeño calibre que pudieran desmontarse y ser transportados por hombres. Para ellos eran ideales todas las piezas de artillería desarrolladas para las unidades de montaña.

PERSONAJES PARA LOS EJERCITOS ITALIANOS

A continuación se indican una serie de reglas, que añadidas a las ya publicadas en COMANDOS DE GUERRA, te permitirán crear personajes de los distintos ejércitos y formaciones militares italianas.

NACIMIENTO

Todas las personas pertenecientes al ejército italiano habían nacido en Italia. Aunque este país tenía al principio de la Segunda Guerra Mundial varias colonias en Africa como Libia o Etiopía, la realidad es que las unidades que llegaron a formarse de estos territorios se quedaron en ellos cuando fueron ocupados por los Aliados y, excepto casos raros, todas las unidades que había en el ejército italiano estaban formadas por italianos. Una de estas excepciones es, posiblemente la más numerosa, Albania. Este país de la península Balcánica fue invadido por los Italianos en Abril de 1939 y la mayoría de los albaneses vieron con buenos ojos esta invasión que les liberaba de una monarquía poco querida por el pueblo. Tras la invasión, Albania fue introducida en la economía de guerra para la que se estaba preparando Italia y por ello, muchos jóvenes albaneses pasaron a formar parte del ejército italiano.

Las unidades de Salo estaban formadas por dos clases de personas. Unos eran voluntarios y fieles a las doctrinas de Mussolinni. Este tipo de personajes tendrá una bonificación de 10 puntos a su moral actual. El otro tipo de personas eran aquellas que eran reclutadas obligatoriamente para servir en el ejército de la República Social de Salo. Muchas de estas personas huían antes de formar parte del ejército y engrosaban las filas de la resistencia. Todos ellos tienen que haber nacido en el norte de Italia o por alguna razón estar residiendo allí. Además todos los personajes de este tipo tendrán una penalización de 10 puntos a su moral actual.

ROMANI,

dopo l'appello di S. M. il Re Imperatore agli Italiani e il mio proclama, ognuno riprenda il suo posto di lavoro e di responsabilità.

Non è il momento di abbandonarsi a dimostrazioni che non saranno tollerate.

L'ora grave che volge impone ad ognuno serietà, disciplina, patriottismo fatto di dedizione ai supremi interessi della Nazione.

Sono vietati gli assembramenti e la forza pubblica ha l'ordine di disperderli inesorabilmente.

Roma, 26 Luglio 1943

BADOGLIO

Las unidades italianas Aliadas estaban formadas en su mayoría por soldados italianos que o bien habían sido capturados antes del armisticio o desertaron del lado alemán en los caóticos días posteriores a la rendición. Los Aliados no hicieron nuevos reclutamientos entre la población para reforzar las unidades italianas Aliadas. Todo lo explicado para el ejército italiano es de aplicación.

Los partisanos se nutrían especialmente de tres fuentes: de soldados que habían desertado de sus unidades en los primeros días de la rendición, ciudadanos del norte de Italia que al ser reclutados

para el ejército de Salo habían preferido huir a las montañas y trabajadores de las fábricas que las habían abandonado para no seguir trabajando para los alemanes. Para el primer grupo es de aplicación las reglas explicadas para los soldados del ejército italiano. Los personajes del segundo y tercer grupo deberán haber nacido o por alguna razón residir en el norte de Italia. Además, estos dos grupos tendrán una bonificación de 10 puntos a su moral actual.

ENSEÑANZA CIVIL

Todos los personajes italianos desarrollarán la enseñanza civil según lo explicado en las reglas de COMANDOS DE GUERRA con dos excepciones. Los personajes que hayan sido reclutados forzosamente para combatir en el ejército de Salo (independientemente de si luego lo hacen o se pasan a la resistencia) repartirán 20 puntos menos en el desarrollo de las habilidades especiales. De esta forma, se refleja la juventud de estas personas. Contrariamente, los partisanos que hayan sido trabajadores en una fábrica, después de repartir los puntos en el desarrollo de las habilidades especiales, sumarán 25 puntos a aquella habilidad especial en la que hubieran puesto más puntos. En caso de que hubiera dos o más habilidades con igual número de puntos, el jugador elegiría a cual de esas habilidades se le suman los 25 puntos. De esta forma se quiere reflejar la experiencia extra adquirida en el trabajo.

INSTRUCCION MILITAR

El ejército italiano tan sólo dio importancia al fusil como arma básica del soldado de infantería. Por ello, todos los personajes del ejército italiano, de los italianos de Salo, de los italianos Aliados y de los partisanos que sean desertores del ejército, deberán repartir puntos en la habilidad de fusil, de tal forma que esta habilidad sea la habilidad con mayor número de puntos al final de esta fase. Si los soldados forman parte de una escuadra de ametralladoras, además deberán asignar puntos en la habilidad de ametralladora, de tal forma que sea el arma con más puntos al final de este período.

VEHICULOS

Como ya se ha explicado anteriormente, tan sólo las unidades del ejército italiano y, en menor medida, las unidades de Salo tendrán posibilidad de contar con los vehículos que a continuación se describen. Las unidades Aliadas fueron equipadas con material Aliado, aunque algunas unidades que permanecieron como guarnición en islas del Mediterráneo pueden mantener su equipamiento original. Las unidades partisanas podían ocasionalmente capturar algún vehículo de los indicados a continuación o de los indicados en el capítulo dedicados a los alemanes. Sin embargo, debido a la imposibilidad de abastecerlos, los abandonaban rápidamente no sin antes destruirlos.

El ejército italiano nunca tuvo una gran cantidad de vehículos ni de carros de combate. Los Directores de Juego deben tener esto en cuenta para dificultar las posibilidades de que una unidad esté mecanizada.

VEHICULOS LIGEROS

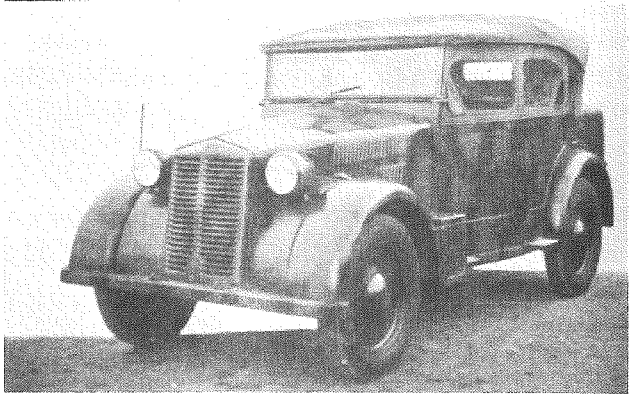
Autocannoni da 65/17: Tras las primeras victorias de las tropas del Eje en Africa del Norte, los italianos se encontraron con multitud de camiones capturados a los británicos. Con el fin de darles utilidad y no crear complicaciones de abastecimiento (ya de por sí bastante grandes) en el ejército italiano, fueron modificados para transportar un cañón de infantería de 65 mm (cuyos datos podrás encontrar en la tabla de artillería pesada) o un antiaéreo de 20 mm. Los Autocannoni siguen las reglas de movimientos de los camiones normales, pero a la hora de disparar con ellos habrá que seguir las reglas de los autopropulsados. En Sicilia fueron usados en baterías y secciones de cuatro cañones. Un pequeño número, que había sido mantenido en reserva, fue confiscado por los alemanes tras la rendición italiana y dado que ellos tenían mejor equipamiento, fueron cedidos posteriormente a las unidades de Salo que los utilizaron en combates contra las unidades partisanas, por lo que es probable que alguno fuera capturado intacto por la resistencia.

VEHICULOS LIGEROS ITALIANOS: DATOS TECNICOS

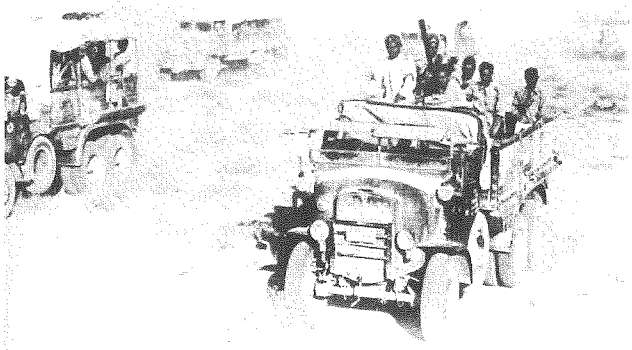
	Nac	Años	Tipo	Long	anch	altu	peso	V	Aut	D	BD
A. 65/17	Ita	1943-1945	vehi	4.70	1.95	2.00	3.0	66	250	1	10
Camión	Ita	1943-1945	cami	varias			3.5	60	200	1	8
Fiat 508 MC	Ita	1943-1945	vehi	3.35	1.37	1.57	1.0	65	230	1	12

VEHICULOS BLINDADOS ITALIANOS: DATOS TECNICOS

	Nac	Años	Tipo	Long	anch	altu	peso	V	Aut	D	BD
Lince	Ita	1943-1945	v4x4	3.24	1.75	1.65	4.5	86	350	2	15
AB 41	Ita	1943-1945	v4x4	5.20	1.92	2.48	7.5	78	400	4	15
AS 42	Ita	1943-1945	v4x4	5.20	1.85	2.42	4.5	75	375	4	18
AB 41/47	Ita	1943-1945	v4x4	5.20	1.92	2.48	7.5	78	400	4	15
Autop. S37	Ita	1943-1945	v4x4	5.32	2.20	2.60	5.5	61	280	4	20



Fiat 508 MC: El Fiat 508 Militare Coloniale era un vehículo que derivaba del automovil civil Fiat 1100. Tenía una configuración 4x2, pero su pequeño peso le facilitaba el movimiento a través de terrenos difíciles y si alguna vez se atascaba, varios hombres empujando podían fácilmente sacarlo. Se convirtió en el vehículo de campaña más común del ejército italiano, pero aún así, su número fue tan pequeño que sólo estaba permitidos en los Cuarteles Generales. Los alemanes lo denominaron 1100 Mil. Algunas unidades fueron cedidas a los italianos de Salo en 1945.



Camiones Ligeros, Medios y Pesados: En 1937 el ejército italiano dictó una serie de normativas sobre la estandarización de los camiones destinados a ser usados por el ejército. Pero dicha normativa sólo ponía límites a la capacidad de carga de los camiones, dejando libertad al tipo de motor, de transmisión o de potencia. Ello llevó a que cada fabricante realizase su propio modelo de camión y a que el número de modelos de camiones dentro del ejército fuese enorme (dificultando el suministro de piezas de repuesto). Con el fin de simplificar lo que no sería más que una enorme lista de modelos realmente poco significativos individualmente hemos creido oportuno poner un modelo genérico que los incluyera a todos. Los italianos se referían a estos vehículos como *Autocarri Leggero, Medio y Pesante*. Muchos fueron usados por los alemanes y algunos por las unidades de Salo.

Los tipos más comunes de camiones fueron el *Fiat-Spa Trattore Leggero 37 (TL 37), el Trattore Medio 40 (TM 40) y el Breda Trattice Pesante 32 (TP 32)*. Todos tenían tracción a las cuatro ruedas que eran de gran tamaño para facilitar su movilidad campo a través. Las ruedas traseras también eran de dirección para facilitar su maniobrabilidad en los estrechos caminos de montaña. El tractor ligero TL 37 fue entrando paulatinamente en desuso según se fue abandonando el uso de los cañones ligeros, aunque muchos de ellos fueron modificados para poder usarlos como remolques genéricos. Tras la rendición italiana, todos los tractores de artillería aún en servicio fueron confiscados y algunos usados por los alemanes y otros por las unidades de Salo.

VEHICULOS BLINDADOS

Lince: Este vehículo es una copia del vehículo ligero *Daimler* del ejército británico. Se comenzó a diseñar en 1941, pero su producción no comenzó hasta 1944. Los alemanes se hicieron con toda la producción de este vehículo (unos 130), excepto algunas unidades que fueron cedidas a las unidades italianas de Salo. Se usó como vehículo de reconocimiento y enlace.

AB 41: Este vehículo blindado era un 4x4 con suspensión independiente para cada rueda. Llevaban el puesto de conducción en la parte posterior. Su armamento era un cañón de 20 mm y una ametralladora coaxial a éste. Además llevaba una segunda ametra-

VEHICULOS BLINDADOS ITALIANOS: DATOS DE COMBATE

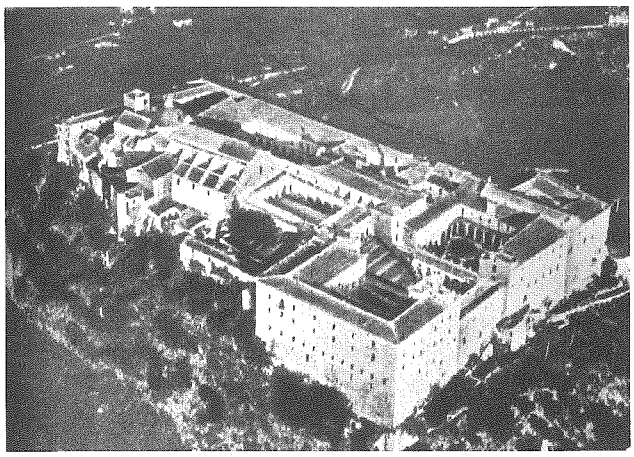
	A	CAAM	Pos	CC	M.Fácil	Fácil	Normal	Difícil	M. Difícil	HE	Area
Lince	1	8.00	f	-	-	-	-	-	-	-	-
AB 41	1	8.00	c	20	2d10+20	2d10+11	2d10+6	1d10	-	2d10	4
AS 42	1	8.00	t	-	-	-	-	-	-	-	-
AB 41/47	1	8.00	c	20	2d10+20	2d10+11	2d10+6	1d10	-	2d10	4
Autop. S37	1	8.00	t	-	-	-	-	-	-	-	-

lladora en la parte posterior de la superestructura. Se construyeron unos 560 y fueron utilizados en las unidades de reconocimiento blindado, mecanizado y en las divisiones de caballería. También fue usado por las unidades independientes de reconocimiento. Una sección estaba compuesta de dos escuadras de dos vehículos cada una. Los alemanes capturaron 37, más otros 20 que estaban en producción en ese momento. Algunos fueron usados por las unidades de Salo.

AS 42: El Autosahariana 42 derivaba de un modelo anterior conocido como *AB 41* (descrito anteriormente), sin embargo, a diferencia de su predecesor, el AS 42 no iba armado más que con ametralladoras y llevaba la posición del conductor en la parte trasera del vehículo. Fue diseñado para reconocimiento de largo alcance pensando en las largas distancias del desierto del norte de Africa, llegando a tener una autonomía de unos 800 kilómetros. Fue conocido también con el nombre de Camionetta Desertica 42 o simplemente Sahariana. Tras la derrota de los ejércitos del Eje en el norte de Africa, la producción del AS 42 continuó. Muchos de ellos fueron usados tras la rendición italiana por los alemanes (algunas unidades incluso fuera de Italia) y por la unidades italianas de Salo en su lucha contra las unidades partisanas.

AB 41/47: En el momento de la rendición italiana, se estaba trabajando en una modificación del vehículo AB 41 que consistía en un vehículo con una torreta más grande con un cañón de 47 mm y un motor más potente. Tras la captura por parte de los alemanes de la fábrica, cambiaron algunas cuaestiones en el proyecto (principalmente volvieron a colocar el cañón de 20 mm del AB 41 ya que el diseño del de 47 mm aún no estaba acabado) e iniciaron la producción de este modelo. Se construyeron 1.032 vehículos y alguno de ellos fue usado por las unidades italianas de Salo en su lucha contra las unidades partisanas y en sus posiciones en las líneas defensivas alemanas.

Autoprotetto S37: Este modelo derivaba indirectamente del tractor de artillería TL 37. Fue diseñado como un vehículo de mando/abastecimiento en el campo de batalla, sin embargo fue usado principalmente como un vehículo de escolta de los convoyes en las zonas llenas de partisanos. La mayoría fueron enviados a los Balcanes o a Rusia, pero unos pocos fueron usados por el ejército italiano en Italia. En 1944, algunas unidades capturadas por los alemanes fueron cedidas a las unidades de Salo.



CARROS DE COMBATE

L5/21 y L5/30: Ambos tanques estaban basados en el tanque francés FT-17 aunque incorporándoles bastantes mejoras. Ambos carros de combate eran muy similares excepto que los L5/21 llevaban dos ametralladoras coaxiales y los L5/30 llevaban un cañón de 37 mm. En 1940 eran considerados por los italianos como carros de asalto, pero en 1943 habían sido superados con creces por la evolución de la guerra. 18 tanques L5 (mezclados los dos tipos) estaban aún operativos en el ejército italiano cuando los Aliados desembarcaron en Sicilia. Nueve de ellos, con el XII Cuerpo, fueron usados como defensas estáticas semienterradas. Los otros nueve, con el XVI Cuerpo fueron destruidos en los contrataques contra la playa de Gela. También fueron conocidos, respectivamente, como *Fiat 3000 A Modelo 1921* y *Fiat 3000 B de Modelo 1930.*

CARROS DE COMBATE ITALIANOS: DATOS TECNICOS

	Nac	Años	Tipo	Long	anch	altu	peso	V	Aut	D
L5/21	Ita	1943-1943	ccli	4.17	1.64	2.20	5.5	24	95	2
L5/30	Ita	1943-1943	ccli	4.17	1.64	2.20	5.5	24	95	2
L3/35	Ita	1943-1945	ccli	3.15	1.40	1.28	3.1	42	140	2
L6/40	Ita	1943-1945	ccli	3.78	1.92	2.03	6.8	42	200	2
M13/40	Ita	1943-1945	ccme	4.91	2.20	2.37	14.0	30	200	4
M14/41	Ita	1943-1945	ccme	4.94	2.22	2.37	14.5	33	210	4
M15/42	Ita	9/43-1945	ccme	5.06	2.28	2.37	15.0	40	220	4
MR/35	Fra	7/43-8/43	ccli	4.02	1.85	2.10	9.8	20	140	2

CARROS DE COMBATE ITALIANOS: DATOS DE COMBATE

	A	CAAM	Pos	CC	M.Fácil	Fácil	Normal	Difícil	M. Difícil	HE	Area
L5/21	2	6.50	cc	-	-	-	-	-	-	-	-
L5/30	-	-	-	37	2d10+25	2d10+20	2d10+10	1d10+5	-	2d10	4
L3/35	2	6.50	cc	-	-	-	-	-	-	-	-
L6/40	1	8.00	c	20	2d10+20	2d10+11	2d10+6	1d10	-	2d10	4
M13/40	4	8.00	ctff	47	3d10+70	3d10+60	3d10+60	3d10+20	3d10	3d10	6
M14/41	2	8.00	ct	47	3d10+70	3d10+60	3d10+60	3d10+20	3d10	3d10	6
M15/42	4	8.00	ctff	47	3d10+70	3d10+60	3d10+60	3d10+20	3d10	3d10	6
MR/35	1	7.50	t	37	2d10+25	2d10+20	2d10+10	1d10+5	-	2d10	4

CARROS DE COMBATE ITALIANOS: DATOS DE BLINDAJE

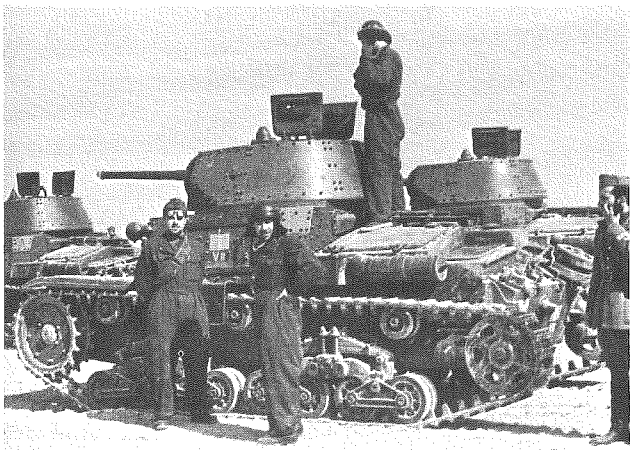
	BCF	BCL	BCP	BA	BB	BTF	BTL	BTP
L5/21	16	10	7	4	2	16	10	10
L5/30	16	10	7	4	2	16	10	10
L3/35	13	9	7	5	2	13	9	9
L6/40	30	15	15	10	6	35	15	15
M13/40	30	25	25	14	6	37	25	25
M14/41	30	25	25	15	10	40	25	25
M15/42	42	25	25	14	6	49	25	25
MR/35	40	30	30	10	5	40	30	30

L3/35: Este carro de combate fue desarrollado siguiendo el modelo de la tanqueta británica Carden-Loyd Mk VI, apareciendo los primeros modelos en 1933. Llevaba dos ametralladoras de 8 mm coaxiales en la torreta y cuando Italia entró en la guerra era el modelo más común del ejército italiano. Fueron construidos unos 2500 carros y en el momento de la invasión de Sicilia aún había algunos en servicio en el ejército. Se utilizó en sección de 4 carros de combate. Tras la rendición italiana los L3 fueron usados por los alemanes y por las unidades de Salo. Recibió algunos apodos como *Scatoletta* (el poco puede) o *Cassa da morto* (Caja de muertos).

L6/40: Cuando las autoridades italianas comprendieron que el L3 iba a necesitar un sustituto en sus papeles de reconocimiento y caballería, comenzaron el diseño del L6/40. Estaba basado en el chasis del L3 con muchas modificaciones. Seguía manteniendo una dotación de dos hombres y se había aumentado la potencia de fuego, la movilidad y la protección. Fue aceptado para la producción en 1940, aunque ya para esa época estaba un poco obsoleto. Tras construir 283 su producción fue abandonada en favor del

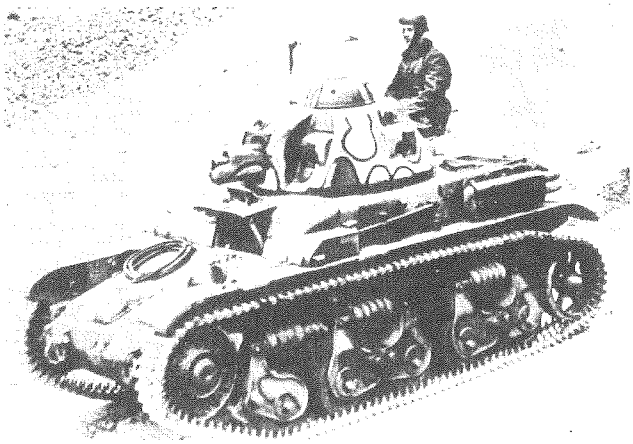
Semovente L40. Algunas unidades estaban en servicio en el ejército italiana antes de Septiembre de 1943. Posteriormente, los alemanes y las unidades de Salo hicieron uso de ellos.

M13/40: Este carro de combate fue realizado para sustituir al poco satisfactorio M11/39. Llevaba un cañón más poderoso que su predecesor, pero tenía varios aspectos negativos que eran: su baja velocidad, su gran tendencia a averiarse y una torreta con sólo dos hombres. Pese a ello, fue, probablemente, el carro italiano más famoso de la Segunda Guerra Mundial. En el ejército italiano una sección estaba compuesta por cinco de estos tanques. Se construyeron 785, pero tan sólo 22 fueron capturados por los alemanes tras la rendición de Italia y todos ellos fueron cedidos a las unidades de Salo.



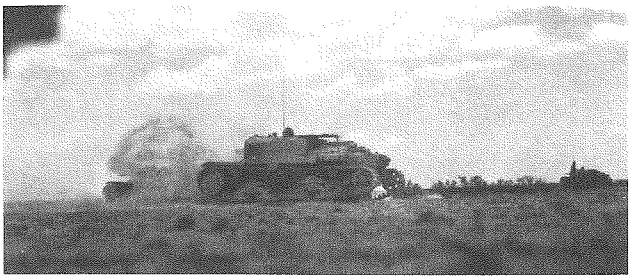
M14/41: Este tanque realmente fue una mejora del M13/40 consistente en aumentar la potencia del motor y la confiablidad del carro. Se construyeron 895 unidades de las cuales algunas estuvieron combatiendo con el ejército italiano hasta Septiembre de 1943. Los alemanes capturaron un solo M14/41, aunque el destino que tuvo dicho carro capturado no está indicado en ninguna de las fuentes consultadas.

M15/42: Esta fue la última versión realizada a la serie que comenzó en el M13. Era más largo que los modelos que le precedieron, pero también tenía un motor más potente, un blindaje más grueso y un cañón más efectivo. Se construyeron 112 de los cuales sólo 82 estaban en servicio en Septiembre de 1943. El único uso en combate con el ejército italiano fue en los esporádicos combates habidos entre las unidades italianas y alemanas tras la rendición de los primeros en los alrededores de Roma. En 1942 los alemanes confiscaron a los italianos 92 de estos carros de combate y posteriormente ordenaron la construcción de 28 más. Algunos de los cuales fueron cedidos a las unidades de Salo.



MR/35: Entre 1941 y 1942, los alemanes suministraron a los italianos 124 tanques franceses Renault R35. En Italia les fue instalada una radio nueva y renombrados como MR/35. Todos los carros formaban los CI y CII Battaglioni Carri Medio del ejército italiano, pero ambas unidades fueron completamente destruidas en Sicilia en el verano de 1943.

AUTOPROPULSADOS



Semoventi M42 da 75/18: Esta fue una solución de compromiso mientras el cañón del M42 75/32 llegaba a estar disponible. Consistió en el chasis del M15/42 con el obús de infantería 75/18. Varios batallones de tanques estaban equipados con este autopropulsado en Sicilia y posteriormente en Italia. Algunas unidades participaron con el ejército italiana en las luchas que hubo contra los alemanes tras la rendición de los primeros. La cifra total de 75/18, incluyendo los construidos por los alemanes, alcan-

AUTOPROPULSADOS ITALIANOS: DATOS TECNICOS

	Nac	Años	Tipo	Long	anch	altu	peso	V	Aut	D
M42 da 75/18	Ita	9/43-9/43	aap	5.06	2.28	2.25	15.0	37	210	4
M42 da 75/32	Ita	9/43-1945	aap	5.06	2.28	2.28	15.0	37	210	4
M43 da 105/25	Ita	9/43-9/43	aap	5.06	2.28	2.35	15.5	36	210	4
L40 da 47/32	Ita	1943-1945	cc	3.78	1.92	2.00	6.5	50	200	2
M41M da 90/43	Ita	7/43-8/43	cc	4.94	2.22	2.37	16.0	29	210	4

AUTOPROPULSADOS ITALIANOS: DATOS DE COMBATE

	A	CAAM	Pos	CC	M.Fácil	Fácil	Normal	Difícil	M. Difícil	HE	Area
M42 75/18	1	6.50	t	75	4d10+85	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+20	4d10	8
M42 75/32	1	6.50	t	75	1d100+127	1d100+122	1d100+122	1d100+100	4d10+90	4d10	8
M43 105/25	1	6.50	t	105	-	-	-	-	-	5d10	10
L40 47/32	-	-	-	47	3d10+70	3d10+60	3d10+60	3d10+20	3d10	3d10	6
M41M 90/43	-	-	-	90L	1d100+140	1d100+130	1d100+130	1d100+110	4d10+100	5d10	10

AUTOPROPULSADOS ITALIANOS: DATOS DE BLINDAJE

	BCF	BCL	BCP	BA	BB	BTF	BTL	BTP
M42 da 75/18	42	25	25	0	6	40	30	30
M42 da 75/32	42	25	25	0	6	45	30	30
M43 da 105/25	42	25	25	0	6	40	30	30
L40 da 47/32	30	15	15	0	6	30	20	20
M41M da 90/43	30	25	25	0	10	40	30	30

za la cifra de las 250 unidades. Algunos fueron cedidos a las unidades de Salo que los utilizaron, principalmente en sus posiciones en las líneas defensivas alemanas.

Semoventi M42 da 75/32: A mediados de 1943, 25 Semoventi M42 da 75/18 fueron equipados con el nuevo cañón recién desarrollado 75/32. Todos ellos fueron destinados a la división Ariete II que luchó en Septiembre de 1943 en los alrededores de Roma contra los alemanes. Los alemanes capturaron algunas unidades con parte de las cuales equiparon a las unidades de Salo.

Semoventi M43 da 105/25: El diseño original de este autopropulsado preveía el uso del chasis del carro de combate pesado P26/40, pero los retrasos en el desarrollo de este carro de combate hicieron que el cañón de 105 mm fuera colocado sobre el chasis modificado de un M15/42. Aún así, resultó ser el vehículo blindado más potente construido por los italianos durante la Segunda Guerra Mundial. Fue apodado *Bassotto* y el único uso en combate del ejército italiano de las 36 unidades construidas fue con la División Ariete II contra los alemanes en los alrededores de Roma. En ese combate una sección estaba compuesta por 4 de estos autopropulsados.

Semovente L40 da 47/32: Con el fin de aumentar la movilidad del cañón de 47 mm del L6/40 fue desarrollado este autopropulsado. Fue empleado en los batallones cazacarros, pero como su efectividad antitanque era muy baja fue relegado a misiones de apoyo a la infantería. Las divisiones mecanizadas y blindadas tenían autorizado un Grupo blindado de reconocimiento compuesto por nueve L40. Estuvo en servicio con el ejército italiano en secciones de cuatro vehículos. 78 fueron confiscados por los alemanes quienes los usaron además de ceder algunas unidades a los italianos de Salo.

Semovente M41M da 90/53: Este autopropulsado consistía en un cañón antiaéreo de 90 mm montado sobre el chasis de un M14/41 al que se le había llevado el motor a la parte delantera ya que el cañón se apoyaba en la parte trasera. Se diseñó para ser usado como un cañón antitanque, pero debido a la precipitación del diseño éste no resultó satisfactorio. El calibre del cañón daba problemas de sobrepresión sobre el chasis y el motor y tan sólo tenía capacidad para seis proyectiles (lo que obligaba a que un transporte de munición, un L6/40 sin torreta, le siguiera en el campo de batalla). Cuando sólo se habían construido 30, la producción fue detenida. 24 fueron enviados a Sicilia poco antes del desembarco de los

que 22 fueron destruidos enfrentándose a los estadounidenses y los otros 2 abandonados en Messina al no poder transportarlos a la península. Los otros 6 fueron capturados y usados por los alemanes. En Sicilia, una sección estaba compuesta de cuatro de estos vehículos.

ARTILLERIA

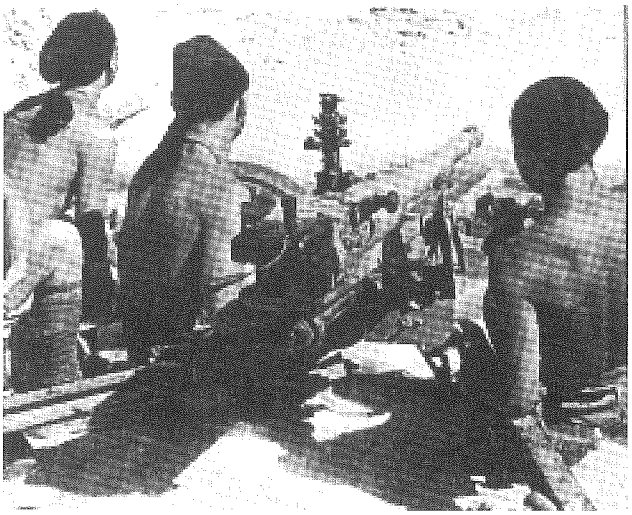
Al igual que los vehículos, las piezas de artillería explicadas a continuación sólo están disponibles para las unidades del ejército italiano, para las unidades de Salo, para aquellas unidades Aliadas que permanecieron como guarnición en islas del Mediterráneo conservando su equipamiento original y para los partisanos como material capturado (al igual que cualquier pieza de artillería capturada a los alemanes o enviada por los Aliados en paracaidas).

MORTEROS

Mortaio da 45 "Brixia": Este mortero fue el arma de apoyo y asalto standard del ejército italiano y estaba en servicio desde 1935. Era un modelo complicado y lleno de peculiaridades. Por ejemplo, además de con la altura, la distancia de disparo podía regularse con una válvula que permitía salir parte de los gases de la combustión; otra característica era un sistema de disparo que requería varias maniobras similares a las de los fusiles de cerrojo; y por último, el tirador debía colocarse sobre un cojín (suministrado junto al mortero) boca abajo para poder accionar el sistema de disparo. Desde 1942 dejó utilizarse en el ejército italiano, pero los Aliados lo recuperaron para dotar con él a las primeras unidades de italianos Aliados que estaban formando. Se utilizó en secciones de tres morteros. El apodo *Brixia* es debido al nombre de su constructor.

Mortaio da 81/14: Este mortero era una copia del modelo francés Brant de 81 mm. Para él fueron desarrolladas dos tipos de munición: de 7 y de 15 libras. Una de las características más brillantes de este mortero es que era capaz de disparar la munición de los morteros de 81 mm estadounidenses, franceses y la alemana. Fue el mortero medio con más alcance de la Segunda Guerra Mundial. Fue destinado a los regimientos de las divisiones de infantería y de infantería mecanizada con una compañía de 81/14 cada uno. Fue utilizado por el ejército italiano y por las unidades italianas de Salo.

CAÑON ANTITANQUE



Cannone da 47/32: Este es un cañón de diseño austriaco denominado Boehler M1935 y que fue producido por Italia bajo licencia en varias versiones. Fue usado como cañón antitanque y para el apoyo a la infantería y también fue usado, con algunas modificaciones, en los cañones de algunos carros de combate y autopropulsados. Carecía de escudo para la dotación y como su diseño era muy antiguo no podía ser remolcado sino que tenía que ser llevado cargado en un camión. Fue un buen cañón, pero en 1943 estaba obsoleto y si aún permanecía en servicio era mas bien por la carencia de un sustituto. Fue utilizado en compañías de cuatro escuadras con dos cañones cada una. En 1943 se habían producido algo menos de 3000 cañones de los que una buena parte cayeron en manos alemanas, cedidos algunos posteriormente a las unidades de Salo.

ARTILLERIA PESADA

Cannone da 65/17: Este era un cañón que había sido producido en Italia en 1913 y usado por las unidades Alpini durante la Primera Guerra Mundial, pero para 1943 tan sólo era usado como apoyo a la infantería. Cada división de infantería tenía autorizada una batería de cuatro cañones. Algunos fueron capturados por los alemanes que los cedieron en su mayor parte a las unidades de Salo. Los italianos lo clasificaban como obús de infantería.

Obice da 75/13: Este era el obús denominado Skoda 7.5 cm vz 15 de origen austro-húngaro de los que muchos quedaron en poder de los italianos tras la Primera Guerra Mundial. En 1943 había todavía en servicio más de 500 unidades. Las capturadas por

MORTEROS ITALIANOS: DATOS TECNICOS

	Nac	Años	Peso	PP	CC	Alcance	Daño	Area
45 "Brixia"	Ita	1943-1945	6.0	6	45	350	1d10	1
81/14	Ita	1943-1945	22.0	3.1 ó 6.7	81	4400 ó 1600	2d10/3d10	2 ó 3

CAÑONES ANTITANQUE ITALIANOS: DATOS TECNICOS

	Nac	Años	Peso	PP	CC	M.Fácil	Fácil	Normal	Difícil	M. Difícil	HE	Area
47/32	Ita	1943-1945	0.25	2.36	47	3d10+70	3d10+60	3d10+60	3d10+20	3d10	3d10	6

ARTILLERIA PESADA ITALIANA: DATOS TECNICOS

	Nac	Años	Peso	PP	CC	M.Fácil	Fácil	Normal	Difícil	M. Difícil	HE	Area
65/17	Ita	1943-1945	0.89	5.00	65	4d10+65	4d10+55	4d10+55	4d10+35	4d10+10	3d10	6
75/13	Ita	1943-1945	0.92	5.50	75	-	-	-	-	-	4d10	8
75/27	Ita	1943-1945	1.00	6.25	75	4d10+85	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+20	4d10	8
75/18	Ita	1943-1945	0.95	5.83	75	4d10+85	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+20	4d10	8
75/32	Ita	1943-1945	1.12	6.35	75	4d10+85	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+20	4d10	8
100/17	Ita	1943-1945	1.40	13.39	100	-	-	-	-	-	5d10	10
105/28	Ita	1943-1945	3.80	16.96	105	-	-	-	-	-	5d10	10
149/13	Ita	1943-1945	5.60	40.18	149	-	-	-	-	-	6d10	12
149/35	Ita	1943-1943	7.00	45.05	149	-	-	-	-	-	6d10	12
149/40	Ita	1943-1945	7.40	47.25	149	-	-	-	-	-	6d10	12

los alemanes fueron usadas por ellos mismos, excepto una parte que cedieron a las unidades de Salo. En el ejército italiano, una batería estaba compuesta de 4 cañones.

Cannone da 75/27: Este cañón era realmente un producto de la compañía alemana Krupp de antes de la Primera Guerra Mundial construido bajo licencia por los italianos. Fue la pieza de campaña ligera standard de las divisiones italianas. Además del ejército italiano, también fueron usadas por los alemanes y por las unidades de Salo.

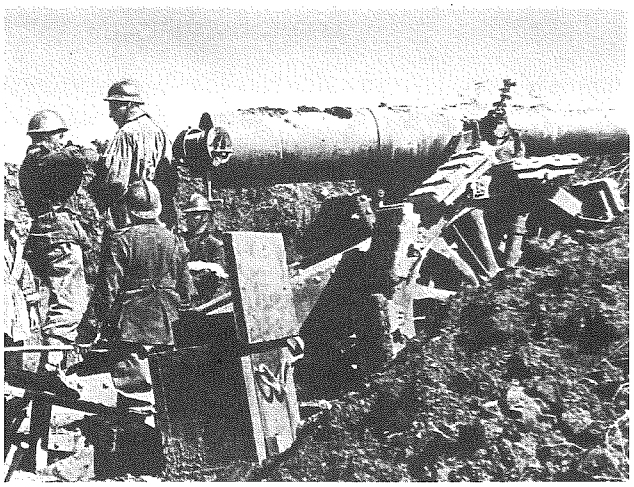
Obice da 75/18: Este obús tenía dos versiones: la m34, versión derivada del 75/13 para uso en montaña y la m35, derivada de la anterior, para uso como artillería de campaña. Este cañón fue el utilizado en el *Semovente 75/18* y es posible que ello sea la razón de por qué se construyeron tan pocas unidades remolcables. De ambos modelos se construyeron unas 400 unidades, pero muchas de ellas se perdieron en Rusia y en el Norte de Africa. Las pocas unidades capturadas por los alemanes fueron cedidas a los italianos de Salo. En el ejército italiano una batería estaba compuesta de cuatro cañones.

