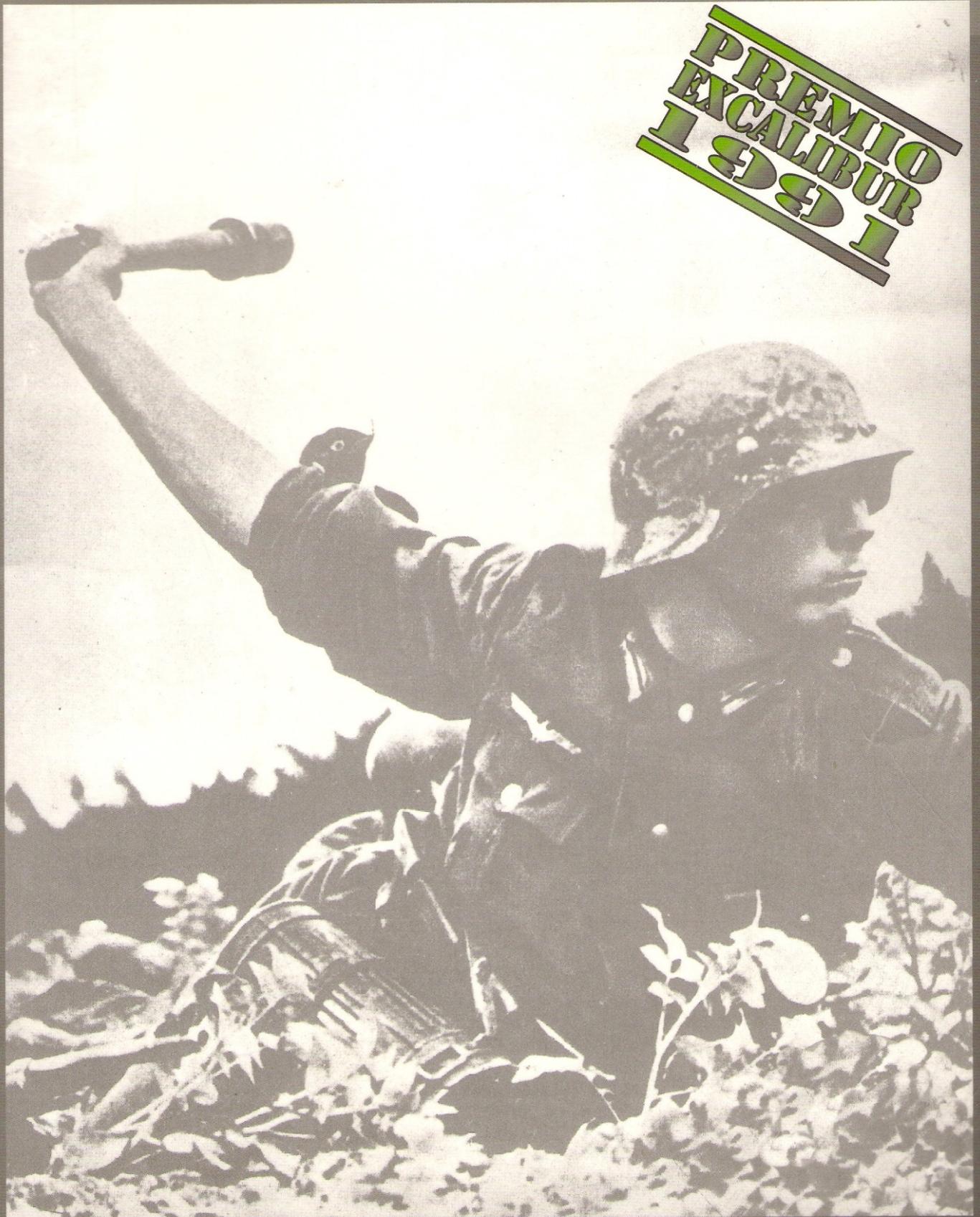


# COMANDOS

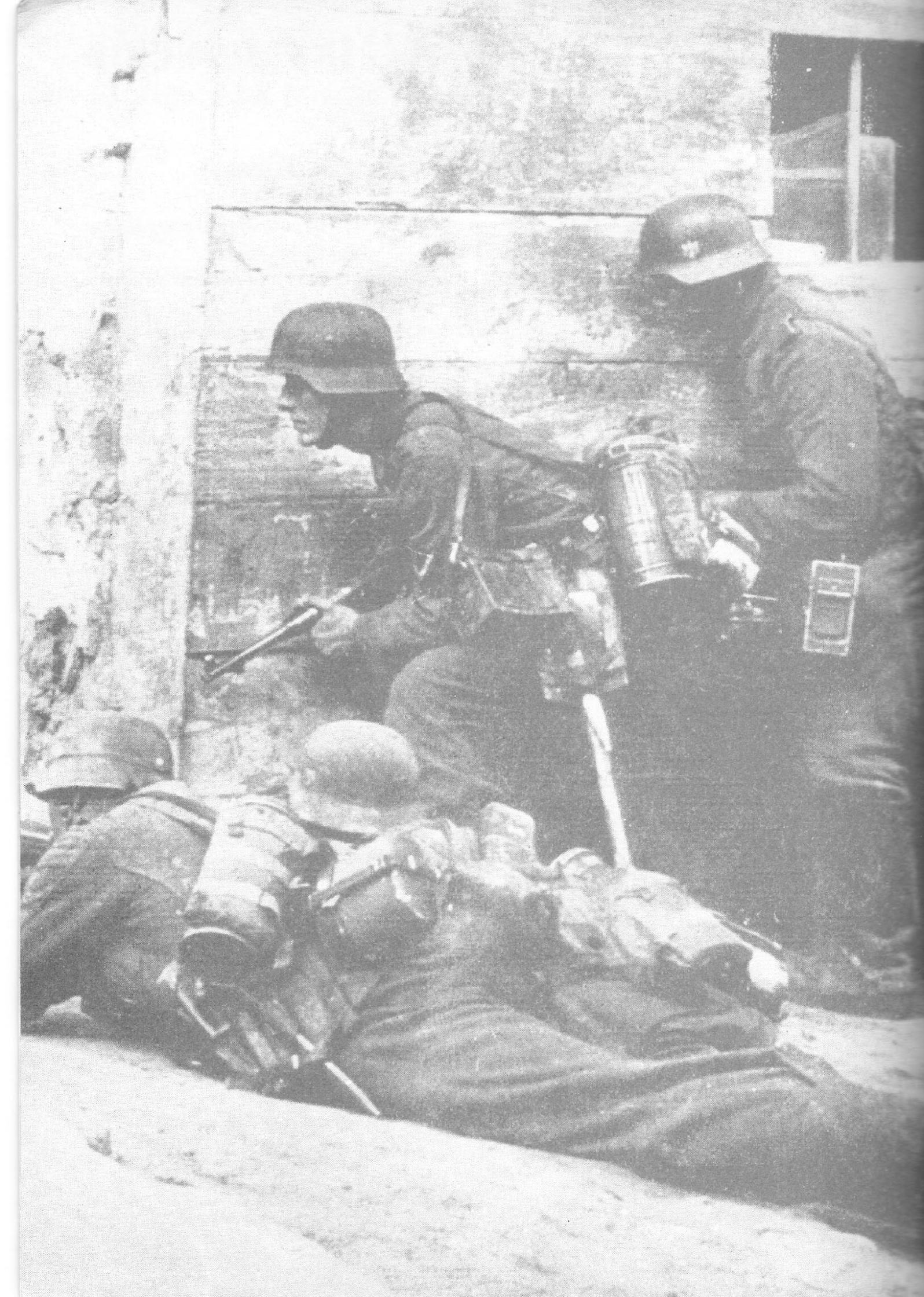
## DE GUERRA

EL JUEGO DE ROL DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

PREMIO  
EXCALIBUR  
I E D I



JUAN CARLOS HERREROS LUCAS



## INTRODUCCION AL JUEGO DE ROL COMANDOS DE GUERRA

Es difícil explicar lo que es un juego de rol si nunca has conocido ninguno. Siempre se recurre a describirlos como vivir una novela de la que no se conoce el final, en la que los personajes principales son los jugadores y el escritor, creador de los personajes secundarios y del argumento, es el Director del Juego, esto no es correcto. Sí, es cierto que el Director crea un argumento o historia (o misión en "Comandos de Guerra"), pero el trabajo y esfuerzo para ello es mucho menor e incomparable al trabajo de escribir una novela. También es cierto que los personajes viven la historia creada por el Director de Juego, pero su carácter no está preestablecido. Infinitas personalidades pueden jugar una misma partida aportando cada una de ellas su visión particular, creando momentos distintos y finales diferentes. Las partidas de rol deben (y suelen) ser momentos de diversión colectiva entre todos los participantes, muy distinta de la soledad (no por ello aburrida) requerida para la lectura de una novela. Es preferible comparar las partidas de rol a la representación improvisada de una obra de teatro (o de una película) en la que el Director va proponiendo los sucesos que ocurren y cada uno de los participantes va interpretando un "rol" que el mismo se ha autoimpuesto. Puedes jugar imaginando que eres tú mismo, con tu personalidad, el que se enfrenta a las escenas que el Director de Juego te relata o, por el contrario, puedes interpretar un personaje con una personalidad ajena, incluso opuesta, a la tuya.

Existen en la actualidad, afortunadamente, una oferta de juegos de rol amplia y variada que te permitirá entrar en diferentes y excitantes mundos; desde un medievo fantástico de elfos, orcos, dragones hasta un mundo supertecnológico con fuerzas del imperio y poderosos ingenios mecánicos...

Ante este amplio panorama "Comandos de Guerra" viene a ofrecerte uno más: la oportunidad de que revivas las acciones de los comandos y de los cuerpos de operaciones especiales de la Segunda Guerra Mundial. Podrás participar en acciones tras las líneas enemigas, colocar explosivos en puentes de importancia estratégica, atentar contra la vida de oficiales enemigos, infiltrarte en grupos de resistencia, conducir un tanque o un avión y... ser testigo de alguna de las grandes batallas de la guerra. Todo ello es posible gracias al libro que tienes en la mano

y que hemos intentado que sea sencillo y rápido, sin perder por ello, en ningún momento, el realismo necesario. El reglamento que has adquirido incluye las reglas necesarias para jugar acciones de comandos en el escenario europeo-africano de la Segunda Guerra Mundial. Es nuestra intención seguir trabajando en el desarrollo de este juego y así publicar, para tu disfrute y de tus amigos, complementos a estas reglas que incluyan misiones, reglas de combate aeronaval, así como toda la información necesaria para jugar en el frente del pacífico.

Para jugar a "Comandos de Guerra" sólo necesitas este libro de reglas y un par de dados de diez caras. Si vas a jugar con un personaje sólo necesitarás leer la Sección del Jugador una vez y, tal vez, releerte con atención el apartado de éstas titulado Mecánica del Juego. Si vas a realizar partidas como Director de Juego para tus amigos tendrás que leerte con detenimiento todas las reglas.

En el libro iremos explicando una serie de términos que luego usaremos con asiduidad en apartados posteriores. Hemos intentado hacerlo de forma que facilite tu comprensión. Pero si en algún momento te surgen dudas sobre alguno, se ha incluido, al final del libro, un glosario de los términos más usuales en "Comandos de Guerra".

Para facilitar la tarea del Director de Juego cuentas con una serie de apéndices que podrán ayudar a recrear vuestras partidas. Existe un apéndice de las armas más habituales en los ejércitos durante la guerra, uno de las convenciones de La Haya y de Ginebra (en vigor durante el conflicto) en lo que afectan a los prisioneros de guerra y a los espías, y, por último, a lo largo del libro hemos incluido una breve descripción de los grupos de operaciones especiales de los países más importantes y de los grupos de resistencia y de partisanos que surgieron en los países ocupados.

Si ya eres aficionado a los juegos de rol esperamos responder bien a la confianza que has depositado en esta publicación y que este juego ocupe un puesto entre tus favoritos. Si es la primera vez que te acercas al mundo del rol confiamos que este juego sea el "responsable" de una nueva afición en ti y que sigas jugando a "Comandos de Guerra" o a cualquiera otro de los muchos juegos de rol existentes en el mercado.

# COMANDOS DE GUERRA

## HOJA DE COMANDO

Nombre del Jugador: ..... DJ: .....

Nombre del Comando: .....

Nacionalidad: .....

Graduación: .....

### CARACTERISTICAS DEL PERSONAJE

Fuerza: .....  
 Inteligencia: .....  
 Destreza: .....  
 Constitución: ..... 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 Heridas  
 Mando: ..... 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 Golpes

#### PUNTOS DE VIDA

Moral: ..... Modificador: .....

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	00

### HABILIDADES

#### BASICAS

(I) Burocracia: .....  
 (I) Camuflar: .....  
 (I) Descubrir: .....  
 (I) Dialéctica: .....  
 (D) Equitación: .....  
 (D) Escuchar: .....  
 (D) Falsificar: .....  
 (D) Lanzar: .....  
 (D) Nadar: .....  
 (I) Navegación: .....  
 (D) Ocultarse: .....  
 (I) Orientación: .....  
 (I) Rastrear: .....  
 (D) Robar: .....  
 (D) Saltar: .....  
 (D) Tregar: .....  
 (I) Idiomas: .....

#### ESPECIALES

Cerradura: .....  
 Explosivos: .....  
 Ingenios: .....  
 Mecánica: .....  
 Medicina: .....  
 Paracaidismo: .....  
 Primeros Auxilios: .....  
 Química: .....  
 Telecomunicaciones: .....  
 Pilotar  
 Motos: .....  
 Coches: .....  
 Camiones: .....  
 Tanques: .....  
 Cazas: .....  
 Bombarderos: .....  
 Barcas: .....  
 Buques: .....

#### DE ARMAS

Pistola: .....  
 Fusil: .....  
 Subfusil: .....  
 Ametralladora: .....  
 Lanzallamas: .....  
 Lanzagranadas: .....  
 Art. de Campaña: .....  
 Art. Pesada: .....  
 Art. Aerea: .....  
 Arma Blanca: .....  
 Matar en Silencio: .....  
 Lucha Desarmado: .....



## DESCRIPCION DE LA HOJA DE PERSONAJE

*La Hoja de Personaje del juego de rol de la Segunda Guerra Mundial u Hoja de Comando podrás encontrarla en las dos páginas anteriores. En ella vienen reflejados todos los aspectos que describen a tu personaje, las acciones que puede tomar y la dificultad o facilidad que tendrá para hacerlas. Todo el mundo se conoce bien a sí mismo y por ello deberás conocer bien tu Hoja de Comando, ello agilizará las partidas y evitará que tu personaje intente cosas que conscientemente no sabe hacer (intentar despegar con un avión, dinamitar un puente, "pinchar" un teléfono, etc.)*

### DATOS DEL PERSONAJE

Vienen reflejados los datos particulares tuyos y de tu comando.

• **NOMBRE DEL JUGADOR:** Aquí debes anotar tu nombre. Diferenciará tu Hoja de la del resto de los jugadores. Y ayudará a tu Director de Juego con el mismo fin.

• **NOMBRE DEL COMANDO:** No tiene utilidad real en el juego, pero le dará más realismo y podrás disfrutar más de la ambientación preparada por el Director de Juego si tu comando posee un nombre o mote con el que los otros personajes puedan dirigirse a él.

• **DJ:** Escribe aquí el nombre del Director de Juego con el que estas jugando. Diferenciará las hojas de sus jugadores de las de otro Director de Juego.

• **NACIONALIDAD:** Indica el lugar donde ha nacido el comando. Tu director de Juego te indicará qué nacionalidades permitirá en su partida o campaña. Ten en cuenta que si quieres ser alemán te será muy difícil entrar en un comando inglés. Aunque tu Director de Juego y tú siempre podréis inventar una historia que lo explique. La nacionalidad afectará a los idiomas que conoces.