Cannone da 75/32: Esta era una versión del 75/18 m35 a la que se le había alargado el cañón para aumentar su alcance efectivo. En la época del desembarco de Sicilia, sólo había 137 cañones en todo el ejército italiano (aunque la mayoría fueron enviadas a Rusia donde lo aprovecharon como cañón antitanque). En 1943 había muy pocas unidades en Italia y no hemos encontrado referencias de que alguno fuera capturado o construido por los alemanes.

Obice da 100/17: Un gran número de piezas de este obús, denominado por los austro-húngaros Skoda 10 cm vz 14, quedó en poder de los italianos tras finalizar la Segunda Guerra Mundial. Los italianos lo usaron en compañía del 75/27 en los regimientos de artillería. Unas 1.700 piezas estaban en poder de Italia al principio de la guerra, de las que unas 200 era una versión modificada para su uso en montaña. No se tiene noticia de que los alemanes llegaran a usar este cañón después de la rendición, aunque los italianos de Salo retuvieron algunas unidades para su uso. Una batería estaba compuesta de cuatro obuses y tres baterías formaban un *Gruppo*.

Cannone da 105/28: Fabricación bajo licencia del modelo francés 105 mm mle 1913 ó L13S. Fue utilizado como artillería de Cuerpo, aunque hay referencias de que en muchas ocasiones se utilizó como sustituto del 100/17. Fue usado por las unidades de Salo, aunque, excepto en raras ocasiones, no por los alemanes.

Obice da 149/13: Este obús también era una antigua pieza capturada a los autro-húngaros después de la Primera Guerra Mundial. El modelo original era el Skoda 15 cm vz 14. Había unos 700 en servicio en Italia a mediados de 1943 y eran usados como artillería de cuerpo con cuatro obuses por batería. El gobierno de Salo utilizó este obús para armar a sus unidades en 1944. Los italianos produjeron una versión del obús, denominada 149/19, pero de similares características al autro-húngaro. Tras la rendición italiana, los alemanes siguieron produciendo el 149/19 para su propio uso.



Cannone da 149/35: Este cañón fue producido por primera vez a finales del siglo XIX y se utilizó en la Primera Guerra Mundial. Carecía de mecanismo de retroceso y para solventarlo se instalaban detrás del cañón unas rampas por las que ascendía tras cada disparo (los Directores de Juego deberán tener en cuenta este dato ya que el cañón se desapuntaba tras cada disparo). Además, las ruedas del cañón llevaban soldadas una serie de planchas para frenar su deslizamiento por la rampa pero que limitaban la velocidad cuando el cañón era remolcado a sólo 5 Km/h. Llegó a haber en servicio, al inicio de la guerra, unos 900 cañones en el ejército italiano, pero sólo unos pocos estaban operativos en Sicilia donde eran usados como artillería a nivel de Ejército con cuatro cañones por batería. Tras la conquista de los Aliados de la isla no se tiene noticia de su uso en ninguna otra parte.

Cannone da 149/40: Este cañón fue producido en 1935 con el objetivo de cambiar todos los viejos cañones de la Primera Guerra Mundial, como el 149/35, que aún estaban en servicio. Sin embargo, la producción fue incapaz de realizar el número suficiente de cañones para sustituir a todos los antiguos, no llegando a haber en todo el ejército italiano más de 100 unidades de este cañón y a mediados de 1943 había menos de una decena de este tipo de cañones en Italia. Tras la rendición italiana, los alemanes siguieron construyendo el 149/40 para uso propio.

OTRAS NACIONALIDADES

A pesar de la cantidad de naciones que lucharon en Sicilia y la península italiana, contando con las innumerables nacionalidades encuadradas dentro del ejército británico, hay que tener en cuenta todavía a algunos países más: Brasil y Francia.

BRASIL

El 15 y 16 de Agosto de 1942, un submarino alemán hundió cinco barcos en las aguas territoriales de Brasil. Alquel hecho fue considerado por las autoridades brasileñas como un acto de guerra y declararon la guerra a los Alemanes. Aunque otros países sudamericanos, en virtud de acuerdos que mantenían con los estadounidenses, también declararon la guerra al Eje, tan sólo Brasil envió fuerzas expedicionarias a Europa. En la batalla de Montecassino, los brasileños participaron con un regimiento cuyos resultados en combate fueron más bien pobres y con muchas bajas ganándose la desconfianza del mando Aliado. A partir de entonces fueron utilizados en misiones de segunda línea mientras volvía a recomponerse e incluso aumentarse la presencia brasileña en la península con un segundo regimiento. A finales de la guerra y ante la imposibilidad de contar con otras tropas, Alexander decidió volver a utilizar a las tropas brasileñas en los ataques a la línea Gótica, aunque esta vez, tras el periodo de inactividad que les había servido para prepararse, estuvieron a la altura de cualquier otra unidad Aliada en Italia. Se calcula que los efectivos mandados por Brasil a Europa eran el equivalente a una división, aunque no todos ellos llegaron a entrar en combate.

MANDOS Y ESTRUCTURA DEL EJERCITO BRASILEÑO

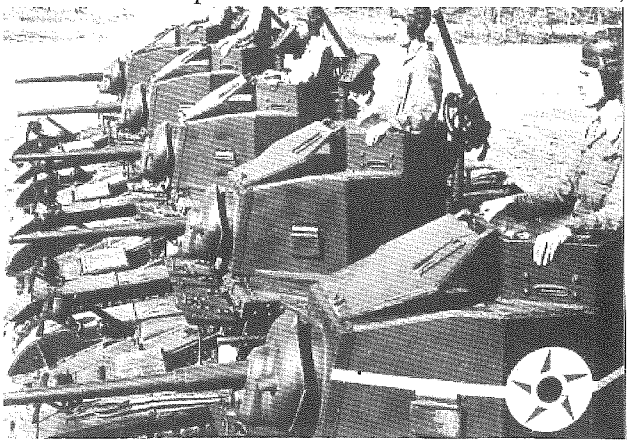
Los oficiales del Ejército brasileño fueron entrenados en los Estados Unidos o por instructores estadounidenses en Brasil. Estaban completamente integrados bajo el mando del Ejército estadounidense y por ende, bajo las órdenes del General Alexander. Tanto la estructura de las unidades como el equipo utilizado por los brasileño era fiel reflejo de la estructura estadounidense y seguirán lo ya explicado para las unidades de ese país.

Los brasileños sólo mantuvieron operativo un regimiento en Italia y por lo tanto su equipamiento es el correspondiente a un regimiento. Por ejemplo, aunque tuvieron Sherman de apoyo, no tenían unidades blindadas. En general su equipamiento no será el más moderno para la época, ya que ese material estaba reservado para los propios soldados estadounidenses.

PERSONAJES DEL EJERCITO BRASILEÑO

Todos los personajes jugadores que quieran formar parte del ejército brasileño deberán seguir las reglas dadas en COMANDOS DE GUERRA para la creación de personajes, pero las reglas añadidas sobre el entrenamiento de armas en el capítulo dedicado a los estadounidenses, son de aplicación a los brasileños. Es decir, deberán entrenarse en Fusil y/o ametralladora y tras esta fase del entrenamiento, una de las dos deberá ser la habilidad con más puntos.

Los soldados del primer regimiento brasileño eran voluntarios que habían decidido ir a Europa a luchar. Ello les dará una bonificación de moral de -10. Tras la batalla de Montecassino y el abandono por parte de los mandos Aliados, las tropas brasileñas cayeron en un periodo donde sólo hacían trabajos secundarios minando su moral. Entre el final de la batalla de Montecassino y la ruptura de la Linea Gótica todos los personajes brasileños tendrán un modificador de moral de +20. Es decir, tras calcular la moral inicial al crear el personaje, deberán restarle 20 puntos para calcular su moral actual. Tras las primeras batallas de la línea Gótica,



los mandos volvieron a recuperar la confianza en el ejército brasileño y lo mantuvieron en primera línea hasta el final de la contienda. En este periodo, los soldados brasileños volverán a tener una bonificaión a su moral de -10.

FRANCIA LIBRE

Francia fue un país conquistado por los alemanes en 1940 y que permanecería bajo el control germano hasta 1944. Tras la capitulación francesa, se instauraron dos gobiernos en Francia: uno, con sede en la ciudad francesa de Vichy y liderado por Petain, se encargaba de la administración de los territorios no controlados directamente por Alemania, lo que incluía casi todas las colonias francesas en Africa y Asia; el otro, aunque no fue un gobierno oficial, tenía la sede en Londres y estaba liderado por el General De Gaulle. Suya fue la responsabilidad, con el beneplácito británico, de organizar a los grupos de la resistencia dentro de Francia y a las fuerzas de la Francia Libre en las colonias. Cuando las tropas estadounidenses desembarcaron en el norte de Africa en la operación *Torch*, muchos franceses, hasta ese momento de la Francia de Vichy, abandonaron sus posiciones o se rindieron para alistarse en la Francia Libre.

Las unidades de la Francia Libre colaboraron con las unidades Aliadas en igualdad de condiciones, ya que en muchos casos los hombres que las componían eran veteranos con mucha experiencia en combate. Las unidades francesas, junto con las italianas, participaron en la liberación de Corcega y tomaron parte activa en la batalla de Montecassino. Sin embargo, tras el desembarco de Normandía, las tropas francesas fueron abandonando paulatinamente Italia para ir a combatir en la liberación de su propio país. La operación *Anvil*, desembarco en el sur de Francia llevado a cabo por las tropas de Alexander, supuso el fin de la presencia significativa de tropas francesas en Italia.

MANDOS Y ESTRUCTURA DE LA FRANCIA LIBRE

Dicen las crónicas que el General De Gaulle, que luego llegaría a presindente de la República Francesa, era una persona que le gustaba intervenir personalmente en todos los asuntos y aunque tenía pocos méritos militares destacables (tal vez el único fuera un contraataque francés contra el avance de las unidades de Rommel en 1940), le gustaba participar en todas las decisiones militares, haciendo que sus unidades estuvieran siempre en primera línea. Aunque este último aspecto era más debido a una estrategia política que a, como podría parecer, un orgullo personal de De Gaulle. El correo de aquella época estaba repleto de cartas de Alexander quejándose de la forma en que el general francés se inmiscuía en los asuntos militares de Italia y de respuestas de Churchill pidiéndole que tuviera paciencia. Queremos expresar con esto, que aunque las tropas francesas con sus oficiales franceses estaban bajo el mando militar conjunto de Alexander, en muchas ocasiones las presiones políticas del General De Gaulle obligaban al General británico.

Fueron los Estados Unidos, sin embargo, el país encargado de equipar a las unidades francesas, aunque siguieron manteniendo sus estructuras militares propias.

La escuadra francesa de infantería, al igual que la estadounidense, estaba compuesta por doce hombres armados todos con Fusil o Subfusil y granadas de mano. Así mismo, los francese tenían escuadras de ingenieros de doce hombres armados con fusil, granadas, lanzallamas y cargas de demolición. Había dos escuadras especiales: la de antitanque, compuesta por dos hombres armados con lanzagranadas (Bazzoka) y pistola y la de apoyo o de ametralladora, compuesta por tres hombres sirviendo una ametralladora de posición y con fusiles. La sección de infantería estaba compuesta de tres escuadras iguales. Es decir, las tres armadas con fusil o las tres armadas con subfusil. La sección de ingenieros estaba compuesta por tres escuadras de ingenieros. Y aunque oficialmente existían secciones de ametralladora y de antitanque con tres escuadras cada una, lo habitual era que estas escuadras estuvieran asignadas como unidades independientes a las secciones de infantería y de ingenieros.

Todas las escuadras francesas estaban compuestas de dos vehículos y todas las secciones de vehículos de dos escuadras más un quinto vehículo del mismo tipo de mando. A esta regla sólo hay que dar dos excepciones: las secciones de cazacarros estaban compuestas de 4 vehículos ya que el vehículo de mando solía ser un Jeep y las secciones de semiorugas que estaban compuestas de 3 vehículos asignados directamente a las unidades de infantería motorizada y por ello no divididos en escuadras. A continuación se da una relación de las secciones y

escuadras habituales del ejército francés indicando entre paréntesis en cada caso el vehículo estadounidense habitual en cada una de ellas. Sección de vehículos blindados (5 *M20* ó 5 *M8*); sección de tanques ligeros compuesta por un vehículo de mando (*M3*, ver la descripción del vehículo británico *Stuart*) más dos escuadras (2 *M3*); sección de tanques medios compuesta de un vehículo de mando (*Sherman*) más dos escuadras (2 *Sherman*); sección de cazacarros compuesta de un vehículo de mando (*Jeep*) más dos escuadras de cazacarros (*M10*); escuadra de artillería autopropulsada (2 *M7*) que no se solían unir en secciones ya que se asignaban de forma independiente a otras unidades; sección de semiorugas (3 semiorugas *M3*); escuadra de camiones medios (2 camiones de una tonelada y media) o pesados (dos camiones de dos tonelada y media). Las escuadras de camiones no eran agrupadas en secciones ya que solían ser asignadas a unidades de infantería o de artillería como vehículos de transporte o remolque.

Las escuadras de artillería francesa no solían agruparse en secciones ya que solían estar asignadas a unidades de otro tipo. La escuadra de morteros se componía de tres morteros, principalmente: el *M2 60 mm*, el *M1 81 mm* o el *M2 4.2 pulgadas*. La escuadra de cañones antitanques estaban compuesta de dos cañones antitanque, o el *M3A1 37 mm* o el *M1 57 mm*. Las tropas francesas no tenían artillería pesada ya que en ese aspecto dependían completamente de las unidades estadounidenses y británicas.

PERSONAJES DE LA FRANCIA LIBRE

Contrariamente a lo que se cree, los soldados de la Francia Libre no eran mayoritariamente franceses (entendiendo por franceses a aquellos nacidos en Francia), sino que casi todos eran personas nacidas en las colonias francesas cuando no, como en el caso de las tropas que participaron en la batalla de Montecassino, oriundos de la colonia. Es decir, los jugadores podrán ser franceses que por la razón que fuese residían en territorios colonizados por Francia, como Marruecos, Argelia, Túnez, etc, o naturales de esas colonias, como marroquíes, argelinos, tunecinos, etc. Tras la ocupación alemana de Francia algunas personas abandonaron el país (casi siempre vía España) para integrarse en los ejércitos de la Francia Libre, pero el número de personas que hicieron esto no fue numeroso, ya que en la mayoría de los casos carecían de medios para intentarlo o preferían permanecer en Francia y colaborar con la Resistencia.

Los soldados franceses eran, por lo general, soldados muy bien entrenados y, en 1943, soldados con mucha experiencia. En los momentos iniciales de la Segunda Guerra Mundial, el ejército francés estaba considerado como el mejor ejército del mundo, aunque, como se demostró después, había sido preparado siguiendo las doctrinas heredadas de la Primera Guerra Mundial, demostrando no estar preparados para la guerra móvil iniciada por Alemania.

Al igual que otros ejércitos de la época, el ejército francés dió más importancia al fusil y a la ametralladora de posición frente a otras armas. Todos los soldados franceses deberán tener conocimientos de fusil y/o ametralladora y una de las dos habilidades deberá ser, al final de la fase de entrenamiento de armas, la que más puntos tenga de todas las armas elegidas por el jugador. Además, el ejército francés era un ejército profesional y por ello, los soldados franceses, que estuvieran en el ejército francés antes de 1940, repartiran 50 puntos más en la fase de la potenciación de las habilidades especiales y 25 puntos más en la fase de instrucción militar.

Ninguna de las dos normas anteriores (la limitación de armas y el incremento de puntos a repartir) es aplicable a los soldados, generalmente los de las colonias, que se apunten al ejército francés después de la consquista alemana de Francia.

Los soldados franceses estuvieron luchando en la campaña de Italia, excepto en la conquista de Córcega, por un territorio que no era el suyo, mientras sus hogares estaban ocupados por las tropas enemigas. En la creación del personaje, los soldados franceses, una vez calculada la moral inicial, tendrán que restar 15 puntos a ésta para calcular su moral actual.

EN LA BRECHA

En esta campaña, los personajes jugadores serán soldados estadounidenses pertenecientes a una unidad de reconocimiento avanzado. Siempre unos cuantos kilómetros por delante de las líneas propias, siempre en medio de fuerzas hostiles, siempre en peligro...

INTRODUCCION

Esta campaña está pensada como capítulos independientes que se van sucediendo uno tras otro. Los personajes irán pasando de una escena a otra y cada escena puede consistir en una o dos sesiones de juego. Generalmente, entre misión y misión hay tiempo suficiente para que los personajes puedan recuperarse de las heridas o para que se integre algún nuevo miembro al grupo.

La presente campaña fue ideada paralelamente a la creación de COMANDOS DE GUERRA y sus partidas jugadas como parte de las pruebas de juego. En aquella ocasión, los personajes iniciaron la campaña con la partida del *Puente de Cappocorso* y continuaron con las misiones descritas a continuación. Si aún conservas los personajes y jugadores de dicho puente, puedes continuar con ellos en esta campaña. Si tus jugadores aún no han jugado la partida del puente, puedes hacer que esa sea la primera escena de esta serie.

LOS PERSONAJES

Todos los personajes serán miembros del ejército de Estados Unidos y será creados con las reglas generales descritas en COMANDOS DE GUERRA y con las particulares indicadas en este mismo libro de reglas. Las reglas opcionales de experiencia previa también pueden usarse para garantizar una mayor posibilidad de supervivencia. Las escenas son variadas y requerirán en alguna ocasión el uso de todas las habilidades, así que es preferible que orientes a tus personajes para que intenten complementar sus habilidades entre sí, con el fin de garantizar estar preparados para cualquier eventualidad.

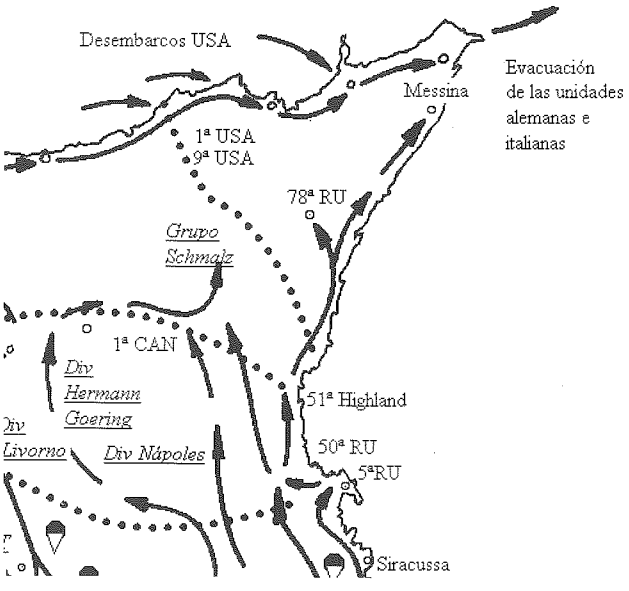
Al final de cada escena los personajes podrán aumentar sus habilidades a través del Entrenamiento Complementario o el Ajuste de Habilidades Básicas. Los personajes no son comandos, aunque antes de la penúltima escena, a criterio del DJ, podrán ser entrenados como tales.

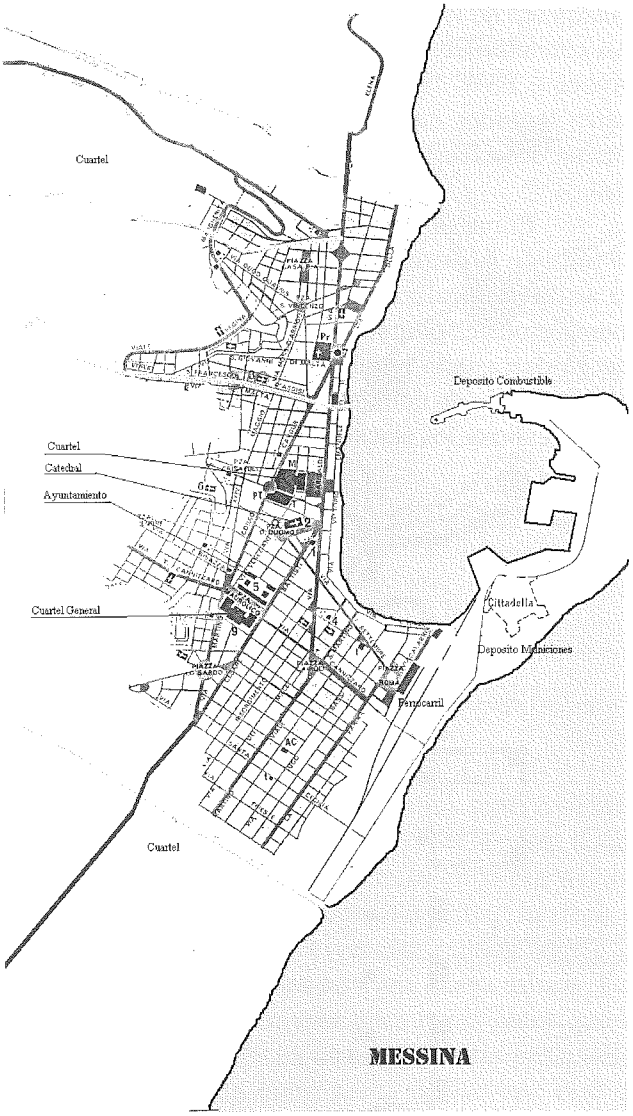
Por último, una advertencia: las misiones son de ida y vuelta; los personajes deberán planificar como llegar y también como volver.

ESCENA PRIMERA: MESSINA

INTRODUCCION HISTORICA

Los Aliados han desembarcado en Sicilia y han ocupado buena parte de la isla. Las últimas unidades alemanas e italianas están defendiendo fuertemente la ciudad de Messina y los Aliados intentan alcanzar el puerto para evitar que las tropas italo-alemanas escapen a la península. El VIII Ejército británico parece estar en la mejor posición para alcanzar el objetivo, pero desde hace varias semanas se haya detenido en las laderas del Etna, avanzando escasos metros cada día, debido a la fuerte resistencia alemana en la zona. El Ejército estadounidenses está más lejos, pero su camino se halla más libre. Además, el Alto Mando ha preparado una serie de desembarcos anfibios por el norte tras las líneas defensivas alemanas que pueden abrir el camino hasta Messina.





LA MISION

El puerto de Messina no sólo es el punto desde el cual las unidades alemanas e italianas están siendo evacuadas a la península es, además, la fuente de todos los abastecimientos de los ejércitos del Eje en Sicilia. El Alto Mando lo sabe y por ello va a mandar a una unidad a demoler los depósitos de municiones y combustible del puerto. La forma de llegar a Messina queda a elección de la unidad, aunque el Alto Mando podrá poner a su disposición tanto un vehículo alemán capturado como un submarino de la Armada. Una vez en la ciudad, los personajes deberán introducirse en las instalaciones del puerto y volar los depósitos de municiones. Tras cumplir el primer objetivo de la misión, los personajes podrán encargarse, como objetivo secundario, de volar los depósitos de combustible que también están en el puerto.

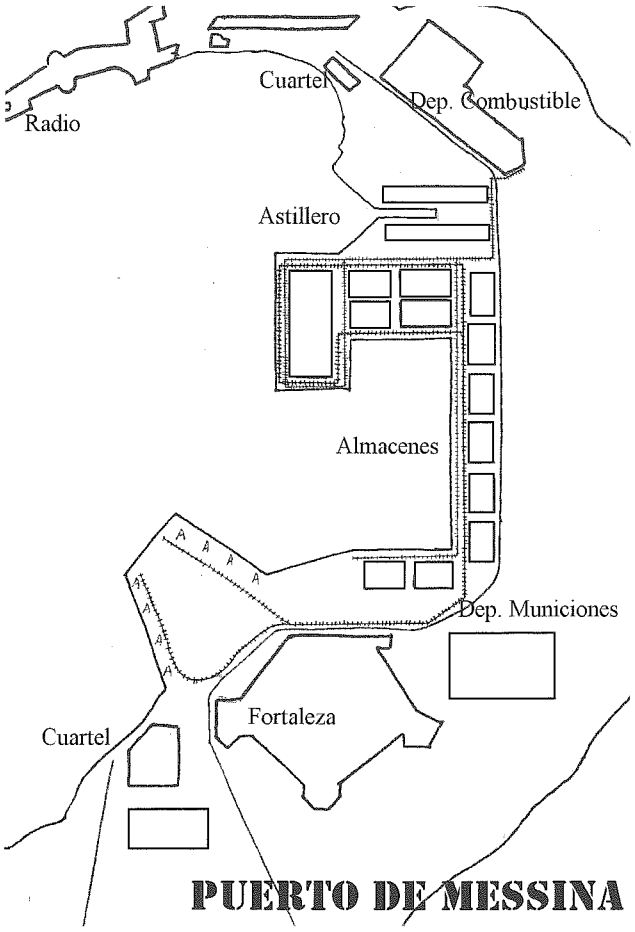
En el momento de comunicarles la misión a los personajes es 6 de Agosto de 1943 y ésta debe realizarse durante la noche del 8 al 9 de Agosto. Si la misión se realiza con éxito, las unidades alemanas del frente quedarán desabastecidas favoreciendo así los ataques de las unidades Aliadas. Tras la acción, los personajes pueden permanecer en Messina, realizando misiones de sabotaje, hasta la llegada de las tropas Aliadas (hecho que ocurrirá el 17 de Agosto).

MESSINA

La ciudad de Messina está completamente en manos alemanas. Los civiles han huido o han sido evacuados y las tropas italianas están por las afueras de la ciudad. Las alcantarillas o cualquier acceso subterráneo ha sido sellado y la zona del puerto fuertemente protegida. La ciudad es recorrida permanentemente por cuatro patrullas compuestas por un Kübel (con un sargento y un soldado) y un PSW 231 (con su dotación completa). Las patrullas de la ciudad tardan 60 minutos en hacer su ronda y cada recorrido es cubierto por tres, pasando por cada punto cada 20 minutos. Las patrullas del puerto tardan 30 minutos en hacer el recorrido, son dos y pasan cada 15 minutos. La ciudad está abarrotada de soldados alemanes que esperan hasta que el transporte que les va a llevar a la península esté disponible.

En la ciudad se ha destacado la posición de los edificios principales. El cuartel del Mariscal Kesserling (aunque actualmente no se está en él, ya que está de visita en Roma), el ayuntamiento de la ciudad y cuartel de las unidades italianas, la catedral (actualmente puesto de observación alemán) y los distintos cuarteles dentro de la ciudad. También se indica la localización del puerto y de los depósito de municiones y armas.

El puerto de Messina está construido dentro de un pequeño golfo, protegido por un lado por la isla y por otro por un saliente. El saliente es bastante llano y la costa este, la que no da al golfo, en una gran playa. En el detalle del puerto se ha indicado la disposición de todas las instalaciones del mismo. Dentro del puerto hay una fortaleza antigua que no está siendo usada por los alemanes. Tiene una muralla exterior de unos 3 metros de alto y en su interior hay un elevado castillo en mal estado de conservación y que ha sido el motivo de su no utilización. Las patrullas alemanas saben que es un excelente lugar para esconderse y le dedican especial atención.



PUERTO DE MESSINA

OBJETIVOS SECUNDARIOS

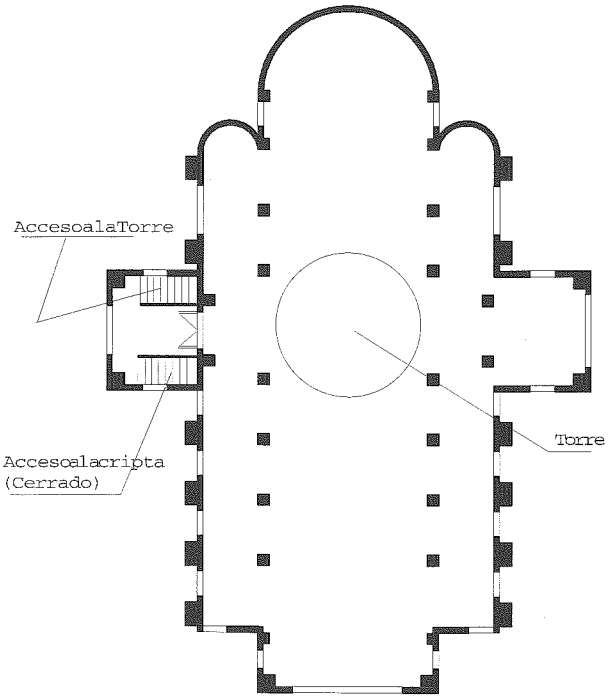
Acabada la misión, los personajes pueden intentar continuar su acción de sabotaje con algunos objetivos secundarios. A continuación se indican una serie de estos objetivos, acompañados de una breve descripción, para que puedas crear estas partidas.

En el extremo del puerto hay una instalación de radio. Esta es usada para la comunicación marítima con los barcos, aunque desde ella se puede establecer contacto con casi cualquier cuartel en Italia. Está defendida por unos 12 soldados, además de los operadores de radio.

En el puerto entran y salen multitud de embarcaciones de variados tonelajes. Los personajes podrían capturar un barco grande (un petrolero, por ejemplo) y hundirlo en la entrada del puerto (que por cierto es de poco calado) y paralizar así el tráfico naval.

El cuartel alemán o italiano es un objetivo muy llamativo, pero también es muy peligroso. Están fuertemente armados y con soldados perfectamente entrenados. Los mismo podría decirse de cualquiera de los cuarteles de la ciudad. Entre todos los cuarteles hay a disposición del mando alemán 3 Kübel, 6 PSW 231, 6 Sdkfz 250 y 3 Panzer III que serán lanzados en persecución de los personajes si fueran descubiertos huyendo en vehículo de la ciudad.

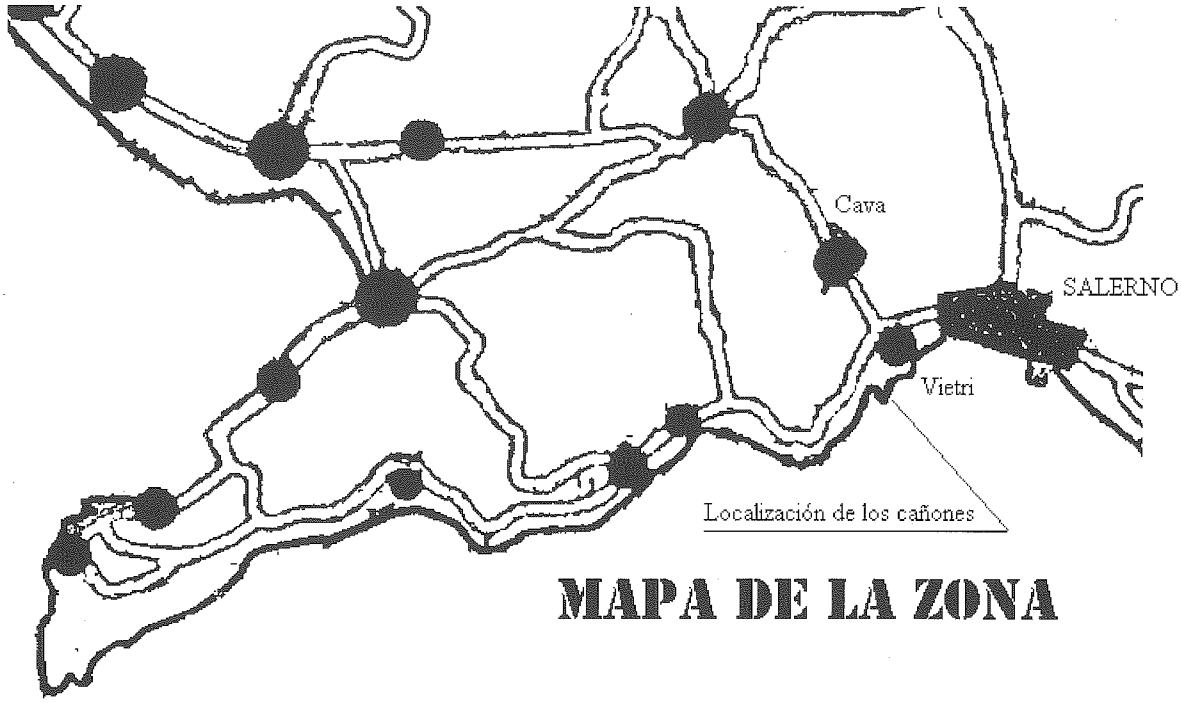
El puesto de observación de los alemanes en la torre de la catedral permite a los alemanes dirigir la artillería localizada en las afueras de la ciudad. Los personajes podrán atacar este puesto, pero si lo hacen demasiado pronto (antes de que los Aliados estén a punto de entrar en la ciudad) y los alemanes los descubren, los atacarán fuertemente.



ESCENA SEGUNDA: SALERNO

INTRODUCCION HISTORICA

Los sucesos en Italia se han precipitado. Conquistada Sicilia, el gobierno italiano se ha roto y se prevé que en pocos días firme la rendición. Sin embargo, las tropas alemanas están tomando posiciones defensivas en la península y los Aliados han desembarcado en Calabria para intentar atraer hacia el sur al mayor número de unidades alemanas posible. Su verdadero objetivo está en Salerno donde realizarán un fuerte desembarco al amanecer del 9 de Septiembre de 1943.



MAPA DE LA ZONA

LA MISION

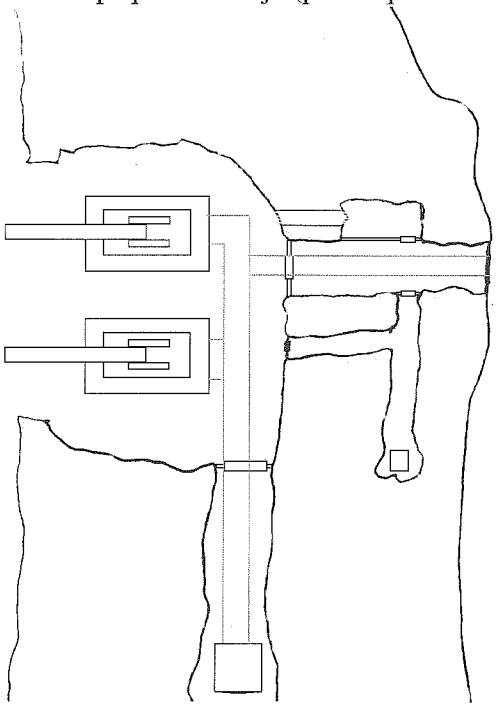
Los personajes, al menos los supervivientes, serán recogidos en Messina el 17 de Agosto donde les darán dos semanas de permiso en la misma ciudad. Sin embargo, tras pasar sólo 6 días, es decir el 23 de Agosto, serán nuevamente reintegrados a su unidad y se les encomendará una nueva misión. Los personajes desembarcarán unas horas antes que el resto de las unidades en una playa en las proximidades del pueblo de *Vietri* cerca de *Salerno* el 9 de Septiembre de 1943. Su objetivo es tomar y mantener una posición en las cercanías de Vietri. En dicho lugar se haya emplazada una batería de cañones costeros que si no se consiguiera dominar, serían muy perjudiciales para el desembarco Aliado.

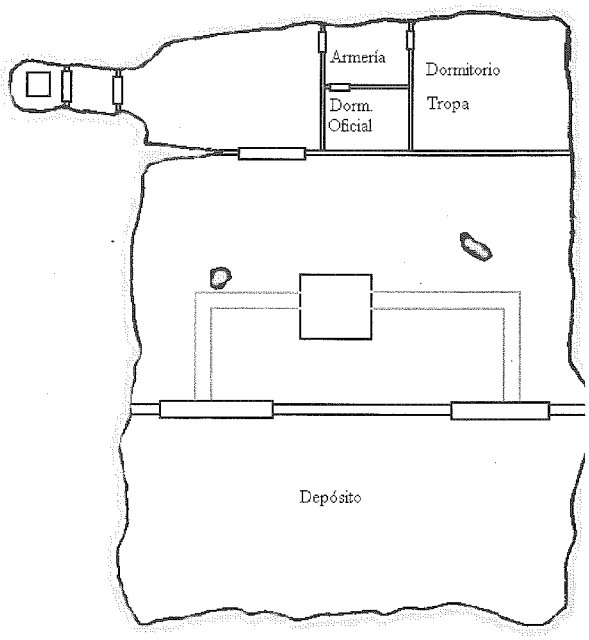
VIETRI

En la playa, además de las defensas para impedir el acceso de carro, los personajes podrán pasar desapercibidos entre los distintos puestos de vigilancia costera. La carretera es recorrida regularmente por un motociclista de enlace entre Salerno y la batería costera. Existe una posibilidad de un 10% de encontrárselo. Así mismo, al pie de la instalación artillera hay un puesto de vigilancia compuesto por 10 soldados (uno de ellos es un sargento) alemanes. Su misión es vigilar los accesos a la batería y evitar que nadie se acerque a ella. A excepción del mar, los vigilantes controlan todo el perímetro del cabo.

LA BATERIA

La batería se haya emplazada en una cueva del cabo dominando todo el golfo de Salerno. En su interior se han excavado las instalaciones que comprenden dos plantas. La primera o superior está reservada a los cañones y es por donde se puede entrar al complejo. Hay un cuarto, cuya puerta se haya insonorizada, donde se refugia la dotación de los cañones del ruido de estos y desde donde se disparan. Una pequeña rendija (por la que no entra una





persona) permite comprobar la exactitud de los disparos. Las otras puertas dan a un pasillo que lleva hasta un ascensor para personal. En el suelo hay cuatro raíles que van desde la puerta a los cañones y a un ascensor que baja a la segunda planta o inferior. Esta está destinada a las instalaciones para la dotación y el depósito de municiones. Observa que ambas plantas no están una en la vertical de la otra, sino que se han desplazado para evitar que la acción de los cañones pueda afectar a la planta inferior.

Los cañones son apuntados y disparados por diez hombres y otros quince se encargan de transportar y subir la munición. Todos ellos van armados con pistolas. Además, otros seis soldados, al mando de un cabo y armados con un subfusil, se encargan de la vigilancia de la instalación.

LA RESPUESTA

Si los personajes capturan la instalación cuando el desembarco ya haya empezado, los alemanes, superados por los acontecimientos, no enviarán a nadie a retomar los cañones. Si los soldados que defienden la instalación en la parte de abajo de la colina, o los del interior o el soldado de enlace dan la alarma, se personarán en la instalación 30 soldados dispuestos a tomarla, irán armados con fusil, granadas de mano y panzerfaust. Se retirarán en cuanto empiece el desembarco. En esta situación, los personajes tienen dos opciones: o defender la instalación hasta la llegada de las tropas estadounidenses (el desembarco está fijado para las 5:45 horas o destruir la instalación y huir.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

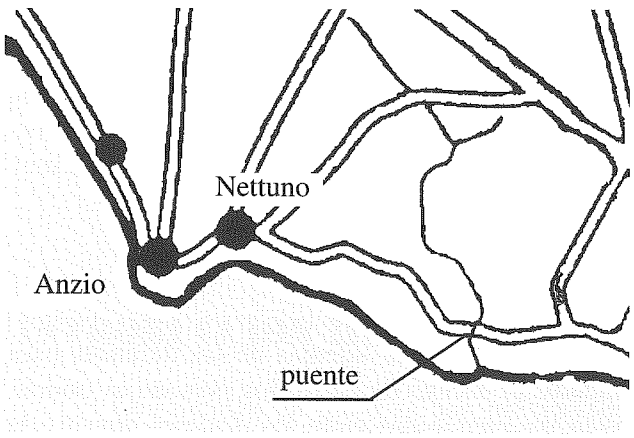
Si los personajes se hacen dueños de la instalación y permanecen en el lugar hasta que comience el desembarco, independientemente de si son atacados o no, verán como una columna de vehículos procedente del Oeste se dirige a Salerno para colaborar en la defensa de la playa. Los personajes podrán atacar la columna de vehículos intentando retrasarla lo suficiente para que se aproximen las primeras unidades estadounidenses (cosa que no ocurrirá hasta las 6:02 minutos)

ESCENA TERCERA: ANZIO

INTRODUCCION HISTORICA

Los Aliados habían sido detenidos por las defensas alemanas conocidas como *Línea Gustavo*. Al igual que se había hecho en Sicilia, el General Alexander concibió un plan para sortear tales defensas mediante un desembarco. El lugar elegido para tal operación fue Anzio, una playa a escasos kilómetros de Roma y los suficientemente cerca de la Línea Gustavo para facilitar su ruptura.

LA MISION



Tras la operación en Salerno, los personajes permanecerán ociosos hasta el 15 de Enero de 1944, momento en el que serán llamados a una reunión de su mando directo en el cuartel de su unidad. En dicha reunión, se anunciará a los personajes que se va a llevar a cabo un desembarco tras las líneas alemanas y que ellos participarán con la segunda oleada de invasión. Sin embargo, una vez en la playa,

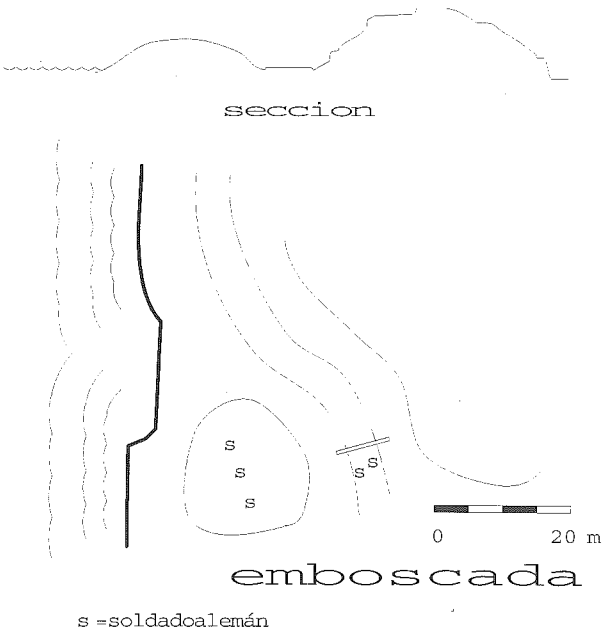
los personajes deberán recoger un camión y un jeep (equipados siguiendo las instrucciones de los personajes) y se deberán dirigir por la carretera que avanza hacia el sureste paralela a la playa hasta encontrar un puente sobre un río. Dicho puente debe ser tomado y mantenido intacto hasta la llegada de las vanguardias Aliadas. La operación se llevará a cabo el 22 del presente mes y los personajes desembarcarán a las 4:30.

LA PLAYA

Según se abra la portezuela de la barcaza de desembarco, los personajes serán recibidos por fuego de ametralladora. Frente a ellos y aún sin destruir, habrá un bunker a través de cuya rendija tabletea una ametralladora *MG-34* atendida por tres hombres. Los miembros de la primera oleada de invasión yacen muertos o moribundos en la arena. Un rápido vistazo a otras zonas de la playa les permitirá descubrir que han aterrizado en la peor zona.

Los personajes deberán aproximarse al bunker y acabar con él. También pueden quedarse quietos en la playa, con la posibilidad de que les alcancen, y esperar a que otros soldados hagan el trabajo.

LA CARRETERA



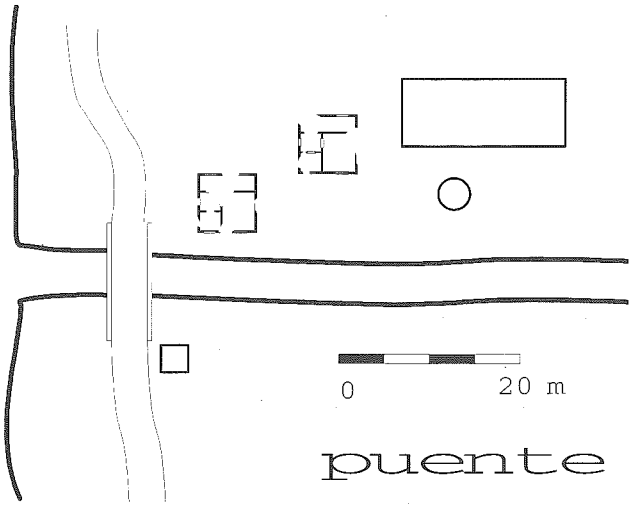
Tras la playa, cuando los defensores alemanes sean por fin reducidos, se desembarcará el equipo solicitado por los personajes. Un oficial, que se dedicará a pegar gritos a todos los soldados ociosos que encuentre por su camino, les apremiará para partan sin demora a cumplir con su misión. Son las 5:00 horas.

Hay un momento, a los veinte minutos de partir, que la carretera se separa de la playa y haciendo una suave curva pasa por entre dos colinas bajas. Hay un momento, cuando la colina lo oculta, que los jugadores no podrán ver la carretera por delante de ellos. Tras la curva y protegidos por un grueso tronco que obstruye el paso, se hayan dos soldados alemanes armados con una *MG-34* y un *panzerfaust*. Dispararán el lanzagranadas contra el primer vehículo que aparezca por la carretera y rápidamente podrán a funcionar su ametralladora. En la colina más cercana al mar, la de la derecha visto desde el punto de vista de la marcha de los vehículos, hay tres soldados armados con fusil que dispararán a todas las personas que se bajen de los vehículos.

Los soldados alemanes pertenecen a una unidad de vanguardia del ejército y están bastante bien entrenados. Tras oir las primeras explosiones y disparos del desembarco decidieron colocar ese puesto para frenar cualquier avance de los soldados Aliados. Uno ellos, aunque los personajes no lo sabrán, se ha marchado con el vehículo de la unidad para avisar al cuartel de su unidad sito en Latina. Tras el encuentro, si los personajes superar un chequeo de rastrear o de descubrir en la carretera verán las huellas de un vehículo que va por delante de ellos.

EL PUENTE

Cuando los personajes lleguen al puente podrán observar algunas construcciones medio abandonadas. En el lado del río por el que entran los personajes, hay dos casas de piedra que en algunos sitios han perdido el techo; hay una tercera construcción de madera más grande que las anteriores que tiene el aspecto de haber sido un granero; frente a él hay una torre cilindrica, con una escalera que permite subir a lo alto, que tiene el aspecto de ser un silo de grano. A la derecha de la carretera hay una enorme piedra. Al otro lado del río, sólo hay una pequeña casa de madera, sin techo, que parece más un puesto de vigilancia provisional que otra cosa. En la casa más cercana a la carretera hay escondidos tres soldados. Todos esllos están armados con subfusil y un par de granadas. En la caseta al otro lado del río hay un cuarto soldado, armado con fusil. Esta unidad está desligada de su mando y se han detenido



en el pueblo en su intento de deserción. Todos los personajes son malos tiradores, a excepción del soldado del fusil que aunque tiene un 50% en tal arma, a tan corta distancia cada disparo es mortal.

El terreno al otro lado del puente va ascendiendo lentamente para a unos 500 metros dejar de hacerlo y cortarse en lo alto de una colina. Más allá de este punto, si los personajes no se acercan a observar, no verán nada.

Sobre las 6:00 horas aparecerá, por el otro lado de la colina antes mencionada, un PSW 231 de reconocimiento del ejército alemán. El vehículo se acercará por la carretera, cruzará el puente y girando junto a la piedra, volverá a cruzar el puente y, si los personajes no lo impiden, se marchará por donde ha venido.

A las 6:30, aparecerán dos PSW 231 desde el otro lado de la colina. Ambos también pertencen a una unidad de reconocimiento, pero a diferencia del anterior tienen orden de cruzar el puente y tomar posiciones al otro lado.

A las 7:00 aparecerán por encima de la colina 4 Panzer III (también pertenecientes a una unidad de reconocimiento). Si quedan restos de los vehículos en la zona, dos de ellos avanzarán mientras los otros dos los cubren desde la cima de la colina. Si no quedan restos, los cuatro tanques avanzarán en columna con la intención de tomar posiciones en la orilla este del río. Los personajes se encuentran en una situación muy desesperada, ya que posiblemente no estén preparados para enfrentarse a cuatro carros de combate.

A las 7:05, los jugadores oirán, nuevamente, ruidos de cadenas de carro de combate acercándose al puente, pero esta vez se trata de una sección de carros estadounidenses (cinco *Sherman*). Los personajes pueden ser testigos del combate de carros que se desarrollará a continuación o colaborar con él. De cualquier forma, los estadounidenses lo ganarán (si es necesario aparecerán nuevos Sherman) y los personajes habrán terminado su misión y se podrán retirar a retaguardia.

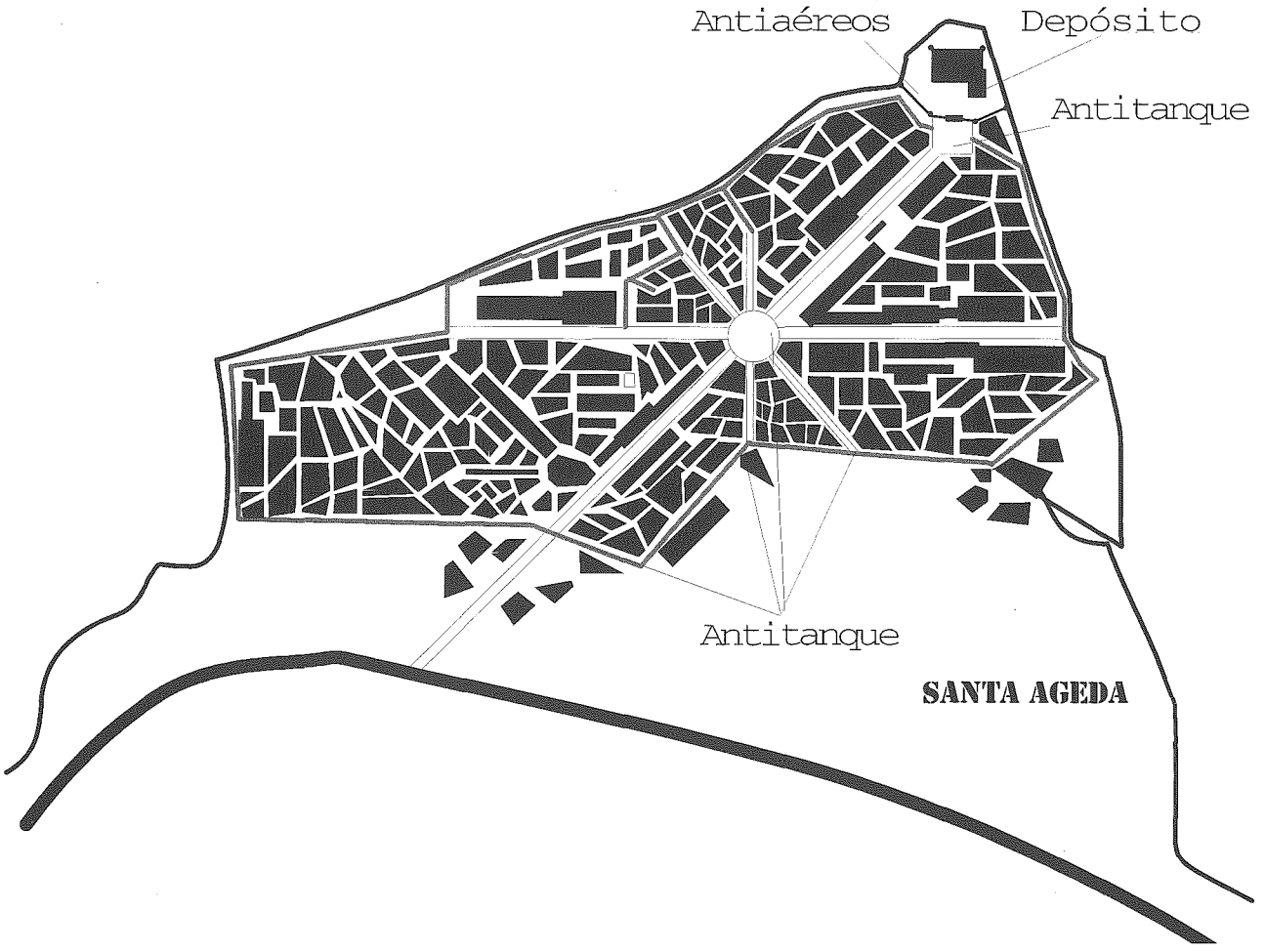
ESCENA CUATRO: EL SITIO

INTRODUCCION HISTORICA

Cuando los Aliados rompieron la *Línea Gustavo* avanzaron grandes distancias hasta que alcanzaron la *Línea Gótica*, pero este avance, además de ser muy dificultado por la ordenada retirada de las tropas alemanas, también fue frenado por la presencia de tropas alemanas que se quedaban cercadas en lugares de difícil ataque. Cuando las tropas Aliadas quedaron detenidas junto a las defensas alemanas, los Altos Mandos echaron la vista atrás y decidieron liberar a todas las unidades retenidas en retaguardia para llevarlas al frente, aunque ello significaba capturar o eliminar todas las bolsas enemigas.

LA MISION

Estamos a 16 de Junio, varios meses después de la última misión realizada por los personajes, período que han podido aprovechar para ser entrenados como comandos en algún lugar de la retaguardia. En una ciudad costera italiana se han refugiado los restos de varias compañías alemanas que bajo la dirección de un experto comandante del frente oriental han fortificado la ciudad. El Alto Mando calcula que un ataque frontal contra la ciudad requeriría un número extremado de tropas (no disponible en este momento), que causaría un gran número de bajas y que podría convertir la ciudad en un pequeño Stalingrado italiano. Por ello cree que es preferible una acción encubierta de comandos que desbarate las defensas y permita el acceso de los Aliados al interior. En los últimos días, los alemanes se han vuelto más temerarios y han realizado algunas incursiones contra los batallones de tropas francesas que sitian la ciudad. Los personajes deberán llevar a cabo cualquier acción que debilte las defensas, pero se les sugiere que realicen al menos algu-



nas de estas tres cosas: conseguir la distribución de los campos de minas que rodean la ciudad y, sobre todo, marcar de alguna forma los accesos que las tropas alemanas usan para sus incursiones; eliminar las posiciones antitanque en las entradas de la ciudad; o capturar y eliminar al Alto Mando alemán dentro de la ciudad. Todas las acciones deberán coordinarse para permitir un ataque de las unidades francesas el 26 de Junio.

SANTA AGEDA

Santa Ageda es una pequeña ciudad costera de origen medieval situada en un estrecho saliente hacia el mar. Tradicionalmete era una ciudad pesquera cuya economía dependía, casi exclusivamente, de la pesca. Casi todas las casas, más cuanto más cerca del castillo estén, son de piedra y de construcción antigua. Además, como hasta ahora no había sido un objetivo estatégico, la mayoría están en buen estado. Aún quedan civiles italianos dentro de la ciudad, pero todos ellos han sido obligados a trabajar por los alemanes en las defensas.

Todas las calles de la ciudad han sido obstruidas con barricadas de madera, de piedras o de sacos de tierra. La calle que circunvala ha sido minada, al igual que todas las calles principales. Los personajes podrán darse cuenta de ello si observan que nadie circula por esas zonas. Aleatoriamente por la ciudad hay repartidos unos cuantos francotiradores (75% en fusil) que tienen orden de disparar a los civiles que no vayan acompañados de soldados. En las tres calles grandes que dan al exterior de la ciudad hay colocado un cañón antitanque de 88 mm dentro de una casa, así mismo, hay colocado otro en la plaza central y un quinto en la plaza frente a la puerta del castillo. Sobre los muros del castillo hay emplazadas varias ametralladoras de posición con montaje antiaéreo. Dentro del castillo hay un vehículo que el comandante utiliza para visitar las posiciones dentro de la ciudad.

La ciudad debe su nombre a un manantial que existía por la zona y que fue, entre otras cosas, uno de los motivos por los que los que los primeros pobladores se establecieron allí. En la fecha de la misión, dicho manantial se hallaba completamente canalizado por el interior de la ciudad desde un

depósito situado en el interior del castillo en el mismo lugar donde originariamente estaba el manantal de Santa Ageda. Comentamos esto, porque cualquier intento de sitiar por sed a los alemanes debería pasar por la inutilización de dicho depósito.

Los movimientos de las tropas francesas están continuamente vigilados desde puestos de observación situados en varias casas (cuatro) periféricas de la ciudad. que están conectadas por radio con el castillo, Cuartel General Alemán, mediante teléfonos de campaña tendidos por los propios alemanes.

LA INFILTRACION

Los personajes pueden infiltrarse en la ciudad de muchas formas, pero, aunque deben ser los jugadores quienes lo decidan, a continuación te indicamos algunas sugerencias. Pueden esperar a que ocurra un ataque alemán y retornar infiltrados entre las tropas atacantes, pero es posible que alguien (10%) les pregunte de donde son ya que los soldados que realizan ataques juntos, generalmente, se conocen; pueden acceder a la ciudad a través del sistema de alcantarillado que desemboca al mar en un punto situado tras las líneas francesas, pero las galerías han sido tapiadas en varios lugares y las tapas de alcantarilla soldadas para evitar ataques (los personajes deberán llevar a cabo alguna que otra demolición para avanzar); o pueden escalar el acantilado que rodea la zona del castillo, pero los alemanes han previsto esta posibilidad y tienen patrullas.

LOS CIVILES

Todos los civiles de la ciudad (excepto aquél al que los personajes aborden sacando un Fracaso Alto en Dialectica) están deseando que los alemanes se vayan para poder retomar sus tranquilas vidas. Estarán dispuestos a colaborar con los personajes, pero esto no significa (excepto si sacan un Exito Alto en Dialectica) que estén dispuestos a arriesgar su vida por los Aliados.

La mayoría de los habitantes de la ciudad son mujeres, niños y hombres de avanzada edad. Los pocos hombres de edad militar que había en la ciudad han sido encerrados en la carcel, sita cerca de la plaza central. De esta forma, los alemanes se aseguran la lealtad de los otros civiles y evitan que aquellos que pudieran levantarse en armas puedan organizarse.

DENTRO DE LA CIUDAD

Una vez dentro de la ciudad, deberán pasar lo más desapercibidos posible. Serán detenidos inmediatamente (cuando no muertos por un francotirador) si se disfrazan como civiles italianos, ya que, según se ha comentado, todos los hombres de la edad de los personajes están prisioneros. Aunque claro, siempre pueden disfrazarse de mujeres.

Si se disfrazan de soldados alemanes (con el peligro que ello conlleva si son capturados), podrán andar por la calle sin levantar sospechas, pero, a menos que falsifiquen unos buenos documentos, serán descubiertos en cualquier control o puesto por el que pasen. No todos los soldados de la ciudad se conocen entre si, pero sí los oficiales. Este *sí* es en los dos sentidos: los oficiales conocen a todos los hombres bajo su mando y todos los soldados conocen a los oficiales de la ciudad. Si los personajes se disfrazan con el uniforme de cualquier oficial alemán e intentan dar órdenes, el soldado hará que les obedece, pero a la mínima oportunidad les traicionará y aparecerá con o hará aparecer una patrulla.

Si los personajes son descubiertos, pero no capturados, los alemanes registrarán la ciudad casa por casa hasta que los encuentren y caso de no hacerlo, anunciarán que matarán a un civil italiano cada hora hasta que los comandos Aliados se entreguen. Estos civiles serán elegidos aleatoriamente por el pelotón de fusilamiento de los civiles que anden por la calle. Lo que hará que paulatinamente los civiles desaparezcan de la calle y que se nieguen a colaborar con los personajes.

LOS OBJETIVOS

Las dotaciones de los antitanques están continuamente en su posición, lo cual hará que sea casi imposible sabotearlos, no así el edificio donde se ocultan los cañones, que podrá ser demolido encima de las cabezas de los artilleros. Aunque esto último no es válido para los antitanques de la puerta del castillo y de la plaza. Lo mejor para estos es que los personajes los ataquen con algún lanzagranadas el día antes o el mismo día del ataque.

Cualquier oficial alemán conoce la disposición de los campos de minas en y fuera de la ciudad. Podrán capturarlo y tras torturarlo, obtener la información. Otra cosa muy distinta será hacer que llegue a los Aliados y que los alemanes no se den cuenta de la desaparición de uno de sus oficiales.

El tercer objetivo es, probablemente, el más difícil de los tres. Entrar en el castillo debe ser suicida y los jugadores deben entenderlo así. Lo más sencillo sería entonces atacar al comandante cuando realiza una de sus visitas diarias por la ciudad o, tras superar los muros del castillo, sabotear el coche para que explote en un momento determinado.

EL ATAQUE

La noche del 25 al 26 de Junio, unidades de zapadores franceses recorrerán el campo de minas. Si los personajes han conseguido pasar la información sobre su ubicación, se limitarán a comprobar las zonas seguras indicadas en el mapa; si no, tardarán toda la noche en abrir un camino, de apenas diez metros de ancho en el campo de minas.

Cuando amanezca, 2 Sherman Crab, cedidos por una unidad de ingenieros estadounidense para la operación, encabezarán la marcha Aliada a través del campo de minas. Tras ellos avanzarán tres secciones de carros Sherman bajo bandera francesa y varias unidades de infantería. Si los jugadores han inutilizado los antitanques, todos los Sherman llegarán a la ciudad y casi sin oposición, irán avanzando casa por casa. Si los antitanques del exterior no han sido destruidos, los Sherman se quedarán en el camino y la infantería francesa, tras tomar las primeras manzanas se verá envuelta en un combate callejero casa por casa. A la tarde, los franceses, derrotados, se retirarán de la ciudad y los personajes habrán fracasado estrepitosamente. Si los antitanques del interior no han sido inutilizados, los Aliados capturarán, aproximadamente, la mitad de la ciudad hasta que todos los Sherman sean destruidos por el fuego de los cañones y de los panzerfaust. Al llegar la noche, la ciudad estará en manos de los dos bandos involucrados en una guerra de desgaste que el mando Aliado quería evitar. Es decir, se podrá considerar que la misión ha sido un fracaso.

Si los personajes matan al comandante en los primeros días de su estancia en la ciudad, éste será sustituido por uno de sus subordinados y nada variará. Si lo matan o capturan el día anterior o el mismo día del ataque, los sucesos ocurrirán igual, ya que a los soldados no se les informará de la muerte de su oficial. Si lo matan en los días intermedios, cierta desorganización recorrerá toda la jerarquía militar de las unidades de la ciudad y, aunque los personajes no inutilicen los antitanques del interior, los franceses tomarán la ciudad completamente.

OTROS OBJETIVOS

Los jugadores podrán, si se les ocurre, liberar a los prisioneros italianos e intentar encabezar una revuelta en el interior de la ciudad que coincida con el ataque, para ello sería preciso que antes consiguieran armas. Si lo hacen así, los italianos ayudarán a los franceses a tomar la ciudad aunque no se intilicen los antitanques del interior. Y si no se inutilizan los del exterior, la presencia de los insurrectos permitirá a los Aliados capturar media ciudad.

El depósito de agua es probablemente el punto más estratégico de la ciudad. Si los personajes consiguen interrumpir el suministro de agua a la ciudad (volándolo, envenenándolo, obstruyéndolo, des-

viándolo, etc.), la moral de los alemanes se verá afectada. Para representar esto, el Director de Juego tirará 1d10 por cada doce horas que pase desde que el suministro se interrumpió e irá acumulando el resultado. Si éste llega a 50, los alemanes estarán muy desmoralizados (además de sucios) y cuando los franceses ataquen capturarán, como mínimo media ciudad independientemente de si el comandante ha muerto o de si se han inutilizado los cañones antitanque del exterior. El ataque no proseguirá, porque en cuanto los mandos Aliados se den cuenta de la situación esperarán a que los alemanes se rindan. Se podrá considerar que la misión ha sido un éxito parcial. Si el resultado llegase a 75 antes del ataque, el comandante alemán ordenaría la rendición de su ejército y se podrá considerar que la misión ha sido un éxito completo.

ESCENA CINCO: LA RESPUESTA

INTRODUCCION HISTORICA

Cuando el gobierno italiano se rindió a los Aliados el 9 de Septiembre de 1943, parte de la Armada salió a alta mar para dirigirse a puertos en manos británicas o estadounidenses y así poder rendirse; algunos se dirigieron a puertos neutrales como los españoles; pero unos pocos fueron atacados por la aviación alemana. Este fue el caso del acorazado Roma, que fue hundido en el mismo puerto. Pero lo especial de su caso es que contra él se usó por primera vez bombas dirigidas, concretamente las FX1400. Dicho ataque causó una gran impresión en los estadistas Aliados, ya que ni británicos ni estadounidenses poseían un arma de características similares. Inmediatamente pusieron a trabajar a una comisión de cuatro científicos para desarrollar la primera bomba teledirigida Aliada.

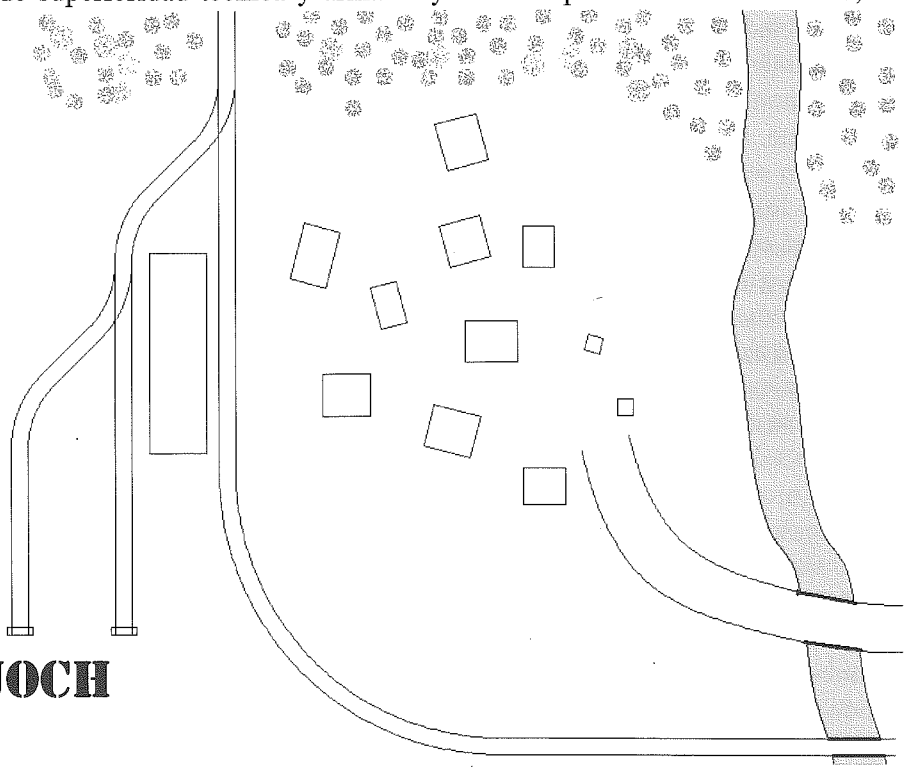
La guerra está acabando y ya empiezan a producirse los primeros roces entre las potencias Aliadas. Rusos y británicos discuten sobre el reparto de la Europa que quedará tras la guerra. Los ejércitos soviéticos están demostrando en el Este una potencia arrolladora y el gobierno de la Gran Bretaña ha apremiado a los estadounidenses a hacer una demostración de superioridad técnica y armamentística.

El Alto Mando ha ordenado que se haga un ataque con bombas teledirigidas a un objetivo alemán en Italia.

LAS BOMBAS

Hasta la fecha se ha estado investigando en un aparato que sea capaz de guiar un proyectil hasta un emisor de una onda de radio. Los primeros experimentos realizados en este sentido en el desierto africano han sido muy satisfactorios. El principal problema, aún no solucionado, es la forma de *iluminar* el objetivo; o dicho de otro modo, la forma de conseguir que el objetivo emita la señal de radio que guíe al proyectil. Se ha probado a que el mismo proyectil emita la señal y guiar la bomba con el rebote, pero las interferencias y la dispersión de la onda reflejada volvían loco al sistema de guía. Para evitar las interferencias se probó a que el avión que lanzaba la bomba fuera el emisor de la bomba, pero se comprobó que para *iluminar* el objetivo, el piloto se veía obligado a mantener un rumbo constante y rectilíneo que lo dejaba a merced de los cañones antiaéreos.

En definitiva, las investigaciones, tal y como están en el momento de la misión, han conseguido guiar bombas en el aire, pero aún no son capacez de dirigirlas hacia un objetivo enemigo. Por ello, y ante el apremio del Alto Mando, se ha decidido



OBERJOCH

realizar un ataque con bombas teledirigidas, pero que, para asegurar el acierto de las mismas frente a los observadores soviéticos, será necesario introducir un emisor de radio en el interior del objetivo.

LA MISION

El objetivo elegido para la misión es una estación de tren en una localidad de los Alpes, en la frontera entre Alemania (Austria) e Italia. Desde dicha estación parten los convoyes de suministros que atravesando los Alpes llegan hasta las tropas de Kesserling en el norte de Italia. La línea férrea discurre entre acantilados y túneles, lo que hace que sea un objetivo inalcanzable para la aviación del General Alexander, Además, los bombarderos estratégicos, están completamente copados con los planes de bombardero relacionados con el desembarco de Normandía y no pueden atender un objetivo secundario como la estación de *Oberjoch*.

Los personajes serán lanzados en paracaídas el 25 de Agosto a las 22:00 a unos 20 kilómetros del objetivo en un pequeño valle. Desde allí deberán infiltrarse en la estación y colocar el emisor de radio en un sitio estratégico la noche del 27 al 28 de Agosto y activarlo. El 28, a las 6:30 (15 minutos antes del amanecer), un bombardero británico lanzará una bomba guiada contra la estación.

El Alto Mando recomendará a los jugadores que no activen el emisor hasta la 6:00 y que una vez hecho se alejen, por lo menos, dos kilómetros de él.

PREPARATIVOS PREVIOS

En las semanas entre la última misión y el comienzo de ésta, los jugadores podrán recibir entrenamiento complementario. Todos serán entrenados en Paracaidismo y además, al menos dos de ellos, recibirán algún entrenamiento en Transmisiones (concretamente en el aparato emisor de la bomba guiada).

Si para la misión anterior no recibieron entrenamiento para las operaciones especiales, sería preferible que para esta misión les dejaras entrenarse (aunque sólo sea en algunas habilidades).

El Alto Mando pondrá a disposición de los personajes cualquier equipo que soliciten dentro de lo normal. Por ejemplo, les facilitarán uniformes alemanes, ropas de civil, armas especiales o del enemigo, un avión para lanzarles en paracaidas, etc. Además, si los personajes planifican su vuelta, les facilitarán contraseñas para cruzar las líneas Aliadas y/o fuego artillero de cobertura para cubrir su regreso.

LA ESTACION DE OBERJOCH

Anteriormente a la anexión alemana de Austria, las autoridades ferroviarias de la zona estuvieron discutiendo la posibilidad de clausurar la línea debido a su casi nulo uso. Tras la anexión, el tema quedó en suspenso. Ahora, cerrados por la aviación Aliada otros accesos, la estación de Oberjoch y su línea férrea se han convertido en vitales para el abastecimiento de los ejércitos en Italia.

El pueblo es muy pequeño, ganadero y maderero y antiguo puesto fronterizo entre Austria y Alemania. De no haber sido por esta última característica hace tiempo que hubiera desaparecido, pero los funcionarios del gobierno y el ferrocarril lo mantuvieron con vida. La línea de ferrocarril une la población de Leipzig con Milán y en su día fue la única línea que hacía este recorrido. Dos vías muertas hay en la parte posterior de la estación, mientras que la vía principal pasa por delante del edificio que además de taquilla y sala de espera tiene un puesto de telégrafo (que no funciona) y varios almacenes (ahora vacíos). Al otro lado de la vía está el pueblo; apenas media docena de casas de madera y varios establos (si los personajes investigan descubrirán que la casa más al norte es la usada como cuartel de las tropas del destacamento y la que está al sur, más cerca del bosque, está abandonada). Oberjoch está rodeado de un bosque de pinos bastante denso, pero el lugar más cercano a la ciudad es por el sur. Al lado de la estación hay un depósito de agua. Y un río circula por el oeste del pueblo. Dos puentes lo cruzan: uno de madera sobre el que pasa la carretera y otro de metal sobre el que pasa el tren.

En el pueblo hay una dotación de diez soldados al mando de un teniente y un sargento. Estos, más dos soldados, estarán siempre presentes en la estación. Los otros ocho soldados realizarán diversas tareas en el pueblo, en los alrededores o en los puentes. El día 26 (cuando, supuestamente, los personajes lleguen por primera vez a la zona) habrá además un tren parado en la estación. Estará formado por un máquina de vapor, dos vagones cerrados (los personajes no lo sabrán pero están llenos de municiones), un vagón abierto sobre el que está instalado una ametralladora antiaérea, otros dos vagones abiertos que transportan dos cañones de 88 mm,

un vagón de pasajeros (utilizado por la dotación del tren) y dos vagones cerrados (cargados de fusiles y subfusiles). La dotación del tren (20 soldados, 2 sargentos y un teniente) se hayan, en su mayoría, desperdigados por las cercanías de la estación. Tres soldados, entre los 20, se afanan en reparar una segunda maquina de vapor detenida en una de las vías muertas. Hay, además, cuatro familias civiles. No les caen muy simpáticos los soldados, pero delatarán a cualquier soldado enemigo que vean.

En el punto donde el tren abandona el pueblo por el norte, hay instalados dos posiciones antiaéreas, consistentes en dos ametralladoras en montaje en paralelo de 20 mm.

LOS HECHOS

Todo se desarrollará según se ha descrito hasta la tarde del día 27. Verán como uno de los soldados que reparaba la máquina se acerca a los tenientes que están en la estación. Tras una breve charla, volverá a su puesto, pero inmediatamente uno de los sargentos, también presente, empezará a dar órdenes a todos los soldados del tren. Estos recogerán todos sus petates y los subirán al vagón de pasajeros y después revisarán uno a uno todos los bajos de los vagones. Después desengancharán la máquina que avanzará hasta superar la incorporación de las vías muertas. Cuando intenten poner en marcha la segunda máquina, hará ruidos muy raros y al cabo de un rato unos soldados instalarán una manguera desde el depósito de agua hasta la máquina. Al cabo de media hora, ésta empezará a echar humo blanco, pero no será hasta pasada una hora que empezará a moverse. Saldrá de la vía muerta y marcha atrás se acercará a los vagones donde le serán enganchados.

La primera máquina se meterá en la vía muerta y los maquinistas de la segunda revisarán todas las ruedas del convoy (golpearán con una vara metálica y escucharán). Cuando se haya completado este trabajo, todos los soldados empezarán a cortar árboles del bosque y a cargarlos en el vagón tras la máquina. La operación no acabará hasta pasadas las tres de la mañana. En ese momento, los sargentos darán descanso a la tropa que, a excepción de dos que se quedarán de guardia alrededor del tren y otros dos que se quedarán en la estación, se irán a dormir al cuartel o al vagón de pasajeros. A las 6:15 de la mañana, el tren hará sonar su silbato y a los diez minutos partirá hacia Italia.