• **GRADUACION:** Indica tu rango dentro del ejército. No indica las dotes de mando que tiene tu personaje, sólo el escalafón militar que posee. Puedes ser ascendido por tus acciones en combate o puedes ser degradado por tu comportamiento en él. Debes tener en cuenta que los altos mandos militares no participaban en las acciones de comandos. Puedes ser nombrado teniente coronel por tu valor ante el enemigo, pero ello implicará que serás destinado a

un puesto en el Estado Mayor y que no participarás en más misiones. Aunque siempre es preferible retirar a un personaje de esta forma que esperar a que una bala enemiga le alcance.

### CARACTERISTICAS DEL PERSONAJE

Vienen reflejadas las características físicas del comando. Observa que no están incluidas características como altura, color de pelo, etc. Esto no quiere decir que no puedas, de acuerdo con tu Director de Juego, dárselas a tu comando. Pueden ayudarte a interpretar tu personaje, pero no afectarán al resto de las características.

El valor de estas características estará siempre entre 1 y 100.

• **FUERZA:** Expresa la fuerza física de un comando, su capacidad para levantar grandes pesos, etc.

• **INTELIGENCIA:** Expresa la inteligencia del comando y afectará al desarrollo de alguna de sus habilidades.

• **DESTREZA:** Expresa lo hábil que es el comando y afectará al desarrollo de alguna de sus habilidades.

• **CONSTITUCION:** Expresa la resistencia física del comando y afectará a sus puntos de vida.

• **MANDO:** Expresa la capacidad de dar órdenes y de desobedecerlas. El mando no tiene nada que ver con la graduación, aunque si el oficial o los oficiales al mando mueren en acción, será el personaje con más mando el que tome la dirección del grupo. El mando afectará a la Moral del personaje.

# DESCRIPCION DE LA HOJA DE PERSONAJE

• **PUNTOS DE VIDA:** Representa, en dos tablillas numeradas de 1 a 15, los puntos de daño por heridas y golpes que puede recibir el comando. Los puntos de vida de tu personaje no podrán ser nunca superiores al máximo marcado por la constitución. Cuando un comando reciba una herida perderá puntos de vida de la tablilla de heridas y para ello deberá tacharlos de forma decreciente. Cuando un personaje llega a cero puntos de vida de heridas está irremediablemente muerto. Así, por ejemplo, si un personaje con 11 puntos de vida recibe una herida de 4 puntos. Deberá tachar cuatro números, es decir, el 11, el 10, el 9 y el 8. Si posteriormente recibiera otra herida comenzaría a tachar el 7, luego el 6 y así sucesivamente. Cuando un comando reciba un golpe perderá puntos de vida de la tablilla de golpes y para ello deberá tacharlos de forma decreciente. Cuando un personaje llegue a cero puntos de vida de golpes caerá inconsciente.

Por cada punto de herida recibido se restará un punto de golpe. Los puntos de vida de golpes perdidos nunca pueden ser menores que los puntos de vida de heridas perdidos, ni siquiera curándolos con medicina o primeros auxilios.

## MORAL

La moral es muy importante para el personaje. Ella controlará, en cierta medida, lo que podrá o no podrá hacer. Una baja moral podrá impedir que el comando intente acciones arriesgadas, por muy necesarias que estas sean. Una moral alta permitirá realizar a tus personajes esas acciones. No todas las acciones que puede intentar un comando requieren comprobar la moral, sólo aquellas que indique el Director de Juego.

La moral y los efectos sobre el personaje se reflejan en tres lugares distintos de la Hoja de Comando:

La tablilla numerada del 01 al 99 donde se reflejará la moral actual del personaje. Si pierde o gana moral deberá indicarlo marcando el nuevo número de moral.

Tras la palabra moral se escribirá la moral con la que tu personaje comenzó la misión.

Tras la palabra modificador se escribirá la diferencia entre la moral inicial y la actual. Cada vez que cambie la moral actual del comando, cambiará el modificador. Podrá ser positivo (si la moral actual

es menor que la inicial) o negativo (si la moral actual es mayor que la inicial) y afectará a todas las tiradas de dado que realice el personaje. Pronto descubrirás, según avances en la lectura del juego, que los modificadores negativos benefician al personaje, mientras que los positivos lo perjudican.

## HABILIDADES BASICAS

Las habilidades básicas representan las acciones normales (no especiales) que el personaje puede llegar a desarrollar. Estas habilidades tendrán siempre un valor entre 0 y 100.

En la Hoja de Personaje las habilidades básicas vienen impresas en orden alfabético para su fácil uso en las partidas. Sin embargo, algunas habilidades dependen de la inteligencia y otras de la destreza (la inteligencia y la destreza respectivamente, son las que determinan las posibilidades de desarrollarlas) y por ello hemos preferido presentártelas aquí en estos dos grupos.

En la sección del Director de juego hay una información más exhaustiva sobre cada una de estas habilidades.

## HABILIDADES BASICAS QUE DEPENDEN DE LA INTELIGENCIA

• **BUROCRACIA:** Conocimiento de leyes nacionales, extranjeras e internacionales, conocimiento de la organización de los distintos ejércitos y emblemas y distintivos que utilizan, identificación de los tipos especiales de armamento.

La burocracia no valdrá nunca para adivinar una cosa que no se sabe. Por ejemplo: si un personaje no ha estado nunca en una ciudad, no podrá utilizar la burocracia para descubrir donde está el ayuntamiento o el cuartel del ejército.

• **CAMUFLAR:** Capacidad que tiene el personaje para ocultar objetos, vehículos o para aplicar sobre sí mismo técnicas complicadas (no pintarse la cara) que le ayuden a pasar desapercibido.

Algunas de estas acciones sólo necesitarán de un chequeo cuando se requiera su uso en situaciones apuradas o extremas. Un personaje, que no tenga

# COMANDOS DE GUERRA

urgencia, ocultará su paracaídas sin ningún tipo de problema; requerirá un chequeo cuando las patrullas enemigas estén tan sólo a varios metros y no tenga tiempo para entretenerse. Cuando un personaje tiene tiempo para camuflar un objeto, lo hará siempre bien, ya que podrá intentarlo cuantas veces quiera.

La habilidad de camuflar nunca valdrá para ocultarse, aunque sí valdrá para pintarse la cara o cualquier otra acción que pueda beneficiar o ayudar a ocultarse al comando.

- **DESCUBRIR:** Capacidad para descubrir cosas ocultas a simple vista. Capacidad de percepción de los detalles que delatan cosas más complicadas. La habilidad de descubrir permite encontrar huellas, pero no identificarlas o seguirlas.

- **DIALECTICA:** Capacidad de engatusar, engañar o convencer a alguien. Si un personaje se disfraza de soldado enemigo e intenta realizar dialéctica con un civil de un país enemigo a todos los efectos de la "víctima" le estará hablando un soldado de su país (a no ser que falle el chequeo de idioma). Si se disfraza de oficial enemigo y ordena a un soldado que cumpla una orden, utilizará su característica de mando.

La habilidad de dialéctica es distinta del mando ya que éste sólo afecta a los hombres subordinados de uno, mientras que la dialéctica afecta a todos.

- **NAVEGACION:** Capacidad para guiarse usando mapas, brújulas y demás instrumentos de orientación y conocimiento sobre dichos instrumentos.

Un personaje que tenga la habilidad de navegación y que se encuentre en una ciudad desconocida, sin mapas ni guías, no sabrá orientarse.

- **ORIENTACION:** Capacidad para "intuir" las direcciones correctas sin necesidad de mapas u otros instrumentos de navegación.

Esta habilidad es distinta a la habilidad de navegación. La orientación permite a un comando intuir una dirección. Para que el comando acierte es necesario que existan objetos o datos que puedan servirle de pista. Un personaje en una noche cerrada en medio de un desierto desconocido será incapaz de intuir la dirección correcta.

- **RASTREAR:** Capacidad para descubrir, seguir e identificar huellas. También representa la capacidad de ocultar huellas.

La habilidad de descubrir y la habilidad de rastrear permiten descubrir huellas, pero sólo la última permite seguirlas e identificarlas.

Esta habilidad precisa que exista la posibilidad de efectuar el rastreo. Es imposible seguir el rastro de un avión en el aire o descubrir las huellas de un convoy en una carretera de asfalto.

- **IDIOMAS:** Conocimiento que se tiene de un idioma concreto.

## HABILIDADES BASICAS QUE DEPENDEN DE LA DESTREZA

- **EQUITACION:** Capacidad para realizar acciones sobre una montura animal (caballo, burro, etc.) o así como la conducción de vehículos tirados por esta clase de animales.

No tener ningún valor en la habilidad de equitación no implica que el personaje no sepa montar a caballo, lo único que significa es que será muy arriesgado para él intentar algo desde su montura que no sea concentrarse en el galope.

- **ESCUCHAR:** Capacidad para escuchar ruidos de otra manera imperceptibles.

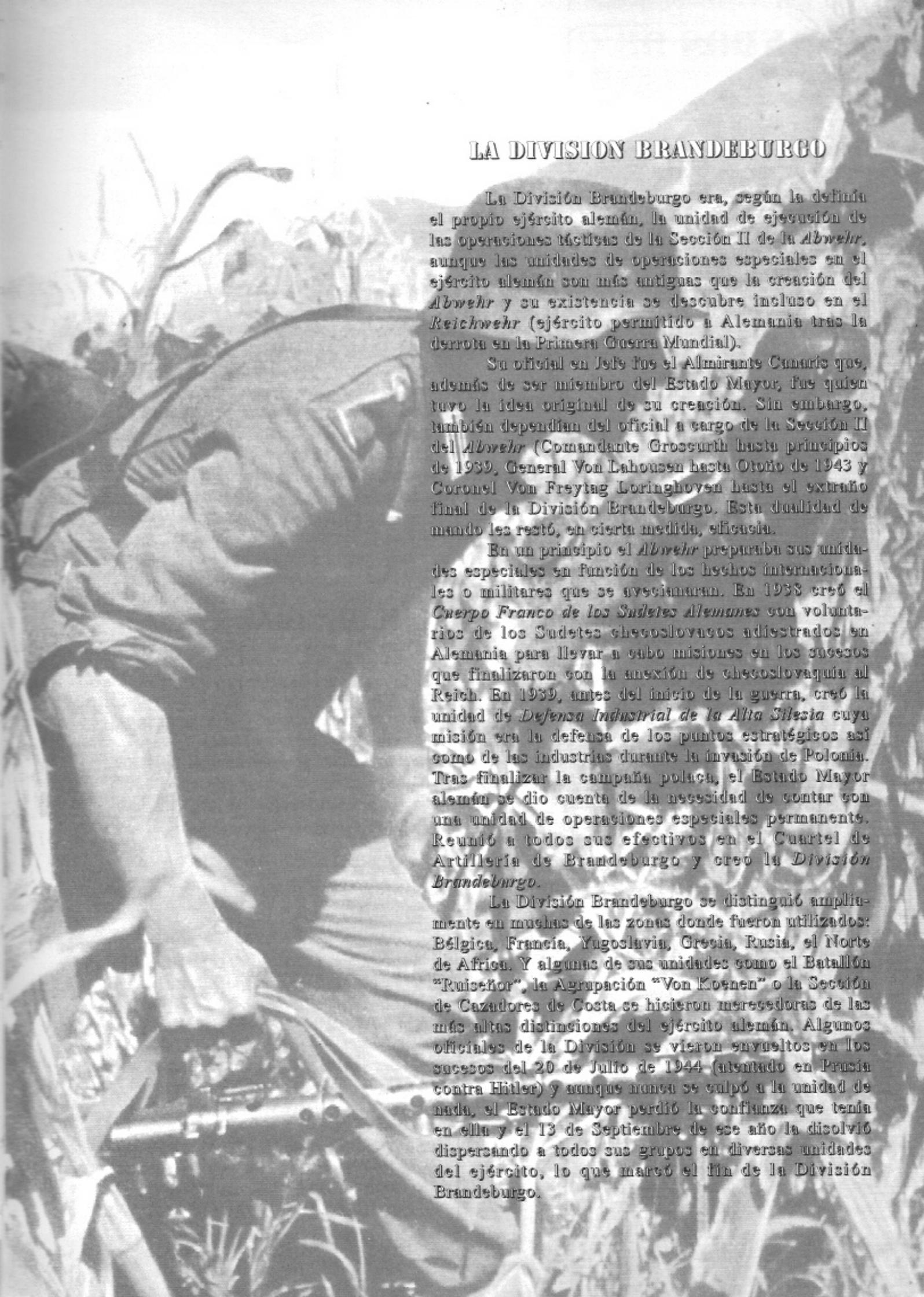
Para que un personaje pueda escuchar una conversación debe poder entender el lenguaje en la que está hablada dicha conversación. No es preciso que realice un chequeo del idioma pues como se describe en la habilidad de idioma no es necesario (a partir de ciertos niveles de habilidad) realizar un chequeo para entender una conversación.

La habilidad de escuchar tiene una serie de limitaciones físicas. No se puede escuchar una charla a través de cientos de metros de pared, o escuchar pequeños ruidos, como el corazón de un enemigo al acecho, si no se pone el oído cerca del origen del mismo.

- **FALSIFICAR:** Capacidad para, con los medios adecuados, realizar toda clase de falsificaciones de papeles o documentos.

Para falsificar un documento el comando debe tener a su disposición los elementos adecuados. No podrá falsificar un pase de fronteras si no sabe cómo son. No se puede hacer una orden militar si no se dispone de folios con membrete.

Las unidades de comandos que estaban equipadas con un falsificador solían llevar el material nece-



## LA DIVISION BRANDEBURGO

La División Brandeburgo era, según la definía el propio ejército alemán, la unidad de ejecución de las operaciones tácticas de la Sección II de la *Abwehr*, aunque las unidades de operaciones especiales en el ejército alemán son más antiguas que la creación del *Abwehr* y su existencia se descubre incluso en el *Reichwehr* (ejército permitido a Alemania tras la derrota en la Primera Guerra Mundial).

Su oficial en Jefe fue el Almirante Canaris que, además de ser miembro del Estado Mayor, fue quien tuvo la idea original de su creación. Sin embargo, también dependían del oficial a cargo de la Sección II del *Abwehr* (Comandante Grosscurth hasta principios de 1939, General Von Lahousen hasta Otoño de 1943 y Coronel Von Freytag Loringhoven hasta el extraño final de la División Brandeburgo. Esta dualidad de mando les restó, en cierta medida, eficacia.

En un principio el *Abwehr* preparaba sus unidades especiales en función de los hechos internacionales o militares que se aviesimaran. En 1938 creó el *Cuerpo Franco de los Sudetes Alemanes* con voluntarios de los Sudetes checoslovacos adiestrados en Alemania para llevar a cabo misiones en los sucesos que finalizaron con la anexión de checoslovaquia al Reich. En 1939, antes del inicio de la guerra, creó la unidad de *Defensa Industrial de la Alta Silesia* cuya misión era la defensa de los puntos estratégicos así como de las industrias durante la invasión de Polonia. Tras finalizar la campaña polaca, el Estado Mayor alemán se dio cuenta de la necesidad de contar con una unidad de operaciones especiales permanentes. Reunió a todos sus efectivos en el Cuartel de Artillería de Brandeburgo y creó la *División Brandeburgo*.

La División Brandeburgo se distinguió ampliamente en muchas de las zonas donde fueron utilizados: Bélgica, Francia, Yugoslavia, Grecia, Rusia, el Norte de Africa. Y algunas de sus unidades como el Batallón "Ruiseñor", la Agrupación "Von Koenen" o la Sección de Cazadores de Costa se hicieron merecedoras de las más altas distinciones del ejército alemán. Algunos oficiales de la División se vieron envueltos en los sucesos del 20 de Julio de 1944 (atentado en Prusia contra Hitler) y aunque nunca se culpó a la unidad de nada, el Estado Mayor perdió la confianza que tenía en ella y el 13 de Septiembre de ese año la disolvió dispersando a todos sus grupos en diversas unidades del ejército, lo que marcó el fin de la División Brandeburgo.