Instantes después se oirá el ruido de un avión desde el sur. Rápidamente los soldados de las dotaciones correrán a las posiciones antiaéreas. El avión es un B-25 de la USAF y hará una pasada a gran altitud por encima del pueblo dirigiéndose al norte. De improviso, virará en redondo perdiendo altura y se acercará. De su panza caerá una bomba (bastante grande) que instantáneamente encenderá un motor-cohete. Los antiaéreos empezarán a disparar. El B-25 ganará altura lentamente y la bomba les adelantará con rapidez. Tras unos minutos de tensa espera en la que los antiaéreos no dejarán de disparar, la bomba alcanzará su objetivo (si los personajes activaron el dispositivo). Una gran explosión cubrirá el lugar dejando un desolado crater de unos 200 metros de diámetro. El avión se marchará en dirección sur, pero de ambos motores sale un espeso humo negro y parece evidente que no será capaz de remontar las altas cumbres de los Alpes.

NOTA: Todo esto ocurrirá si los personajes no son descubiertos.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

Los personajes, antes de la llegada del avión, pueden intentar inutilizar los antiaéreos. Si lo hicieran, conseguirían que el avión no fuera derribado.

Tras colocar el dispositivo en la estación, su presencia en la zona no es necesaria. Un oficial con iniciativa podría intentar capturar o destruir el tren de abastecimientos.

Además de la dotación mínima del B-25 (piloto y bombardero), tres observadores militares de alta graduación, uno británico, otro estadounidense y uno ruso, iban en él. Si los personajes no inutilizarón los antiaéreos, el avión será alcanzado y caerá en medio de los Alpes. Los personajes podrían intentar rescatar a los supervivientes del forzoso aterrizaje y devolverlos a territorio Aliado. Pero atención, el observador ruso, nada sabe de la existencia del comando que *iluminó* el objetivo. Si quieres que tus jugadores continúen con este objetivo secundário deberás hacer del oficial ruso un personaje muy suspicaz y atento a cualquier contradicción que pudiera tener la historia que inventen los comandos. En los Alpes y en el norte de Italia, los personajes podrán encontrarse con patrullas de las unidades italianas de Salo, con soldados alemanes de retaguardia y con unidades partisanas.

VENDETTA

En esta campaña los jugadores interpretarán el papel de unos soldados italianos obligados a desertar de su propio ejército y a huir a las montañas ante la rendición de su propio gobierno, la captura de compañeros a manos de sus antiguos aliados y la violencia de unas tropas alemanas muy especiales: la 87ª de Torgau. Los personajes descubrirán que sobrevivir en el frente era mucho más fácil que al otro lado de la línea.

La campaña está pensada para ser jugada en cuatro o más sesiones de juego y con un número de jugadores mayor de cinco. Un número menor tendría muy difícil sobrevivir a la particular manera de hacer la guerra del Coronel Frederick von Roder.

ANTECEDENTES HISTORICOS

En Julio de 1943 los Aliados habían desembarcado en Sicilia creando así una presión añadida sobre los alemanes en el Sur. El objetivo de aquel ataque anglo-estadounidense era atraer hacia el sur el mayor número de unidades alemanas que de otra forma hubieran estado en Rusia o, peor aún, en Normandía. La desintegración del Estado Italiano y la posterior destitución del Duce llevó a que Italia dejara de ser un frente secundario para convertirse en una parte importante de la estrategia de la Segunda Guerra Mundial. El nuevo gobierno italiano confraternizó con sus antiguos enemigos buscando una rendición honrosa para su país. Alemania, que no podía permitir que los Aliados llegaran hasta los Alpes amenazando así el sur de Francia y los Balcanes, invadieron Italia. Pero esta no fue una invasión clásica desde el punto de vista militar, ya que de hecho, los alemanes ya estaban dentro del país. Se limitaron a controlar los puntos vitales en manos italianas, a sustituir a los italianos en puestos de importancia por sus propias tropas y a hacerse con el completo gobierno del país.

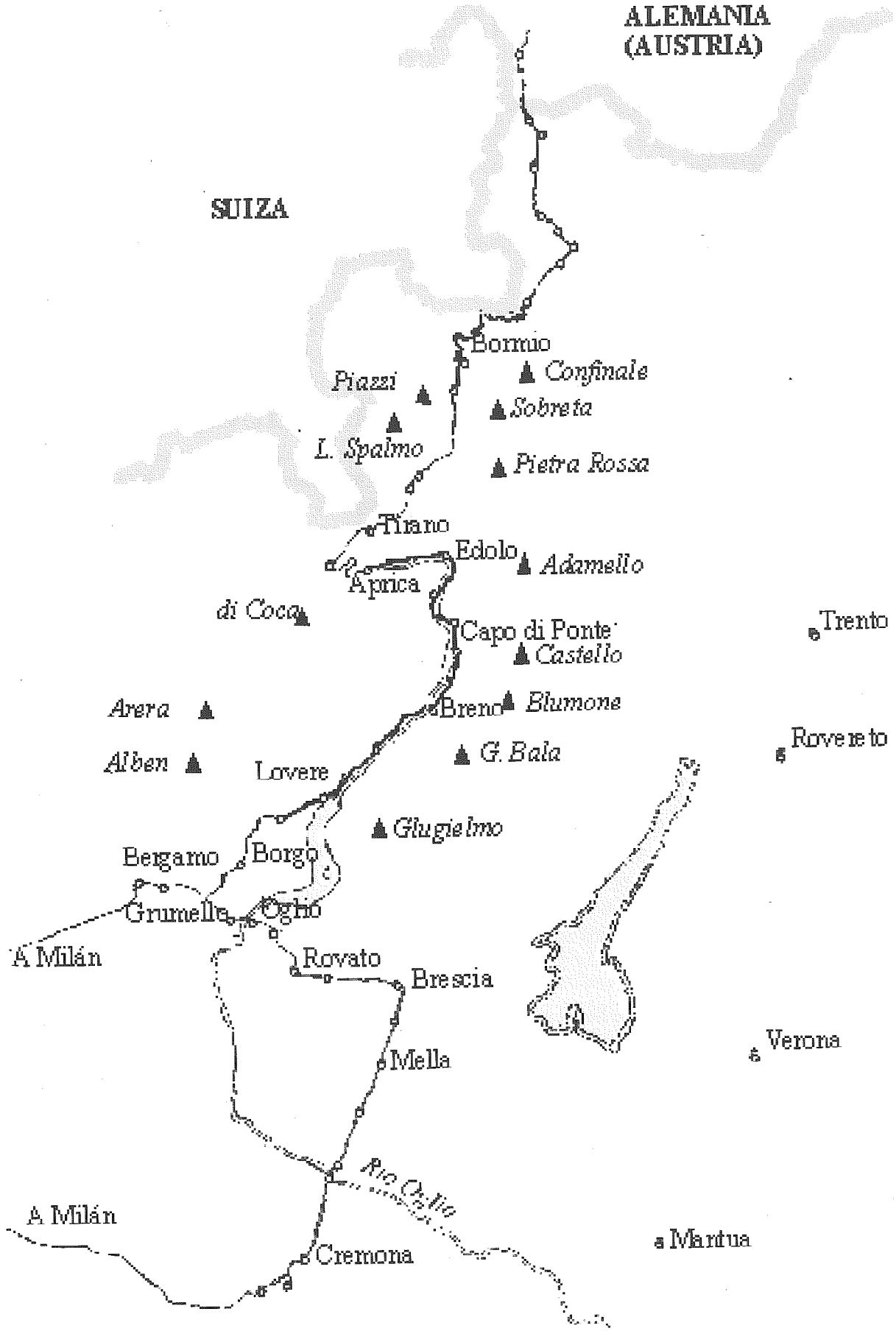
La campaña comienza el 9 de Septiembre de 1943; un día después de que la familia real y el presidente italiano (Badoglio) hubiesen huido hacia Brindisi dejando a toda la oficialidad italiana sin órdenes precisas sobre lo que deberían hacer en aquellos momentos. La confusión permitió a las unidades alemanas desarmar a los soldados italianos que se hallaban en el frente. Este desarme no fue simultáneo y en muchas ocasiones no fue pacífico. Muchos oficiales italianos fueron hechos prisioneros; muchos soldados huyeron hacia el frente Aliado donde creían que iban a ser recibidos con los brazos abiertos; otros huyeron hacia el norte; y muchos perdieron su vida en cunetas, en callejones, en los campos de prisioneros...

LOS JUGADORES

Todos los personajes, al menos en el inicio de la campaña, deben ser soldados italianos y como tales han de ser creados. Las reglas opcionales sobre Experiencia en Combate dadas en COMANDOS DE GUERRA pueden aplicarse y de hecho sería recomendable aplicarlas para que así los PJ sean más poderosos y tengan mayor posibilidad de supervivencia. Cualquier otra regla ideada por el DJ para reflejar la experiencia antes del momento de la partida, también es válida. Todos los personajes han de haber nacido cerca de la zona donde se desarrolla la campaña o, en su defecto, tener algún motivo por el cual se dirijan hacia esa zona (por ejemplo: un familiar les está esperando; creen poder hacerse con algo de valor que escondió allí un compañero de escuadrilla ahora fallecido; saben que por esa zona se está formando una resistencia pro-soviética y desean unirse a ella, etc.)

EL TRASFONDO

Italia ha dejado de ser un lugar seguro para los alemanes. Durante los primeros años de la guerra, el país mediterráneo se había convertido en un lugar ideal para ciertas "necesidades" del Ejército. Muchos proyectos de investigación militar habían sido llevados a la península italiana, porque no sólo estaban bajo la protección del colaboracionista gobierno del Duce, sino que además estaban lejos de los bombardeos Aliados y de algunas autoridades políticas alemanas. Cuando el gobierno italiano se derrumbó y la guerra alcanzó el país, las mismas razones que en su día hicieron sacar las investigacio-

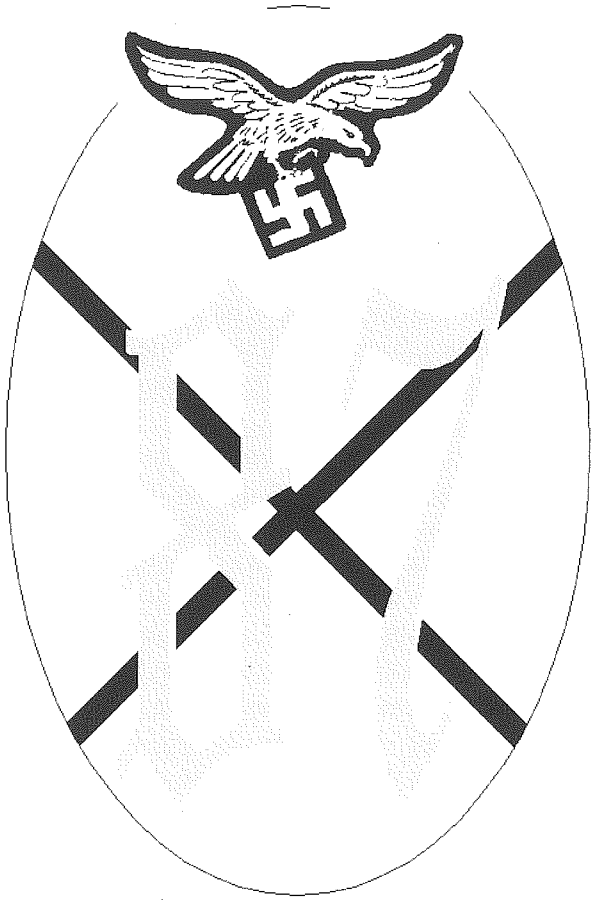

ALEMANIA
(AUSTRIA)
SUIZA
Bormio
Confinale
Piazzi
Sobreta
L. Spalmo
Pietra Rossa
Tirano
Edolo
Adamello
Aprica
di Coca
Capo di Ponte
Castello
Trento
Arera
Breno
Blumone
Rovereto
Alben
Lovere
G. Bala
Glugielmo
Bergamo
Borgo
Grumello
Oglio
A Milán
Rovato
Brescia
Verona
Mella
Pto Cadlo
A Milán
Cremona
Mantua

nes de Alemania, justificaban ahora devolverlas al país (además algunas adquisiciones de arte italiano serán muy bien recibidas en ciertas esferas alemanas). Estas investigaciones cubrían campos como el combustible sintético, la propulsión de cohetes, algunos tímidos comienzos en los blindajes reactivos para carros de combate y, sobre todo, investigaciones, sin ningún resultado factible hasta el momento, sobre armamento biológico. Este último recibía el nombre clave de *Rache* (que se podría traducir del alemán como Venganza).

Las autoridades alemanas, que no podían contar con la ayuda de la Luftwaffe, habían planeado el traslado de forma escalonada, es decir no realizando todo el trayecto de golpe en un gran convoy, sino que pocos camiones realizaran varios viajes por la noche transportando material unos pocos kilómetros. La razón de hacer esto así es llamar la menor atención posible sobre el convoy y evitar que un ataque fortuito pudiera eliminarlo entero. En el mapa puedes apreciar las paradas y la ruta elegida para realizar tal traslado. Dicho traslado escalonado tan sólo se realizará hasta un poco más al norte de la ciudad de Bornio, ya que a partir de allí los acciones de la Fuerza Aérea Aliada han sido menos importantes y menos numerosas por lo que la carga será transportada en un sólo convoy que irá directamente a Alemania.

Los oficiales jefes de las investigaciones tenían claro que semejante traslado debía confiarse a una unidad veterana, experimentada y que tuviera razones para no ser demasiado curiosa. Todos estos requisitos sólo eran cumplidos por una unidad en toda la Werhmacht: la 87ª de Torgau al mando del Coronel Frederick von Roder. Torgau es una prisión militar. Aquellos que tuvieron la desgracia de conocerla dicen que es la peor de todas las prisiones militares. Cuando las bajas en el ejército alemán se hicieron millonarias, los Altos Mandos consideraron un lujo mantener a soldados, veteranos, encerrados en prisiones y así nacieron las unidades de castigo con soldados y oficiales a los que se les conmutaba la pena a cambio de que lucharan de nuevo en el ejército alemán. Todos en la 87ª tienen alguna vergonzosa hazaña que contar, pero cuando alguien pregunta cual es la del Coronel Roder, la respuesta es siempre la misma: "No lo sé, pero cuando le fusilaron y le mandaron al infierno, de allí le enviaron de nuevo a Torgau". Algo de cierto debe tener la historia porque si algo no falla en la 87ª es la disciplina, sirviéndole sus hombres con una lealtad superior incluso a la de algunas unidades SS.

Las unidades de Roder están perfectamente armadas y equipadas. Mientras no se diga lo contrario en la descripción particular de cada puesto, los soldados que estén a cargo de las guardias, tanto de día como de noche, irán armados con un fusil de asalto FG-42 (la forma como Roder obtuvo este tipo de arma para sus soldados es una incógnita). El resto de los soldados irá armado con fusil o subfusil (a discrección del Director de Juego), pero los vigilantes de los convoyes irán también armados con FG-42.



Roder tiene una forma particular de llevar a cabo las órdenes. Si le dicen que debe evacuar un pueblo, lo quemará para que sus habitantes huyan. Si le dicen que debe mantener libre una carretera, matara a cualquier persona que se encuentre en ella. Si le dicen que debe evitar que alguien vea un convoy, arrasará varios kilómetros a ambos lados de la carretera para evitar las miradas indiscretas. En este caso las órdenes para la 87ª han sido sencillas, el convoy debe llegar a Alemania. El nombre que ha recibido esta operación, debido a la unidad especial que la realiza, es *Vergebung* (que se podría traducir del alemán como: Perdón).

EL CONVOY

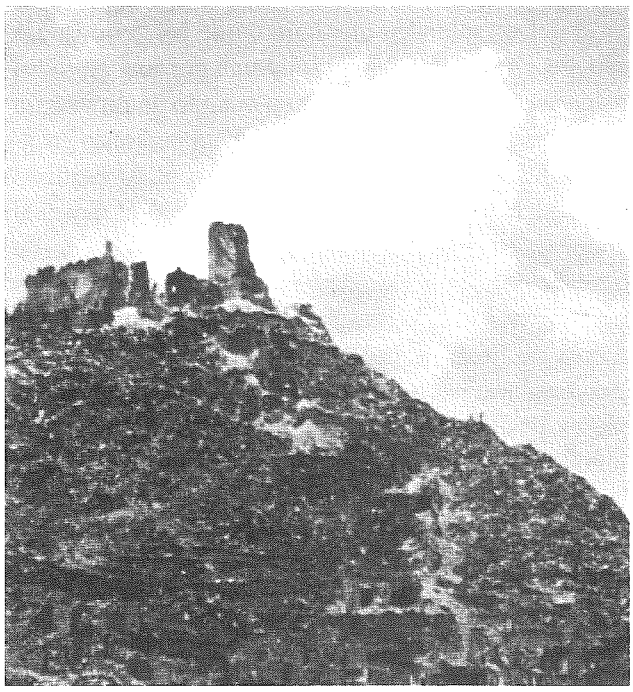
Los convoyes se realizan siempre con el mismo personal, los mismos vehículos y la misma estructura. A continuación se describe dicha estructura. El orden dado, es el mismo orden, de adelante a atrás, utilizado en el convoy:

- un Puma con una dotación de 1 sargento y 3 soldados armados todos con pistolas.
- un Panzer IIIG con una dotación de 1 teniente, 1 sargento y 3 soldados armados todos con pistolas.
- un Kübel en el que va un capitán armado con pistola y un soldado haciendo de conductor y armado con un subfusil.
- un camión con dos soldados en su cabina armados ambos con un subfusil; en el interior del camión van 1sargento y 15 soldados armados con el fusil de asalto FG-42 y que saltarán del camión al menor indicio de ataque.
- un camión con dos soldados en su cabina armados ambos con un subfusil; en el interior del camión van en cajas documentos de las investigaciones realizadas.
- un camión con dos soldados en su cabina armados ambos con un subfusil; en el interior del camión van muestras de diversas pruebas sobre combustibles sintéticos; este camión es altamente inflamable.
- un camión con dos soldados en su cabina armados ambos con un subfusil; en el interior del camión van diversas muestras y ensayos sobre blindajes; se puede observar que este camión lleva la suspensión bastante baja.
- un camión con dos soldados en su cabina armados ambos con un subfusil; este camión va vacío y su única misión es sustituir a otro de los camiones en caso de que se averíe.
- un camión con dos soldados en su cabina armados ambos con un subfusil; en el interior hay una simple caja amarrada a las cuatro esquinas del camión y marcada con la palabra Rache; esta es la caja de los experimentos biológicos (aunque los experimentos biológicos alemanes no han obtenido el éxito esperado, cualquier persona que entre en contacto con los líquidos de los tubos de ensayo del interior de la caja morirá en 1d10 días con terribles ampollas y supuraciones en la piel; cualquier persona que esté en contacto con el enfermo, morirá en 2d10 días y así sucesivamente).
- un camión con dos soldados en su cabina armados ambos con un subfusil; en el interior del camión van 1 sargento y 15 soldados armados con el fusil de asalto FG-42 y que saltarán del camión al menor indicio de ataque.

Además el convoy tiene asignados 30 soldados más que son los que se encargan de hacer las vigilancias en los distintos puestos de parada del convoy. Como no siempre son necesarios los 30 soldados, los que sobren irán repartidos aleatoriamente entre los camiones del convoy (excepto en el camión con las muestras biológicas). La velocidad del convoy es de 40 Km/h, debido a que los alemanes temen que una velocidad mayor perjudique a la muestra biológica. Se realizarán dos viajes cada noche y el traslado completo entre un puesto y otro se hará siempre en seis noches (es decir, doce viajes en total). Cualquier camión o vehículo destruido será repuesto al día siguiente por el Cuartel General. Cualquier ataque de la resistencia hará que a la noche siguiente no haya convoy, ya que se dedicará ese día a batir la zona en busca de los partisanos. En todas las paradas, cuando el convoy ha sido trasladado completamente, se realiza un inventario completo durante toda una noche. O lo que es lo mismo, durante esa noche no habrá convoyes. A tenor de lo explicado se ha realizado la siguiente tabla para que sirva de guía al Director de Juego. El primer día (día 1) es la noche en la que los jugadores se encuentran por primera vez con la 87ª de Torgau en el pueblo. Ten en cuenta que las fechas puestas sólo se cumplirán si nada entorpece al convoy. Si es atacado o el puente es destruido, todas las fechas deberán moverse solidariamente esos días de retraso desde el punto en el que ocurrió ese retraso.

Localización	Día
Cremona	0
Traslado a Mella	1 al 6
Mella	7 (inventario)
Traslado a Rovato	8 al 13
Rovato	14 (inventario)
Traslado a Borgo di Terzo	15 al 20
Borgo di Terzo	21 (inventario)
Traslado a Lovere	22 al 27
Lovere	28 (inventario)
Traslado a Capo di Ponte	29 al 34
Capo di Ponte	35 (inventario)
Traslado a Aprica	36 al 41
Aprica	42 (inventario)
Traslado a Grosio	43 al 48
Grosio	49 (inventario)
Traslado a Bornio	50 al 55
Bornio	56 (salida hacia Alemania)

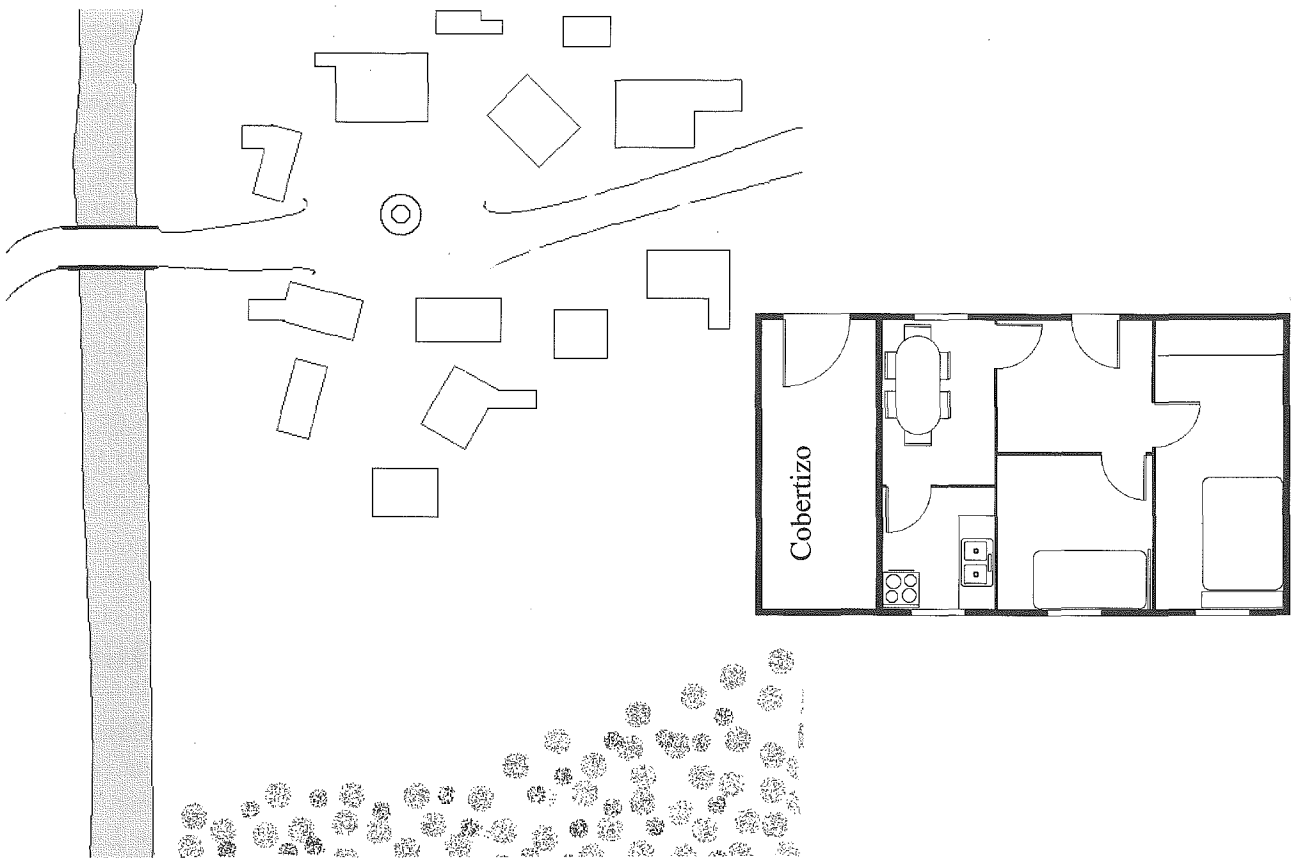
La carretera por la que circularán los convoyes desde Cremona a Rovato es bastante llana sin mucho cambio de nivel. Los pueblos de la zona estaban dedicados a la agricultura principalmente y los terrenos son bastante planos y sin muchos sitios donde esconderse en campo abierto, aunque hay bastantes graneros y casas dispersas que permitirán ocultarse. A partir de Rovato el paisaje empieza a cambiar y empiezan a aparecer pequeños bosquecillos y alamedas sobre todo cercano a los cauces de los ríos. A partir de Grumelo la carretera discurre paralela al río Oglio y al Lago Iseo teniéndolos siempre a mano derecha. A la izquierda de la carretera sigue habiendo bosquecillos dispersos y en esta zona, que es más industrial, van desapareciendo las tierras de labor, que en la mayoría de los casos están destinadas para la ganadería. A partir de Lovere la carretera discurre entre dos montañas coronadas a la izquierda por el Monte *Alben* de 2019 metros de altitud, el pico de *Arera* de 2512 metros, y el *di Coca* de 3052 metros; a la derecha están el monte *Glugielmo* de 1949 metros, el *Giogo de la Bala* de 2160 metros, el *Cornone de Blumone* de 2830, el



Castello de 2891 y el *Adamello* de 3554. El paisaje aquí es más abrupto, la carretera está llena de curvas cerradas ascendiendo lentamente y con ambos laterales cubiertos por bosques de pinos y abetos (vegetación que salvo sitios esporádicos ya no va a abandonar los márgenes de la carretera hasta el final). Desde un poco después de Lovere la carretera va parelala a una línea de ferrocarril que termina en la ciudad de Edolo. Desde esta ciudad hasta el paso de Aprica (de 1176 metros de altitud) la carretera asciendo con una pendiente del 6%, para posteriormente descender con una pendiente del 9% hasta la ciudad de Tirano (450 metros). Nuevamente, desde esta última ciudad, la carretera va a discurrir en un valle ascendiendo lentamente hasta la ciudad de Bormio (1225 metros) a partir de la cual comienza una ascensión hasta la frontera alemana con pendientes de hasta el 12%. A la izquierda de la carretera en este último tramo están los montes *Lago Spalmo* y *Piazzi* de 3291 y 3439 mertros de altitud respectivamente. Ala derecha están los montes *Pietra Rossa*, *Sobretta* y *Confinale* de 3212, 3296 y 3370 de altitud.

PROLOGO
(¿DONDE ESTA EL ENEMIGO?)

Hace unos días los personajes viajaban en un vehículo italiano robado dirigiéndose por una carretera secundaria en dirección a Como, el cual está todavía a varios cientos de kilómetros. La noche es oscura ya que la luna está tapada por negras nubes que de un momento a otro amenazan con soltar toda su carga. La temperatura no es muy baja, pero la humedad hace que los dientes castañeen bajo los malos uniformes. De repente, el vehículo se para. No le queda gasolina. Nadie puede culpar al novato de la compañía o al oficial de turno. El Fiat 508 ha recorrido más de trescientos kilómetros, todo un record. Pero el combustible se ha agotado y la última lata se usó hace cuarenta kilómetros. Los personajes comienzan a caminar dejando atrás todo el equipo con el que no desean cargar en vano. Llevan sus armas, unas pocas municiones y un poco de comida del ejército. Tienen la esperanza de encontrar otro vehículo pronto. Delante de ellos viaja otro grupo de compañeros de unidad que huyeron de las filas una noche antes que ellos. Tenían la esperanza de encontrarlos, pero aún no han visto ninguna señal de su paso anterior. Es posible que hayan sido hechos prisioneros; es posible que se hayan encontrado con una patrulla alemana y hayan sido fusilados; aunque también es posible que estén viajando por otro camino secundario. Tras varias horas de fatigosa caminata, los cansados ex-soldados del ejército italiano llegan a un pequeño pueblo (Pontevico) donde a sus afueras hay una casa abandonada, medio en ruinas, que parece un excelente lugar para descansar sin llamar la atención.



PRIMER ENCUENTRO

Si los personajes deciden hacer guardia pordrán ver y oir lo que a continuación sucede. Si no las hacen, deberán hacer un chequeo de escuchar difícil para despertarse. Si ninguno lo supera, se despertarán cuando oigan los primeros tiros.

Como se puede observar en el dibujo anterior, la carretera atraviesa el pueblo de una punta a otra y a la salida sur del pueblo dicha carretera cruza un pequeño rio. Por dicha carretera va a pasar el convoy y por ello la 87ª de Torgau ha decidido vaciar todo el pueblo para proteger la intimidad de los camiones. Hacia las 3:00 una columna de vehículos se acercará por el norte y por el sur. Por el norte entran un Pz III, un Puma, un Kübel (en el que va el propio Roder) y cinco semiorugas de varios modelos armados todos con ametralladoras y con un total de cincuenta hombres (sin contar a los conductores). Por el sur entrará, y se detendrá en el puente, un Puma del que bajarán 5 soldados que iban montados sobre el chasis del vehículo y tomarán posiciones a lo largo del puente. Otros soldados (en total unos 20) se han separado con anterioridad del convoy y en grupos de dos patrullan los alrededores del pueblo. Todo este despliegue sólo tiene un objetivo: que nadie salga del pueblo.

Los soldados que bajaron de los semiorugas irán, en grupos de 10, entrando una por una en todas las casas del pueblo. De vez en cuando se oirá algún grito y algunos golpes de pelea. Y la personas sacadas de las casas irán formando un grupo arrodillado frente al Kübel donde permanece de pié el Coronel Roder (aunque los personajes no podrán verlo desde su posición). Aproximadamente cuando los soldados hayan revisado la mitad de las casas del pueblo y el grupo de deshauciados tenga unas 20 personas (mayoriatariamente mujeres, ancianos y niños, aunque es posible que haya algún soldado desertor italiano desconocido para los jugadores), las ametralladoras del Pz III y del Puma abrirán fuego contra los prisioneros matándolos sin darles ninguna opción. Tales hechos hará que algunas personas del pueblo que aún permanecían en las casas intenten huir, pero los que huyan hacia el sur serán abatidos por el vehículo del puente, los que intenten huir por el campo serán atacados por los soldados que hay en el pueblo y si alguno consiguiese huir sería derribado por las patrullas exteriores (aunque esto no tienen por qué verlo los personajes). Tras el momento de pánico producido por el primer fusilamiento, los soldados volverán a registrar las casas una por una, sacando a sus ocupantes y llevándolos a la zona donde sus vecinos yacen muertos. Alguno intentará huir aloca-

damente, pero los soldados no tendrán ni piedad ni mala puntería. La casa donde se hayan los personajes, al estar en las afueras, será la última hacia la que se dirijan los soldados alemanes. En principio diez, pero si los jugadores se hacen fuertes en ella e intentan resistir se acercarán dos pelotones más, además del Pz III. Todo lo descrito no les llevará más de 35 minutos.

Los soldados alemanes que están participando en la "*limpieza*" del pueblo son veteranos; es decir, no avanzarán por la calle al descubierto, no se dejarán engañar por triquiñuelas y atacarán siempre como equipo. En cuanto haya algo de resistencia en el pueblo, el Pz III y el Puma fusilarán a los prisioneros que haya en ese momento y tomarán posiciones en la plaza.

Los jugadores no tienen muchas opciones. La primera de ellas es huir del pueblo. Si lo intentan, se encontrarán con una de las patrullas exteriores, armadas con FG-42, que tienen orden de disparar a todo lo que vean, aunque como les superan en número no deberían tener problemas en acabar con ellos. Si han decidido pasar la noche en el cobertizo en vez de en la casa, podrán descubrir (dificultad fácil) una trampilla que da a una pequeña bodega. Pueden intentar esconderse allí hasta que la 87ª abandone el pueblo (cosa que no ocurrirá hasta la 8:20 horas). La dificultad de que les descubran dependerá de el éxito o fracaso obtenido en el correspondiente chequeo de camuflar la trampilla. Cualquier intento de enfrentarse a la 87ª o de liberar a los civiles es casi suicida y así deberían comprenderlo los jugadores.

A las 5:13 horas pasará por la carretera del pueblo el primero de los "convoyes especiales" entre la primera y la segunda parada.

PRIMER CONTACTO

Tras superar el pueblo, los personajes querrán seguir su camino hacia el norte. Si avanzan por la carretera se toparán con patrullas de la 87ª de Torgau (compuestas por un número variables de 2 a 5 soldados), aunque no les será difícil esquivarlas. Más tarde o más temprano comprenderán que lo juicioso es avanzar a unos cientos de metros de la carretera siguiendo su dirección (para los oficiales muy brutos, una tirada de Burocracia podría ayudar). Curiosamente, a unos mil quinientos metros de la carretera, entre la frondosa vegetación, hay un sendero que parece seguir la dirección correcta. Un chequeo con éxito de rastrear permitirá descubrir que sobre el camino hay huellas de que hace poco (exáctamente 20 horas) pasarón por allí entre 9 y 14 hombres (exactamente 13) en dirección norte. Las huellas son marcadas, lo que quiere decir que al menos algunos iban con mucho peso.

Al cabo de una o dos horas siguiendo el camino los personajes se encontrarán con un claro con una de las peores imágenes que hayan podido ver (Chequeo de Moral). De las ramas de los árboles que rodean el claro cuelgan boca abajo los cuerpos de 11 personas, cinco de ellas de ellas van vestidas de civil, mientras que los otros 6 van vestidas con uniformes italianos. Hay un décimo segundo cuerpo en el suelo vestido de civil al que aparentemente se le ha roto la cuerda de la que colgaba quedando según ha caido. Los soldados italianos son el grupo de compañeros de unidad que supuestamente iba delante de ellos. Todos los cuerpos están maltratados, presentan multiples heridas en todo el cuerpo y, sobre todo, en la cara. Les han sido cortadas las venas a la altura de los tobillos para que la sangre cayera recorriendoles el cuerpo. Algunas heridas aún parecen estar manando. No se oye ningún sonido en el claro.

Todos están muertos a excepción del hombre que está en el suelo que agoniza. Si los personajes descubren a tiempo que está vivo y se acercan a él podrán oirle murmurar una sola palabra: "...vendetta, vendetta, vendetta...". El civil italiano morirá antes de que se le puedan aplicar los primeros auxilios.

En ese momento, cuando todos los personajes están pendientes del moribundo, oirán a sus espaldas el inconfundible sonido del amartillamiento de un arma (click, clack). Cuando se den la vuelta, verán ante ellos a una mujer (no más de 19 años) vestida con ropas masculinas sucias y rasgadas que les apuntará con un subfusil alemán; sus botas son militares y aparentemente demasiado grandes, varios cargadores cuelgan de su cintura y su boca sostiene un puro sin encender. Sin quitarse el cigarro de la boca dirá:

- Si hubiese sido uno de los esbirros de Roder ya estaríais todos muertos.

Tras los instantes de desconcierto inicial, todos podrán saber la historia de Angélica, pues ese es su nombre. Ella y los otros seis partisanos (Angelica nunca dirá que eran familiares suyos) eran de un pueblo al sur que fue atacado y arrasado por la 87ª de Torgau y de lo que se libraron por estar fuera realizando labores en el campo. Habían formado un

pequeño grupo de resistencia y tenían planes para atacar el depósito de municiones y armas de la 87ª donde pensaban armarse para proseguir la lucha contra los alemanes. Avanzaban por este camino cuando se encontraron con un grupo de desertores italianos que se unieron a ellos para realizar el ataque. Cuando llegaron al claro, ella fue a reconocer el terreno y a sus compañeros les sorprendió una patrulla alemana. Cuando volvió del reconocimiento los habían apresado y torturados a todos. Estaba bajando el cuerpo del moribundo cuando les oyó acercarse y se escondió.

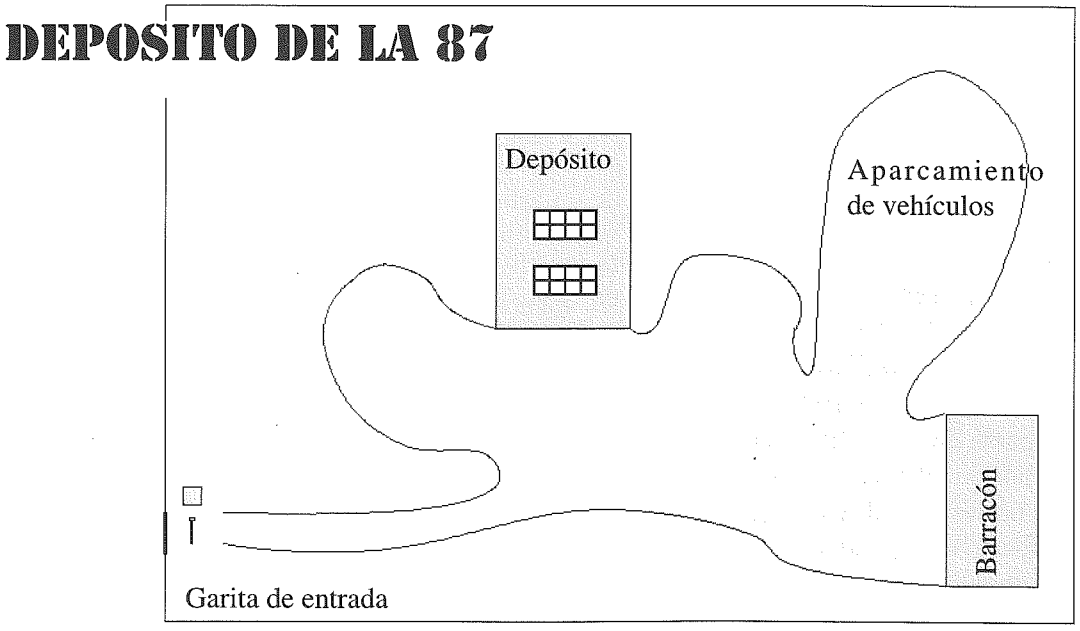
Angélica no dará la localización del depósito de armas de la 87ª de Torgau hasta que los personajes no se comprometan a continuar la lucha contra los alemanes. Si alguien comenta que parece curioso que siempre que está ella fuera lleguen los alemanes, simplemente contestará:

- Sin embargo, es evidente que tu no eres un espía alemán, ya que a ellos les exigen cierta inteligencia.