# COMANDOS DE GUERRA

sario para falsificar cosas del enemigo. Sin embargo, no era común, que estos equipos de falsificación tuvieran los elementos necesarios para falsificar cosas del propio ejército o de los ejércitos aliados.

- **LANZAR:** Capacidad para arrojar con precisión objetos pequeños.

Sólo son arrojables los objetos pequeños de no más de dos kilos. Los objetos pesados no pueden ser lanzados tan lejos como para que se pueda errar el tiro de forma excesiva y por ello no requieren un chequeo de lanzar. Los objetos que se dejen caer desde una altura no necesitan un chequeo de lanzar, como mucho uno de la característica de destreza para ver si el personaje es lo suficientemente diestro para calcular correctamente el momento en el que debe soltarla. Es casi imposible lanzar una granada más lejos de 30 metros. Aunque es factible lanzarlas a esa distancia, es imposible apuntar.

Si un personaje no tiene ningún valor en esta habilidad no significa que no sepa lanzar, sino que no tiene precisión en sus lanzamientos.

- **NADAR:** Capacidad para realizar acciones complicadas o arriesgadas en medio acuático.

Cuando se quiera cruzar un río sujeto por cuerdas u otro sistema de seguridad el chequeo ya no es necesario.

Se asume, a menos que el Director de Juego diga lo contrario, que todos los personajes saben nadar. Un bajo o nulo valor en esta habilidad te impedirá realizar acciones complicadas, pero no te ahogará en una piscina.

- **OCULTARSE:** Capacidad que tiene el comando para esconderse él y su equipo de forma rápida o en situaciones de peligro. También servirá para moverse con sigilo.

Esta habilidad, a diferencia de la de camuflar, no permite ocultar equipo más allá del particular del comando. Un personaje no puede intentar "ocultar" un tanque, debe intentar "camuflarlo".

- **ROBAR:** Capacidad para sustraer objetos pequeños sin que su dueño lo advierta.

La habilidad de robar no te permite abrir una caja fuerte ni superar los obstáculos que hubiese para poder robar. Así, si necesitas entretener al guardia de la puerta de intendencia mientras robas varias lanzagranadas, debes chequear tu dialéctica para ver si eres capaz de entretenerlo; si quieres abrir la puerta tras la cual están los documentos debes chequear cerradura.

- **SALTAR:** Capacidad para realizar saltos grandes o bajo situaciones complicadas.

Todos los personajes saben saltar una distancia moderada. Sólo se debe comprobar cuando se va a realizar una acción peligrosa, ya sea ésta evidente o no. No es necesario chequear los saltos menores de 2 metros.

- **TREPAR:** Capacidad para escalar o bajar por superficies rugosas.

Los chequeos de trepar deberán realizarse cada 10 metros de subida. No es necesario realizar un chequeo para subirse a un árbol a no ser que este sea especialmente grande o liso o para bajar por una cuerda a menos que se esté bajo fuego enemigo o un intenso viento. Tampoco es necesario realizar un chequeo si el personaje va sujeto por una cuerda o trepá por un poste ayudado por un cinturón de seguridad.

## HABILIDADES ESPECIALES

Aquí están incluidas todas la habilidades que, sin ser de armamento, requieren un entrenamiento especial para que el comando las posea.

Estas habilidades tendrán siempre un valor entre 0 y 100.

En la sección del Director de juego hay una información más exhaustiva sobre cada una de estas habilidades.

- **CERRADURA:** Capacidad para abrir cerradura u otros mecanismos de cierre.

En todos los casos el personaje requerirá poseer el instrumental adecuado. No se puede abrir una cerradura sin un juego de ganzúas.

Un sistema de cierre que no sea accesible por el jugador (porque este en el interior de la puerta) no podrá ser abierto.

- **EXPLOSIVOS:** Capacidad para la colocación y manipulación de explosivos así como para identificar y desactivar bombas.

Cuando se quiera volar, por ejemplo, un puente, el personaje no tiene por qué colocar directamente las bombas y puede indicar a sus compañeros donde deben hacerlo.

La habilidad de explosivos no te da conocimiento para crear tus propios explosivos o tus propios sistemas de ignición, para lo que está la "Química" y la "Mecánica".

Para utilizar esta habilidad debes estar provisto de todos los elementos necesarios.

- **INGENIOS:** Capacidad para reparar, realizar o trucar mecanismos sin materiales especialmente diseñados para ello.

Para realizarlo debes disponer de material (cuerdas, cinta adhesiva, etc.).

- **MECANICA:** Capacidad para reparar mecanismos con las piezas adecuadas para ello. Capacidad para estropear adecuadamente un mecanismo.

A diferencia de la habilidad de ingenios, la mecánica necesita disponer de los materiales correctos para la reparación.

A un comando que utilizara la habilidad de mecánica no se le ocurriría poner un cordón de zapato para sustituir la correa del ventilador de un motor, para eso es precisa la habilidad de ingenios.

Toda persona con conocimiento de mecánica, tardará más o menos, pero al final conseguirá reparar el mecanismo.

Esta habilidad representa la capacidad de hacerlo bajo condiciones adversas, bajo presión, tras las líneas enemigas, etc.

- **MEDICINA:** Capacidad de un comando para curar las heridas recibidas por él o por otros. La habilidad de medicina no podrá nunca resucitar a un muerto.

- **PARACAIDISMO:** Capacidad para saltar en paracaídas y evitar lesionarse en el intento. También se utiliza esta habilidad para comprobar el estado de los paracaídas y, en su caso, repararlos.

- **PRIMEROS AUXILIOS:** Capacidad para mantener con vida a un comando.

Los primeros auxilios evitarán que un comando muera desangrado, pero nunca curará las heridas recibidas. Los primeros auxilios sí curan los puntos de vida perdidos por golpes o contusiones.

- **QUIMICA:** Capacidad para crear, a partir de elementos sencillos, materiales explosivos o incendiarios. Conocimientos químicos y sobre manipulación de productos químicos que posee el personaje.

Para realizar cualquier actividad será necesario que el personaje tenga el material adecuado.

La habilidad de crear explosivos no te permitirá crear mecanismos para que estos exploten, cuya creación corresponde a "ingenios" o "mecánica".

- **TRANSMISIONES:** Capacidad para manejar comprender y reparar equipos de radio o de comunicaciones.

Para reparar el equipo necesitará el material adecuado o realizar tiradas de ingenios para suplir los mecanismos dañados. Un comando siempre usará bien el equipo de radio de su propio país.

Cualquier comando en una situación normal será capaz de manipular una radio. Esta habilidad representa la posibilidad de hacerlo bajo situaciones límite o con equipos desconocidos.

- **PILOTAR:** Capacidad para manejar los distintos transportes. Cualquier valor en una de estas habilidades indicará que puedes pilotar cualquier aparato conocido dentro de ese tipo. Los distintos tipos son:

- **Motos:** Cualquier tipo de transporte de dos y tres ruedas.

- **Coches:** Transportes de cuatro ruedas que no llevan gran carga.

- **Camiones:** Transportes de cuatro o más ruedas con gran carga.

- **Tanques:** Todo tipo de carros de combate, autopropulsados y transportes oruga.

- **Cazas:** Cualquier tipo de avión caza. Los cazabombarderos están incluidos dentro de esta categoría.

- **Bombarderos:** Cualquier tipo de avión de bombardeo.

- **Barcas:** Desde las barcas de pescadores hasta las lanchas de desembarco.

- **Buques:** Desde las lanchas de desembarco hasta los grandes portaaviones, incluyendo los submarinos.

Se asume, mientras el Director de Juego no diga lo contrario, que todos los comandos saben pilotar motos, coches, camiones y barcas, aunque no tuvieran ningún valor en la habilidad. En el resto de las habilidades de pilotar, si el comando no tiene ningún valor, no sabrá manejar los aparatos incluidos bajo esta denominación.

Aunque puedes elegir cualquiera de las habilidades de pilotaje, te recomendamos que consultes con tu Director de Juego sobre las que van a ser más útiles o más necesarias para las partidas o campaña que tenga pensado realizar para vuestro grupo de jugadores.

## HABILIDADES DE ARMAS

Aquí se reúnen todas las habilidades sobre armamento y combate. Las diferentes categorías dentro de las habilidades de armas son una clasificación de los distintos tipos de estas y de los conocimientos que el comando posee sobre cada una de ellas. Así:

- **PISTOLAS:** Pistolas automáticas y revólveres. Algunos tipos de armas especiales como las pistolas de señales también están incluidas dentro de este grupo
- **FUSIL:** Toda clase de fusiles y de subfusiles, fusiles de asalto y ametralladoras ligeras cuando realizan tiro de precisión.
- **METRALLETA:** Ametralladoras ligeras, subfusiles y fusiles de asalto cuando estos realizan tiro en ráfagas.
- **AMETRALLADORA:** Ametralladoras de posición o ligeras, cuando éstas estén fijadas en el suelo o sobre un vehículo.
- **LANZALLAMAS:** Todo tipo de lanzallamas o armamento similar.
- **LANZAGRANADAS:** Más comúnmente conocidos por "Bazookas" por el nombre del lanzagranada estadounidense. También se usa esta habilidad para los fusiles que permitan acoplar un mecanismo para el lanzamiento de granadas.
- **ART. DE CAMPAÑA:** Morteros o armamento de características similares.
- **ART. PESADA:** Cualquier tipo de artillería de posición, tanto las navales, como los cañones de los carros de combate, de los autopropulsados o de los vehículos blindados.
- **ART. AEREA:** Todo el armamento del avión a excepción de sus ametralladoras.
- **ARMAS ESPECIALES:** Puñales, cuchillos, cerbatanas, boleadoras, boomerang, etc. El jugador deberá indicar cuál es el arma elegida.

• **MATAR EN SILENCIO:** Representa la capacidad de matar sin ruido a un oponente. El tipo de arma influirá en el ruido que puedes hacer (la dificultad de la acción), pero no en las consecuencias. Es decir, puedes o no puedes hacer ruido, pero el objetivo del ataque resultará, generalmente, muerto.

• **LUCHA DESARMADO:** Capacidad para luchar sin armas. El tipo de lucha no es importante (boxeo, karate, judo, etc.) y no afectará a tu capacidad para noquear al adversario sólo con tus manos.

## REVERSO DE LA HOJA DE PERSONAJE

La parte posterior de la hoja de personaje se ha reservado para llevar el control del equipo y del armamento del comando. Está dividida en varias zonas:

• **ARMAS:** Esta zona está reservada para que apuntes todos los datos técnicos de las armas que vas a utilizar. No todas las que apuntes las tendrás que transportar o llevar encima. La intención es que anotes los datos técnicos de las que puedes llegar a usar con el fin de agilizar los combates y de colaborar con el Director de Juego en ellos.

Bajo la denominación de **armas** deberás anotar el nombre de ésta.

En la columna con una **C** de cargador deberás anotar los proyectiles que le quedan a los cargadores de las armas que transportas, pero que no estas usando. La plantilla de munición, en la parte inferior de la hoja, sirve para controlar el número de proyectiles que quedan en el arma que estás usando. Esta columna sirve para anotar el número de balas que quedan en el cargador cuando cambias de arma o cuando dejas de usarla.

Bajo la columna con una **E** de encasquillamiento deberás anotar el porcentaje de encasquillamiento de tu armas.

En las cinco diferentes columnas bajo los nombres de **muy fácil, fácil, normal, difícil y muy difícil** deberás anotar en la parte superior de cada arma la distancia para ese grado de dificultad y en la parte inferior el daño que realiza el arma a esa distancia.

En la última columna, bajo la denominación de **peso** anotarás el peso de las armas que transportas.

• **NOTAS:** Este espacio está reservado para que anotes datos de la partida que esta jugando o características de tu personaje.

• **MUNICION:** Es una parrilla doble de números. La parrilla numerada del 1 al 50 debes usarla como la de los puntos de vida. Es decir, iras tachando números a medida que vayas gastando balas. Cuando taches el uno, cuando ya no te queden más números que tachar es que tu cargador está vacío. Si es una situación apurada, podrás tener problemas.

La segunda parrilla del 1 al 10 sirve para las armas con más de 50 balas en el cargador (ametralladoras generalmente). Así, por ejemplo, la ametralladora ligera británica Lewis podía llevar un tambor de 97 balas. Anotarías un 47 en la primera parrilla y un 1 en la segunda. De esta manera tendrías 50 balas (indicadas por el 1 de la segunda parrilla) más 47 (indicadas por la primera) en total 97. Cuando gastes las primeras 47 balas del tambor, tacharás el uno de la segunda parrilla y te anotarás 50 en la primera. Cuando las dos parrillas lleguen a cero significará que has agotado tu cargador. Cada número de la segunda parrilla representa cincuenta (50) balas. Aunque no hay nada que lo impida, no es habitual que un comando dispare armas con más de cincuenta proyectiles.

• **EQUIPO:** Aquí anotarás todo el equipo que transporte tu comando. Al lado de cada una de tus anotaciones, bajo la columna de peso, deberás anotar el peso.

• **PESO TOTAL:** Anotarás aquí la suma de todos los pesos que has anotado en la columna de peso.

• **VELOCIDAD/VELOCIDAD SIN PESO:** Anotarás aquí la velocidad a la que se mueve tu comando. En el primer cuadrado anotarás la velocidad en kilómetros por hora o en metros por asalto. En el segundo anotarás la velocidad que llevaría el Comando si no llevara peso (en la tabla de peso: 0 Kg). Estos datos podrás calcularlos con lo que se explica en la sección de mecánica del juego bajo la denominación de movimiento.