NOTA PARA EL DJ: Si en las acciones iniciales de la campaña, es decir en el pueblo o en algún encuentro posterior, ha muerto algún personaje jugador, éste sería un buen momento para introducir nuevos personajes como compañeros de Angélica que se hubieran ido con ella de reconocimiento. Angélica también puede ser un personaje jugador.

PRIMER ENFRENTAMIENTO

Como se puede observar en el dibujo del depósito el objetivo está rodeado por una valla. Es metálica y tiene 2 metros de altura estando coronada por alambre de espino. Hay una gran estructura de hormigón diáfana semienterrada con dos claraboyas en la parte superior. En ella están guardadas las armas y municiones (los jugadores podrán encontrar cualquier arma de las indicadas en COMANDOS como disponibles para el ejército alemán; sin embargo, el Director de Juego deberá poner en el depósito aquellas armas que suponga que los personajes van a necesitar y eliminar aquellas que no harían más que entorpecer los movimientos de los partisanos). Junto a esta estructura hay dos pequeños círculos de hormigón enterrados en el suelo con una esclusa de acceso y una espita de salida. Bajo ellos hay dos depósitos de combustible para vehículos. Su capacidad total es de 20.000 litros. La tercera estructura del recinto es una casa de madera destinada a servir de barracones para la tropa. Entre la casa y los depósitos hay, aparcados, 2 vehículos blindados PSW 222 y 2 semiorugas Sdkfz 250/7 que son la reserva móvil de la dotación. A veces los utilizan como vehículos remolcadores y en caso de algún incidente en las cercanías serían enviados en parejas (un vehículo blindado y un semioruga) a investigar. En la



entrada del recinto hay una pequeña garita con una barrera donde se comprueban los papeles de todos los vehículos que entran en el depósito.

Durante el día patrullan por el interior del recinto vigilando los exteriores del mismo seis parejas de soldados alemanes. Aproximadamente tardan 20 minutos en dar cada vuelta (en sentido contrario a las agujas del reloj), pero el intervalo entre cada una de las patrullas es variable. Cuatro soldados vigilan en el exterior del depósito de armas y otros 10 permanecen en el interior antentos a la carga y descarga de camiones. Estos, los camiones, no tienen un horario preestablecido, tan pronto pueden pasar dos horas sin llegar ninguno como puede haber varios esperando. Otros cuatro soldados, están encargados de la vigilancia, limpieza y mantenimiento de los vehículos. Así mismo, repartidos por el campo hay 16 soldados encargados de diversas tareas de mantenimiento, limpieza o refuerzo a otras funciones.

Durante la noche patrullan por el exterior del recinto vigilando tanto el exterior como el interior del mismo cuatro pareja de soldados alemanes. Tardan 20 minutos en dar la vuelta al recinto (en el sentido contrario a las agujas del reloj), pero el intervalo entre cada una de las patrullas es fijo, estando espaciadas cada una 5 minutos. El depósito está vigilado por dos soldados en el exterior. No son habituales los camiones por la noche, pero si posibles (en estos casos los soldados despiertan a un pelotón para que carguen o descarguen el camión). En la garita de la entrada dos soldados vigilan la carretera y durante la noche van comprobando que las patrullas van pasando por delante de ellos. Si alguna de ellas no pasara darían la alarma. Por la noche, a diferencia del día hay cuatro turnos de dos horas que son atendidos rotativamente por los soldados que trabajaron durante el día.

Además, en el campo, hay cinco sargentos (uno de noche y el resto de día), dos tenientes y un capitán. Todos los soldados irán armados con fusiles, a excepción de los que vigilan, tanto de día como de noche, el depósito de armas en el exterior que van armados con subfusiles y los soldados que haya en la garita que además del fusil tienen emplazada una ametralladora de posición apuntando a la carretera. Los suboficiales y oficiales van armados de subfusil, excepto el capitán que lleva una pistola. Por motivo de seguridad, nadie lleva granadas, aunque los soldados que estén cerca del depósito de armas podrán armarse con ellas con relativa facilidad.

Independientemente de la forma elegida por los jugadores para atacar, de su grado de éxito o fracaso deberán encontrar el mapa con los puestos de mando y vigilancia de la 87ª. Lo podrán hallar en alguno de los despachos de la casa si es que llegan a entrar en ella; estará en la guantera de un vehículo, si es que llegan a robar uno; o una de las cajas del depósito de armas que abran tendrá varios de estos mapas. Si los personajes son más sutiles y entran tras capturar un camión y simulando (y falsificando los papeles necesarios) venir enviados por una compañía con necesidades de abastecimiento, también podrán encontrar el mapa bajo el asiento o en la guantera del camión. Aunque en principio puede parecer paradógico que el mapa con las posiciones claves de retaguardia de la 87ª esté disponible, la movilidad y continuos cambios de la unidad hacen necesarios tal disponibilidad de la información. Además Roder, en su soberbia, nada teme de la resistencia, por otra parte bastante débil en estos momentos de la guerra.

El objetivo inicial de los jugadores es armarse para poder combatir a los alemanes y dentro de sus planes no entra destruir la instalación. Pero a lo largo de la campaña se pueden plantear esta posibilidad. Lo único que puede afectar a la campaña es la destrucción de los depósitos de combustible. Si llegara a ocurrir, los convoyes especiales de Roder estarían detenidos durante cinco días. Si lo destruyen de forma irreparable, además de los cinco días de retraso, los convoyes tardarán el doble del tiempo establecido en realizar sus trayectos ya que la 87ª tendrá que conseguir su combustible de lugares más lejanos.

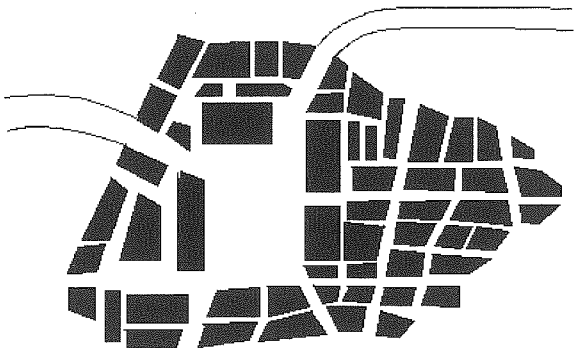
LA RESPUESTA

Cuando el Coronel Roder es informado a la mañana siguiente del ataque de los partisanos a su depósito de municiones, ordena coger a 50 rehenes del pueblo *Bornio* y fusilarlos al día siguiente (a los dos días del ataque) a las 12:00 horas si no se entregan los autores del ataque al depósito de municiones. Las tropas alemanas anunciarán la proclama de Roder exáctamente a las 6:00 de la tarde pegarán en las paredes de los pueblos y anunciarán a lo largo de la carretera una proclama en la que se comunica la captura de los 50 rehenes y su posible fusilamiento.

La carretera hacia Bornio está estrechamente vigilada por los alemanes y cualquier intento de los personajes jugadores de llegar al pueblo se verá

muy obstaculizado por patrullas alemanas de la 87ª. Además, las escasas 12 horas concedidas por Roder para llegar al pueblo de Gordona les hará ir muy precipitadamente. Si los personajes se entregan o son capturados, serán montados en un camión y enviados al pueblo de Gordona.

Aproximadamente a las 9:00 horas el Coronel Roder anunciará a uno de sus oficiales que en algunos puntos del Third Reich ya son las doce del mediodía y ordenará el fusilamiento de los civiles. Independientemente de la forma elegida por los personajes para llegar a Gordona (es decir, si van sólos o les llevan), los rehenes ya habrán sido fusilados. El mapa del pueblo de Gordona te permitirá recrear lo que suceda en el pueblo. Si los personajes son capturados o se entregan serán encerrados en la prisión del pueblo y fusilados, si nada lo impide, a los dos días.



PUEBLO DE BORMIO

EL INICIO
(¿QUE HAREMOS AHORA?)

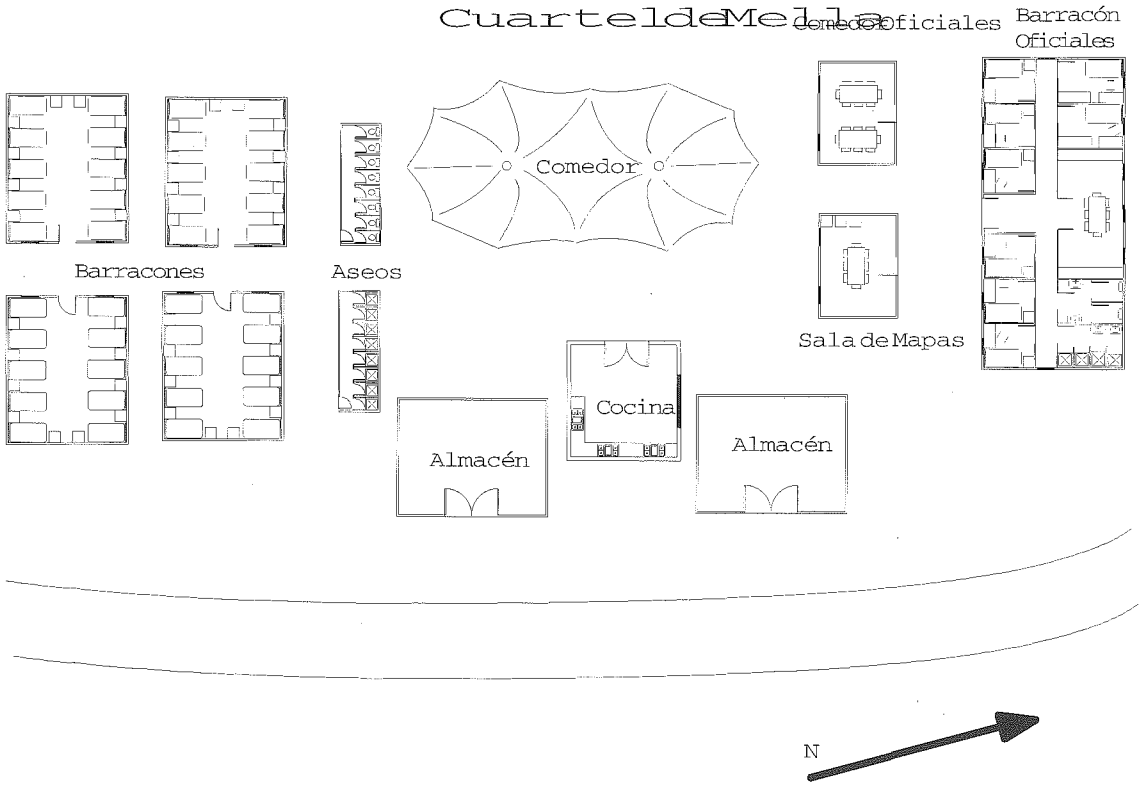
A partir de este momento los personajes jugadores tendrán la voz cantante sobre cual va a ser su siguiente acción en la campaña. Tienen en su poder un plano donde están indicadas todas las posiciones de la zona de la 87ª de Torgau y más o menos todos tendrán algún motivo por el que odiar a Roder y a sus soldados. Los siguientes apartados de este modulo irán explicando uno por uno los diferentes lugares de interés de la 87ª de Torgau, así como las paradas técnicas del convoy, indicando en cada caso qué pueden encontrar los jugadores en cada uno de estos sitios y qué pistas les permitirán descubrir el objetivo final de la campaña. En el frenesí vengativo de los jugadores se pueden olvidar de los convoyes de la 87ª y dedicarse a matar y eliminar a todos los enemigos posibles, pero el Director de Juego deberá ir dando las oportunas pistas y advertencias para que los jugadores se pregunten qué están haciendo allí.

En cualquier momento de la campaña, alguno o varios de los miembros del grupo de la resistencia pueden causar baja. Existen varias posibilidades de reemplazarlos en cualquier momento: pueden ser supervivientes de algún pueblo atacado por la 87ª de Torgau; pueden ser miembros de la resistencia enviados para coordinar sus acciones con los personajes jugadores; pueden ser asesores británicos enviados a coordinar las acciones con las del ejército Aliado; o pueden ser alemanes infiltrados en la resistencia para hacerles fracasar en todas sus misiones.

Según vayan actuando los partisanos, los alemanes se irán volviendo más cautos y precavidos, los convoyes irán más vigilados y los puestos estarán más alerta. Así mismo, las respuestas del comandantre Roder serán cada vez más brutales, llegando, si fuera el caso, a arrasar pueblos enteros en respuesta a los ataques partisanos. Al final, organizará un cerco contra los partisanos para intentar capturarlos. Roder no tiene reservas. Todas las bajas que se produzcan no podrá reemplazarlas, pero podrá trasladar soldados de unos cuarteles a otros. Según vayan avanzando los convoyes, los puestos que hayan sido superados serán trasladados para cubrir las bajas en los otros puestos o para reforzar las dotaciones ya existentes.

CUARTEL DE MELLA (PRIMERA PARADA)

El cuartel de Mella es una posición provisional construida con material móvil del ejército alemán. Todas las construcciones son de madera tanto en paredes como en techo (aunque estos últimos están cubiertos por planchas onduladas metálicas para impedir que entre el agua de la lluvia), a excepción del comedor que es una lona impermeable sujetada sobre dos grandes postes y la cocina de campaña que es un remolque standard del ejército alemán. Bajo la lona del comedor, además de los bancos y mesas, hay variores bidones de gasolina. Todos los edificios son diáfanos, excepto las letrinas y las duchas que están compartimentadas y el barracón de los oficiales que está compartimentado



según indica el dibujo. Roder es un oficial muy meticuloso y ha diseñado todos los cuarteles a lo largo de *su* carretera él mismo. Por ello, como podrás observar, son todos muy parecidos hasta el punto de que el barracón de oficiales es similar en todos ellos. Aunque los Personajes no tienen por qué adivinarlo, dicha igualdad, si se dan cuenta de ella, les da cierta ventaja a la hora de atacar el segundo cuartel ya que de un sólo vistazo sabrán qué y cómo son cada edificio del cuartel. Los almacenes están destinados a guardar el material transportado por el convoy, ni antes ni después del paso del convoy, estará ocupado.

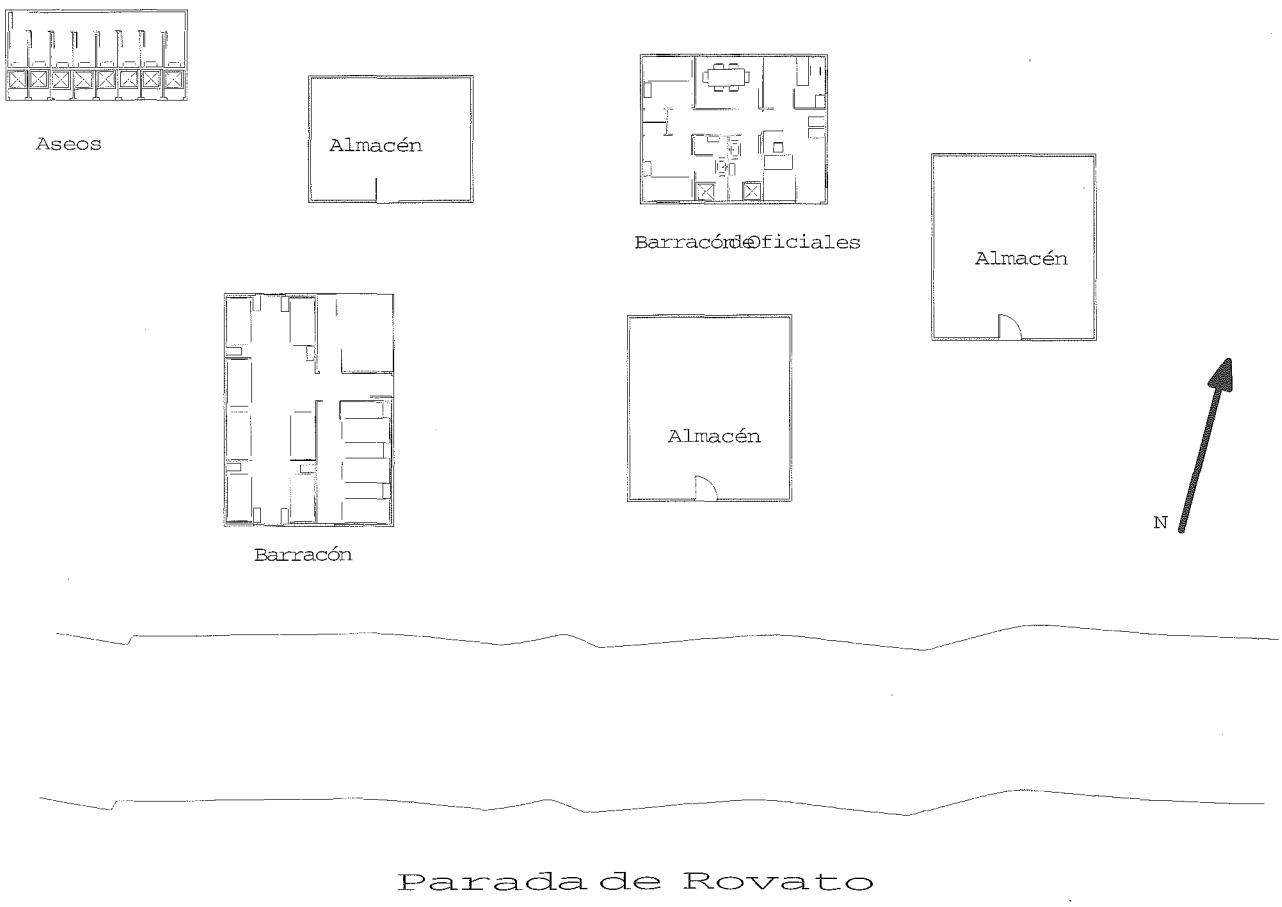
El oficial al mando del cuartel ha dividido en tres zonas la vigilancia del mismo. La zona de los barracones de los soldados, incluyendo las letrinas y las duchas, es recorrida por el día por dos patrullas compuestas de dos soldados; por la noche dos soldados montarán guardia en la zona sur entre los dos barracones. La zona del comedor es vigilada por el día por dos patrullas compuestas de dos soldados cada una; Por la noche habrá dos soldados bajo la lona del comedor vigilando los accesos oeste del campamento y otros dos de patrulla por esta zona. Cuando los almacenes estén ocupados (es decir, el convoy esté haciendo la ruta entre Cremona y el cuartel o entre el cuartel y la segunda parada) habrá un soldado, día y noche, en la puerta de cada almacén. Dichos soldados no están a las órdenes del oficial del cuartel, sino que responden directamente ante Roder. Tienen orden de que nadie, a excepción de las dotaciones de los convoyes, entre en los almacenes. La zona de oficiales es cubierta por el día por dos patrullas de dos soldados más otros dos soldados que montan guardia vigilando la carretera; por la noche una patrulla de dos soldados vigila la zona, otros dos soldados vigilan la puerta del barracón de oficiales y otros dos vigilan la carretera y la zona al norte del campamento. En total, por el día hay 14 soldados de guardia (16 si están ocupados los almacenes) y 12 (14 con los almacenes) por la noche. Las guardias son de cuatro horas empezando desde las 12:00.

El cuartel de Mella tiene encargada la vigilancia de la carretera desde las afueras de Cremona hasta Grumello (a las afueras de Bergamo). Este tramo de carretera es de, aproximadamente, 90 kilometros y tres patrullas tienen asignado cada una un tramo de 30 kilómetros. Cada patrulla está compuesta por un Kübel (con un soldado y un sargento armado ambos con fusiles) y un Puma o PSW 234 (con 3 soldados y un cabo armados con pistolas, aunque en una de las patrullas, la del tramo central, uno de los soldados está sustituido por un teniente. Todos los Puma llevan radio y cada treinta minutos se ponen en contacto entre ellos para dar las novedades al

teniente. Si una patrulla es atacada y se le da tiempo a avisar por radio o no contesta al control periódico de 30 minutos la patrulla más cercana estarán allí en 4d10 minutos. Estarán constantemente en la carretera y la probabilidad de cruzarse con ellos es de un 10% (es decir, cada vez que los jugadores se acerquen a este tramo de carretera tendrán un 10% de probabilidades de encontrarse con una patrulla). Las dotaciones de los vehículos (no así los vehículos) son relevadas cada cuatro horas. Un camión, cargado con gasolina y llevando a la nueva dotación, hace el relevo de la patrulla más alejada del campamento (la más al norte entre Rovato y Bergamo) mientras que el relevo de las otras dos patrullas se realiza en el mismo cuartel ya que la zona de patrulla de ambas empieza o termina en él. La dotación completa del cuartel es de un comandante (de nombre Stenberger), dos capitanes (como ayudantes del comandante uno para el turno de día y otro para la noche), cinco tenientes (uno encargado de las guardias del cuartel, otros tres encargados cada uno de dos periodos de guardias de vehículos y el último como asistente personal de Stenberger), doce sargentos (nueve, uno en cada uno de los grupos de patrulla por la carretera y tres, uno encargado de dos turnos de guardia del cuartel) y ciento veinte soldados (ciento veintiseis cuando se están usando los almacenes).

Todos los días, cerca de la hora de la comida y de la cena, una camión, proveniente de la Parada de Rovato, se parará junto a la cocina de campaña y varias perolas de cocina y sacos serán subidas a él. Tras lo cual, partirán de nuevo hacia Rovato.

Respecto al trasporte de los convoyes, en el cuartel de Mella, los jugadores sólo podrán enterarse del contenido de los convoyes si consiguen entrar en uno de los almacenes cuando el contenido de dichos convoyes esté en el cuartel. Si interrogaran al coronel del cuartel y lo hacen con bastante habilidad, sabrían que los camiones transportan cierto material de gran valor para el ejército; que la misión de la 87ª es llevarlo hasta la frontera alemana y los días en los que el convoy estará en este puesto y que el nombre de la operación es *Vergebung* (que en alemán significa: Perdón). Si interrogan a cualquier otro oficial o suboficial del cuartel, tan sólo sabrá que lo que tranportan los camiones es importante para el ejército. Los soldados no saben nada. En los papeles que hay



en el barracón de oficiales podrán encontrar, además de la misma información que sabe el coronel, una lista con todos los nombres de los oficiales encargados de los distintos puestos y paradas del convoy.

PARADA DE ROVATO (SEGUNDA)

La parada se encuentra pasada la ciudad de Rovato a unos dos kilómetros de ésta. Al norte de la carretera se hayan las edificaciones de madera con el techo cubierto con planchas onduladas de metal para impedir que pase el agua. Tres de ellas están destinadas como almacén a los convoyes. Otro está destinado al barracón de la tropa y el último es el barracón de los oficiales. Al otro lado de la carretera hay una explanada que se ha cerrado con una vala metálica, excepto por una pequeña entrada junto a la carretera, que está destinada a aparcar los vehículos de los convoyes, así como el camión, un Opel 6700, destinado a la dotación.

Mientras no haya material de los convoyes en la parada, el emplazamiento estará vigilado por tres patrullas de dos soldados armados con fusiles. Una vigilará el perímetro de la explanada de vehículos, la otra vigilará la zona de barracones y la tercera irá arriba y abajo a lo largo de la carretera. Las patrullas apenas tardan quince minutos en hacer todo el recorrido. Un cuarta pareja de soldados vigilará en la carretera atenta a cualquier vehículo que pudiera venir por ella. Cuando los almacenes estén siendo utilizados, habrá una patrulla de dos soldados alrededor de la explanada de los vehículos durante todo el día y otra alrededor de los barracones, más un soldado haciendo guardia en la puerta de cada almecén y el cuarto soldado haciendo guardia en la carretera. En resumen, habrá siempre, tanto de día como de noche, 8 soldados de patrulla o de guardia más un sargento con unos turnos de cuatro horas.

La dotación total del lugar es 1 capitán (de nombre Karlserg), un teniente (como ayudante del capitán), 3 sargentos (uno presente en cada turno) y 24 soldados. A las horas de la comida o cena, 2 soldados cogerán el camión y se dirigirán al cuartel de Mella donde les darán la comida para la dotación. Además, se debe tener en cuenta, que cada quince minutos, aproximadamente, pasará por el puesto una de las dos patrullas (formadas por un Kübel y un Puma) del cuartel de Mella.

Respecto al trasporte de los convoyes, en la Parada de Rovato, los jugadores sólo podrán enterarse del contenido de los convoyes si consiguen entrar en uno de los almacenes cuando el contenido de dichos convoyes esté en el cuartel. Si interrogarán a cualquier oficial o suboficial y lo hacen con bastante habilidad, sabrán que lo que transportan los camiones es de bastante importancia para el ejército. Los soldados no saben nada. En los papeles que hay en el barracón de oficiales podrán encontrar, además de la misma información que saben los oficiales, un comunicado rutinario con el nombre del coronel del Cuartel de Mella.

PUENTE DE OGLIO Y DE BRENO

El Coronel Roder considera que los puentes sobre el río Oglio son de vital importancia para mantener la fluidez de su convoyes y asegurar los suministros de la 87ª. Por ello ha ordenado que estén permanentemente vigilados. El puente de Oglio está apoyado en las dos orillas en dos grandes pilares de hormigón. En las dos cabeceras del mismo hay emplazada una ametralladora que está atendida día y noche por dos soldados. Además durante el día dos soldados montan guardia en medio del puente. No tienen orden de controlar los vehículos que pasen, pero si algún vehículo les parece sospechoso lo detendrán y revisarán atentamente. Toda la dotación del puente es relevada cada seis horas (8:00, 14:00, 20:00, 2:00) desde el Cuartel General de Lovere. El puente Breno sigue el mismo procedimiento en cuanto a la colocación de los soldados, la única diferencia con el de Oglio es que es de estructura metálica.

Los jugadores pueden pensar que los puentes no son un objetivo prioritario de la campaña y por ello pueden ignorarlos y no darle la importancia que tiene. Mientras la 87ª no pueda utilizar uno de los puentes (ya sea porque está obstruido, destruido u ocupado por los partisanos) no circularán los convoyes. Esta regla sólo afectará a los convoyes que estén al norte de dicho puente. La ruptura del puente no afectará a los convoyes si aún no han cruzado el puente o no deben cruzarlo en su recorrido (es decir, aún no han pasado de la cuarta parada para el de Breno y de la segunda para el de Oglio). Esto es así, porque para abastecer de combustible a los camiones, se debe cruzar el puente. El Director de Juego deberá tener en cuenta esto en el control que lleve de los desplazamiento de los convoyes.

Como puedes comprobar en el mapa, la carretera cruza un río en más de una ocasión. Estos cruzes no tienen tanta importacia ya que en la

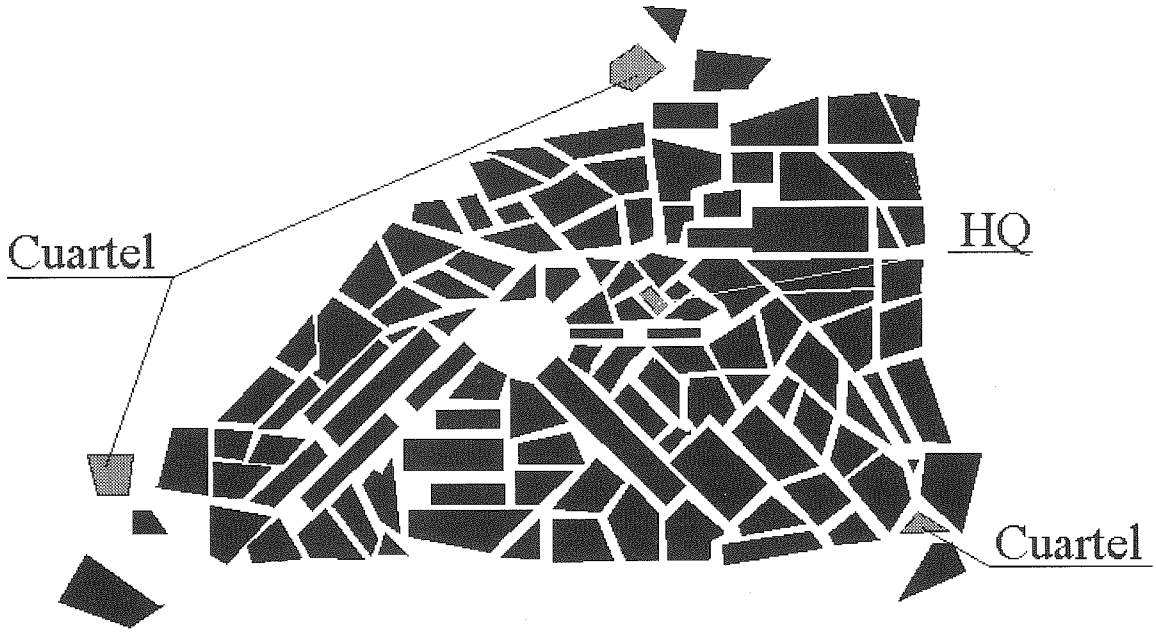
mayoría de los casos los ríos o son vadeables, o tienen un puente sumergido que permite pasar sobre ellos como si se les estuviera vadeando o son lo suficientemente estrechos para que los soldados de la 87ª hagan un puente provisional sobre ellos en tan sólo unas horas. Tan sólo el puente de Breno es lo suficientemente ancho para suponer un obstáculo, aunque si los jugadores minan el vado del río o destruyen cualquier puente sumergido o provisional de los otros ríos conseguiran retrasar el convoy en uno o dos días.

CUARTEL LOGISTICO DE BORGO DI TERZO (TERCERA PARADA)

Las funciones del cuartel logístico de Borgo di Terzo son meramente administrativas. Ellos se encargan de coordinar los suministros de combustible y municiones, de repartir el correo, de llevar un inventario de las existencias en las distintas dotaciones, etc.

El cuartel está formado por tres barracones independientes de madera que están unidos entre si por un techo metálico y ondulado, haciendo que tanto los barracones como el espacio entre ellos esté resguardado de la lluvia. Un barracón está destinado a la tropa, el otro a la oficialidad y el tercero es un pequeño almacen-archivo repleto de papeles y demás utilidades de intendencia (si los jugadores llegan a investigar en él podrán encontrar cosas tan peregrinas como coñac, botellas de buen vino, juegos de ajedrez o de damas, etc.). Un pequeño barracon en el exterior son las letrinas. Hay también un barracón grande, separado de la estructura principal, que es el almacén previsto para cuando lleguen los convoyes.

Dos patrullas de dos hombres cada una darán vueltas alrededor del perímetro del cuartel, tanto de día como de noche. Cuando en el almacén haya material de los convoyes sus vueltas también incluirán este almacén, pero mientras esté vacío, no. A todas horas, habrá dos soldados junto al barracón-almacen de la estructura principal (que además por la noche tendrán la tarea de vigilar la carretera). Cuando el almacén exterior esté ocupado dos soldados lo vigilarán día y noche, pero estos no pertenecen al Cuartel Logístico, sino a las dotaciones de los convoyes. Tienen orden de no dejar entrar a nadie (ni siquiera al oficial del cuartel) excepto a los que realizan la misión de traslado en los convoyes. Dos



CIUDAD DE LOVERE

soldados vigilarán durante el día la carretera. Los turnos de guardía son de cuatro horas. La dotación del Cuartel Logístico incluye un comandante (de nombre Von Steck), un capitán (como ayudante), un teniente (como asistente-ayudante del comandante), 6 sargentos (3 de intendencia y 3 encargados de los grupos de guardias) y 24 soldados. Además hay un número indeterminado de soldados (unos 20) como conductores de los camiones y vehículos del cuartel que son los encargados de transportar el material necesitado por los cuarteles y paradas desde los dos depósitos de la 87ª.

La única información que se podrá obtener del Cuartel Logístico es la siguiente: que el nombre de la operación es *Vergebung*; los nombres de todos los oficiales o jefes al mando de los distintos cuarteles de la 87ª; y la dotación actualizada en cada uno de los cuarteles. El Coronel Roder no ha considerado necesario comunicar al cuartel logístico los pormenores de la operación, pero estudiando las peticiones de material, sobre todo de combustible, los jugadores podrán descubrir en que lugares y cuando está pedido mucho suministro de combustible y deducir facilmente que en esas fechas el convoy usará esos sitios abundantemente. En el Cuartel Logístico los jugadores podrán hacerse con papel oficial de la 87ª; el uso que le den dependerá de la habilidad del falsificador del grupo.

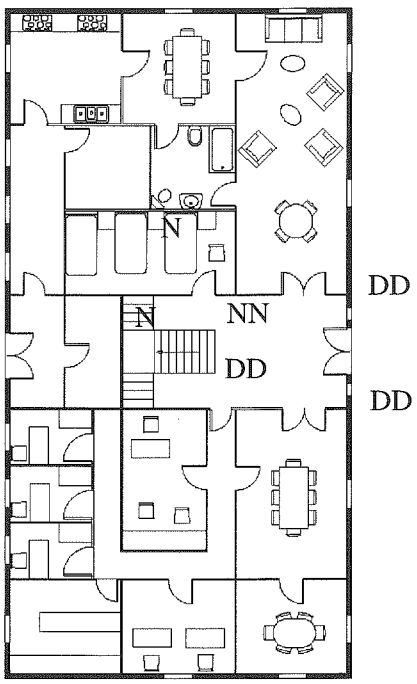
CUARTEL GENERAL DE LOVERE (CUARTA PARADA)

El Cuartel General de Lovere es uno de los pocos edificios que aún quedan en pie en la ciudad. Antiguamente fue el ayuntamiento de la ciudad. Cuando la 87ª de Torgau decidió instalar su Cuartel General en esa ciudad, "invitó" a todos los ciudadanos de la misma a abandonarla. Posteriormente pasó a su demolición sin comprobar cuanta gente había aceptado la invitación. Además del Cuartel, los otros edificios que quedan en pie son antiguos graneros utilizados ahora como barracones para la tropa, comedores y algunos están reservados como almacenes para lo transportado por los camiones.

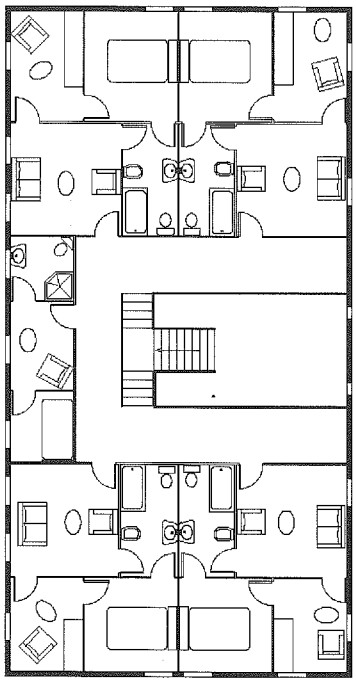
Tanto en el dibujo de la ciudad como en los planos del Cuartel se han indicado las posiciones de los distintos cuarteles y soldados de guardia. Una D indica una posición diurna (de 8:00 a 20:00) mientras que una N indica una posición nocturna (de 20:00 a 8:00). Las líneas de puntos indican las rutas de las patrullas. Las guardias son de cuatro horas. La dotación del Cuartel General es, sin contar al Coronel Roder, de 2 Comandantes (uno encargado del cuartel y el otro de los convoyes), 2 capitanes (1 con cada comandante), 5 tenientes (2 con cada Comandante y uno como ayudante personal de Roder cuyo nombre es Röhricht), los sargento y los

DD en patrulla

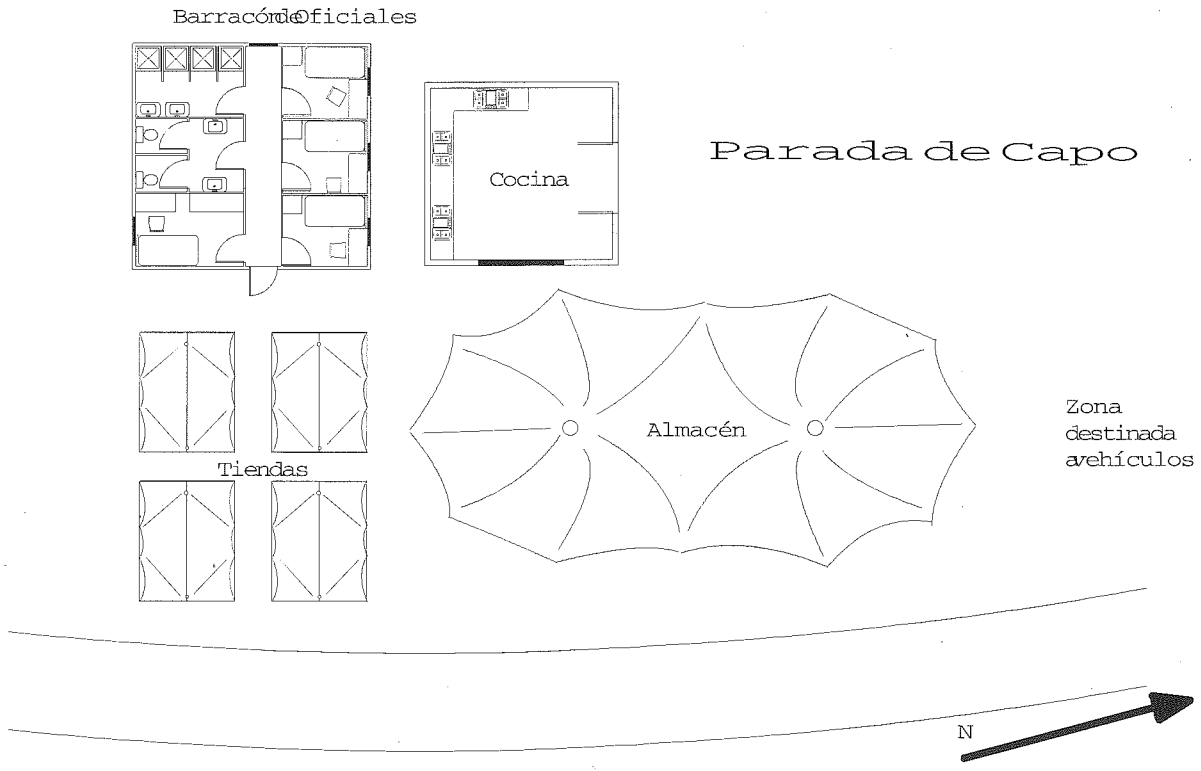
NN en patrulla



PLANTA BAJA



PLANTA PRIMERA



soldados son bastantes numerosos, pero variarán en función del desarrollo de la campaña.