# LOS AÑOS DE GUERRA



## 1 DE SEPTIEMBRE DE 1939 A 22 DE JUNIO DE 1940

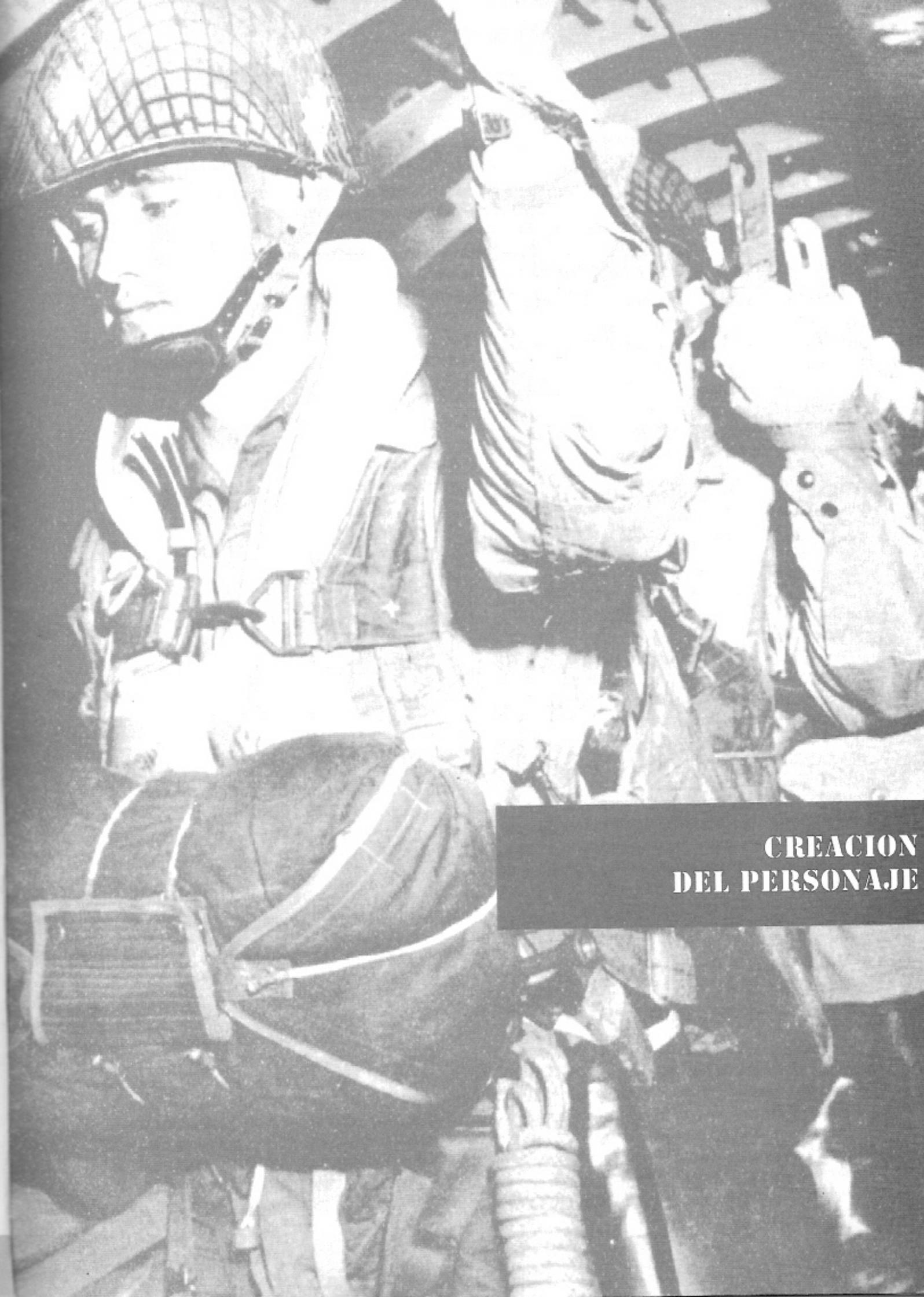
El primer año de la guerra representó, ante la atónita mirada del resto del mundo, el triunfo de la "Blitzkrieg" o "Guerra Relámpago". Uno a uno los ejércitos fueron derrotados por la nueva forma de combatir.

Los primeros éxitos diplomáticos alemanes (la remilitarización de la Renania, la anexión de Austria y la ocupación de Checoslovaquia) animaron al gobierno alemán a firmar un tratado con la Unión Soviética para repartirse la Europa Oriental. El pacto Nazi-Soviético abrió las puertas para la invasión de Polonia el 1 de Septiembre y para el inicio de la Segunda Guerra Mundial. La declaración de guerra a Alemania por parte de Francia y el Reino Unido no impidió que Varsovia fuera ocupada en una semana. Rusia, en virtud del pacto con Alemania invadió la parte Este de Polonia así como parte de Rumanía.

La industria alemana dependía en gran medida del acero que Suecia le vendía. Para evitar un posible ataque Aliado a Noruega, lo que haría peligrar la navegación por el mar Báltico y podría

forzar a Suecia a no vender su acero, el 9 de Abril de 1940 Alemania atacó Dinamarca y Noruega. Los Aliados habían fijado para el día 10 su ataque. Dinamarca capituló en 24 horas, mientras que Noruega resistió hasta el 7 de Junio.

Con sus espaldas aseguradas gracias al tratado Nazi-soviético, con los rusos envueltos en una lucha de desgaste con los finlandeses y con el suministro de materiales asegurado a través del Báltico, Alemania comenzó la campaña del Oeste el 10 de Mayo con un ataque masivo a través de los Países Bajos, pero principalmente a través de Las Ardenas. La escasa colaboración entre los Aliados y su falta de experiencia en la nueva forma de combate propició que el ejército alemán, más reducido y más experto, avanzó casi sin oposición. El ejército holandés firmó la capitulación el 15 de Mayo; Bélgica se rindió el 28; el 11 de Junio Italia entró en la guerra a favor de los Alemanes, pero su entrada, además de convertir al norte de Africa en un nuevo lugar de combate, no aceleró mucho el final, ya que el 22 de Junio el ejército francés, el mayor ejército sobre Europa, se rindió ante los alemanes.



**CREACION  
DEL PERSONAJE**

## CREACION DEL PERSONAJE

La creación de tu personaje consta de cuatro partes, sencillas, pero diferenciadas claramente entre sí: nacimiento, enseñanza civil, instrucción militar y entrenamiento para operaciones especiales. En cada una de estas partes tu personaje recibe la instrucción o los conocimientos que le son propios a cada período.

Robert Allison es un personaje que a partir de ahora nos acompañará a menudo. Siempre aparecerá en aquellos aspectos de las reglas como una aclaración a estas. En esta sección, su creación nos servirá de ejemplo. Su hoja de personaje la encontrarás al final de esta sección.

### NACIMIENTO

Durante el nacimiento e infancia se determinan las características propias de cada personaje. Es durante este período donde se fija la fuerza o la capacidad de mando de un comando.

#### 1. Calculo de los Puntos de Desarrollo por Nacimiento:

Lanza cinco dados de cien (5d100) y suma los resultados. A esta suma la llamamos Puntos de Desarrollo por Nacimiento. Nunca podrás tener un resultado superior a 500. Si tus tiradas han sido tan malas que la suma está por debajo de 175 podrás, si lo deseas, repetir las.

Los Puntos de Desarrollo por Nacimiento representan el potencial que tienes al nacer.

Para calcular los Puntos de Desarrollo por Nacimiento de nuestro personaje lanzamos cinco dados de cien. Los resultados que obtenemos son: 65, 57, 90, 79 y 34, cuya suma es 325.

#### 2. Reparto de los Puntos de Desarrollo:

Reparte los Puntos de Desarrollo por Nacimiento entre todas las características (fuerza, inteligencia, destreza, constitución y mando) de forma que la suma de ellas dé siempre un valor menor o igual a tus Puntos de Desarrollo.

Ninguna característica puede ser superior a cien (100) o inferior a uno (1).

El reparto de los Puntos de Desarrollo representa la evolución de tu personaje hasta la juventud. Por ello el reparto depende de ti, es decir puedes decidir que tu personaje potencie más la fuerza en su infancia, o que por el contrario se dedique al estudio y desarrolle más la inteligencia o, si tienes los puntos suficientes, que desarrolle ambas características.

Queremos que nuestro personaje tenga buena constitución y buena destreza. Ponemos 75 puntos en cada una de ellas con los que nos queda 125 puntos para repartir entre las otras tres. La fuerza puede sernos importante y por ello le ponemos 60

puntos. 40 ponemos a la inteligencia, dejando tan solo 25 a la característica de mando y demostrando que nuestra intención no es llegar a oficiales.

#### 3. Calculo de los Puntos de Vida del Comando:

La constitución determina los Puntos de Vida del comando. Para saber que puntos de vida tiene tu comando consulta la siguiente tabla:

CONSTITUCION	PUNTOS DE VIDA
De 1 a 9	5
De 10 a 19	6
De 20 a 29	7
De 30 a 39	8
De 40 a 49	9
De 50 a 59	10
De 60 a 69	11
De 70 a 79	12
De 80 a 89	13
De 90 a 99	14
100	15

Observa, según la tabla, que los puntos de vida son cinco (5) más las decenas de la constitución consideradas como unidades (considerando que las decenas de cien (100) son diez (10)). Así, por ejemplo, 67 le corresponde, según la tabla, 11, pero podíamos haberlo calculado como  $6+5=11$ .

Los puntos de vida iniciales de nuestro personaje serán 12 ( $5+7$ ).

#### 4. Datos del comando:

Decide cual es el nombre de tu comando y su lugar de nacimiento. En este último caso deberás consultar con tu Director de Juego sobre las nacionalidades que va a permitir en su partida o campaña. Anota un 70% en el idioma del país natal de tu personaje. Si has elegido un país que tenga varias lenguas oficiales tendrás que elegir sólo una de ellas y consultar a tu Director de Juego por si tienes algún conocimiento en el segundo o tercer idioma de tu país.

# CREACION DEL PERSONAJE

A la hora de elegir la nacionalidad de nuestro personaje preferimos que sea norteamericano, concretamente canadiense. Ya que es una nacionalidad que participó activamente en la guerra desde un comienzo. Pero en Canadá se hablan dos idiomas, el francés y el inglés. Decidimos que nuestro personaje haya nacido en Vancouver, en la costa del pacífico del Canadá. El Director de Juego nos indica que nos apuntemos un 70% en inglés. No podemos apuntarnos nada en francés, aunque es también idioma oficial del Canadá, porque se habla mayoritariamente en la provincia de Quebec y Vancouver está al otro extremo del país. Por último, decidimos que se llame Robert Allison.

## ENSEÑANZA CIVIL

Este período de la creación del personaje cubre la etapa desde la infancia hasta la incorporación a filas o a los servicios especiales. Representa el desarrollo de las habilidades debidas al ambiente en el que te desenvuelves o al trabajo que realizas.

### 1. Desarrollo de la habilidades de destreza:

Debes repartir el doble de los puntos que tengas en la característica de destreza entre las habilidades básicas que dependan directamente de ella (equitación, escuchar, falsificar, lanzar, nadar, ocultarse, robar, saltar y trepar) o en las habilidades de pilotar motos, pilotar coches y pilotar camiones. Las habilidades donde puedes repartir estos puntos se identifican fácilmente en la hoja de personaje porque llevan una D impresa a su izquierda.

Robert Allison tiene 75 puntos de destreza, por ello puede repartir 150 puntos en las habilidades que antes mencionamos. Decidimos repartirlas de la siguiente manera:

Escuchar.....	30%
Ocultarse.....	30%
Saltar.....	50%
Trepar.....	40%

### 2. Desarrollo de las habilidades de inteligencia:

Debes repartir los puntos que tengas en tu característica de inteligencia entre las habilidades básicas que dependan de ella (burocracia, camuflarse, descubrir, dialéctica, navegación, orientación, rastrear o alguno o varios idiomas de tu elección). Estas se identifican fácilmente en la hoja de personaje porque llevan una I impresa a su izquierda.

Robert Allison tiene 40 puntos de inteligencia, que repartimos de la siguiente manera:

Descubrir.....	20%
Alemán.....	20%

### 3. Desarrollo de las habilidades especiales:

Debes repartir 50 puntos entre las habilidades elegidas hasta el momento y en no más de tres, a tu elección, de las habilidades especiales. Este período representa los conocimientos especiales que el personaje adquiere debido a su trabajo o profesión.

Decidimos repartir los 50 puntos de la siguiente manera:

Cerradura.....	20% (habilidad especial)
Explosivos.....	10% (habilidad especial)
Pilotar coches.....	10% (habilidad especial)
Alemán.....	10% (hab. anterior)
(Total 30%)	

Robert Allison no suele hablar mucho de su infancia, pero sospechamos que estas habilidades las adquirió en malas compañías y que en su juventud participó en más de un atraco a joyerías y a bancos.

## INSTRUCCION MILITAR

Este período representa el desarrollo que sufre el personaje en el campamento de instrucción militar y en las posteriores operaciones militares en las que toma parte.

### 1. Potenciación de las habilidades especiales:

Debes repartir 50 puntos entre las habilidades que has elegido anteriormente.

En el ejército observaron las extrañas habilidades que poseía Robert y, por ello, tal vez intuyendo que llegaría a ser un comando, le permitieron que las potenciara.

Explosivos.....	30% (Total 40%)
Pilotar coches.....	10% (Total 20%)
Alemán.....	10% (Total 40%)

### 2. Entrenamiento en armamento:

Debes repartir 100 puntos en no más de cuatro habilidades de armas, teniendo en cuenta que ninguna de ellas podrá ser superior a 70.

# COMANDOS DE GUERRA

*Hemos repartido los cien puntos de armamento de Robert Allison de la siguiente manera:*

*Pistola.....25%*

*Subfusil.....50%*

*Matar en silencio.....25%*

## ENTRENAMIENTO PARA OPERACIONES ESPECIALES

Este es el período durante el cual el comando recibe su instrucción. El período dura cuatro meses y, a diferencia de los anteriores, los conocimientos que recibe están más delimitados, siendo algunos de ellos muy concretos. Durante este período se incrementaban los conocimientos por los cuales el comando había destacado, a la vez que se intentaba complementar la formación con otras disciplinas. Normalmente, los grupos de comandos eran entrenados a la vez, así que es posible que tu Director de Juego te indique que desarrolles esta faceta del personaje junto a los otros jugadores que vayan a participar en la misma misión que tu comando. De esta forma, podréis conjuntar los conocimientos del grupo para hacerlo más compacto y amplio.

A diferencia de los otros períodos de creación del personaje, en este no hay una serie de pasos definidos, sino que todo el período se reduce a una serie de bonificaciones a las habilidades. Estos incrementos deberás sumarlos a lo que ya tuvieras en la habilidad.

Los siguientes pasos deben desarrollarse en el mismo orden indicado:

1. 20% en la habilidad especial de paracaidismo.
2. 20% en la habilidad especial de primeros auxilios.
3. 20% en una, y sólo en una, de las habilidades de armas de pistola, fusil o subfusil.
4. 20% en la habilidad de armas de matar en silencio.
5. 25% en una de las habilidades especiales.
6. 25% en una habilidad especial encuadrada dentro de las de pilotar.
7. 25% en una de las habilidades de armamento elegidas anteriormente. Puede ser la elegida en el paso tercero.
8. 25% en la habilidad básica de ocultarse.
9. 25% en un idioma.

*Robert es trasladado desde su puesto en el Norte de África al cuartel de operaciones especiales en Inglaterra y allí, tras cuatro duros meses que le hacen añorar el frente, completa su instrucción, para una misión, de la siguiente manera:*



# CREACION DEL PERSONAJE

- 20% en paracaidismo .....(Total 20%)
- 20% en primeros auxilios .....(Total 20%)
- 20% en pistola .....(Total 45%)
- 20% en matar en silencio .....(Total 45%)
- 25% en explosivos.....(Total 65%)
- 25% en pilotar coches .....(Total 45%)
- 25% en subfusil.....(Total 75%)
- 25% en ocultarse .....(Total 55%)
- 25% en el idioma alemán .....(Total 65%)

*De esta forma Robert Allison completa su desarrollo y está listo para vivir, si tu lo deseas, las aventuras que tu Director de Juego te proponga.*

Estos cuatro pasos que te hemos descrito deben ser seguidos por todos aquellos comandos que sean reclutados para las operaciones especiales desde el ejército. Tu Director de Juego puede preparar partidas en las que juegues con personajes que no sean comandos, o que no tengan la posibilidad de entrenarse como tales. Tal es el caso de las partidas con militares o con partisanos. En estos casos deberás seguir las indicaciones de tu Director de Juego para crear tu personaje.