En el Cuartel General está toda la información sobre los convoyes. Cualquier cosa que quieran saber los jugadores podrán encontrarla aquí, por ello les debe resultar muy difícil entrar en él.

PARADA DE CAPO DI PONTE (QUINTA)

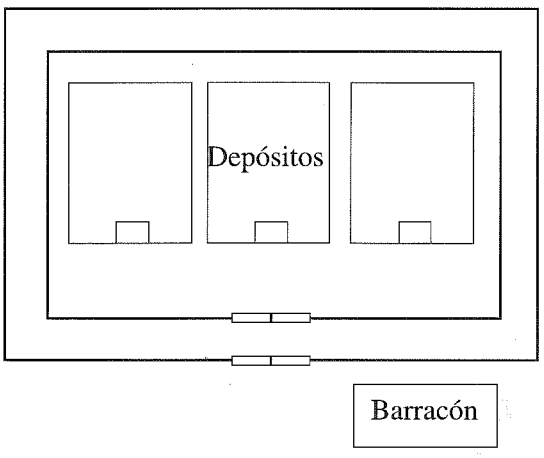
Esta parada prevista de los convoyes, al sur de Capo di Ponte, es la más eventual y provisional de todas las realizadas por Roder. No hay barracones y el único edificio correponde a los oficiales. La 87ª se ha visto en la obligación de hacerlo así por falta de material. Hay dos zonas diferenciadas. Las tiendas de los soldados, la tienda-comedor, el barracón de oficiales y el remolque-cocina forman la parte fija del campamento. La gran lona, que se utilizará como almacén, y la explanada, preparada para los vehículos, son la parte eventual o dicho de otro modo, que sólo se usará cuando estén los convoyes en la parada.

La zona fija estará vigilada constantemente por dos patrullas de dos soldados. Cuando la parte eventual esté siendo usada, dos patrullas de dos soldados vigilarán el perímetro del almacén; una tercera vigilará la explanada de los vehículos; y dos soldados montaran guardia dentro del almacén. Todas las guardias son de cuatro horas. La dotación del cuartel es de 1 capitán (de nombre Wandplazt), 1 teniente (como su ayudante), 3 sargentos (cada uno encargado de dos turnos de guardia) y 24 soldados. En realidad hay el doble de soldados de los necesarios. Esto permite que cada soldado haga un sólo turno de guardia de 4 horas cada día y así esté más descansado y atento durante él. Esto no quiere decir que el resto del tiempo no estén de servicio, pues los suboficiales se encargan de encontrarles trabajo durante las otras 12 horas que permanecen despiertos. Sin embargo, los soldados de más, junto a otros 12 pertenecientes a la dotación de los convoyes, formarán los turnos de guardia cuando la zona eventual esté siendo usada. Cada soldado del campamento formará pareja con un soldado del personal de los convoyes, quedando este último con órdenes explicitas de impedir que nadie curiosee en el almacen o en los vehículos.

La parada de Capo di Ponte es la más vulnerable de todas las posiciones de la 87ª. No sólo porque es más abierta y menos defendible, sino porque las parejas mixtas habrán hecho circular el rumor del contenido de los convoyes entre los soldados del cuartel. Además Wandplatz, amigo de la infancia de Roder, está informado de los pormenores de la operación *Vergebung*, aunque para sonsacarle esta información será necesaria mucha maestría. Sin embargo una persona más accesible es el teniente, que entre los rumores de los soldados y los comentarios del capitán estará plenamente convencido de que en los convoyes se está transportando el arma definitiva (un arma de mayor potencia que cualquier otra construida hasta la fecha y que permitirá a Alemania ganar la guerra antes de fin de año).

DEPOSITO DE PAISCO

El depósito de Paisco es muy similar al que los personajes tuvieron oportunidad de atacar al principio de la campaña, con la única diferencia de que en éste no hay armas sino sólo munición, tanto de artillería, como de infantería. Observando el dibujo del depósito se puede observar que hay tres estructuras semienterradas de hormigón de planta rectangular. En el del Oeste están las municiones de infantería: balas de fusil, subfusil, pistola y ametralladora; en el del centro están las municiones de artillería: proyectiles de morteros, antitanque, antiaéreos, de fragmentación, etc; en el del Este están las municiones especiales de infantería: cargas de demolición, minas anti-tanque, minas magnéticas, lanzagranadas, etc. Los tres edificios están rodeados



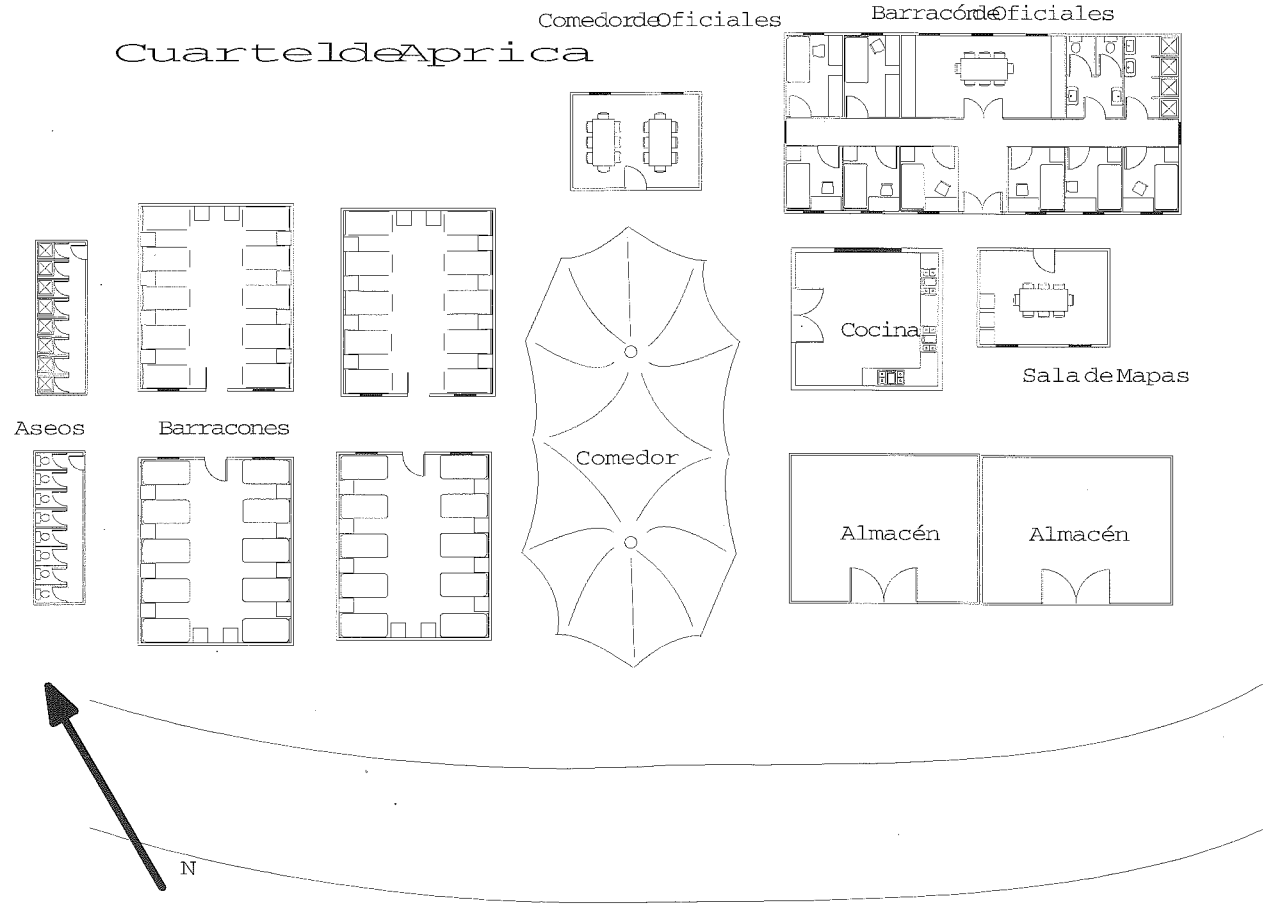
DEPOSITO DE PAISCO

con una doble valla metálica. La interior es de dos metros mientras que la exterior es de dos metros y medio. Entre ambas hay un campo minado al 50% (esto quiere decir que cualquiera que cruce el campo sin precaución o que falle el chequeo de destreza con dificultad difícil al hacerlo con precaución, tendrá un 50% de probabilidades de pisar una mina; el daño de las minas es 1d10, pero los peor es el ruido que hacen al explotar que alertará a todo el campamento). En el exterior, al otro lado de la carretera, hay dos edificios de madera con los tejados a dos aguas de teja. El más grande es el barracón de la dotación del depósito, mientras que el pequeño son los aseos y las duchas del cuartel. En el dibujo del depósito se pueden observar las compartimentaciones interiores de ambos edificios.

CUARTEL DE APRICA (SEXTA PARADA)

Como ya se comentó antes, los cuarteles fueron diseñados por el propio Roder utilizando instalaciones standard del ejército alemán. Lo único que cambia es la disposición de dichas instalaciones sobre el terreno. El Cuartel de Aprica está situado en un recodo de la carretera a medio camino entre la carretera de Aprica y el Paso de Aprica (Punto más elevado de la carretera en su paso por la montaña). No es un destino muy apreciado por los soldados, ya que al estar en la montaña hace bastante frío. Los soldado que estén de guardia o de patrulla, tendrán una penalización de -10 puntos a su moral actual.

El oficial del cuartel ha dividido este en dos zonas. Por un lado están los barracones de la tropa, las duchas y las letrinas; por otro lado está el comedor de la tropa, el de oficiales, la cocina, el barracón de mapas y de oficiales y el almacén. Una patrulla de dos soldados vigilará, tanto de día como de noche, la zona de los soldados. Una patrulla de dos soldados vigilará a todas horas la zona de oficiales y comedores. Dos soldados montarán guardia permanentemente frente al barracón de los oficiales y otros dos vigilarán los accesos por la carretera. Cuando el almacén esté siendo usado por los camiones, habrá otros dos soldados en la puerta del almacén. Dichos soldados no pertenecen a la disciplina del cuartel sino que dependen directamente de los convoyes y tienen orden de sólo dejar entrar a los soldados de dichos camiones de transporte.



El cuartel de Aprica tiene encargada la vigilancia de la carretera desde Aprica hasta Grumello (a las afueras de Bergamo). Este tramo de carretera es de, aproximadamente, 105 kilometros y tres patrullas tienen asignado cada una un tramo de 35 kilómetros. Cada patrulla está compuesta por un Kübel (con un soldado y un sargento armado ambos con fusiles) y un Puma o PSW 234 (con 3 soldados y un cabo armados con pistolas, aunque en una de las patrullas, la del tramo central, uno de los soldados está sustituido por un teniente. Todos los Puma llevan radio y cada 30 minutos se ponen en contacto entre ellos para dar las novedades al teniente. Si una patrulla es atacada y avisa por radio o no contesta al control periódico de 30 minutos la patrulla más cercana estarán allí en 4d10 minutos. Estarán constatemente en la carretera y la probabilidad de cruzarse con ellos es de un 10% (es decir, cada vez que los jugadores se acerquen a este tramo de carretera tendrán un 10% de probabilidades de encontrarse con una patrulla). Las dotaciones de los vehículos (no así los vehículos) son relevadas cada cuatro horas. Un camión, cargado con gasolina y llevando a dos dotaciones, hace el relevo de las patrullas más alejadas del campamento (la más al sur y la del centro), el relevo de la patrulla más cercana se realiza en el mismo cuartel ya que su zona de patrulla empieza en Aprica. La dotación completa del cuartel es de un comandante (de nombre Friedheit), 2 capitanes (como ayudantes del comandante uno para el turno de día y otro para la noche), 5 tenientes (uno encargado de las guardias del cuartel, otros tres encargados cada uno de dos periodos de guardias de vehículos y el último como asistente personal de Friedheit), 12 sargentos (9, uno en cada uno de los grupos de patrulla por la carretera y 3, uno encargado de dos turnos de guardia del cuartel) y 120 soldados (126 cuando se están usando los almacenes).

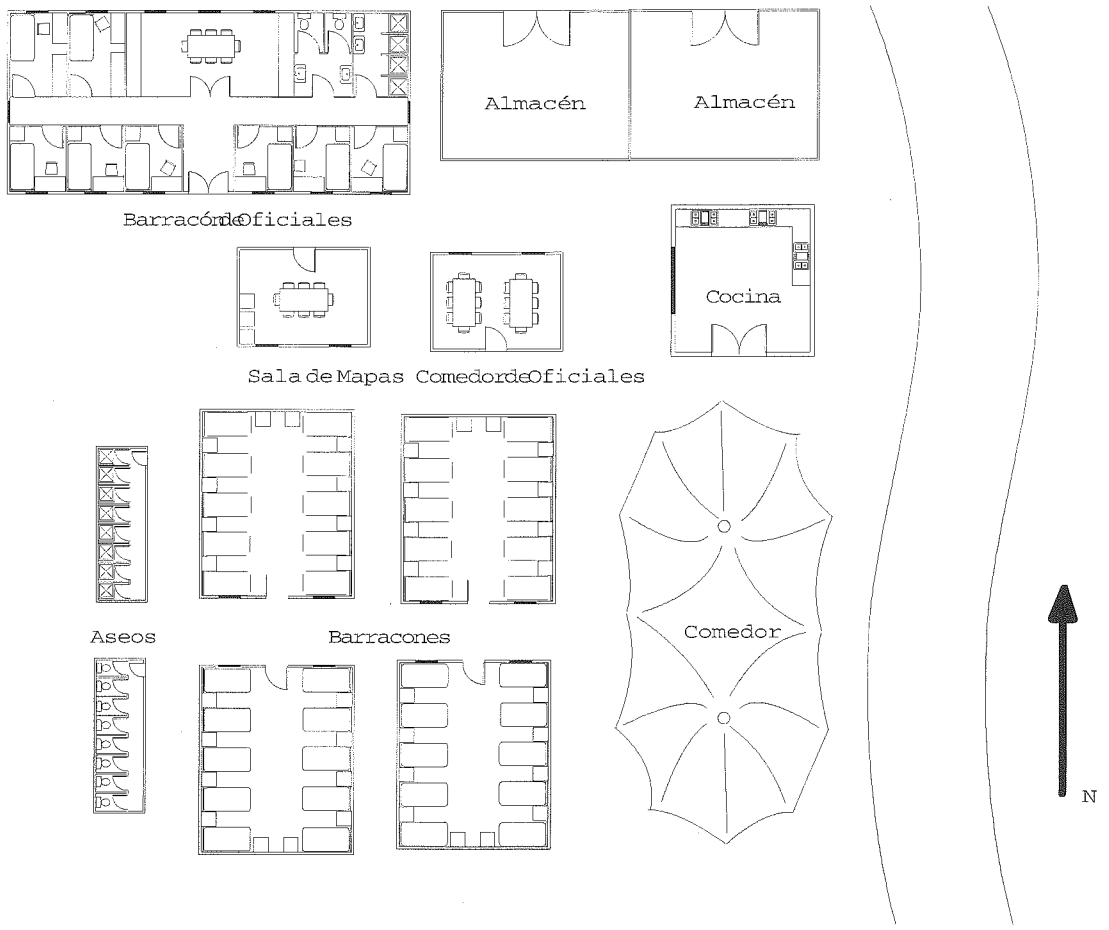
Respecto al trasporte de los convoyes, en el cuartel de Aprica, los jugadores sólo podrán enterarse del contenido de los convoyes si consiguen entrar en uno de los almacenes cuando el contenido de dichos convoyes esté en el cuartel. Si interrogaran al coronel del cuartel y lo hacen con bastante habilidad, sabrán que los camiones transportan cierto material de gran valor para el ejército; que la misión de la 87ª es llevarlo hasta la frontera alemana y los días en los que el convoy estará en este puesto y que el nombre de la operación es *Vergebung* (Perdón). Si interrogan a cualquier otro oficial o suboficial del cuartel, tan sólo sabrá que lo que tranportan los camiones es importante para el ejército. Los soldados no saben nada. En los papeles que hay en el barracón de oficiales podrán encontrar, además de la misma información que sabe el coronel, una lista con todos los nombres de los oficiales encargados de los distintos puestos.

CUARTEL DE GROSIO (SEPTIMA PARADA)

El cuartel de Grosio está también formado con las mismas instalaciones standard del ejército alemán. El cuartel está colocado en la parte baja de la montaña.

El oficial del cuartel ha dividido este en dos zonas. Por un lado está la parte sur donde están los barracones de la tropa, las duchas, las letrinas y el comedor de la tropa; y en el lado norte donde está el comedor de oficiales, la cocina, el barracón de mapas y de oficiales y el almacén. Una patrulla de dos soldados vigilará, tanto de día como de noche, la zona sur. Una patrulla de dos soldados vigilará a todas horas la zona norte. Dos soldados montarán guardia permanentemente frente al barracón de los oficiales y otros dos vigilarán los accesos por la carretera. Cuando el almacén esté siendo usado por los camiones, habrá otros dos soldados en la puerta del almacén. Dichos soldados no pertenecen a la disciplina del cuartel sino que dependen directamente de los convoyes y tienen orden de sólo dejar entrar a los soldados de dichos camiones de transporte.

El cuartel de Grosio tiene encargada la vigilancia de la carretera desde Aprica hasta Bormio (la última parada). Este tramo de carretera es de, aproximadamente, 90 kilometros y tres patrullas tienen asignado cada una un tramo de 30 kilómetros. Cada patrulla está compuesta por un Kübel (con un soldado y un sargento armados ambos con fusiles) y un Puma o PSW 234 (con 3 soldados y un cabo armados con pistolas, aunque en una de las patrullas, la del tramo central de Grosio a Tirano, uno de los soldados está sustituido por un teniente. Todos los Puma llevan radio y cada 30 minutos se ponen en contacto entre ellos para dar las novedades al teniente. Si una patrulla es atacada y avisa por radio o no contesta al control periódico de 30 minutos la patrulla más cercana estarán allí en 4d10 minutos. Estarán constantemente en la carretera y la probabilidad de cruzarse con ellos es de un 10% (es decir, cada vez que los jugadores se acerquen a este tramo de carretera tendrán un 10% de probabilidades de encontrarse con una patrulla). Las dotaciones de los

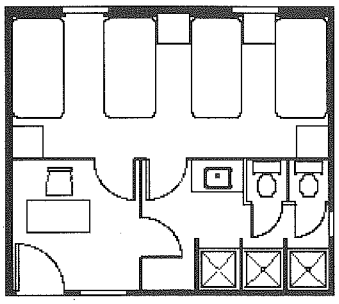


Cuartel de Grosio

vehículos (no así los vehículos) son relevadas cada cuatro horas. Un camión, cargado con gasolina y llevando a una dotación, hace el relevo de la patrulla más alejada del campamento (la más al sur entre Tirano y Aprica), el relevo de las patrulla más cercanas se realiza en el mismo cuartel ya que su zona de patrulla empieza en Grosio. La dotación completa del cuartel es de un comandante (de nombre Singenken), 2 capitanes (como ayudantes del comandante uno para el turno de día y otro para la noche), 5 tenientes (uno encargado de las guardias del cuartel, otros tres encargados cada uno de dos periodos de guardias de vehículos y el último como asistente personal de Friedheit), 12 sargentos (9, uno en cada uno de los grupos de patrulla por la carretera y 3, uno encargado de dos turnos de guardia del cuartel) y 120 soldados (126 cuando se están usando los almacenes).

Todos los días, cerca de la hora de la comida y de la cena, un camión, que mientras tanto permenaecerá aparcado en el cuartel, partirá hacia el puesto de vigilancia de Valdisotto habiendo sido llenado con varias perolas de cocina y sacos. Al cabo de unos 45 minutos volverá.

Respecto al trasporte de los convoyes, en el cuartel de Grosio, los jugadores sólo podrán enterarse del contenido de los convoyes si consiguen entrar en uno de los almacenes cuando el contenido de dichos convoyes esté en el cuartel. Si interrogarán al coronel del cuartel y lo hacen con bastante habilidad, sabrán que los camiones transportan cierto material de gran valor para el ejército; que la misión de la 87ª es llevarlo hasta la frontera alemana y los días en los que el convoy estará en este puesto y que el nombre de la operación es *Vergebung* (Perdón). Si interrogan a cualquier otro oficial o suboficial del cuartel, tan sólo sabrá que lo que tranportan los camiones es importante para el ejército, harán conjeturas sobre su contenido, pero nada concluyentes. Los soldados no saben nada. En los papeles que hay en el barracón de oficiales podrán encontrar, además de la misma información que sabe el coronel, una lista con todos los nombre de los oficiales encargados de los distintos puestos.



PUESTO DE VIGILANCIA

A las afueras del pueblo de Valdisotto, al sur, la 87ª ha puesto un control para evitar que ningún vehículo no autorizado pueda entrar en su carretera. Dicho puesto es muy sencillo y como se puede observar en el dibujo de dimensiones muy reducidas. La casa es de ladrillo encalada por el exterior. En su interior, en paredes con muchos desconchones y manchas de humedad, hay un dormitorio, un baño y una oficina. Por el día el puesto estará atendido por un sargento y cinco soldados (dos junto a la barrera, dos junto a la ametralladora y uno como ayudante del suboficial). Por la noche el puesto estará atendido por un cabo y tres soldados (dos en la ametralladora y el cabo y el otro soldado junto a la barrera). Los dotación completa es: un sargento, un cabo y 8 soldados con turnos de dieciseis horas cada grupo solapándose varias horas entre ellos (de forma que ambos grupos desayunan, comen y cenan juntos).

La ametralladora está permanentemente apuntando al norte, pero puede girar libremente 360º. Tardará un asalto en girar 180º. Los soldados tienen orden de parar a cualquier vehículo que se acerque a su posición y de disparar sin preguntar ante cualquier sospecha. Reciben partes diarios de la circulación prevista por su puesto y cualquier vehículo que no esté en dicha relación será revisado minuciosamente. Dos veces al día, del cuartel cercano de Grosio, se les acerca el rancho a los soldados del puesto. Además cada 30 minutos, aproximadamente, pasará por el Puesto de Vigilancia una de las patrullas del Cuartel de Grosio.

Los soldados tienen radio y pueden establecer contacto tanto con el cuartel de Grosio como con las patrullas de vigilancia de carretera del mismo. Cualquier vehículo no autorizado que consiga saltarse el puesto, será interceptado, si el puesto puede dar el aviso por radio, o por las patrullas o por el Cuartel.

PARADA DE BORMIO (FINAL)

La parada de Bornio no pertenece a la 87ª de Torgau, sino que está atendida por soldados del Ejército. Hasta una semana antes de que vayan a llegar los convoyes, la posición estará completamente desocupada. En dicha semana, los soldados se encargarán de revisar todas las instalaciones intentando comprobar cualquier signo de sabotaje. La parada de Bormio está situada a media altura de la montaña y alrededor de una explanada preparada para los vehículos, se hayan dispuestos los barracones de la tropa, de los oficiales y los almacenes.

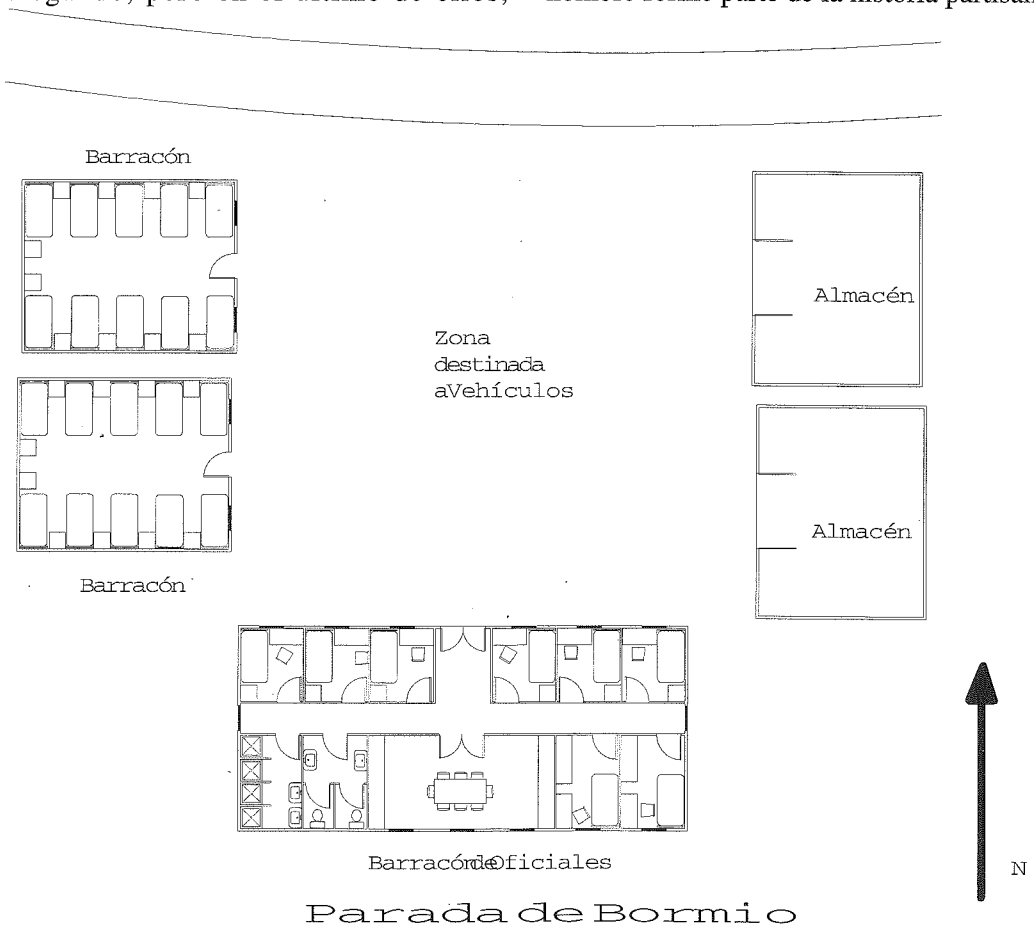
Una patrulla de dos soldados vigilará, tanto de día como de noche, la zona de los almacenes y dos soldados montarán guardia permanentemente en la puerta del barracón de oficiles. Cuando empiecen a llegar los convoyes, dos soldados harán guardia en la puerta de cada almacén, mientras que otros dos

harán patrulla en la explanada de vehículos. Las guardias son de 6 horas. La dotación de la parada es, pues, un coronel (de nombre Jackettlang), un capitán y un teniente (como ayudantes del coronel), 4 sargentos (cada uno encargado de un turno de guardia) y 48 soldados. Además, el mismo día que empiecen a llegar los convoyes, se personará en el puesto el General Alexander Grosch, responsable militar de los proyectos de investigación de *Rache* que irá acompañado de un sargento que hace las veces de asistente personal suyo.

Al tercer día, contando el primero como el día en el que apareció el primer convoy, aparecerán en la parada cuatro personas sin uniforme y con largas gabardina negras (una tirada de Burocracia permitirá saber que son de la Gestapo). Dichos hombres se reunirán con los oficiales y se harán cargo de la operación. El general será recluido en uno de los dormitorios de los oficiales. Si el general consigue escapar o su asistente marcharse sin ser descubierto por la Gestapo (los jugadores pueden tener mucho que ver con ello) y reunirse con Roder, los convoyes seguirán llegando, pero en el último de ellos, además de la carga, también irán un montón de soldados de Roder que se harán cargo del campamento y matarán a los cuatro Gestapos. Mas tarde llevarán los cuatro cadaveres a la carretera y harán que parezca un ataque de la resitencia, mientras que el ejército traerá varios camiones y se llevará todo a Alemania. Si esto no ocurre, al día siguiente del último convoy, un gran número de camiones, conducidos todos por Gestapo, llegará a la parada, cargarán todo en los camiones y se los llevarán a Alemania.

NOTA FINAL

Las acciones de la Resistencia en el Norte de Italia no tienen por qué acabar con la eliminación de los convoyes o la destrucción de la infame 87ª de Torgau. Estamos a finales de 1943 y los alemanes, aunque los jugadores no tienen por qué saberlo, aún van a estar más de veinte meses dominando y controlando la zona en la que ahora están. Desde este punto, los personajes podrán continuar en su particular lucha contra los alemanes haciendo que su nombre forme parte de la historia partisana de Italia.



Parada de Bormio

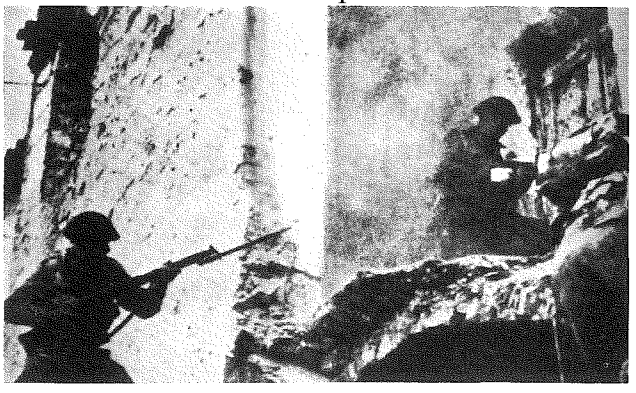
VERRÄTERISCH

En esta aventura, los personajes interpretarán a unos soldados de los paracaidistas de Heindrich, una de las mejores unidades de combate de la Segunda Guerra Mundial. Serán soldados veteranos, curtidos en más de una batalla y temidos por sus enemigos. Traicionados por sus oficiales, traicionados por sus compañeros, traicionados por su ejército, tendrán que superar muchos obstáculos tras las líneas enemigas para demostrar su inocencia y volver con su ejército.

ANTECEDENTES HISTORICOS

Tras el salto de los Aliados a la península italiana, conquistada ya Sicilia, los alemanes han estado preparando una formidable defensa conocida como *Línea Gustavo*. Hace ya varios meses que los Aliados están detenidos frente a ella y el día 12 de Enero habían atacado en el que sería el primer intento de cruzar la Línea Gustavo. Un mes después, los avances Aliados fueron detenidos y los defensores alemanes, a pesar del desembarco en la retaguardia en Anzio, resistían.

El segundo intento Aliado de forzar la Línea Gustavo había comenzado hacía unos días. Tras un intenso bombardeo artillero y aéreo, los personajes jugadores más otros miembros de su unidad paracaidista, reciben la orden de acceder a las ruinas de la abadía de Montecassino y defenderlas de cualquier avance Aliado. Ayer, día 17 de Febrero de 1944, dos batallones de Gurkas y uno de fusileros Rajputiana habían intentado avanzar hasta el pueblo de Cassino, pero habían sido rechazados gracias a los defensores del pueblo y a la ayuda de los paracaidistas de la abadía. Hoy, día 18, amparados por la oscuridad de la noche, dos compañías maoríes han tomado posiciones en la estación de ferrocarril y comprendida la importancia estratégica de la abadía han comenzado a atacar con sus armas a los paracaidistas.

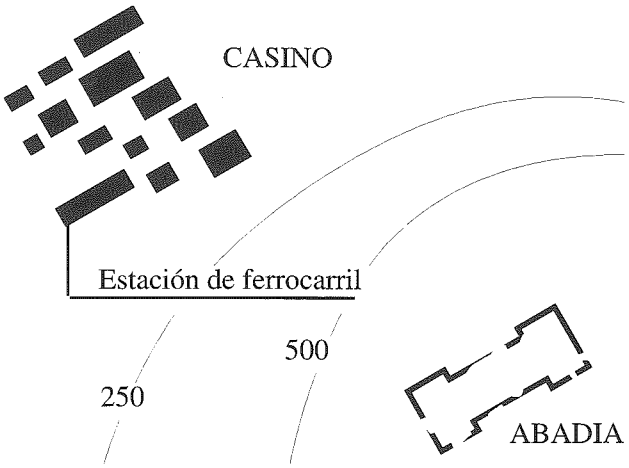


LOS PERSONAJES JUGADORES

Como ya se ha comentado en la introducción, los personajes jugadores serán miembros de la 1ª División Paracaidista al mando de Heindrich. Para crear estos personajes deberás seguir las reglas indicadas en COMANDOS DE GUERRA y en este mismo libro. Pero los paracaidistas eran una unidad con mucha experiencia. Por ello, tras terminar la creación de personaje, deberás permitir que los jugadores se repartan 50 puntos más en cualquiera de las habilidades que ya tuvieran. Estos puntos son debidos a la experiencia en combate. Además, todos los personajes tienen que tener puntos en las habilidades de fusil y subfusil, ya que las armas a su disposición son el fusil de asalto FG-42, que tiene la particularidad de que se dispara como fusil y como subfusil. Este arma, una de las mejores de la época, tiene que ser utilizada correctamente para poder sacarle todo el partido. Sería positivo recordar a los jugadores las diferentes reglas de disparo para el fusil y para el subfusil en sus dos modalidades de disparo: fuego concentrado y fuego disperso. Los personajes no tienen por qué ser expertos en paracaidismo, aunque pertenezcan a una unidad de paracaidistas. Desde la invasión de Creta, una de las mayores operaciones aerotransportadas alemanas, y debido al gran número de bajas producido por tal operación, el Alto Mando alemán dejó de considerar las posibilidades de las operaciones aerotransportadas. Las unidades paracaidistas seguían siendo entrenadas en los saltos desde los aviones, pero no con el celo de los primeros años. El resto de las armas y habilidades pueden ser elegidas a discreción de los jugadores, pero sería conveniente que entre todos ellos hubiera cierta compenetración. Uno de los personajes deberá tener la graduación de teniente, otro será sargento y el resto soldados. Sería bueno que el

teniente y, al menos uno de los soldados, supiera inglés, aunque los jugadores tendrán que dar una explicación creíble de donde y cuando han aprendido inglés sus personajes.

PROLOGO



Los Personajes Jugadores están en la abadía de Montecassino sufriendo el ataque de los maoríes apostados en la estación de ferrocarril del pueblo de Cassino. Si observas el dibujo del pueblo y de la Abadía, podrás ver las posiciones ocupadas por las tropas británicas, las ocupadas por los alemanes en el pueblo y las que pueden ocupar los personajes en la Abadía. Debes tener en cuenta que ellos no son los únicos defensores de la Abadía y que junto a ellos habrá más soldados de la 1ª División Paracaidista. Los maoríes no intentarán en ningún momento asaltar la Abadía, acción que por otra parte sería suicida, y se contentarán con tener batida la posición con sus armas (incluyendo un mortero de 2 pulgadas).

Tras varios asaltos de combate, unos cinco minutos, los soldados alemanes contraatacarán y expulsarán a los británicos de sus posiciones, obligándoles a retirarse casi a descubierto.

Esta escena inicial está pensada para que los jugadores se hagan con sus personajes y se coordinen con sus compañeros. Hay muchos soldados de la 1ª División presentes y sería mala suerte que un tiro enemigo acabara con la vida de uno de los personajes, pero no debe ser imposible. Si los jugadores creen que la escena no entraña peligro, no le prestarán atención. Para jugar la escena te recomiendo que consideres que a cada personaje jugador le ataca un soldado enemigo. Es decir, que en cada asalto, cada jugador será disparado una vez. Considera a los maoríes con un 50% en fusil y aplícales las penalizaciones pertinentes. Los jugadores, a su vez, podrán disparar a un soldado enemigo cada asalto. Cuando lo elimine, dejará de estar siendo disparado, aunque el personaje podrá seguir disparando. Cuando comience el contraataque alemán a la estación de ferrocarril, los británicos no seguirán disparando a los personajes. El mortero va barriendo las ruinas de derecha a izquierda, cuando se acerque a la posición del jugador haz tiradas por el mortero. Un éxito alto significará, si el personaje no se ha ocultado o cambiado de posición, que ha sido alcanzado.

Si algún jugador tiene la mala suerte de que su personaje sea herido de gravedad o muerto en esta escena de la partida, siempre podrás recurrir a cualquier otro de los soldados de la 1ª División presentes en la abadía para convertirse en personaje del jugador.

EL RECLUTAMIENTO

Cuando acabe el combate, un oficial de los paracaidistas y un oficial de los Panzergrenadien se acercarán a las ruinas y felicitarán a los hombres por su buena actuación (los personajes harán un chequeo de moralización). Cuando el oficial de los paracaidistas hable con el teniente le dirá:

- Teniente, éste es el capitán Von Krishtoff. El Alto Mando nos ha pedido que les cedamos a unos cuantos hombres para llevar a cabo una importante tarea.- Hará un pequeña pausa y continuará en voz baja sin que le oiga el capitán:-Naturalmente, no le pondría a las órdenes de un oficial de otra unidad si no fuera importante y tampoco les obligaré a hacerlo, prefiero que se presenten ustedes voluntarios.

El tono que el oficial paracaidista da a la palabra "prefiero" tiene aspecto de orden, aunque los jugadores siempre tienen la posibilidad de no acatar esa orden y terminar la campaña en este punto.

El capitán Von Krishtoff pertenece a los ejército de tierra y les indicará que le sigan. Bajará la pendiente de abadía y le guiará a una cueva en la montaña que ha sido habilitada como Cuartel General de su unidad. Dentro ella hay varias mesas en las que algunos oficiales y suboficiales trabajan afanosamente. Algunos soldados llegan con mensajes y son rápidamente despachados con nuevas órdenes. Sobre las paredes, clavados a paneles de madera, hay varios mapas de la zona. En una esquina hay un soldado con un aparato de radio que está continuamente comunicando partes y recibiéndolos. Les guiará a

una mesa apartada, sobre la cual hay un mapa de la zona al sur de la Línea Gustavo. En todo momento el capitán sólo hablará con el teniente y si alguno de los soldados se atreve a interrumpir le lanzará una mirada como si fuera capaz de hacerle un consejo de guerra a la próxima insubordinación.

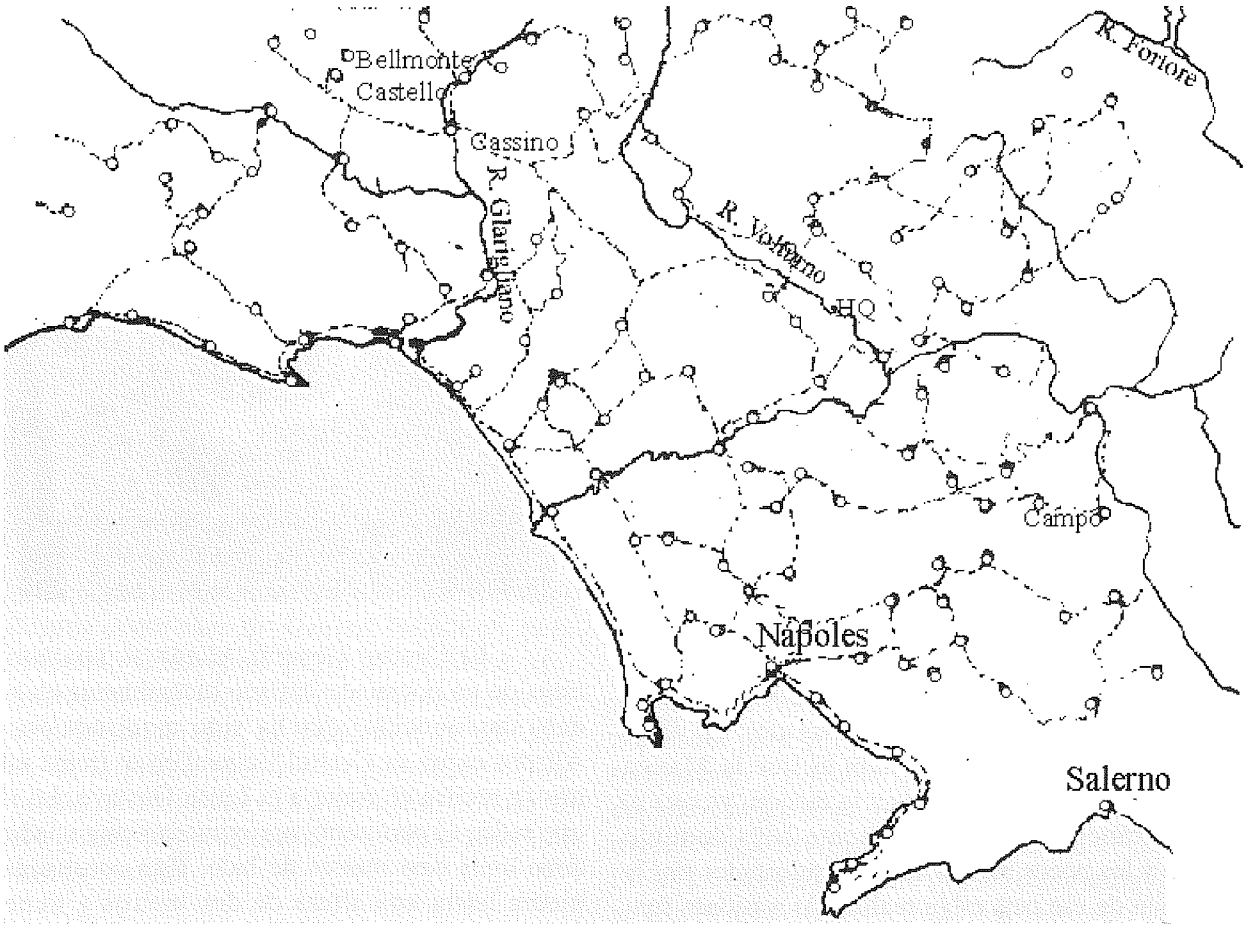
Uno de los soldados presente en el Cuartel General se acercará a ellos y dejará un café en la mesa. Tras lo cual se cuadrará marcialmente y esperará órdenes. El capitán ofrecerá un café al teniente. Si éste acepta, seguidamente se lo ofrecerá a los otros paracaidistas. El soldado irá a por los cafés solicitados y los entregará uno por uno a los que lo hayan pedido. Después de eso traerá unos paneles de madera que colocará rodeando la mesa para aislarla, pero dejando al capitán y a los paracaidistas dentro. Finalmente saludará al capitán y al teniente y se retirará.

El capitán dudará unos instantes, como si estuviera midiendo las palabra o como si estuviera analizando si debe decirlas, y anunciará con renovada decisión:

- Muy bien, Teniente, les necesitamos para realizar una importante misión.

LA MISION

El capitán les explicará que la maquinaria bélica Aliada, a diferencia de la germana, estaba basada en la oficialidad y que sin una guía bélica apropiada, los soldados Aliados serán incapaces de coordinar un plan de ataque que pudiera tener éxito. Después les contará la importancia que tiene para Alemania que la Línea Gustavo se mantenga para impedir que los Aliados puedan poner en peligro el sur de su país y las posiciones en la península balcánica. Tras lo cual les hablará del peligro que supone el desembarco que los Aliados han realizado en Anzio y del plan que han elaborado para dejar a los ejércitos Aliados al sur de la Línea Gustavo anclados durante algunos meses, para así poder liberar a algunas unidades de la defensa de la Línea Gustavo y enviarlas contra el desembarco de Anzio para expulsarlos al mar.



Es en este momento cuando el capitán les señalará en el mapa de su mesa la localización del Cuartel General británico a unos 80 kilómetros tras las líneas enemigas. Seguidamente les mostrará unos planos detallados de la casa utilizada como cuartel. Les explicará que se han podido conseguir unos planos tan detallados porque aquella casa también fue utilizada como cuartel general alemán. El capitán Von Krishtoff duda que el momento del ataque coincida casualmente con una estancia de Alexander o de cualquier otro General Aliado, pero sabe que en dicho cuartel hay oficiales y suboficiales, verdaderos encargados de la coordinación logística Aliada, y documentación fundamental para el funcionamiento de la máquina de guerra enemiga. El objetivo de la misión es que una pequeña fuerza de hombres (los personajes) se infiltre en las instalaciones del Cuartel General y haga el mayor destrozo posible. Si la misión se cumple con éxito, los ejércitos Aliados quedarán sin control durante algunas semanas, un tiempo que se aprovechará para finalizar el problema de Anzio.

El capitán Von Krishtoff llamará a un tal soldado Berger que resultará ser el mismo que colocó los paneles y sirvió el café y anunciará finalmente:

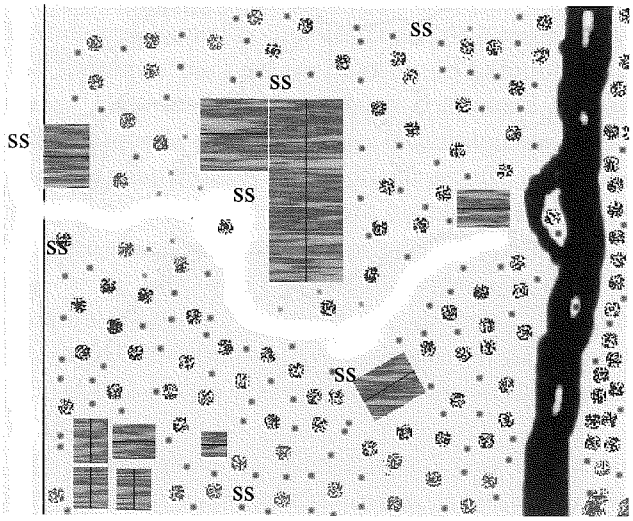
- Ahora, teniente, les dejaré aquí a usted y a sus hombres para que puedan estudiar el plan de ataque al HQ. El soldado Berger, mi asistente personal, se quedará aquí para facilitarles cualquier información que necesiten o cualquier material especial que requieran. El ataque tiene que ser hecho dentro de cuatro días, es decir, el 22 de Febrero. Por último, teniente, no quiero heroicidades. Usted y sus hombres son fundamentales para Alemania. Junto al plan de ataque, tienen que estudiar perfectamente la manera de volver a nuestras líneas. -Estrechando la mano del teniente y dirigiéndose a todos, dirá:- Buena suerte, caballeros. -Y se marchará.

El capitán no dará oportunidad a que se le hagan preguntas, para ello ha dejado allí a Berger. Los personajes podrán disponer de cualquier arma de infantería alemana que soliciten y que esté disponible en esta época de la guerra. Podrán pedir ser lanzados en paracaídas o un apoyo artillero para cruzar las líneas enemigas sin ser detectados. La única limitación que tiene esta misión es que la Marina alemana no podrá participar en la misión, ya que el Mediterráneo está completamente bajo dominio Aliado y los pocos barcos italianos rescatados tras la rendición de ese país están realizando misiones fundamentales.

LA TRAICION

Independientemente del plan elegido, Berger se enterará de él o lo que es lo mismo, el capitán se enterará de él. Von Krishtoff no tiene intención de finalizar la guerra en el bando alemán, ya que considera que dicha guerra está perdida y está preparando su huida hacia el bando enemigo. Aprovechando el contraataque a la estación de ferrocarril realizado por sus unidades. Entró en contacto con algunos prisioneros británicos, a los que posteriormente ayudó a escapar, y a través de los cuales ha informado a estos de sus deseos de desertar y para mostrar su buena fe ha anunciado que el Cuartel General británico sería atacado el día 22 por un comando alemán. En el fondo, Krishtoff, es un sentimental y por ello ha insistido en que la acción debe ser realizada por los, más preparados, paracaidistas de Heindrich, ya que así no tiene que traicionar a uno de sus propios hombres. En principio Berger no sabe nada de las intenciones de su capitán, pero nadie sabe todo lo que puede llegar a saber un asistente.

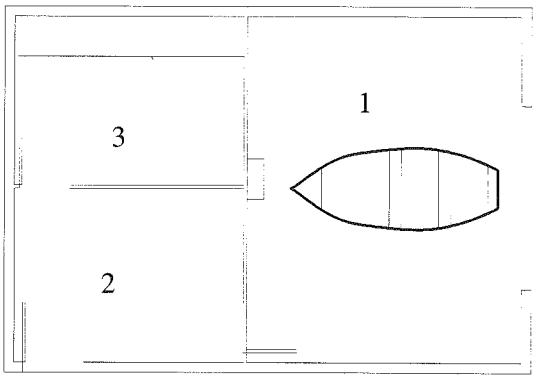
EL CUARTEL GENERAL



El Cuartel General Aliado es una antigua finca de un potentado italiano (actualmente en paradero desconocido) que ha sido requisada por los Aliados como su Cuartel General en el frente mientras se realiza el asalto a la Línea Gustavo. La valla que rodea el perímetro, aproximadamente cuadrada, tiene unos cien metros de lado. Está construida de piedra hasta una altura de dos metros y tiene un grueso de hasta ochenta centímetros. La parte supe-

rior del muro está coronada por un alambre de espino colocado ahí por las tropas británicas. Por la zona del río, el muro sólo tiene metro y medio, aunque también tiene alambre de espino en su zona superior. Dentro de la finca hay cuatro construcciones antiguas y cinco nuevas. Estas últimas son tres barracones, un comedor y una cocina para la tropa encargada de la vigilancia del recinto. Las construcciones más antiguas se describen a continuación.

Embarcadero

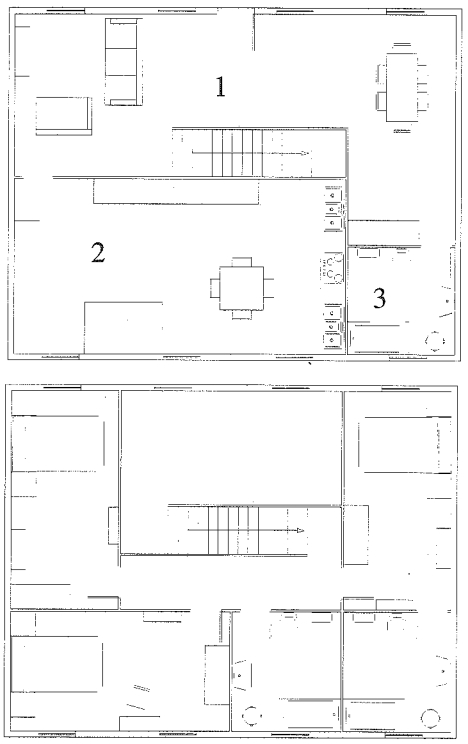


Esta construcción, completamente de madera, estaba destinada como embarcadero de recreo por el río. Hay una barca en el muelle (1), pero está descuidada y tiene agujeros en varias partes bajas del casco. Hay una polea manual en la pared frente a ella que probablemente se utilizaría para subir la barca desde el río, pero que actualmente está oxidada y roñosa. El vestíbulo (2) de acceso tán sólo está ocupado por unos grandes baules de madera vacíos. En el almacén (3) hay muchos aparejos de pesca , aunque la mayoría de ellos inutilizables. Está claro que ni los alemanes, cuando estuvieron, ni los Aliados, ahora, han dado importancia al edificio.

No habrá vigilancia en el edificio.

Casa de Invitados

La Casa de Invitados es un pequeño palacete de piedra de dos alturas. Antiguamente se utilizaba para albergar a algunos huespedes ilustres. Los alemanes la utilizaron como casa del General Heindrich, pero los Aliados no le han dado ningún uso especial, probablemente porque aún está demasiado cerca del frente. A pesar de ello, la mantienen en perfecto estado. En la planta baja hay un grán salón (1) de alto techo, una cocina (2) y un aseo (3). En la Primera planta hay tres amplios dormitorios (5) y dos cuartos de baño.

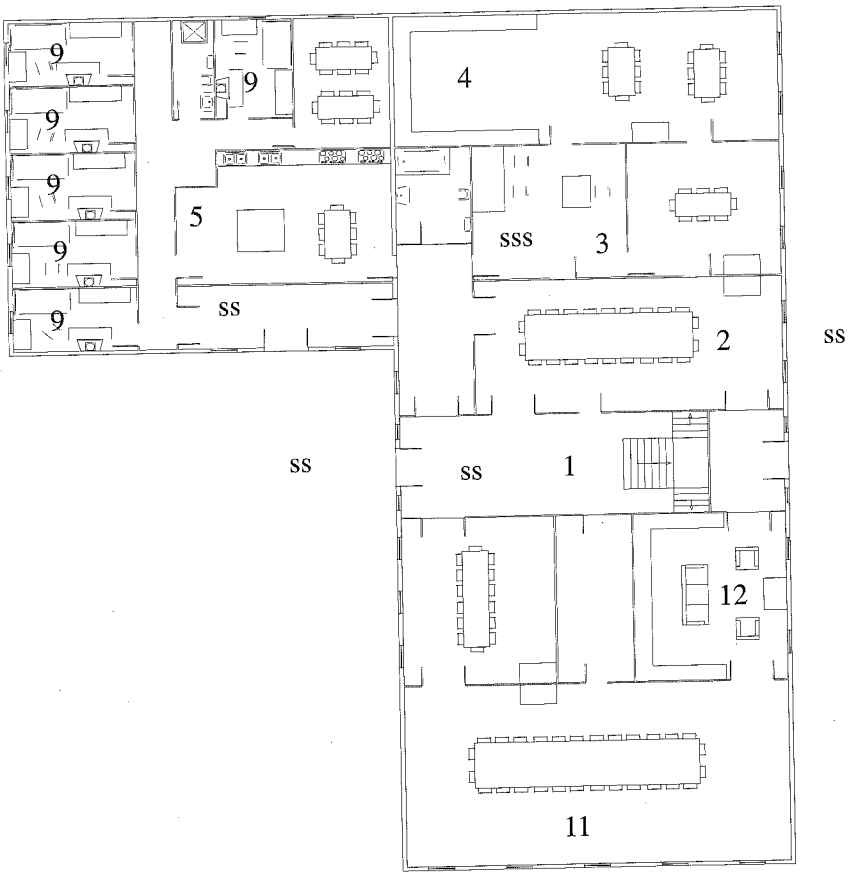


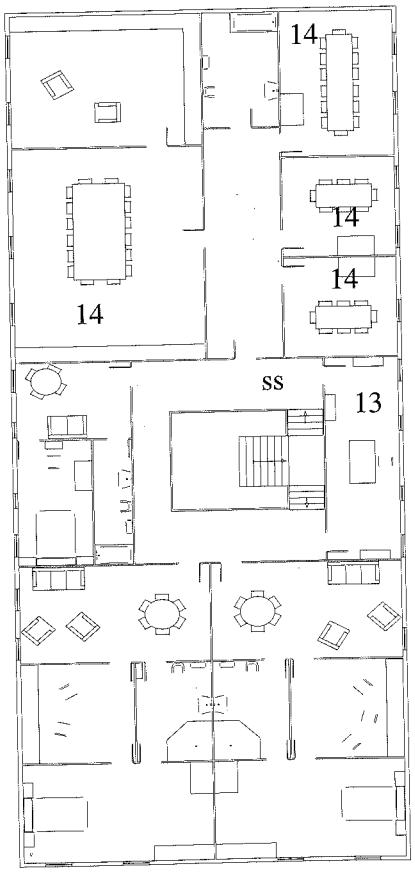
Aunque la casa no está ocupada, los Aliados mantienen a una pareja de soldados (armados con fusil) en el exterior de la misma y a otra en el interior.

Casa Señorial

La casa principal de la finca está construida en un estilo muy similar al de la de invitados. Toda ella de piedra, tiene las ventanas y contraventanas de madera. El tejado es de teja árabe, aunque está algo gastado y abandonado.

El recibidor (1), un amplio espacio junto a la puerta de entrada, estará vigilado permanentemente por dos soldados. A su lado hay una habitación (2) con una enorme mesa utilizada como centro de operaciones. Hay mapas sobre las paredes y uno muy grande y detallado sobre la mesa. Junto a él, está el centro de comunicaciones (3) ocupado permanentemente por un suboficial y dos soldados de trasmisiones. El archivo (4) es la habitación junto al equipo de radio. Allí se guardan todos los papeles oficiales del Cuartel General. La cocina (5) es utilizada sólo para preparar el rancho de los oficiales, suboficiales y soldados que están de servicio dentro del edificio. La tropa y los suboficiales comen en el comedor (6), los oficiales los hacen en el comedor (7) u (8). Las habitaciones (9), utilizada antiguamente por el servicio de la casa, son ocupadas por los

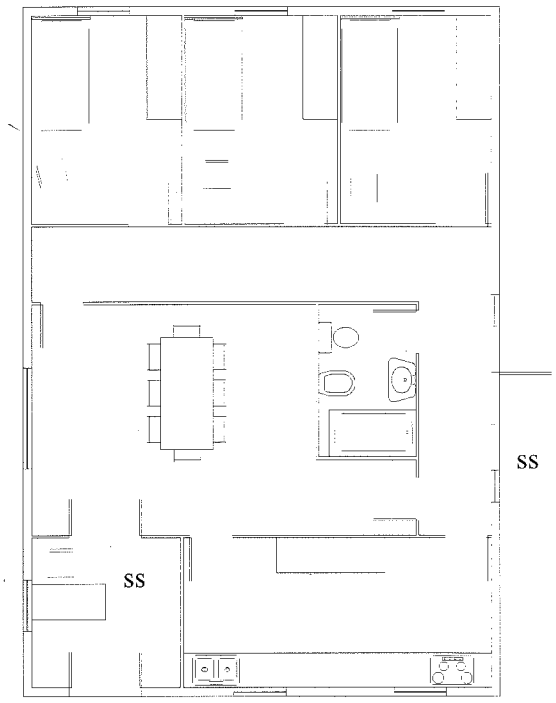

9
9
9
9
9
9
4
5
sss
3
ss
2
ss
ss
ss
1
12
11


14
14
14
14
ss
13

suboficiales. El pasillo (10) estará ocupado permanentemente por dos soldados. El gran salón (11) sólo se usa en las grandes reuniones del Estado Mayor. Mientras que la salita (12) es utilizada en los momentos de descanso entre reunión y reunión. Está provista de un buen surtido de licores.

En la primera planta hay tres habitaciones, con baño y salón, destinadas a los generales y Mariscales de Campo presentes en el cuartel. Rara vez son utilizadas. El despacho (13) es utilizado por el General Alexander cuando está en el Cuartel. Las salas de reuniones (14) se utilizan para pequeñas reuniones de los Estados Mayores o encuentros secretos de los Altos Mandos. Ninguna habitación de esta planta tendrá vigilancia, excepto en lo alto de las escaleras donde siempre habrá dos hombres.

Casa del Guardés



La antigua casa del guardés de la finca está siendo utilizada por los Aliados como puesto de control del acceso al Cuartel General. Hay tres tenientes (uno por turno) encargados de comprobar las credenciales de todos los que intentan acceder. Duermen en las habitaciones de la casa. Pero el sargento y los cinco soldados que hacen el turno de vigilancia con él duermen en los barracones de dentro de la finca. El comedor se utiliza como tal y como sala de reuniones de los tenientes; sin embargo, la cocina nunca es utilizada. El teniente de turno , cuando no está con el sargento o fuera con los soldados, utiliza su habitación como despacho, mientras que el vestíbulo es utilizado por el sargento.

En los distintos planos de la casa, así como en el plano general, se indican las diferentes lugares de las guardias británicas en el Cuartel General en cualquier momento normal. Pero independientemente de lo marcado, los británicos han sido avisados del ataque y lo están esperando. Los personajes, seguramente, intentarán alcanzar la casa central o la casa de invitados sin llamar la atención y una vez allí comenzar su labor. En ambas casas hay preparadas, sin ninguna sutileza, sendas emboscadas contra ellos consistentes en un montón de soldados que les esperan con las armas preparadas dentro de las habitaciones y escondidos en los exteriores de la casa. Si cualquiera mirara desde una ventana al interior de las habitaciones, no vería a nadie ya que se hayan ocultos a miradas indiscretas desde el exterior. Cuando los paracaidistas alemanes entren en el salón de la casa de invitados o en el recibidor de la casa señorial, los soldados británicos sandrán de sus escondites y apuntarán a los intrusos. La situación será lo suficientemente clara como para que los personajes no deseen entablar combate, aunque es posible que el grupo, contra todo pronóstico, intente huir a tiros. Si hacen esto, lo más probable es que mueran, pero es posible, sobre todo con un Director de Juego magnánimo, que consigan escapar. Si lo hacen, deberás saltarte toda la descripción que hace referencia al campo de prisioneros.

Cuando les hagan prisioneros y si uno de los comandos supervivientes sabe algo de inglés, oirá como una de los suboficiales comenta que el traidor alemán realmente había dicho la verdad y como otro oficial, de mayor graduación, reprende su indiscrección. Serán fuertemente vigilados durante algunos minutos hasta que llegará un general a verles. Si los personajes superan un chequeo de Burocracia fácil, sabrán que se trata del General Alexander. Sin dirigirles la palabra, les observará y al cabo de un rato, mientras se marcha, le anunciará a uno de sus oficiales (los personajes sólo lo entenderán si saben inglés): *Prosigamos con la operación.*

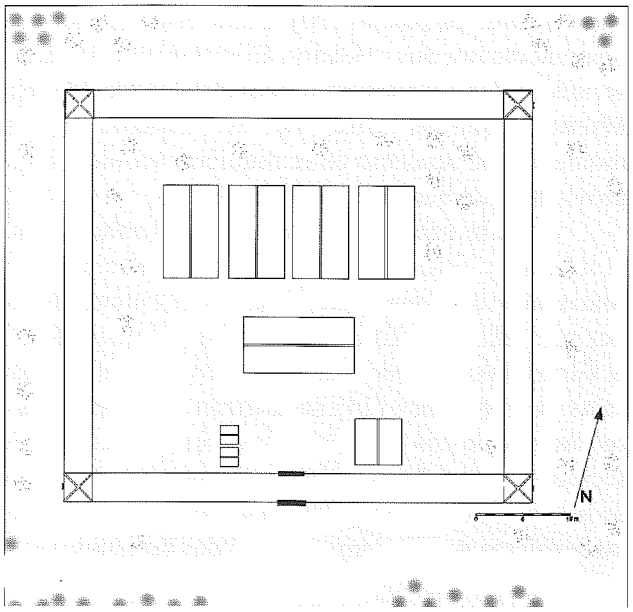
Los prisioneros serán introducidos en un camión descubierto y escoltados por un Jeep y un semioruga M3 por delante y otro semioruga M3 por detrás que les estará apuntando permanentemente. Para evitar tentaciones, los pies de los personajes serán atados al camión.

EL CAMPO DE PRISIONEROS

El campo de prisioneros tiene una doble alambrada metálica de 3 metros la interior y de dos metros la exterior. En las esquinas hay cuatro torres de observación de madera de cinco metros de altitud con dos soldados permanentemente en ellas armados con fusil. La escalerilla de accesso a las torres está por el exterior del campo. En el interior hay cuatro barracones, con el suelo del mismo levantado, a base de unos rastreles en los que se apoya, unos 15 cm sobre el terreno. Todo el barracón es de madera. Frente a ellos, hay un quinto barracón de piedra que son los aseos para los prisioneros. Junto a la puerta hay dos construcciones: a la derecha hay un pequeño barracón de madera, sin suelo, es decir, directamente sobre el terreno, que se utiliza para mantener a los prisioneros aislados cuando llegan por primera vez al campo; a la izquierda hay pequeñas casetas, en las que apenas cabe un hombre, también de madera que se utilizan como celdas de castigo. Junto a la puerta del campo, a unos 20 metros, hay un Jeep.

Además de los soldados en la torres ya comentados, habrá siempre dos soldados en la puerta, y otras dos parejas una patrullando entre las vallas y otra patrullando en sentido contrario por el exterior del campo. Además hay un teniente, encargado del campo, que estará, aleatoriamente en uno u otro sitio. Todos los soldados son británicos y todos van armados con fusil, excepto el teniente que lleva pistola. Cada seis horas, llega un camión con el relevo y que está por la zona, mientras se dan las novedades y los tenientes de los turnos intercambian comentarios, aproximadamente dos horas. En el segundo turno, el que va desde las 8:00 a la 14:00, con el relevo vendrá un comandante, auténtica autoridad del campo, acompañado de su asistente y se dedicará a interrogar a los prisioneros recién llegados. Tanto el camión como el Jeep están provistos de radio.

El campo está lleno de prisioneros alemanes, aunque hay unos pocos italianos que se mantienen en un barracón aparte y no traban contacto con los primeros. Hay soldados de la Werhmacht y de la Luftwaffe, pero no hay ningún paracaidista. El oficial de mayor graduación del campo es un capitán, inválido debido a unas heridas recibidas en las piernas, y el oficial de fugas es un sargento, curtido en el Afrika Korps, que aunque aún no ha logrado que nadie se escape tiene pensado ya grandes ideas. Los prisioneros del campo no tienen intención de escaparse. Alemania ha perdido la guerra, al menos eso creen, y la mejor forma de terminarla es en un campo. Si los personajes les comentan que hay un traidor en la filas alemanas que les ha entregado al enemigo, les ayudarán, pero la ayuda será para conseguir material, ya que en ningún momento pondrán en peligro ni su vida, ni las comodidades alcanzadas.



Los personajes llegarán al campo de prisioneros al cabo de tres horas de viaje de su captura y serán rápidamente encerrados en el barracón de aislamiento. En el primer turno en el que el comandante del comandante del campo llegue, les dará la bienvenida a las instalaciones, les comentará que deben considerarse afortunados porque la guerra ya ha acabado para ellos y les anunciará que, debido a su capacidad como comandos, ha solicitado su traslado a un campo de máxima seguridad y que espera que en una semana sean trasladados. Ese día no interrogará a ninguno de los prisioneros, pero en los días sucesivos interrogará a dos o tres de ellos. Al cabo de tres días, los personajes serán sacados del barracón de aislamiento y podrán relacionarse con los prisioneros.

El traslado a un campo de máxima seguridad no se realizará nunca. El comandante del campo, aunque lo pide, no es escuchado, ya que los prisioneros, hasta ahora, no han intentado ninguna fuga. Si los jugadores son incapaces de fugarse de este sencillo campo (en cualquier otra partida, no les metas en ningún campo de los descritos en el suplemento COLDITZ), puedes organizar su traslado al campo de seguridad y entonces hacer que los soldados británicos se relajen y darles una oportunidad de escapar.

EL REGRESO

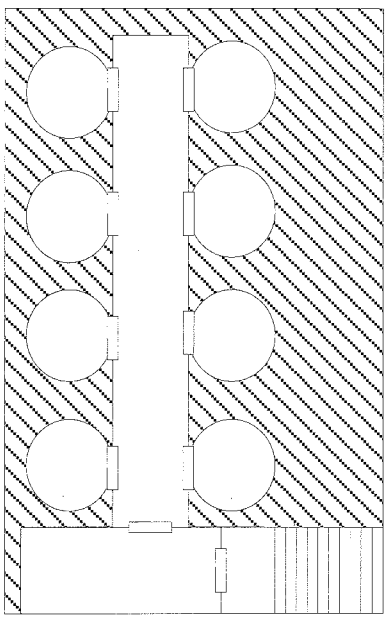
La ruta de regreso planificada por el comando podrá ser útil ahora para regresar a las líneas alemanas, que están a unos 150 kilómetros al norte. Según se vayan acercando, las posibilidades de encontrarse con alguna patrulla serán mayores. Para poder cruzar las líneas británicas, deberán matar a algún centinela y entonces cruzar por su zona. Los soldados vigías alemanes no tienen por qué tratarles bien, e incluso los personajes pueden haber pensado entrar sigilosamente en las líneas alemanas e ir a por el capitán que les traicionó. En cualquier caso, los personajes, tarde o temprano, serán detenidos por los alemanes y, antes o después, se enterarán de que la persona a la que acusan de traición ha sido condecorada con la Cruz de Hierro con hojas de roble ya que ordenó a sus hombres que se retirarán de la cota 562 y él solo la mantuvo contra los ataques enemigos durante media hora. Aunque se cree que ha muerto, pues sólo así se explica que los Aliados alcanzaran su posición, oficialmente está dado por desaparecido. Y también descubrirán que sobre los personajes pesa una acusación de desobediencia de las órdenes y cobardía ante el enemigo; ambos penado con la muerte. Del lugar donde estén serán trasladados a la prisión de Bellmonte Castello.

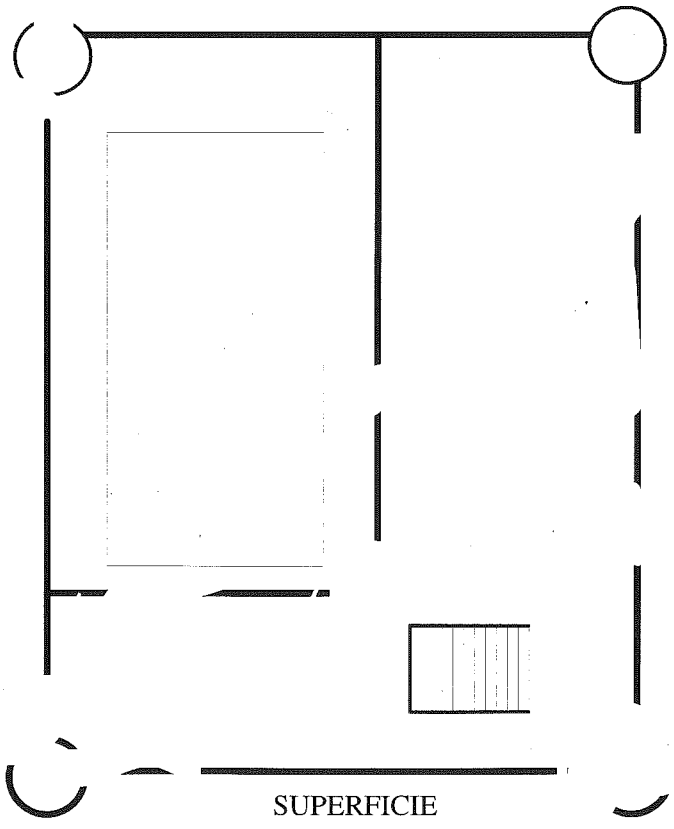
LA PRISION

La Prisión de Bellmonte Castello son las ruinas de un antiguo castillo medieval que ha conservado, relativamente bien, todas sus catacumbas. Los alemanes han construido en el interior de las ruinas un barracón de madera para los soldados encargados de la vigilancia y han habilitado las antiguas celdas como prisión militar. Frente al barracón siempre habrá 2 soldados de guardia y en la antesala de las celdas otro soldado. Así mismo habrá otros dos soldados patrullando el perímetro de la instalación. Las guardias se cambian cada 6 horas. Otros cinco soldados están encargados de tareas de mantenimiento de la instalación, así como de preparar comidas y cenas. En total hay 20 soldados armados con subfusil, dos sargentos y un capitán armados todos con pistola.

Todas las puertas y ventanas del barracón son de madera, mientras que todas las puertas de las celdas, incluso la que comunica con la antesala, son de fuerte metal y se cierran con cerrojo desde el exterior, excepto la de la antesala que tiene llave. Todas las celdas están iluminadas con bombillas que no se apagan ni de día ni de noche y estarán vacías, a excepción de la que ocupen los personajes, una

SOTANO





SUPERFICIE

PRISION DE BELLMONTE CASTELLO

ocupada por un oficial italiano junto a la suya que permanecerá siempre en silencio y otra, frente a ellos, ocupada por dos soldados acusados de matar por la espalda a un oficial. Estos últimos gritarán, en cuanto alguien entre en la zona de las celdas, que son inocentes. La comida es entregada a los prisiones a través de una rendija practicada a este efecto en las puertas. Sí, desde la rendija y superando un chequeo de ingenios normal y un chequeo de destreza muy difícil se puede alcanzar el cerrojo de la puerta. Todos los prisioneros están condenados a muerte y los guardianes lo saben y no se dejarán engañar por trucos sencillos. La comida se sirve a las 14:00 y la cena a las 21:00. Además, cada 6 horas, al principio de los turnos de guardia, el soldado de la antesala pasará por las celdas y contará a los prisioneros que hay en ellas.

Cuando los prisioneros lleguen a la prisión, serán recibidos por el capitán quien les leerá los cargos y anunciará que han sido condenados a muerte y que la sentencia se ejecutará en siete días. Tras lo cual serán encerrados en la primera celda de la fila de la rerecha, exactamente frente a la pareja quejica. Al segundo día de su estancia en la prisión recibirán la visita de un oficial paracaidista, el mismo que les visitará en la Abadía de Montecassino cuando se les encomendó la misión. Les saludará visiblemente apenado. Cuando los personajes le cuenten que han sido traicionados el oficial les dirá:

- La única forma de demostrar vuestra inocencia es que trajérais ante los tribunales militares a ese traidor.

Los personajes le dirán que como van a hacerlo si están encerrados en prisión y condenados a muerte o algo similar. A lo que el oficial contestará:

- Tal vez sea el momento de que recordeis las clases de historia que recibisteis en el colegio.- Mirará un instante (chequeo de descubrir fácil para descubrir el gesto) hacia su izquierda y se marchará sin aclarar tan enigmática acusación, pero añadiendo:- *Confío en ustedes, caballeros.*

¿A qué se refiere el oficial con tan enigmática despedida? Es sencillo. Los castillos mediavales fueron construidos en una época en la que las traiciones y los complots entre los señores feudales eran cosa habitual y muchos de ellos creyeron que construyendo accesos secretos a sus castillos estarían salvaguardados de traiciones. En la celda del fondo en la misma fila que la de los personajes, en la misma dirección en la que miró el oficial, hay una piedra que si se empuja se desliza fácilmente hacia el interior. Un hombre tiene que pasar casi arrastrándose por ella, pero tras el muro se abre un pasadizo hecho de piedra por el que se puede ir de pie, El pasadizo estará oscuro y lleno de piedras, pero si los personajes lo siguen observarán que está obstruido. Se necesitarán 48 horas completas de trabajo de una persona (o 24 de 2 personas, pero no podrán trabajar más de dos personas simultáneamente por la estrechez del pasillo) para abrir en la obstrucción un paso suficientemente grande para que una persona se arrastre por él. Los personajes no deben saber el tiempo que les llevará desbloquear el subterráneo, ya que así se aumenta la angustia de los personajes. El pasillo continua y tras unos dos mil metros acaba en el interior de un árbol hueco dentro de un bosquecillo. Nadie conoce la existencia de este pasadizo.

Al segundo día de estancia en la prisión, dos soldados entrarán y se llevarán al italiano. A los pocos minutos, los personajes (chequeo fácil de escuchar) podrán oir tiros a lo lejos. Al cuarto día la operación se repetirá con los soldados quejicas. El quinto día, traerán a la prisión a un nuevo soldado que cuando le vayan a meter en una celda intentará atacar a los guardias, que le matarán sin ningún miramiento.

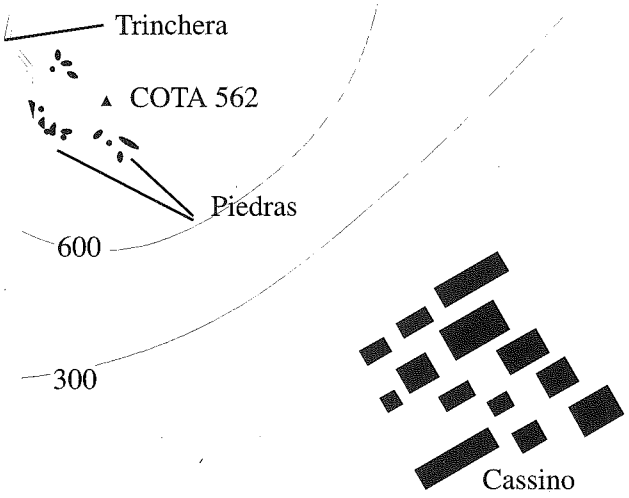
LIBRES PERO CULPABLES

Independientemente del método elegido por los personajes para escaparse: violentamente enfrentándose a los veinte soldados del destacamento o sigilosamente a través del subterráneo mediaval, se encontrarán solos, desarmados, probablemente hambrientos y con todo el mundo considerándoles culpables. En este punto de la partida los personajes sólo tendrán la opción de intentar encontrar al capitán que les traicionó. Tienen dos posibilidades para encontrar al capitán. Una es ir al Cuartel General Aliado, el mismo que les ordenaron atacar, y allí intentar enterarse de qué ha pasado. La segunda es ir a la cota 562 y descubrir lo que pasó.