# COMANDOS DE GUERRA

## COMANDOS DE GUERRA HOJA DE COMANDO

Nombre del Jugador: VICTORIA D.J: JUAN CARLOS  
 Nombre del Comando: ROBERT ALLISON  
 Nacionalidad: CANADIENSE  
 Graduación: SOLDADO

### CARACTERISTICAS DEL PERSONAJE

Fuerza: 60  
 Inteligencia: 40  
 Destreza: 75  
 Constitución: 75  
 Mando: 25

**PUNTOS DE VIDA**

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	Heridas
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	Golpes

Moral: 37 Modificador:

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	00

### HABILIDADES

#### BASICAS

(D) Burocracia: .....  
 (D) Camuflar: 20%  
 (D) Descubrir: .....  
 (D) Dialéctica: .....  
 (D) Equitación: .....  
 (D) Escuchar: 30%  
 (D) Falsificar: .....  
 (D) Lanzar: .....  
 (D) Nadar: .....  
 (D) Navegación: .....  
 (D) Ocultarse: 55%  
 (D) Orientación: .....  
 (D) Rastrear: .....  
 (D) Robar: .....  
 (D) Saltar: 50%  
 (D) Tregar: 40%  
 (D) Idiomas: INGLÉS 70%  
                   ALEMÁN 65%

#### ESPECIALES

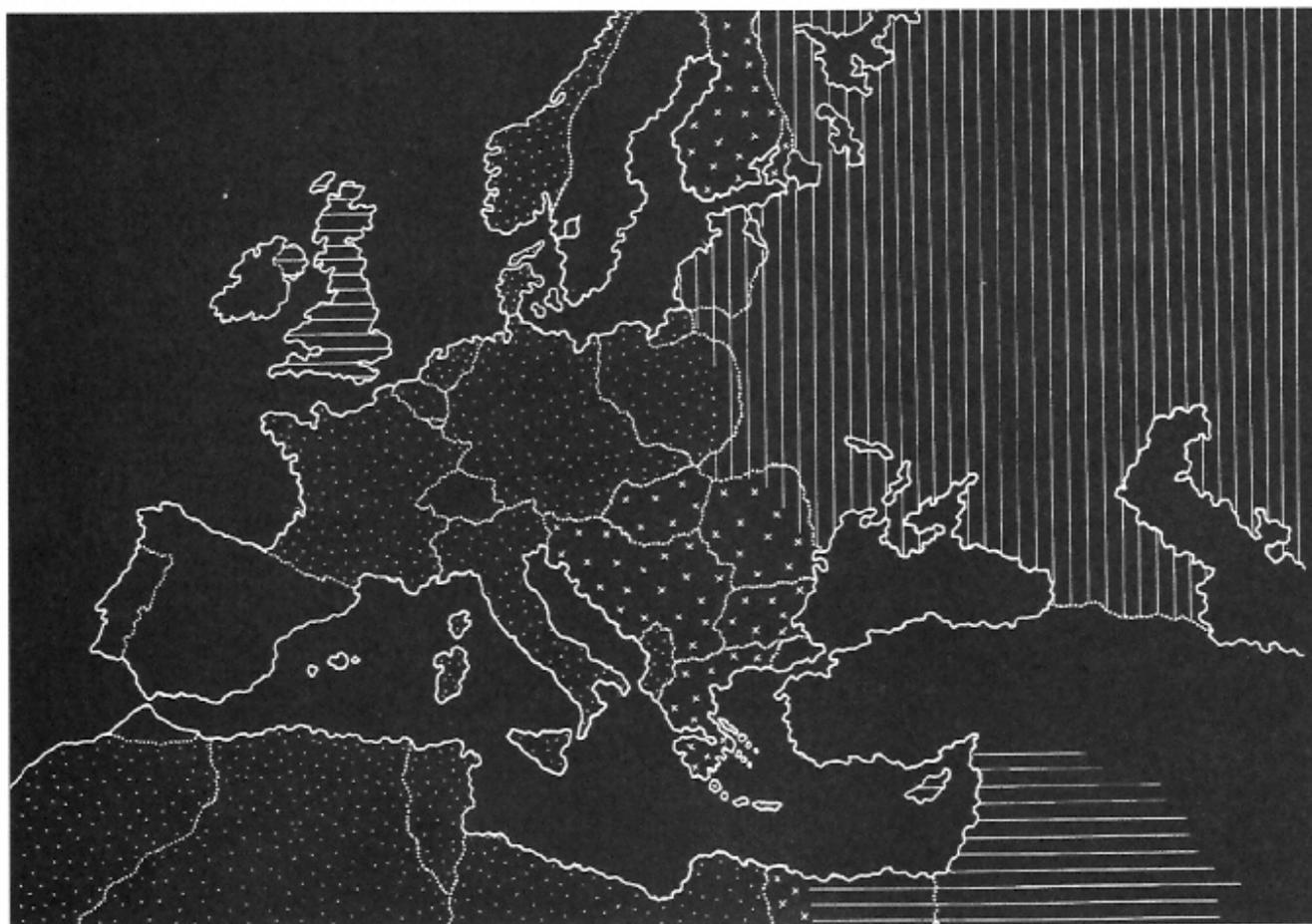
Cerradura: 20%  
 Explosivos: 65%  
 Ingenios: .....  
 Mecánica: .....  
 Medicina: .....  
 Paracaidismo: 20%  
 Primeros Auxilios: 20%  
 Química: .....  
 Telecomunicaciones: .....  
 Pilotar  
 • Motos: .....  
 • Coches: 45%  
 • Camiones: .....  
 • Tanques: .....  
 • Cazas: .....  
 • Bombarderos: .....  
 • Barcas: .....  
 • Buques: .....

#### DE ARMAS

Pistola: 45%  
 Fusil: .....  
 Subfusil: 75%  
 Ametralladora: .....  
 Lanzallamas: .....  
 Lanzagranadas: .....  
 Art. de Campaña: .....  
 Art. Pesada: .....  
 Art. Aerea: .....  
 Arma Blanca: .....  
 Matar en Silencio: 45%  
 Lucha Desarmado: .....



# LOS AÑOS DE GUERRA



## 23 DE JUNIO DE 1940 AL 22 DE JUNIO DE 1941

Este período de la guerra se caracterizó por la épica defensa que el Reino Unido realizó contra los alemanes. Alemania asentó su hegemonía en el centro de Europa y desarrolló una intensa actividad submarina en el Atlántico. Sin embargo, el Mediterráneo y el norte de Africa resistieron.

El 11 de Agosto comienza la Batalla de Inglaterra como paso previo de la Operación "León Marino" cuyo objetivo final era la ocupación de Gran Bretaña. Fue la batalla aérea más famosa de la Segunda Guerra Mundial, la más larga y, probablemente junto a la de Malta, la más cruenta. Fue, también, la primera derrota del ejército alemán.

El interés rumano en unirse al Eje le llevó a aceptar varias cesiones territoriales a sus vecinos apoyadas por Alemania: Bessarabia a Rusia, Transilvania a Hungría y Dobrudja a Bulgaria. Eso hizo que el país presentara mucha inestabilidad y sufriera un golpe de estado. El 7 de Octubre de 1940, con la excusa de proteger los campos petrolíferos de Ploesti de los que dependía, Alemania invadió Rumania sin apenas oposición.

El 28 de Octubre las tropas italianas cruzan la frontera griega desde Albania sin consultar tal acción con sus alia-

dos alemanes. Se había previsto una acción breve que permitiera conquistar Atenas en unas semanas. Pero la realidad fue otra, los griegos, buenos conocedores de su terreno, con mucha moral y muy bien dirigidos militarmente, rechazaron a los italianos e incluso conquistaron grandes extensiones de Albania. La anexión de Hungría y Bulgaria al Eje y, sobre todo, el golpe de estado en Yugoslavia que derrocó al gobierno germanófilo y que obligó a Alemania a intervenir en los Balcanes, iban a salvar a los italianos de una humillante derrota. El 17 de Abril, Yugoslavia se rinde; el 21 hace lo propio Grecia. Pero la conquista griega no se completó hasta finales de Mayo en el que una operación aerotransportada invadió la isla de Creta. Fue la última operación paracaidista alemana en masa de la guerra; tal fue el número de bajas producidas.

La guerra en el norte de Africa continuó con un cúmulo de aciertos, errores, despropósitos y golpes afortunados. Al principio del año 1941, los británicos, con más medios, consiguieron avanzar muchos kilómetros hasta llegar a poner en peligro Trípoli. Esta posibilidad hizo que Alemania destacara en el Norte de Africa a uno de sus mejores generales: Rommel, que en escasamente un mes volvió a recuperar el territorio perdido y avanzó unos cuantos kilómetros en territorio egipcio.

## MECANICA DE JUEGO



## MECANICA DE JUEGO

*Durante el desarrollo de la partida te encontrarás con muchas situaciones y muchas posibilidades. Es imposible mostrar el amplio abanico de situaciones que puede ofrecerte este juego. Vivirás enfrentamientos en los que tu potencia de fuego será la única arma con la que cuentes para defender una posición estratégica; partidas tras las líneas enemigas en las que la discreción será tu mayor aliada; aventuras de contraespionaje donde tu inteligencia será puesta a prueba; o situaciones donde tu destreza sea fundamental. A pesar de esta diversificación, existe una serie de cuestiones que son comunes a todas (si no, sería imposible este libro de reglas).*

*Durante las partidas tus personajes podrán, además de no hacer nada, realizar una de estas tres cosas: utilizar una habilidad, enfrentarse a un oponente o moverse. A lo largo de esta sección te explicaremos cada uno de estos tres aspectos.*

### CHEQUEOS

Un chequeo es el procedimiento mediante el cual se comprueba si el comando es capaz de realizar una determinada acción. Estas pueden ser de las características o de cualquiera de las habilidades. Las comprobaciones no se realizan siempre que se quiera llevar a cabo una acción, sino que sólo se hacen en algunas ocasiones especiales.

Todas las habilidades y características de un comando tienen un valor entre cero y cien. Ninguna podrá tener nunca, bajo ningún concepto, un valor superior a 100. A ese valor lo denominamos nivel de la habilidad o característica y será importante para comprobar si tu acción se ha realizado con éxito o no. Cuanto más alto sea tu nivel, más posibilidades tendrás de superar el chequeo. Si tu personaje tiene alguna o varias habilidades sin ningún valor anotado en su hoja se entiende que no posee conocimientos en esa habilidad y que por lo tanto su nivel es 0.

*Robert Allison tiene un cero (0) en su habilidad de nadar, aunque Robert sabe nadar, no es muy dicho en la materia. Cada vez que intente cruzar un río a nado, cargado con todo su equipo o en una zona con remolinos y corrientes traicioneras, le será necesario superar un chequeo de sus habilidad de nadar. Al ser esta cero, Robert no lo intenta muy a menudo.*

Según se desarrolla la misión, tu comando ira realizando varias acciones. Algunas de ellas serán inmediatas y tu Director de Juego no te dirá nada, pero otras requerirán, por su dificultad, que compruebes si tu personaje las hace correctamente. Tu Director de Juego te avisará cuando debes hacerlo y normalmente dirá: "Haz un chequeo" o "Tira los dados" o "A ver si es verdad que lo haces" o cualquier otra cosa. En estos casos, debes seguir el procedimiento que se explica a continuación:

### TIRADA DE CHEQUEO

Se lanzará un dado de cien (1d100).

La tirada de dados no siempre será hecha por el jugador. A veces los efectos de una acción son desconocidos para el comando y no se descubren hasta más tarde. En estos casos el dado será lanzado, de forma oculta, por el Director de Juego. En la sección del libro de reglas del Director de Juego, donde se describen todas las habilidades, se indica cuales de ellas se deben realizar ocultas y cuales no. Una misma habilidad puede requerir tiradas ocultas para unas cosas mientras que para otras no. Las tiradas de los personajes no jugadores (aquellos que maneja el Director de Juego) las realizará siempre el Director del Juego.



## CALCULO DEL RESULTADO DEL CHEQUEO

Al resultado de la tirada del dado se le sumarán o restarán las distintas penalizaciones o bonificaciones que pudiera tener. Estos modificadores serán principalmente por la dificultad de la acción, aunque en algunos casos pueden deberse a otras razones. No es necesario que el Director de Juego realice siempre los cálculos mentalmente, sino que en las tiradas que realicen los jugadores deben ser estos quienes se animen a hacerlo. El resultado de la tirada del dado más o menos los distintos modificadores es lo que llamamos resultado del chequeo.

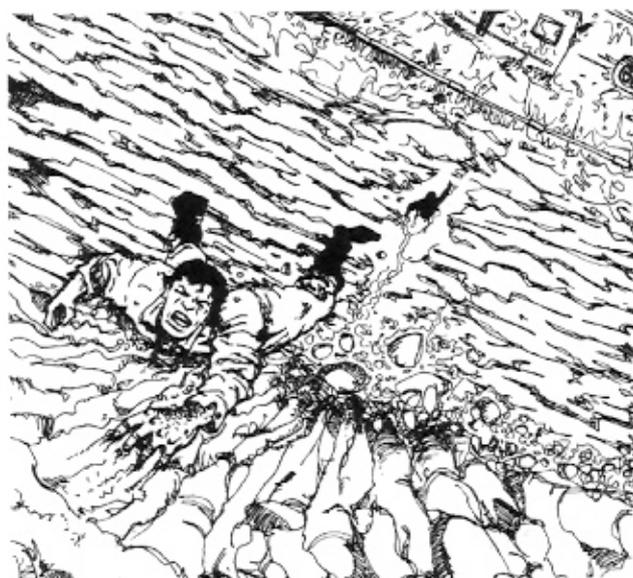
## COMPROBACION DE EXITO

Si el resultado del chequeo es menor o igual que el nivel de la habilidad o característica chequeada, la acción se supera con éxito. Si el resultado es mayor que el nivel, la acción habrá fracasado.

El procedimiento explicado anteriormente sólo tiene dos excepciones: cuando la tirada del dado del chequeo sea uno (01) se considerará siempre un éxito, aunque los modificadores aplicables a la tirada indicaran lo contrario. Cuando la tirada del dado del chequeo sea cien (00) se considerará siempre un fracaso, aunque los modificadores aplicables a la tirada indicaran lo contrario.

## NIVELES DE EXITO Y FRACASO

*Robert y su compañero Brown, únicos supervivientes de la misión, estaban listos en lo alto del pequeño acantilado. Abajo les esperaba un bote del submarino que se podía intuir entre las sombras del horizonte. Brown saltó. Abrió sus brazos en el aire y girando bellamente su cuerpo entró en el agua sin ruido. Robert intentó hacer lo mismo. Tomó impulso..., resbaló, cayó hacia atrás y, afortunadamente, consiguió que una de sus manos se agarrara al saliente. Se imaginó las bromas que le esperaban en el cuartel y decidió, avergonzado, bajar trepando la pared del acantilado.*



Si tras un chequeo un jugador obtiene un éxito, será misión del DJ describir como ha conseguido realizar la acción. Evidentemente no es lo mismo hacerlo con gran habilidad que haberlo conseguido por los pelos. La diferencia entre el resultado del chequeo y el nivel de la habilidad te ayudarán a saberlo.

En general, cuanto más próximo esté el resultado del chequeo a 1 y más alejado del nivel de la habilidad más grande será el éxito conseguido y mejor se habrá logrado superar la acción. Existen tres niveles de éxito que indican los diferentes logros de una acción:

- **Éxito Alto:** Representa aquellas situaciones que se han superado con gran habilidad. Si el jugador anunció que iba a realizar alguna actividad secundaria podrá hacerla sin ningún tipo de modificadores. Si no lo anunció y la situación lo permite podrá declararlo ahora y hacerlo. Cuando los chequeos sean de armamento, el daño producido se verá duplicado.
- **Éxito Medio:** La acción se supera tal y como había sido anunciada. Es un éxito satisfactorio, permitirá realizar las acciones secundarias que se habían anunciado, pero estas estarán penalizadas tal y como se describe en el apartado dedicado a ello.
- **Éxito Bajo:** El personaje ha conseguido superar la acción por los pelos. No sufrirá ningún daño, aunque la forma en la que lo ha hecho puede parecer ridícula. En los chequeos de las habilidades de armamento, el daño producido se verá disminuido a la mitad.

# COMANDOS DE GUERRA

De la misma forma que lo hemos descrito para los éxitos existen unas categorías o niveles de fracaso. No será lo mismo fracasar ajustadamente que hacerlo de forma catastrófica. Es misión del DJ interpretar la forma en la que el personaje ha fracasado e, igual que antes, la relación entre el resultado del chequeo y el nivel de habilidad te ayudará a definir el nivel de fracaso.