Los personajes son soldados alemanes evadidos de prisión. No tendrán ningún équipo, ningún tipo de arma (excepto si se la han robado a alguien) y por no tener no tendrán ni cinturones ni cordones de los zapatos. Cualquier patrulla alemana que los vea intentará detenerlos y llevarlos ante un oficial alemán, quien ordenará automáticamente su detención como desertores.

LA COTA 562

La cota 562 es un pequeño promontorio al sur de la Abadía de Montecassino que hasta hace pocos días estaba en manos alemanas. Los Aliados la conquistaron tras una ofensiva de sus tropas de la Francia Libre que no llegaron a tomar la cima, pues en ese momento fueron relevados por neozelandeses. Actualmente, las tropas neozelandesas ocupan el alto con una compañía y tienen instalado dos morteros de 81 mm apuntando a la ciudad de Cassino. Probablemente, dicha posición sea vital en la próxima batalla de Montecassino.



A los jugadores les será muy difícil entrar en esa posición vestidos de alemanes, por lo que si lo quieren hacer deberán agenciarse uniformes británicos o estadounidenses y alguna buena coartada para subir.

Independientemente del método, los jugadores podrán saber que en la mañana del ataque a los franceses les fue ordenado tomar la colina y que tras un empuje inicial muy fuerte, en el que cayeron muchos, las tropas neozelandesas les relevaron en el ataque. Los alemanes dieron orden de retirada, pero un oficial alemán mantuvo la posición algún tiempo disparando como loco una ametralladora de posición. Si indagan más, descubrirán que los oficiales neozelandeses ordenaron a sus unidades detenerse cuando ya estaban a punto de tomar la cima y que se mantuvieron media hora bajo el fuego de aquella ametralladora. Todos los soldados creen que los oficiales esperaban más resistencia y que por ello les detuvieron para solicitar apoyo aéreo y como éste no vino reanudaron el ataque a la media hora. Si preguntan por las bajas neozelandesas, sabrán que al principio del ataque, mientras relevaban a los franceses, hubo algunas, pero que después no hubo ninguna. Si los jugadores preguntan extrañados que si el oficial de la ametralladora no mató a nadie, los soldados contestarán:

- *Estaba como loco, la mayoría de las veces sólo apuntaba al cielo o a zonas en las que imaginaba que había gente, pero que realmente no había nadie.*

Si se interesan por la suerte del oficial, sabrán que fue capturado y enviado al cuartel de inteligencia militar en Montesárchio.

EL CUARTEL GENERAL (SEGUNDO INTENTO)

Probablemente, la postura más lógica de los personajes sea intentar enterarse qué ha sido del traidor volviendo a entrar en el Cuartel General. Es un objetivo que conocen *in situ*, para el cual han preparado planes de entrada y que, ahora, no estatrán avisados de su llegada. Además, los personajes saben que en ese lugar sí se conocen los detalles del traidor.

La descripción dada para el Cuartel General en el apartado dedicado a él, al inicio de la campaña, es válida para este segundo ataque. Los Aliados, a pesar de la fuga realizada por los jugadores, están confiados en su seguridad. Evidentemente, la disposición especial dada a los soldados británicos para la captura de los comandos alemanes, ahora no estará en vigor.

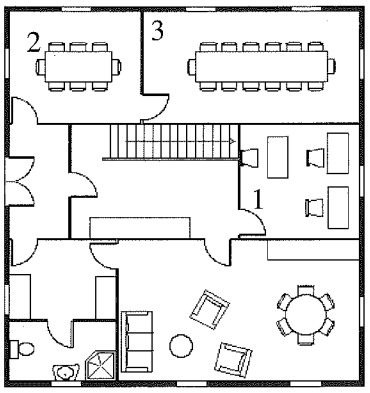
En el cuarto de archivos (4), junto al cuarto de transmisiones (3) y el comedor (7), los personajes podrán encontrar diversa documentación sobre todo lo que les ha ocurrido. Encima de la mesa, pendiente de archivar, hay una orden de traslado del oficial capturado en la cota 562 al Cuartel de la Inteligencia Militar en Montesárchio. En los archivos del despacho, si consultan la carpeta nombrada 22 de Septiembre, encontrarán informes de soldados maoríes que habían sido prisioneros alemanes y que habían sido ayudados a escapar por un oficial alemán y de como éste les había dado un mensaje para el Alto Mando. Dicho mensaje también está presente entre los papeles y en él y en alemán el capitán Von Krishtoff anuncia su intención de desertar junto con cierta información de vital importancia sobre las defensas de la línea Gustavo. Así mismo anuncia, para dar muestras de su buena fe, que es responsable de un intento de asalto al Cuartel General Aliado y que tendrá lugar el 22 de Septiembre. Una segunda carta de Von Krishtoff,

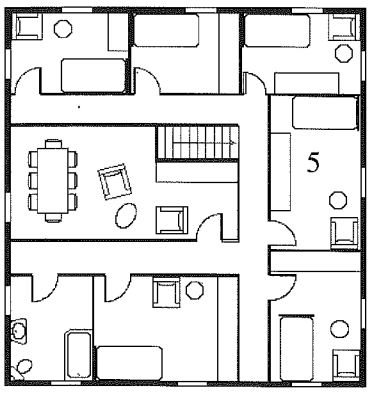
aunque no indica de donde procede y como ha llegado hasta ellos, recomienda un ataque de los Aliados a la cota 562 en la mañana del 24 de Septiembre, pues en esa fecha él estará a cargo de las defensas de la posición y podrá ingeniarselas para facilitar su conquista y para que él mismo sea capturado por las tropas Aliadas. Hay varios informes británicos, entre ellos uno de inteligencia, en el que se analiza la posible veracidad de los informes de los soldados maoríes y se dan recomendaciones para reforzar la vigilancia del Cuartel General para la noche del 22 de Septiembre. Hay una orden final del General Alexander en la que se indica que se deben hacer los preparativos para un asalto a la cota 562. Dicho asalto será iniciado por las tropas francesas y en cuanto se vea que los defensores se retiran, los franceses serán relevados por neozelandeses, cuyos oficiales habrán sido previamente instruidos sobre la captura de un oficial alemán. En dicha orden, además, se deja claro que sólo se deben hacer los preparativos y cualquier ejecución del ataque deberá esperar a la confirmación del Cuartel General. Si los personajes se llevan los papeles o los dejan de forma que el encargado del archivo se da cuenta de que alguien los ha estado curioseando o son descubiertos en el momento de abandonar el Cuartel General, el capitán Von Krishtoff será trasladado con urgencia del cuartel de la Inteligencia Militar a un destino desconocido. Si conservan los papeles en su poder, aún podrán demostrar su inocencia si consiguen llegar con ellos a las líneas alemanas. Es importante que quede bien claro quien es el personaje que lleva los papeles. Una bala fortuita, una granada, una pifia, etc. puede hacer que las pruebas se pierdan para siempre.

CUARTEL DE LA INTELIGENCIA MILITAR

El Cuartel de la Inteligencia Militar es un pequeño y discreto edificio en la ciudad de Montesárchio. En la planta baja, como puedes observar en el dibujo, están situadas todas las dependencias administrativas como la sala de radio (1), la de mapas (2), la sala de reuniones (3). Los despachos de trabajo se hayan en otro edificio anexo. La primera planta está habilitada con dormitorios, que están destinados para ser usados en casos especiales. Uno de estos casos es el del Von Krishtoff que ha sido *alojado* en la habitación (5) del edificio. Habrá siempre dos soldados de guardia en la puerta del edificio y otros dos de guardia en el exterior. Además, y como vigilancia del capitán, habrá siempre un soldado en la puerta de la habitación con órdenes de no dejar salir al prisionero y otro bajo su ventana. La misión de este último es evitar que alguien se ponga en contacto con el prisionero desde la calle. Las guardias cambian cada cuatro horas.

El prisionero es sometido a dos sesiones de interrogatorios, una a las 12:00 y otra a las 7:00, por un capitán del servicio de inteligencia. Los Aliados no están contentos con Von Krishtoff, ya que ninguno de los datos facilitados es, hasta ahora, de vital importancia y empiezan a sospechar que el capitán les ha engañado.





EL RETORNO

En el mejor de los casos, los personajes conseguirán capturar al capitán desertor e intentarán llevárselo hasta sus líneas. Según sea capturado, se enfrentará dialecticamente al personaje que esté al mando e intentará convencerles de que su deserción estaba planeada de antemano para pasar informes falsos a los Aliados y que si fueron sacrificados fue para hacer más creíble su deserción. El capitán se mostrará muy convincente e intentará que los personajes hagan que el enemigo les capture para que él vuelva a ser capturado. Si no consigue convencerlos, intentará amenazarlos con un consejo de guerra y un fusilamiento en cuanto lleguen a las líneas alemanas. Y si aún así no consigue nada, intentarán que les descubran y que sean arrestados por cada patrulla enemiga que se encuentren en el camino de vuelta.

EL JUICIO

Existen tres posibilidades de final para esta campaña (aunque seguramente los personajes encontrarán alguna más) y que se resumen a continuación:

Primera: Los personajes vuelven a las líneas alemanas sin el capitán Von Krishtoff (porque no lo han podido capturar, se les ha escapado o ha muerto) y sin los papeles del Cuartel General Aliado que lo incriminan. Los personajes serán detenidos, trasladados a una prisión militar en Alemania donde serán fusilados o se les conmutará la pena a cambio de alguna misión especial.

Segunda: Los personajes vuelven a la las líneas alemanas con el capitán Von Krishtoff pero sin ninguna prueba que lo incrimine. En el juicio que se celebre, el oficial contará su historia, de como le fue ordenado defender la cota 562 hasta lo humanamente posible, como la defendieron durante varias horas del ataque francés y que los neozelandeses comenzaron a avanzar hizo que sus hombres se retiraran ante el temor de quedar copados. El se quedó el último y cuando fue a abandonar la posición, los enemigos le habían rodeado y se mantuvo con una ametralladora de posición esperando que un contraataque alemán pudiera permitirle escapar. Cuando se acabó la munición, consideró que era mejor rendirse que morir inútilmente. Los personajes no serán creidos y Von Krishtoff será tratado como un héroe. Cuando el juez militar vaya a dictar sentencia, el oficial hablará en favor de los personajes, pues aunque les movieron motivos equivocados, arriesgaron sus vidas para rescatarle de los Aliados, demostrando en más de una ocasión valor ante el enemigo. Los personajes serán devueltos a sus unidades y se aprestarán a la defensa de la Abadía de Montecassino.

Tercera: Los personajes vuelven con los papeles incriminatorios del Cuartel General Aliado. Ante tales pruebas, la versión de los personajes será creída. Si el capitán Von Krishtoff está con ellos, serán condecorados por evitar que el enemigo pudiera recibir información y el teniente será ascendido al grado de capitán (si estuviera muerto, lo ascenderían a título póstumo). Si el capitán no está con ellos, los personajes serán devueltos a sus unidades.

En todos estos finales hay sólo un punto dudoso: ¿dónde está el asistente Berger? Hemos dejado conscientemente al personaje de Berger fuera de la trama para que sirva de comodín a la campaña. Berger puede aparecer en el momento clave del juicio trayendo documentación que inculpe o exculpe a su capitán. También puede ser encontrado muerto con una bala alemana en la cabeza en la cueva que servía de Cuartel General. También puede ser descubierto en la frontera cuando intentaba huir a Suiza. Cualquiera de estas notas es posible y el Director de Juego debería utilizar a Berger para darle más climax a su campaña en función de las acciones de sus jugadores.

GLOSARIO

A continuación se ha incluido una detallada lista de los términos y abrevituras utilizados en las tablas de vehículos y de artillería de las diferentes nacionalidades. Como se observa, la mayoría de ellos son similares, cuando no iguales, a los ya utilizados en COMANDOS DE GUERRA y por ello deben resultar familiares a los aficionados al juego.

A: Ametralladoras. Número de ametralladoras presentes en el vehículo. Si tuviera de varios calibres, cada uno de ellos estará indicado en una fila independiente.

Area: Indica el área de efecto de la munición HE disparada por un vehículo o por una pieza de artillería. Se seguirá el mismo procedimiento explicado en COMANDOS DE GUERRA de 1d10 por cada dos metros para calcular como se va amortiguando el daño con la distancia desde el centro de la explosión. NOTA: el daño de los morteros está indicado en esta columna.

Altu: Altura. En esta columna se indica, en metros, la distancia desde el suelo hasta la partemás alta del vehículo (sin contar antenas de radio).

Anch: Anchura. En esta columna se indica, en metros, la distancia entre la parte derecha y la izquierda del vehículo.

Año: Indica los años en los que ese vehículo o pieza de artillería estuvo disponible en Italia. Si indica *1943*, significará que está disponible desde el desembarco de Sicilia. Si indica *1945*, significa que estuvo en el frente hasta el último día de la guerra. Cualquier otra cifra indicará mes y año o sólo año desde o hasta el cual el vehículo o pieza de artillería estuvo disponible.

Aut: Autonomía. Indica la máxima distancia que puede recorrer el vehículo con el depósito lleno antes de necesitar repostar. Este dato se da considerando que el vehículo hace todo el recorrido por carretera y en condiciones óptimas. La falta de mantenimiento, el terreno, la climatología afectarán a esta cifra, reduciéndola. Los directores de juego pueden considerar que la misma proporción en la que se ve afectada la velocidad de un vehículo en función del terreno, será la que afecte al alcance. Por ejemplo, un *Sherman* estadounidense con una autonomía de unos 160 kilómetros y una velocidad maxima de 38 Km/h está avanzando en campo abierto en un terreno muy enfangado. El Director de Juego considera que el vehículo sólo podrá coger un tercio de su velocidad (unos 13 Km/hora), lo que implicará, si hace todo su movimiento sobre ese tipo de terreno, que no podrá avanzar más de 53 kilómetros o lo que es lo mismo, cada kilómetro recorrido le contará como tres a efecto de calcular su autonomía.

BA: Blindaje de Arriba. Puntos de Resistencia del blindaje en la parte superior del vehículo.

BB: Blindaje de los Bajos. Puntos de Resistencia en los bajos del vehículo.

BCF: Blindaje del Chasis Frontal. Puntos de Resistencia del blindaje del chasis en su parte delantera.

BCL: Blindaje del Chasis Lateral. Puntos de Resistencia del blindaje del chasis en su parte derecha e izquierda.

BCP: Blindaje del Chasis Posterior. Puntos de Resistencia del blindaje del chasis en su parte trasera.

BTF: Blindaje de la Torreta Frontal. Puntos de Resistencia del blindaje de la torreta en su parte delantera.

BTL: Blindaje de la Torreta Lateral. Puntos de Resistencia del blindaje de la torreta en su parte derecha e izquierda.

BTP: Blindaje de la Torreta Posterior. Puntos de Resistencia del blindaje de la torreta en su parte trasera.

CAAM: Calibre de Ametralladora. Indica el calibre de las ametralladoras presentes en el vehículo. Cuando hay más de un calibre diferente, cada uno de

estos estará indicado en una fila debajo de la que tiene puesto el nombre del vehículo.

CC: Calibre del cañón. Indica en milímetros el calibre del cañón del vehículo o de la pieza de artillería. Una indicación "-" indicará que ese vehículo no posee cañón.

D: Dotacion. Indica el número de personas en orden de combate que oficialmente debe llevar el vehículo. Excepto en aquellos vehículos con dotación 1, el resto podrá funcionar con menos gente de las indicadas, pero con ciertas penalizaciones. Así, por ejemplo, un tanque con una dotación de cinco hombres, funcionará perfectamente con cuatro, pero alguno o algunos de ellos deberán duplicar sus funciones y probablemente su capacidad de combate se vea mermada (dispararan más lentamente, apuntarán peor, etc.).

Daño: En los morteros indica el daño que hacen sus disparos. Si hay más de un daño indicado, significará que ese tipo de mortero puede disparar dos proyectiles distintos y cada uno tiene su correspondiente daño.

Difícil: Bajo esta columna se indica el daño que una pieza de artillería o el cañón del vehículo hace a distancias Difícil. En COMANDOS DE GUERRA se considera que es Difícil por encima de los 1.000 metros y por debajo de los 1.500 metros de distancia. Si hay un "-", significará que ese cañón no puede disparar munición de penetración o lo que es lo mismo, que sólo puede disparar munición contra infantería.

Fácil: Bajo esta columna se indica el daño que una pieza de artillería o el cañón del vehículo hace a distancias Fácil. En COMANDOS DE GUERRA se considera que es Fácil por encima de los 200 metros y por debajo de los 500 metros de distancia. Si hay un "-", significará que ese cañón no puede disparar munición de penetración o lo que es lo mismo, que sólo puede disparar munición contra infantería. En algunos casos, en vez del daño vendrá indicado un modelo de mortero o un lanzallamas con su daño y alcances respectivos.

HE: Alto Explosivo. Indica el daño que produce la munición contra infantería disparada por el cañón del vehículo o por la pieza de artillería.

Long: Longitud. En esta columna se indica, en metros, la distancia entre la parte delantera y la parte trasera del vehículo.

M. Difícil: Muy Difícil. Bajo esta columna se indica el daño que una pieza de artillería o el cañón del vehículo hace a distancias Muy Difícil. En COMANDOS DE GUERRA se considera que es Muy Difícil por encima de los 1.500 metros de distancia. Si hay un "-", indicará que ese tipo de cañón del vehículo no tiene un alcance efectivo por encima de los 1.500 metros y que por tanto no hará daño por encima de esa distancia o que ese cañón, si los demás grados de dificultad tienen el mismo símbolo, sólo puede disparar munición contra infantería.

M. Fácil: Muy Fácil. Bajo esta columna se indica el daño que una pieza de artillería o el cañón del vehículo hace a distancias Muy Fácil. En COMANDOS DE GUERRA se considera que es Muy Fácil por debajo de los 200 metros de distancia. Si hay un "-", significará que ese cañón no puede disparar munición de penetración o lo que es lo mismo, que sólo puede disparar munición contra infantería.

Nac: Nacionalidad. Al contrario que en las tablas de COMANDOS, la nacionalidad en las tablas de DUCE indica el país donde se fabricó el vehiculo o pieza de artillería y no el país que lo utilizó. Aunque en la mayoría de los casos ambos coincidirán, en otros, por ejemplo el *MR/35* usado por los italianos, no.

Normal: Bajo esta columna se indica el daño que el cañón del vehículo hace a distancias Normal. En COMANDOS DE GUERRA se considera que es Normal por encima de los 500 metros y por debajo de los 1.000 metros de distancia. Si hay un "-", significará que ese cañón no puede disparar munición de penetración o lo que es lo mismo, que sólo puede disparar munición contra infantería.

Peso: En esta columna se indica, en toneladas, el peso del vehículo en orden de combate, es decir, completamente lleno de municiones y de combustible. En la artillería, el peso no incluye la munición. Una indicación "*" significa que es un vehículo genérico y que tuvo varios pesos. Se deberá consultar la descripción del vehículo para saber cuales fueron. En los morteros, debido a su poco peso en comparación con las otras piezas de artillería, éste vendrá espresado en kilos.

PP: Peso del Proyectil. Indica el peso en kilos del proyectil de artillería o morteros.

Pos: Posición de la ametralladora. Se ha cambiado el sistema utilizado en COMANDOS DE GUERRA Y COLDITZ de indicar el número de ametralladoras en cada posición. En DUCE se indica la posición de las ametralladoras mediante letras. Así, *c* indicará una aetralladora en posición coaxial (unida al eje del armamento principal, generalmente un cañón) o también indicará las ametralladoras que colocadas en la torreta forman el único armamento del vehículo; *f* indicará una ametralladora en la parte frontal del vehículo; *l* en la parte lateral (habrá que acudir a la descripción del vehículo para saber si a la derecha o a la izquierda); *p* en la parte posterior del vehículo; y *t* en la parte superior de la torreta (en la mayoría de los casos será necesario que el oficial del tanque se exponga para poder dispararla). Por ejemplo, el tanque italano M15/42 tiene 4 ametralladoras de 8.00 milímetros en la posiciones *ctff*, es decir: una coaxial, otra en la parte superior de la torreta y dos en la parte frontal.

Tipo: En esta columna estará indicado la clase de vehículo de la que se trata. En los vehículos ligeros hay dos clases: *cami* que incluye los camiones y tractores de artillería y *vehi* que comprende al resto. En los vehículo blindados se indica en las tres últimas letras el tipo de tracción (por ejemplo, cuatro por cuatro) del vehículo. Así *v2x4* indica un vehículo de cuatro ruedas que tiene dos de ellas motrices; *4x4* indica un vehículo con tracción a las cuatro ruedas; *4x6* es un vehículo con seis ruedas con tracción en cuatro de ellas. Los carros de combate se diferencian en ligeros, medios y pesados con *ccli*, *ccme* y *ccpe* respectivamente. Los carros de combate especiales o que por alguna razón no se puedan considerar como tales se indican *ccsp*. En los autoporpulsados se hacen dos distinciones: cazacarros (*cc*) y artillería autopropulsada (*aap*) en función de si eran utilizados como vehículos antitanques o como artillería de apoyo para la infantería.

V: Velocidad. Aquí se indica la velocidad máxima, en kilometros/hora o en metros/asalto, del vehículo. Los Directores de Juego deben tener en cuenta que este dato se calculaba en condiciones optimas del vehículo, es decir, recién revisado y sobre carretera recta y plana. Los malos tratos recibidos en el frente, la falta de mantenimiento, el estado del terreno, etc. afectarán a esta velocidad reduciéndola.

ALEMANES

	Capitán	Teniente	Sargento	Soldado 1	Soldado 2	Soldado 3
Características						
Fuerza	30	80	60	30	33	36
Inteligencia	70	91	50	58	59	85
Destreza	90	81	80	70	47	75
Constitución	70	80	80	100	30	70
Mando	62	82	42	20	43	25
Moral	70	70	62	74	78	62
Habilidades						
Burocracia	35	25	45	15	07	30
Camuflar	25	17	-	-	-	20
Descubrir	-	36	-	-	07	45
Dialectica	40	28	-	-	-	40
Equitación	-	-	-	-	-	-
Escuchar	30	36	30	10	40	40
Falsificar	10	10	70	10	-	-
Lanzar	20	15	-	10	15	50
Nadar	20	04	-	-	12	-
Navegación	-	-	-	-	-	-
Ocultarse	50	42	25	95	20	60
Orientación	-	10	-	-	10	-
Rastrear	-	02	-	08	15	-
Robar	-	-	80	-	-	-
Saltar	20	40	-	75	10	-
Trepar	20	35	10	40	12	30
Idiomas	15	30	-	-	20	50
Cerradura	-	-	75	-	-	-
Explosivos	20	10	10	-	85	-
Ingenios	10	35	-	90	-	-
Mecanica	-	-	-	-	-	45
Medicina	-	-	-	-	-	-
Paracaidismo	-	-	-	-	20	35
P. Auxilios	30	20	20	20	-	65
Quimica	-	10	-	45	-	-
Transmisiones	55	50	20	20	-	-
Motos	-	-	-	-	-	25
Coches	40	20	40	-	-	20
Camiones	-	-	20	-	-	-
Otras	-	-	-	20	-	-
Pistola	55	35	30	-	10	-
Fusil	50	-	-	45	-	-
Subfusil	10	60	70	50	60	70
Ametralladora	-	20	-	-	-	-
Lanzallamas	-	-	-	20	-	-
Lanzagranadas	10	10	15	10	25	15
A. Campaña	-	-	-	-	-	-
A. Pesada	-	-	-	-	-	-
A. Aérea	-	-	-	-	-	-
Arma Blanca	-	-	-	-	-	-
Matar silencio	-	-	-	-	30	30
Lucha desarm.	-	-	10	-	-	10

BRITANICOS

	Capitán	Teniente	Sargento	Soldado 1	Soldado 2	Soldado 3
Características						
Fuerza	64	55	48	24	75	50
Inteligencia	70	88	82	34	75	50
Destreza	58	84	77	72	69	60
Constitución	67	55	65	59	80	71
Mando	93	78	69	48	70	50
Moral	85	68	73	59	64	44
Habilidades						
Burocracia	58	-	02	-	15	-
Camuflar	-	-	58	15	-	-
Descubrir	43	60	46	85	-	50
Dialectica	-	70	12	-	-	-
Equitación	-	-		-	-	-
Escuchar	61	60	33	73	30	-
Falsificar	-	-	20	-	-	-
Lanzar	52	-	10	40	20	-
Nadar	34	-	30	-	-	-
Navegación	-	-	25	70	-	-
Ocultarse	53	25	49	15	65	35
Orientación	72	-	21	52	20	-
Rastrear	20	-	15	-	65	-
Robar	-	-	15	-	-	80
Saltar	22	60	10	-	-	-
Trepar	20	48	16	62	-	-
Idiomas	25	15	-	-	-	25
Cerradura	-	-	11	-	50	70
Explosivos	17	-	16	-	-	-
Ingenios	46	45	31	72	20	-
Mecanica	-	-	10	47	-	45
Medicina	-	-	10	-	-	-
Paracaidismo	-	-	25	-	-	-
P. Auxilios	40	20	10	-	70	20
Quimica	-	-	18	-	-	-
Transmisiones	10	58	-	10	-	-
Motos	-	-	-	-	-	-
Coches	-	-	-	20	30	25
Camiones	-	25	-	-	18	-
Otras	-	-	-	-	-	-
Pistola	55	-	-	-	40	-
Fusil	75	60	62	63	45	40
Subfusil	-	-	-	10	-	60
Ametralladora	-	60	15	27	20	-
Lanzallamas	-	-	-	-	-	-
Lanzagranadas	-	-	15	30	25	-
A. Campaña	-	10	38	-	-	-
A. Pesada	-	-	-	-	-	-
A. Aérea	-	-	-	-	-	-
Arma Blanca	-	-	-	-	-	-
Matar silencio	-	-	-	-	-	30
Lucha desarm.	-	-	-	-	-	-

ESTADOUNIDENSES

	Capitán	Teniente	Sargento	Soldado 1	Soldado 2	Soldado 3
Características						
Fuerza	48	23	50	70	50	90
Inteligencia	63	60	50	56	40	50
Destreza	73	60	30	70	100	90
Constitución	51	50	40	70	70	85
Mando	77	75	40	60	41	10
Moral	63	60	65	73	56	35
Habilidades						
Burocracia	40	-	50	-	-	-
Camuflar	-	-	-	-	20	-
Descubrir	30	-	-	30	-	40
Dialectica	20	-	-	-	-	-
Equitación	-	-	-	-	-	-
Escuchar	30	60	-	35	-	40
Falsificar	-	-	-	-	-	-
Lanzar	-	40	20	50	50	50
Nadar	-	20	-	-	-	-
Navegación	-	-	-	-	20	-
Ocultarse	50	25	55	50	75	75
Orientación	-	30	-	-	-	-
Rastrear	-	-	-	36	-	40
Robar	30	-	-	-	-	-
Saltar	-	-	-	-	50	30
Trepar	-	-	-	40	50	-
Idiomas	20	55	25	-	65	25
Cerradura	20	-	-	-	-	-
Explosivos	-	-	-	40	80	-
Ingenios	-	95	-	-	-	75
Mecanica	30	20	20	60	45	20
Medicina	-	-	75	-	-	-
Paracaidismo	-	-	-	-	20	-
P. Auxilios	20	-	20	40	20	20
Quimica	-	-	30	-	-	-
Transmisiones	30	-	-	-	-	-
Motos	-	-	-	-	-	-
Coches	30	45	-	55	-	-
Camiones	-	-	25	-	25	-
Otras	-	-	-	-	-	55
Pistola	70	70	-	-	-	-
Fusil	25	30	-	65	-	65
Subfusil	-	-	40	-	60	30
Ametralladora	20	-	30	40	40	-
Lanzallamas	-	-	-	-	-	-
Lanzagranadas	-	-	-	-	-	70
A. Campaña	-	-	-	-	-	-
A. Pesada	-	-	-	-	-	-
A. Aérea	-	-	-	-	-	-
Arma Blanca	-	-	-	-	-	-
Matar silencio	-	-	30	-	20	-
Lucha desarm.	-	20	-	20	45	-

ITALIANOS

	Capitán	Teniente	Sargento	Soldado 1	Soldado 2	Soldado 3
Características						
Fuerza	60	50	65	50	50	50
Inteligencia	100	80	85	90	80	50
Destreza	100	70	90	100	80	80
Constitución	80	60	50	50	70	50
Mando	36	55	62	31	15	18
Moral	49	58	62	46	38	40
Habilidades						
Burocracia	-	35	-	-	-	-
Camuflar	-	-	30	-	-	20
Descubrir	25	55	40	40	30	50
Dialectica	20	-	-	-	-	-
Equitación	-	-	-	-	-	-
Escuchar	30	50	30	40	50	30
Falsificar	15	-	-	20	-	-
Lanzar	40	45	50	40	40	40
Nadar	10	25	20	20	-	-
Navegación	10	-	30	20	-	-
Ocultarse	60	50	50	40	70	65
Orientación	05	25	20	20	20	-
Rastrear	30	25	-	-	-	-
Robar	15	-	-	-	-	-
Saltar	20	-	20	20	-	20
Trepar	20	25	20	20	-	30
Idiomas	15	30	-	50	20	-
Cerradura	-	-	30	-	-	-
Explosivos	-	25	-	-	90	-
Ingenios	10	-	-	40	-	-
Mecanica	15	-	-	-	-	45
Medicina	-	40	-	-	-	-
Paracaidismo	42	50	10	30	20	35
P. Auxilios	-	-	20	-	-	-
Quimica	-	-	-	-	-	-
Transmisiones	-	40	-	-	-	-
Motos	-	-	10	-	-	-
Coches	-	-	40	20	-	-
Camiones	20	25	10	-	-	-
Otras	-	-	-	-	-	-
Pistola	-	-	-	-	-	-
Fusil	60	-	20	55	95	65
Subfusil	33	90	60	55	-	-
Ametralladora	-	30	-	-	35	-
Lanzallamas	-	-	-	-	-	30
Lanzagranadas	-	15	70	-	-	-
A. Campaña	-	-	-	-	-	-
A. Pesada	-	-	-	-	-	-
A. Aérea	-	-	-	-	-	-
Arma Blanca	-	-	-	-	-	-
Matar silencio	-	-	55	20	60	45
Lucha desarm.	-	15	-	-	-	-

INDICE DE CAPITULOS

Introducción a Duce 4

La campaña de Italia 5

La conquista de Sicilia 5
De Messina a la Línea Gustavo....7
Montecassino....9
La liberación de Roma 11
La Línea Gótica....12
El Invierno del 44....16
El final 18

Artilleria en Comandos 21

Tipos de Artillería 21
Los Personajes y la Artillería 26
Mecanica de Juego 27

Ejército alemán 28

Mandos y estructura del ejército alemán....28
Personajes para el ejército alemán 29
Vehículos 30
Artillería 42

Ejército británico 46

Mandos y estructura del ejército británico 46
Personajes para el ejército británico....47
Vehículos 48
Artillería 60

Ejército estadounidense 65

Mandos y estructura del ejército estadounidense....66
Personajes para el ejército estadounidense 67
Vehículos 68
Artillería 76

Ejército italiano 81

Mandos y estructura del ejército italiano 81
Personajes para los ejércitos italianos 83
Vehículos 84
Artillería 90

Otras Nacionalidades 93

Brasil 93
Francia Libre 94

En la Brecha 96

Vendetta 109

Verräterisch 139

Glosario 144

Personajes No Jugadores 147

Indice de capítulos 151

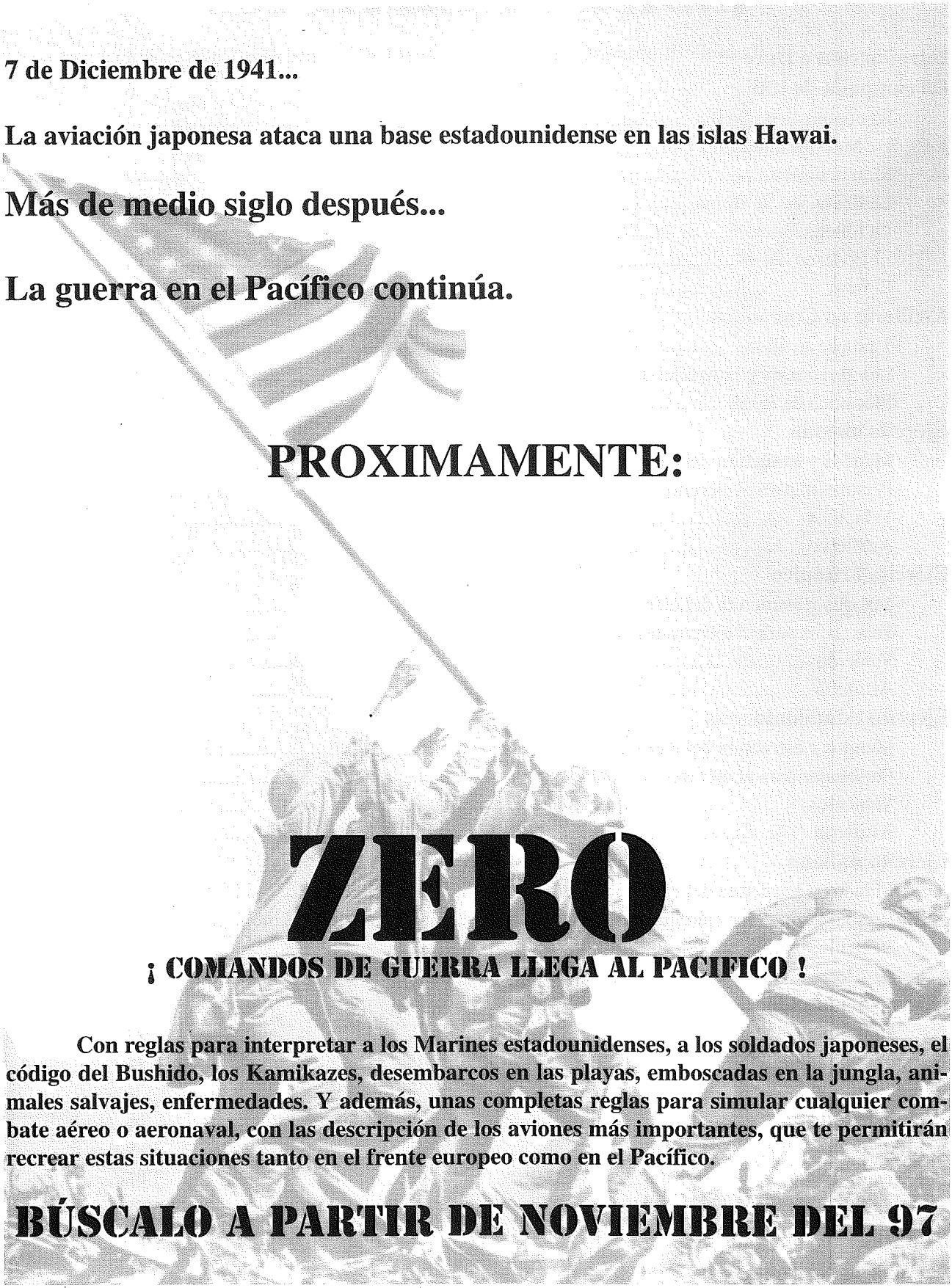
7 de Diciembre de 1941...

La aviación japonesa ataca una base estadounidense en las islas Hawai.

Más de medio siglo después...

La guerra en el Pacífico continúa.

PROXIMAMENTE:



ZERO

¡ COMANDOS DE GUERRA LLEGA AL PACIFICO !

Con reglas para interpretar a los Marines estadounidenses, a los soldados japoneses, el código del Bushido, los Kamikazes, desembarcos en las playas, emboscadas en la jungla, animales salvajes, enfermedades. Y además, unas completas reglas para simular cualquier combate aéreo o aeronaval, con las descripción de los aviones más importantes, que te permitirán recrear estas situaciones tanto en el frente europeo como en el Pacífico.

BÚSCALO A PARTIR DE NOVIEMBRE DEL 97

DUCE

(ITALIA, 1943-1945)

Duce, Italia 1943-1945, es una ambientación histórica para COMANDOS DE GUERRA que te permitirá recrear tus partidas en Italia desde el desembarco Aliado en Sicilia hasta la rendición alemana al pie de los Alpes. Tanto los Directores de Juego como los Jugadores podrán econtrar en su interior reglas que les permitirán crear cualquier nacionalidad participante en la campaña incluyendo una intensa descripción del armento utilizado por cada una de ellas. Así mismo, Duce incluye tres campañas listas para jugar...

Recomendado para mayores de 14 años.

Requiere COMANDOS DE GUERRA para ser jugado.

9 788488 749116 50000

CR# 2002

CRONOPOLIS EDICIONES

Apartado de Correos 329
Las Rozas
28230 Madrid
ESPAÑA

DUCE

(ITALIA, 1943-1945)

Duce, Italia 1943-1945, es una ambientación histórica para COMANDOS DE GUERRA que te permitirá recrear tus partidas en Italia desde el desembarco Aliado en Sicilia hasta la rendición alemana al pie de los Alpes. Tanto los Directores de Juego como los Jugadores podrán econtrar en su interior reglas que les permitirán crear cualquier nacionalidad participante en la campaña incluyendo una intensa descripción del armento utilizado por cada una de ellas. Así mismo, Duce incluye tres campañas listas para jugar...

Recomendado para mayores de 14 años.

Requiere COMANDOS DE GUERRA para ser jugado.

9 788488 749116 50000

CR# 2002

CRONOPOLIS EDICIONES

Apartado de Correos 329
Las Rozas
28230 Madrid
ESPAÑA