En general, cuanto más cercano esté el resultado del chequeo al nivel de la habilidad, más bajo será el fracaso y cuanto más cerca de cien esté más catastrófico será. Existen tres niveles de fracaso que indican los posibles fallos al intentar una acción:

- **Fracaso Bajo:** La acción no se ha logrado por muy poco. Aunque el jugador no conseguirá realizar lo que pretendía correctamente no saldrá perjudicado por ello.
- **Fracaso Medio:** La acción no se realizará y si esta entrañaba algún peligro el jugador recibirá el daño especificado para cada caso.
- **Fracaso Alto:** Mejor no volver a intentar nada con esta habilidad, la acción ha sido tan calamitosa que el jugador podrá (a juicio del DJ) perder moral. Si la acción entrañaba algún peligro el jugador recibirá mayor daño de lo habitual y podrá llegar a morir.

## CALCULO DE LOS NIVELES DE ÉXITO Y FRACASO

Llamamos amplitud de éxito alto a las decenas del nivel de la habilidad o característica considerados como unidades. Así de sesenta y ocho (68) la amplitud de éxito alto será seis (6), de cincuenta y cuatro (54) será cinco (5) y de treinta (30) tres (3). Llamamos amplitud de fracaso alto al resultado de restarle a 10 la amplitud de éxito alto. Así de sesenta y ocho (68) será cuatro ( $10-6=4$ ), de cincuenta y cuatro será cinco ( $10-5=5$ ) y de treinta (30) siete ( $10-3=7$ ).

Se consigue un éxito alto cuando el resultado del chequeo es igual o inferior a la amplitud de éxito alto.

Se consigue un éxito bajo cuando el resultado del chequeo está entre el nivel de la habilidad y el resultado de restarle a éste la amplitud de fracaso alto.

Se entenderá como éxito medio cuando, siendo un éxito, el resultado del chequeo no esté entre los valores de éxito alto y bajo.

Se obtiene un fracaso alto cuando el resultado del chequeo está entre cien (100) y el resultado de restarle a éste la amplitud de fracaso alto.

Se obtiene un fracaso bajo cuando el resultado del chequeo está entre el nivel de la habilidad (sin incluirlo) y el resultado de sumar a este la amplitud de éxito alto.

Se entenderá como fracaso medio cuando, siendo un fracaso, el resultado del chequeo no esté entre los valores de fracaso alto y bajo.

El nivel de éxito alto y el nivel de fracaso alto representan lo que en otros juegos es conocido como críticos y pifias respectivamente.

*Robert Allison posee un 65% en la habilidad especial de explosivos. Sus diferentes categorías de éxito serían:*

6 o menos.....	Éxito alto
De 7 a 60 .....	Éxito medio
De 61 a 65 .....	Éxito bajo ( $65-4=61$ )
De 66 a 71 .....	Fracaso bajo ( $65+6=71$ )
De 72 a 95 .....	Fracaso medio
Mayor de 96.....	Fracaso alto

En tu primera lectura, puede parecerse complicado el sistema de niveles de éxito y fracaso y te parecerá engorroso calcularlos para todos los chequeos. No tienes porque hacerlo. Nunca debes calcular los niveles de éxito o fracaso antes de saber el resultado del chequeo, esto te simplificará mucho las cosas. Es decir: nunca tendrás que calcular todos los niveles de éxito y fracaso, ya que al conocer el resultado del chequeo ya sabes si ha sido un éxito o un fracaso, con lo cual los niveles de lo que no haya sido no te interesan; una vez que sepas si ha sido un éxito no deberás calcular el nivel alto si el resultado no se aproxima a 1 o si es mayor que 10 (ya que el nivel alto no puede ser nunca mayor que 10) y no deberás calcular el nivel bajo si el resultado no se aproxima al nivel de la habilidad (lo más normal es que no ocurran ninguna de las dos cosas y que puedas anunciar, sin problemas, que el nivel de éxito es medio); una vez que sepas si ha sido un fracaso no deberás calcular si es de nivel alto si no se aproxima a 100 o si es menor de 90 (un nivel alto de fracaso no puede ser nunca inferior a 90) y no deberás calcular el nivel bajo si el resultado no se aproxima a el nivel de la habilidad. Hemos calculado que tan sólo dos de cada diez tiradas requerirán calcular los niveles, o lo que es lo mismo, ocho de cada diez serán siempre nivel medio ya sean de éxito o de fracaso. Los jugadores deben animarse a calcular ellos

mismos los niveles altos y bajos en las tiradas de chequeo que ellos mismos realicen. Esto agilizará el juego y simplificará la labor del Director.

Observa que, según este sistema, cuanto mayor sea el nivel de la habilidad mayor será la posibilidad de nivel alto de éxito y de nivel bajo de fracaso y menor será la posibilidad de nivel bajo de éxito y alto de fracaso.

Ten en cuenta, también, que en algunas habilidades (descubrir, escuchar, etc.) por muy alto que se haya conseguido el éxito no se obtendrá uno realmente si éste no es posible (si no hay nada que descubrir o nada que escuchar).

En la descripción de todos los procedimientos de la sección del Director de Juego le damos, cuando es posible, algunas sugerencias sobre cómo debe tratar los distintos niveles de éxito y fracaso para cada habilidad.

## NIVELES DE DIFICULTAD

Hemos comentado antes que en los chequeos la tirada del dado se ve modificada para calcular el resultado del chequeo. La razón habitual por la que se ve modificado un chequeo es por la dificultad de la acción. No todas las acciones que emprendan los personajes tendrán el mismo grado de dificultad y es misión del Director de Juego adoptar las medidas oportunas para equilibrar esta cuestión. Para simular la dificultad de una acción lo que se hace es modificar la tirada del dado, ya sea restándole determinado valor para simular situaciones fáciles o sumándole otros valores para simular acciones difíciles. Cuanto más fácil sea una acción tanto más se descontará del dado. Análogamente, cuanto más difícil sea una acción mayor será el valor sumado a la tirada del dado.

Hemos ideado un sistema para valorar las dificultades o facilidades de las acciones que requieran chequeos de características o habilidades. Las habilidades de armas siguen el mismo sistema, pero la dificultad está medida por el tipo de arma que se maneja y por la distancia a la que se dispara. En el apartado dedicado al combate se habla más extensamente de ello. Aquí te indicaremos sólo el criterio seguido para las características, habilidades básicas y habilidades especiales.

Este sistema es sólo una sugerencia para medir la dificultad de una acción. La experiencia del Director de Juego le puede llevar a elaborar sus propios criterios de dificultad.

Dividimos las acciones en cinco grados de dificultad, a saber:

- **Muy fácil:** Son las acciones que no requieren un chequeo de la habilidad, son acciones muy sencillas y que se supone que el comando puede hacerlas sin comprobar nada. Naturalmente, al no ser necesario un chequeo no tendrán bonificación a la tirada.
- **Fácil:** Son acciones que en condiciones normales el personaje podría superar sin dificultad, pero debido a hallarse bajo condiciones de combate o de peligro requieren un chequeo para comprobar su posibilidad de ejecutar la acción. Tienen una bonificación de -20 a la tirada de chequeo.
- **Normal:** Son las acciones para las que están pensadas las habilidades, acciones, que independientemente de la situación del personaje, requieren una comprobación para ver si es capaz de realizarlas. No tienen ni bonificación ni penalización a la tirada del dado.
- **Difícil:** Son las situaciones que no todo el mundo es capaz de realizar y que requieren una cierta dosis de suerte. Son, también, las acciones de dificultad normal bajo condiciones extremas. Tienen una penalización de +20 a la tirada de chequeo.
- **Muy Difícil:** Son acciones cuasi-imposibles o difíciles bajo condiciones extremas. Tienen una penalización de +40 a la tirada del dado.

En resumen:

Acción	Bon/Pen
Muy Fácil .....	-
Fácil.....	-20
Normal .....	0
Difícil.....	+20
Muy Difícil .....	+40

Observarás que tanto las bonificaciones como las penalizaciones son múltiplos de 20. Esto se ha hecho así para facilitar su uso. Cuando el Director de Juego elabore, si lo hace, su propio criterio de dificultad no tiene porque seguir usando los múltiplos de 20, sino que puede aplicar bonificaciones de -13 o penalizaciones de +7 o +21. Todo depende de su valoración sobre la dificultad de la acción que intenta emprender el personaje.

## CONJUNCION DE ACCIONES

Cuando un personaje quiera realizar dos acciones en el mismo asalto se dirá que está conjuntando acciones.

Por ejemplo, si un personaje quiere saltar y disparar mientras lo hace estará conjuntando esas dos acciones. La acción principal será siempre la habilidad básica, en el ejemplo saltar, y la acción secundaria será siempre la otra habilidad, en el ejemplo disparar.

Si las habilidades conjuntadas no son básicas el jugador elegirá cual es la principal y cual la secundaria. Si las dos habilidades son básicas será el Director de Juego quien deba elegir la principal y la secundaria. Por ejemplo, una persona a caballo que intente lanzar granadas tendrá como habilidad principal la equitación y secundaria el lanzar, ya que si falla su chequeo de equitación no podrá realizar la segunda acción.

Cuando se conjuntan acciones ambas duran un asalto. Determinadas acciones no podrán ser conjuntadas. El Director de Juego dirá cuales se puede y cuales no. Por ejemplo: nadie podrá saltar y realizarse primeros auxilios a la vez.

La acción principal se verá penalizada con un +20. La acción secundaria, después de calculado su grado de dificultad, se verá penalizada con otro +20 a la tirada.

*Robert pretende saltar y disparar con su pistola a un enemigo en cobertura media a 20 metros de distancia. Su salto se verá dificultado con un +20. Y su disparo a una distancia normal (modificador 0) se verá modificado con un +20 por la cobertura media y con otro +20 (en total +40) por ser una acción secundaria. Si Robert hubiera realizado un buen salto (éxito alto), su disparo (acción secundaria) no se vería penalizado y sólo la cobertura del enemigo entorpecería su disparo.*

Ningún personaje podrá conjuntar más de dos acciones en el mismo asalto.

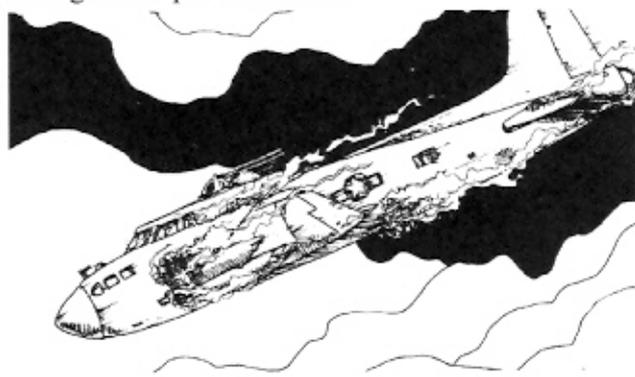


## ENFRENTAMIENTOS

Se produce un enfrentamiento cuando dos o más personajes, llevados o no por los jugadores, intentan realizar a la vez la misma acción. Tan sólo es preciso resolver los enfrentamientos en el caso de que sólo uno de los enfrentados pueda realizarlo o en el caso de que el orden en el que se supera el enfrentamiento sea importante.

*Robert y su amigo inglés Steve volaban en un B-17 sobre el Mar del Norte para ser lanzados en paracaídas sobre la Dinamarca ocupada. Desgraciadamente para ellos el aparato fue alcanzado por el fuego antiaéreo. Los pilotos habían muerto por el impacto y el avión caía sin ningún control. Ambos se precipitaron sobre la portezuela del fuselaje para saltar en paracaídas.*

Para calcular el resultado de los enfrentamientos sigue este procedimiento.



## CHEQUEO

Se realizará un chequeo de la habilidad o característica implicada en el enfrentamiento.

*Steve y Robert necesitaron de toda su destreza para alcanzar la portezuela.*

## COMPROBACION DE RESULTADOS

Los enfrentados deberán restar al nivel de su habilidad o característica por la que se enfrenten el resultado del chequeo. El número obtenido de esta forma lo denominamos valor de enfrentamiento. Observa que los personajes que fallen el chequeo tendrán un valor de enfrentamiento negativo.

Los enfrentados se ordenan, entonces, según su valor de enfrentamiento y este es el orden con el que superan dicho enfrentamiento.

En cualquier caso el chequeo debe ser llevado a sus últimas consecuencias. Es decir, todos los personajes enfrentados que no consigan superar el chequeo habrán fracasado en esa acción y si este fracaso les supone un accidente lo tendrán.

Cuando sólo uno de los enfrentados puede conseguirlo, el que tenga el valor de enfrentamiento más alto (el primero en el orden) será el que lo consiga.

En el caso de que dos o más personajes empaten y éste empate importe al resultado final del enfrentamiento, deberás repetir para los empatados el enfrentamiento. El resultado del chequeo no tendrá efecto sobre el éxito o fracaso conseguido anteriormente y sólo afectará al orden en el que los empatados deben colocarse.

*Steve tiene sesenta (60) en destreza y su resultado del chequeo es veintitrés (23). Su valor de enfrentamiento es de treinta y siete (37). Robert tiene setenta y cinco (75), pero su resultado del chequeo es sesenta y uno (61). Al ser su valor de enfrentamiento de catorce (14), Steve consigue salir el primero del avión. Al llegar al suelo el uniforme de Robert está completamente chamuscado y en sus manos tiene algunas quemaduras que le molestarán por el resto de la misión.*



## PERSECUCIONES DE VEHICULOS

La persecución de vehículos es uno de los casos especiales de enfrentamiento. En una persecución los conductores enfrentan sus habilidades de pilotar.

Los vehículos pueden estar en tres categorías de distancia: corta, media y larga. Cuando el perseguidor gana el enfrentamiento se reducirá en una la categoría de distancia (de larga a media o de ésta a corta); si gana y la distancia es corta se entenderá que el perseguidor les ha dado alcance y puede, a juicio del conductor, intentar echarles de la carretera o cerrarles el paso, etc. Cuando el perseguido gana el enfrentamiento se aumentará en una la categoría de distancia (de corta a media o de ésta a larga); si gana y la distancia es larga se entenderá que ha conseguido alejarse definitivamente de su perseguidor.

Como ya se ha indicado, si uno de los conductores no superara el chequeo de pilotar, sufriría un accidente.

## PELEAS

La pelea es otro caso particular de enfrentamiento. Se usa la habilidad de lucha desarmado. El que gane el enfrentamiento golpeará a su contrario si ha obtenido un éxito en el chequeo. La pelea continuará hasta que sea detenida o hasta que uno de los

# COMANDOS DE GUERRA

enfrentados pierda todos sus puntos de vida de golpes y por tanto el conocimiento. Por cada oponente en exceso bonifica los chequeos de éste con un -20. De esta forma representas la ventaja de que varias personas peleen contra una. La máxima bonificación permitida es de -60, ya que más de cuatro personas peleando contra una se estorbarían entre sí.

## ENFRENTAMIENTOS DE MANDO

Cuando el oficial del grupo ordene a uno de sus subordinados una acción y éste se niegue a realizarla habrá un enfrentamiento de mando. Estos enfrentamientos se resuelven de la manera habitual, pero para que el oficial pierda el enfrentamiento es preciso que falle el chequeo. Un oficial que supere su chequeo de mando nunca perderá el enfrentamiento, independientemente de los resultados obtenidos por su contrario. Además el Director de Juego puede bonificar las tiradas del oficial por diferencias en el escalafón militar.



## EL TURNO DE JUEGO

Normalmente, tu Director de Juego controlará el tiempo en minutos. Podemos decir que los minutos son la unidad básica de tiempo en este juego. Cuando realices una acción (correr hacia una casa desde el final de la calle, recorrer con un jeep la carretera que une dos poblaciones, etc.) el Director de Juego controlará, y anunciará si es necesario, los minutos que tardas en realizar esa acción. A veces, estos minutos se convertirán en horas o en días.

El Director de Juego controlará siempre el momento en el que están los jugadores.

Cuando un personaje tarde varios minutos en realizar una acción no significa que el jugador tenga que esperar ese tiempo para poder decidir otra acción para su personaje. El tiempo de los jugadores y el tiempo de los personajes no transcurre igual para los dos.

Cuando los comandos realicen viajes en los que van a invertir varias horas, para los jugadores tan solo pasarán un par de minutos (aproximadamente lo que tarda el Director de Juego en describir el viaje).

Sin embargo, cuando los jugadores discuten planes o estrategias para llevar a cabo una misión puede tardar más de un cuarto de hora, mientras que para los personajes no habrá pasado más de un par de minutos.

Existe un período de tiempo especial al que llamaremos asalto y que se usará para los combates y algún otro enfrentamiento. Un asalto dura unos tres (3) segundos, de forma que un minuto consta de veinte (20) asaltos.

Cualquier acción requerirá como mínimo un asalto. Mientras se este contando el tiempo en asaltos no significa que no se puedan hacer cosas que duren más de un asalto, sino que esas cosas tardarán más y así se te hará saber.

Por ejemplo, si intentas poner en marcha el motor de un avión, mientras tus compañeros están enfrentándose a unos atacantes, el Director de Juego te dirá que tardas varios asaltos, durante los cuales no podrás realizar otras acciones. Si no estuvierais en situación de combate y no se contara el tiempo en asaltos, el Director de Juego tan sólo te hubiera dicho que tardas algo más de un minuto en preparar completamente el avión mientras tus compañeros esperan en el interior.

## EL MOVIMIENTO

Como ya hemos dicho, el movimiento es una de las acciones principales de los comandos. El Director de Juego debe controlar correctamente el tiempo que se tarda en desplazarse de un punto a otro. A veces, muchas veces, un retraso de unos minutos o de unos segundos, puede ser vital para el éxito de la misión.

Para calcular el tiempo que dura el movimiento de un personaje o de un vehículo deberás saber su velocidad. Calcular la velocidad de un vehículo no es difícil porque en la descripción que se da de ellos se incluye este dato. Calcular la velocidad de una persona andando requerirá una serie de cálculos de los que nos ocuparemos más adelante. La velocidad, ya sea de un vehículo o de una persona, siempre vendrá dada en kilómetros hora (Km/h). Como aproximación puedes suponer que los metros que pueden recorrerse en un asalto son los mismos que los indicados por los kilómetros. Es decir, si un vehículo se mueve a treinta kilómetros hora (30 Km/h) tendrá una velocidad de treinta (30) metros por asalto; si un comando va a cinco kilómetros hora (5 Km/h) tendrá una velocidad de cinco (5) metros por asalto. Esta aproximación no es exacta, pero sin disminuir el realismo, permite calcular las velocidades con sencillez.

Los datos en el apéndice de vehículos o en la sección del peso de este mismo capítulo indican siempre las velocidades máximas; pero no siempre los vehículos o las personas podrán ir a su máxima velocidad. El estado de la carretera, la oscuridad, la

mecánica del motor, harán que se muevan más despacio. El Director de Juego indicará cual es la velocidad permitida en cada caso.

## EL PESO

El peso es lo que marca la velocidad a la que se mueve un comando. Ya te hemos indicado en que parte de la hoja de personaje debes llevar el control de tu peso. La Constitución es la característica que marca lo rápido que puedes moverte, según la tabla a pie de página.

En la horizontal están expresados los intervalos de constitución y en la vertical los de peso. Cuando se quiera saber la velocidad (en Km/h o en m/a) a la que anda un comando se buscará la intersección de la fila del peso inferior más próximo al suyo con la columna del intervalo de su constitución.

La siguiente tabla indica cómo varía la velocidad según las acciones del comando. Cada acción te indica el valor por el que debe multiplicarse por la velocidad andando para obtener la velocidad para ese tipo de acción:

Acción	Proporción
Campo a través	$\times\frac{1}{2}$
Corriendo	$\times 2$
Con sigilo	$\times\frac{1}{2}$
Nadando	$\times\frac{1}{2}$
Buceando	$\times\frac{1}{4}$

Peso	CONSTITUCION				
	0-20	21-40	41-60	61-80	81+
0 Kg	6	7	8	9	10
5 Kg	5	6	7	8	9
10 Kg	4	5	6	7	8
15 Kg	3	4	5	6	7
20 Kg	2	3	4	5	6
25 Kg	1	2	3	4	5
30 Kg	0	1	2	3	4
35 Kg	0	0	1	2	3
40 Kg	0	0	0	1	2
45 Kg	0	0	0	0	1
50 Kg	0	0	0	0	0

# COMANDOS DE GUERRA

La proporción Campo a través es también aplicable a los vehículos con oruga. Si un vehículo no tiene orugas su velocidad se verá reducida a un tercio. La velocidad que se da para los vehículos en los apéndices representa su velocidad máxima en carretera.

El peso que durante un instante puede soportar un comando depende de la fuerza. Necesitará un chequeo de fuerza para ver si es capaz de aguantarlo. En la siguiente tabla se indican los pesos máximos para cada dificultad y fuerza. Como ya se ha explicado la dificultad de muy fácil no requiere chequeo en este caso.

## DIFICULTAD (SEGUN LOS KILOS)

Fuerza	Muy Fácil	Fácil	Norm.	Dific.	Muy Dific.
1-20	25	50	75	100	125
21-40	30	60	90	120	150
41-60	35	70	105	140	175
61-80	40	80	120	160	200
81+	45	90	135	180	225



Robert Allison intenta levantar una "Vickers-Berthiers" con su munición para cambiarla de sitio. Ambas cosas pesan cuarenta y siete (47) kilos. La fuerza de Robert es 60, lo que indica que estará en el intervalo 41-60 de fuerza. Según la tabla, no hubiera tenido problemas en levantar treinta y cinco (35) kilos. Necesita superar un chequeo fácil para intentar levantar la Vickers, ya que el peso de esta está entre treinta y seis (36) y setenta (70).

## COMBATE

El combate es importante en Comandos de Guerra, aunque los jugadores deben tener en cuenta que el enfrentamiento armado debe ser siempre el último recurso. Fundamentalmente el combate se puede dividir en dos fases: el calculo para ver si es alcanzado el objetivo y el calculo del daño que recibe por ello:

### CALCULO DEL IMPACTO SOBRE UN OBJETIVO

Para calcular si has logrado dar a un objetivo deberás superar un chequeo en la habilidad del arma con el que estés disparando. Si superas el chequeo con éxito habrás alcanzado a tu objetivo. Impactar sobre un objetivo no significa, necesariamente, hacerle daño. Cuando la tirada de chequeo se supera con un éxito alto, el daño que se le hace es el doble. El daño es la mitad cuando el chequeo se supera con un éxito bajo.

La distancia al objetivo indica la dificultad, según el tipo de arma, a la tirada del chequeo para impactar. En la descripción de cada tipo de arma se indican los grados de dificultad para cada distancia. En la hoja de personaje se han reservado unos espacios para que anotes los alcances de las armas que manejas. Los modificadores que tendría la tirada de chequeo serían:

Dificultad	Bon/Pen
Muy Fácil	-40
Fácil	-20
Normal	0
Difícil	+20
Muy Difícil	+40

Observa que a diferencia de lo que ocurría con los chequeos de las habilidades básicas o especiales, las habilidades de armas si tienen modificador para las distancias "muy fáciles". Esto es así, porque por muy cerca, excepto a quemarropa, que estemos de un blanco, siempre existe la posibilidad de no acertarle.

## OTROS MODIFICADORES A LA TIRADA DEL CHEQUEO PARA IMPACTAR

Hay una serie de aspectos que modifican nuestras posibilidades de impactar. La siguiente tabla refleja la mayoría de los que puedes encontrarte. Recuerda que tu Director de Juego puede siempre aplicar otros criterios y dar bonificaciones o penalizaciones según su gusto.

Acción	Bon/Pen
Objetivo con cobertura media	+20
Objetivo con cobertura completa	+40
Objetivo moviéndose	+20
Tirador moviéndose	+20
Objetivo pequeño (mano, granada)	+20
Por cada asalto apuntando quieto	-20
Apuntar dos asaltos moviéndose	-20

Se considera que un objetivo está en cobertura media cuando alguna parte de su volumen esta oculta pero no más de la mitad. Se considera que un objetivo está en cobertura completa cuando no se ve más de la mitad de su volumen. Para poder disparar a un objetivo debe verse algo de él o, de alguna manera, conocer su localización. La cobertura es relativa según el armamento. Así, por ejemplo, un bosque puede significar cobertura completa al disparo del cañón de un tanque, pero no afectar a un francotirador apostado. Un hombre oculto tras un muro de piedra no podrá ser alcanzado con una ametralladora, pero no tendrá ninguna cobertura ante el disparo de un cañón.

Cuando se habla de apuntar quieto significa que ni el objetivo ni el tirador están en movimiento. Pequeños movimientos como girarse, hablar, etc. están permitidos en el objetivo. Si el blanco, el tirador o ambos están en movimiento deberá usarse el modificador de apuntar moviéndose. Los beneficios por apuntar sólo se obtendrán si se dispara en el asalto siguiente a apuntar. No hay beneficios por apuntar para las armas que disparen con la habilidad de pistola, metralleta o ametralladora. No se obtendrá ningún beneficio extra por apuntar más de dos asaltos seguidos.

Algunos disparos especiales de ciertas armas también modifican la tirada de chequeo, pero todo

ello está explicado en el capítulo dentro de este mismo, llamado "Descripción de cada tipo de arma".

Todos los modificadores al chequeo para impactar son acumulables.

## ENCASQUILLAMIENTOS

Cuando la tirada del dado, sin modificar, sea un fracaso alto se tirará otro dado de diez y si el resultado es igual o inferior al valor dado en la descripción del arma para el encasquillamiento, ésta se habrá encasquillado. Por cada día que pase sin dedicar el tiempo necesario a la limpieza del arma (aproximadamente media hora por arma) el número de encasquillamiento aumentará en uno.

La siguiente tabla indica los tiempos en asaltos necesarios para desencasquillar las armas

Arma	Tiempo
Pistolas Automáticas	1 asalto
Revólveres	No se puede
Armas con cargador de caja	2 asaltos
Armas con cargador de tambor	3 asaltos
Armas con cargador de cinta	4 asaltos
Armas de proyectiles	Igual a la carga

Los revólveres no se encasquillan, sino que se rompen, por eso no pueden ser reparados en combate. Las armas de proyectiles (lanzagranadas, cañones, morteros) no se encasquillan. Si el dado indica que lo han hecho significa que el proyectil no ha funcionado y que debe ser sustituido por otro. Por ello se tarda en "desencasquillar" lo mismo que en cargar un nuevo proyectil.

Los encasquillamientos de las armas son el único caso en el que se calcula los niveles de fracaso sin tener en cuenta los modificadores a la tirada de chequeo.

## CALCULO DEL DAÑO

Cada tipo de arma tiene un daño según el grado de dificultad marcado por la distancia a la que está el objetivo. Este daño viene indicado en las tablas de los apéndices de armamento. Si en algún caso la

# COMANDOS DE GUERRA

nomenclatura usada te es extraña, puedes consultar el glosario donde vienen explicadas todas ellas.

El daño que recibe un objetivo sólo se ve afectado por la distancia y es indiferente si estaba medio oculto, si estaba moviéndose, si se había apuntado, etc.

No siempre que alcanzas un objetivo consigues infligirle daño. De ello es responsable, en todos los casos, el blindaje del objetivo. Todos los blindajes tienen puntos de resistencia (son como los puntos de vida de un blindaje) que están indicados en el apéndice de armas de este mismo libro de reglas. En el caso de los proyectiles, ya sean de cañón o de lanzagranadas, si los puntos de daño no son superiores a la mitad de los puntos de resistencia el blindaje no se verá afectado. Si los puntos de daño son superiores a la mitad pero no mayores que los puntos de resistencia, estos últimos se verán reducidos en la mitad de los puntos de daño infligidos. Dicha reducción afectará al blindaje para el resto de los impactos. Si los puntos de daño fueran superiores a los puntos de resistencia, todos los puntos de daño en los que fueran superiores afectarían a todos los ocupantes del vehículo o a los personajes refugiados tras la protección. Si tras la perforación de un blindaje el proyectil aún tuviera los suficientes puntos de daño para afectar a un segundo blindaje, éste sería dañado. Los puntos de daño que sobrepasan un blindaje afectan siempre a la zona por donde han penetrado. Es decir, si se dispara sobre el habitáculo de un tanque los afectados serán su dotación, si se dispara sobre el motor (colocado en la parte trasera por regla general) el afectado será el motor. El motor de un vehículo representa un blindaje de 8. Las paredes de hormigón representan un blindaje de la mitad de su espesor en centímetros (una pared de 2 metros, 200 centímetros, tiene un blindaje de 100).

## CAMBIO DE CARGADOR

No todas las armas requieren el mismo tiempo para ser recargadas:

Tiempo	Arma
1 asalto	Pistolas automáticas, fusiles, subfusiles y ametralladoras que no tengan cargadores de cinta.
2 asaltos	Revólveres, ametralladoras con cargadores de cinta y morteros.
3 asaltos	Lanzagranadas de carga.
5 asaltos	Artillería pesada.

En algunos momentos de la partida se te puede dar el caso de que tengas que rellenar un cargador. Tardarás un asalto por cada bala que tengas que introducir. Este mismo calculo es aplicable a las armas que llevan el cargador interno.

Los lanzallamas y el armamento aéreo no pueden ser recargados en combate.

## DESCRIPCION DE CADA TIPO DE ARMA



• **PISTOLA:** Las pistolas son armas de mano con muy poco alcance efectivo. No es útil apuntar con ellas por lo cual no se pueden bonificar al apuntar. Existen dos tipos de pistolas: las automáticas y los revólveres. Las primeras tienen, generalmente, más proyectiles, pero las segundas son más fiables. Las pistolas sólo se disparan con la habilidad de pistola.



• **FUSILES:** Los fusiles son armas de gran alcance y precisión. Durante la Primera Guerra Mundial fueron el armamento básico de la infantería, aunque en la Segunda Guerra fueron dejando paso a los subfusiles y, posteriormente, a los fusiles de asalto. Un comando bien preparado en fusil no tiene porqué tener problemas en alcanzar a un objetivo a más de mil metros. Los fusiles pueden ser de dos tipos: de cerrojo, es decir la carga de cada bala es manual, o automáticos, la carga de cada bala es rápida y automática. Un fusil automático podrá realizar un segundo tiro contra el mismo objetivo en el mismo asalto, aunque este tiro se verá penalizado con un +20. La bala de los fusiles es de menor calibre que la de las pistolas.

Algunos fusiles iban equipados con sistemas de boca que les permitían lanzar granadas. No eran muy efectivas ni muy populares entre los soldados que poseían mejores sistemas de lanzarlas. Los fusiles que disparen granadas serán tratados como lanzagranadas (los alcances son la mitad de los del fusil y el daño similar a las granadas).



• **SUBFUSILES:** Los subfusiles son armas que se popularizaron en la Segunda Guerra Mundial. Tienen poco alcance en comparación con los fusiles, pero usan el mismo calibre que las pistolas y tienen gran poder de fuego. Los subfusiles son de dos tipos: selectivos, cuando pueden seleccionar disparar tiro a tiro o a ráfagas, y automáticos, cuando no pueden seleccionar. Un subfusil puede realizar tres clases de tiro: de precisión, concentrado y disperso.

Cuando un comando armado con un subfusil quiere hacer un tiro de precisión deberá apuntar, al menos, durante un asalto y utilizará la habilidad de fusil. Si el arma es selectiva disparará un tiro; si es automática disparará su cadencia mínima descrita en el apéndice de armas. En este último caso sólo la primera bala tiene posibilidad de acertar. Los otros dos tipos de tiro se disparan con la habilidad de metralleta y no son aplicables beneficios por apuntar. Concentrar la ráfaga en un punto lo llamamos tiro concentrado y barrer una zona con los disparos, tiro disperso. Cuando se hace tiro concentrado sólo puede hacerse contra un objetivo y al resultado se le van añadiendo +20 para saber cuantas balas alcanzan al objetivo. El número de balas es por los que hay que multiplicar el resultado de la tirada de daño.

*Robert Allison es descubierto por un soldado alemán mientras intenta infiltrarse en un complejo militar. Lleva un Thompson (subfusil estadounidense) y tiene un 75 en metralleta. Dispara concentrando el fuego sobre el enemigo y saca como resultado del chequeo un 37. La primera bala le ha dado.  $37+20=57$ , la segunda bala le ha dado;  $57+20=77$ , la tercera bala no le dio. Tiramos un dado de diez y obtenemos un 7. El daño total sería de 14, ya que debemos multiplicar el resultado del dado por dos ya que dos balas consiguieron acertar en el objetivo.*

En el tiro disperso el jugador debe anunciar la trayectoria que va a hacer su arma. Esta tiene que ser recta, aunque puede ir de abajo a arriba o viceversa. Realizará un chequeo por cada objetivo al que dispare pero por cada uno más recibirá una penalización de +20.

Es decir, el chequeo contra el primer objetivo se realizará normalmente (con las modificaciones por distancia, etc.), el segundo objetivo estará penalizado con un +20 en la tirada de chequeo, el tercero con un +40 y así sucesivamente.

*Tras matar al soldado que le descubrió, otros tres aparecen por el mismo sitio. Robert anuncia que realizará tiro disperso de derecha a izquierda. Para dar al primer soldado, el que está más a la derecha, Robert saca en el dado un 43, con lo que consigue impactar. Para el segundo soldado, el del medio, saca un 60, con lo que obtiene un 80 ( $60+20=80$ ) y falla sus disparos contra él. Para el tercer objetivo, el de la izquierda, saca un 24, con lo que obtiene un 64 ( $24+40=64$ ) y acierta.*

En cualquiera de los dos casos, cuando se dispare en ráfaga, el arma gastará su cadencia de ráfaga en munición.

# COMANDOS DE GUERRA

Nunca hubo suficientes subfusiles para equipar a todo el ejército. Por ejemplo, Alemania construyó cerca de dos millones de estas armas, pero su ejército superó con creces esta cifra. Tan sólo los soviéticos hicieron un uso masivo de este tipo de armas y dotaron a la mayoría de sus unidades con ellos.



• **FUSILES DE ASALTO:** Son subfusiles con calibres y alcances similares a los de los fusiles. Su manejo es igual que el de los subfusiles. Los fusiles de asalto fueron una evolución de los subfusiles. Este avance fue llevado a cabo por los ingenieros de armamento del ejército alemán que fueron los únicos que llegaron a utilizarlos de una forma más o menos numerosa. Tras la Segunda Guerra Mundial el fusil de asalto se ha convertido en el arma básica de todos los ejércitos. El M-16 estadounidense, el Cetme español o el Kalhachnikov soviético son fusiles de asalto.



• **AMETRALLADORA:** Pueden ser de posición o ligeras y, a la vez, selectivas (con tiro a tiro) o automáticas (sin tiro a tiro). Las ametralladoras de posición se pueden disparar como los subfusiles, sólo que éstas están fijadas en el suelo o sobre vehículos y les está permitido apuntar cuando realizan tiro concentrado. Las ametralladoras ligeras iban provistas, generalmente, de un pequeño apoyo plegable que permitía ponerlas en posición. Cuando una ametralladora ligera sea fijada en una posición se la tra-

tará como una ametralladora de posición; si es disparada sin apoyarla será tratada como un subfusil.

Las ametralladoras que hacen fuego continuado tienen problemas de sobrecalentamiento del cañón del arma. Este calentamiento se produce debido a que el calor producido por los disparos es mayor que el disipado a través de la superficie del cañón. Las dotaciones de ametralladoras de posición solían llevar varios cañones de recambio. Y si debían defender una posición se proveían de cubos de agua donde enfriarlos más rápidamente.

El proceso de cambiar el cañón de un arma es largo y tedioso y aunque más pronto o más tarde todas las armas lo necesitan, sólo las ametralladoras de posición pueden llegar a requerirlo en combate. Los diseñadores de este tipo de armas durante la Segunda Guerra Mundial, conocedores de este problema, intentaban que el cambio de cañón pudiera realizarse de la manera más fácil y rápida posible. Este proceso podía ser tan sencillo como desenroscar o girar un cuarto de vuelta. Las dotaciones de las ametralladoras de posición solían aprovechar un cambio de cargador para cambiar el cañón aunque ello les obligaba a emplear el doble de tiempo.

Cuando un personaje cambie el cañón el Director de Juego realizará (de forma oculta) un chequeo de la habilidad de ametralladora. Un fracaso alto indicará que el arma se ha estropeado y ha quedado inservible; un fracaso medio o bajo aumentará, a discreción del Director de Juego, la posibilidad de encasquillamiento del arma; un éxito alto disminuirá esta posibilidad.

Normalmente las dotaciones de ametralladoras de posición de primera línea, cuando debían batir de forma continua una zona, cambiaban el cañón de forma periódica sin esperar a que se calentara en exceso, pero ellos disponían de varios cañones de repuesto, de cubos de agua donde enfriarlos y, sobre todo, de compañeros con otras ametralladoras que les cubrían mientras realizaban el cambio. Sin embargo las unidades de operaciones especiales no disponían de tales ventajas y aguantaban con el mismo cañón todo el tiempo que podían, cambiándolo sólo cuando no había más remedio o cuando había finalizado el enfrentamiento con el enemigo.

Cuando un grupo de jugadores dispare una ametralladora de posición de forma continua (tres o más cargadores) cualquier fracaso alto en un chequeo significará que el cañón se ha calentado. A partir de ese momento, si ocurriera un nuevo fracaso alto, el arma explotará afectando a los que estén cerca (2d6 de daño).



• **LANZALLAMAS:** No existe una descripción de los lanzallamas usados en la guerra en el apéndice de armas ya que estos no diferían mucho entre sí. El alcance de un lanzallamas es de 10 metros y siempre se considerará dificultad normal. El daño que realiza un lanzallamas es siempre 3d10. Para que un lanzallamas tenga efecto contra vehículos debe estar alcanzando al objetivo durante dos asaltos, pero sólo se requerirá una tirada de chequeo en el primero. Un lanzallamas afectará a todo el vehículo por el lado por el cual se le está atacando (torreta, chasis y bajos). Varios lanzallamas pueden sumar sus efectos contra un objetivo.



• **LANZAGRANADAS:** El cálculo del impacto de un lanzagranadas es idéntico al de las demás armas, pero el daño no varía con la distancia y es el que está indicado en el apéndice de armas.

Esto es así porque los lanzagranadas no usaban proyectiles de energía cinética como los habituales de los tanques, sino que utilizaban proyectiles de carga hueca.

Los proyectiles de carga hueca se basan en un efecto de concentración de la explosión en una determinada dirección; al contrario que los de energía cinética que se basan en la velocidad del proyectil.

Los lanzagranadas podían ser de dos tipos: De carga, que permitían la recarga del proyectil, y de un sólo uso, que se tiraban después de usarlos. Los proyectiles de carga eran los habituales de los ejércitos estadounidense y británico, mientras que los de un sólo uso eran típicos del ejército alemán.

Es erróneo pensar que los proyectiles de un sólo uso no se podían recargar, lo que ocurre es que su proceso de recarga era tan complicado que un soldado no podía recargarlos en combate y tan costoso que resultaba casi tan caro que construir nuevamente todo el arma.

Tan sólo al final de la guerra, ante la escasez de material, los lanzagranadas de un solo uso empezaron a recargarse en lugares especializados.



• **ART. DE CAMPAÑA:** Incluye los morteros. Sus daños y alcances están incluidos en el apéndice de armas. Los morteros no tienen grados de dificultad según el alcance y el daño es siempre el mismo. Bonificará con un -10 por cada tiro que realice en fuego continuado contra un objetivo inmóvil. Hay que apuntar, al menos, un asalto entre cada disparo para obtener este beneficio. No habrá límite al modificador acumulado. Para obtener las bonificaciones es necesario que el lanzador observe el objetivo o que esté en contacto por radio con alguien que observe el objetivo.



• **ART. PESADA:** Incluye tanto los cañones de tanque como los cañones navales o autopropulsados. Los daños y los alcances están representados en sus diferentes apartados dentro del apéndice de armas. La mayoría de los cañones basaban su poder en proyectiles que se lanzaban a tremendas velocidades. Cuanto más grande era el calibre y la longitud del cañón, mayor era el daño. Existía también munición contra la infantería, pero en estos casos debes aplicar el modificador por objetivos de pequeño tamaño.

# COMANDOS DE GUERRA

• **ART. AEREA:** Representa todo el armamento de un avión, excepto las ametralladoras, y vendrá ampliado y explicado en siguientes complementos a este libro de reglas. De forma general, el armamento de un avión consiste en las bombas que transporta. Las ametralladoras, si no van fijadas al avión y alguien puede operarlas independientemente de éste (es el caso de los bombarderos) se dispararán con la habilidad de ametralladora; si por el contrario van fijadas a la estructura del avión (los cazas suelen llevarlas así) se dispararán con la habilidad de pilotar. Si necesitas esta habilidad en alguna de tus partidas considera que el daño de una bomba destruye todo lo que toca y que es imposible acertar un objetivo más pequeño que una casa. Los grados de dificultad que te aconsejamos serían:

Muy fácil: Una ciudad

Fácil: Un barrio de una ciudad

Normal: Una instalación completa

Difícil: Una fábrica o edificio grande o incendiado

Muy difícil: Una casa



• **ARMAS ESPECIALES:** Representa aquellas armas individuales cuyo uso en el ejército no es habitual. Algunos comandos eran entrenados en el manejo de algún arma especial. Algunas unidades indígenas de las islas del pacífico se hicieron notar por el uso militar de la cerbatana. Cuando un jugador escoja esta habilidad deberá especificar cual es el arma que conoce. Las armas blancas (cuchillos, puñales, bayonetas y, en general, cualquiera que tenga filo) hacen un dado de diez menos dos (1d10-2) de daño de heridas. Las armas contundentes (boleadoras, boomerang, porras de la policía y, en general, cualquier arma sin filo) hacen un dado de diez menos dos (1d10-2) de daño de golpes. Para lanzar, por ejemplo, un cuchillo se utilizará la habilidad de lanzar, pero será necesario que el personaje tenga algún valor en la habilidad de Arma Especial y que el arma elegida en esta habilidad sea el cuchillo.



• **GRANADAS:** No existe una habilidad especial para las granadas, ya que para lanzarlas se debe recurrir a la habilidad de Lanzar. La granada tiene un área de efecto de seis metros, lo cual quiere decir que el daño máximo que produce es de tres dados de diez (3d10).

Para calcular el daño una granada o cualquier otro proyectil de fragmentación (morteros o munición contra infantería de los cañones) usa el siguiente procedimiento: El arma usada tendrá un área de efecto indicada en metros. La mitad del área de efecto es el número de dados del daño máximo. Es decir, el número de dados de diez de daño que hará la granada en el lugar donde haya caído. Cada dos metros de distancia el daño se reducirá en un dado de diez.

*El mortero Granatwerfer alemán lanzaba un proyectil que tenía un área de efecto de diez (10) metros. Cualquier personaje que se halle a menos de dos (2) metros del punto de caída del proyectil recibirá un daño de cinco dados de diez (5d10); si está entre dos (2) y cuatro (4) metros recibirá 4d10; de cuatro (4) a seis (6) metros, 3d10; de seis (6) a ocho (8) metros, 2d10; y de ocho (8) a diez metros, 1d10. Los personajes que se encontrarán a más de 10 metros no recibirían ningún daño de esa granada.*

Las granadas y los proyectiles de fragmentación no siempre caen donde se apuntó y la mayoría de las veces se desviarán a un lado o a otro. La distancia que se desvía una granada viene dada por el grado de éxito o fracaso obtenido:

**Éxito Alto:** Muy cerca del lugar apuntado. Como mucho a dos (2) metros de distancia de éste. Realiza el daño máximo.

**Éxito Medio:** A una distancia del lugar apuntado aproximadamente igual a la mitad de área de efecto.

**Éxito Bajo:** A una distancia del lugar apuntado un poco menor del área de efecto.

**Fracaso Bajo:** A una distancia del lugar apuntado un poco mayor del área de efecto.

Un Fracaso Medio o Fracaso Alto no caerán

sobre el objetivo y no tendrán ninguna posibilidad de realizar daño a zonas o personajes cercanas al lugar apuntado. Un Fracaso Alto, además, tendrá malas consecuencias para el lanzador.

La dirección hacia la que se desvía la granada será calculada aleatoriamente por el Director de Juego.

## DESCRIPCION DE LOS VEHICULOS



• **VEHICULOS LIGEROS:** Los vehículos ligeros son automóviles o camiones normales, pero ligeramente blindados, que se utilizan para el transporte de tropas, de oficiales y, en algunos casos, de suministros. Tienen muy poco o ningún armamento. Los automóviles para oficiales no son muy abundantes, aunque los camiones (sobre todo en el ejército de los Estados Unidos de Norteamérica) si pueden ser abundantes.



• **VEHICULOS BLINDADOS:** Los vehículos blindados son vehículos armados y más protegidos que los ligeros. Pueden tener 4, 6 e, incluso, ocho ruedas y todas ellas pueden ser motrices. Los vehículos blindados se utilizaban, principalmente, en misiones de reconocimiento, de apoyo a la infantería, de patrulla por instalaciones de importancia estratégica o ciudades, etc. Rara era la ocasión en las que los vehículos blindados se enfrentaban con carros de combate y la mayoría de las ocasiones salían perdiendo.



• **VEHICULOS SEMIORUGAS:** Los vehículos semiorugas son un híbrido entre los vehículos ligeros y los carros de combate. Fueron ideados para dotar a la infantería de transportes que pudieran seguir el avance de los tanques. Al principio no estaban pensados para que se peleara desde ellos, pero el desarrollo de la guerra obligó a dotarlos de ametralladoras y, a algunos, de cañones y de armamento antiaéreo.



• **CARROS DE COMBATE:** Era el arma reina del campo de batalla. Aunque apareció en la Primera Guerra Mundial, no fue hasta la Segunda cuando desarrolló todo su potencial. Las técnicas de combate ideadas durante este conflicto se siguen practicando, con algunas variaciones, en la actualidad. Los carros de combate son armas poderosas, fuertemente blindadas y móviles. Los personajes que se enfrenten a uno de estos vehículos tendrán que usar todo su ingenio para salir airosos del encuentro. Es raro que un comando se enfrente a un tanque, pero si ocurre, es preferible que esté preparado para lo peor.

# COMANDOS DE GUERRA



## • AUTOPROPULSADOS:

Son similares a los carros de combate, pero al contrario que éstos carecen de torreta, por lo tanto el cañón no puede girar. Generalmente, se fabricaban uniendo el chasis de un carro de combate a un cañón de gran calibre. La gama de modelos fue amplia y variada y ello ha hecho imposible que te podamos dar una referencia de este tipo de vehículos en los apéndices. Si en alguna de las misiones a las que te enfrentes aparece un autopropulsado ten en cuenta que las características de su chasis (blindaje, velocidad, autonomía) serán similares a las del tanque del que proviene y el cañón tendrá las de los cañones de su mismo calibre. Los personajes que se enfrenten a un autopropulsado tendrán más oportunidades que contra un carro de combate.

## OTROS TIPOS DE COMBATE

### MATAR EN SILENCIO

Un comando está entrenado para matar en silencio. Para intentarlo es necesario que se haya acercado a su víctima sin que ésta se entere. Se requerirá en casi todos los casos chequeos de ocultarse. Para matar en silencio no importa el tipo de arma que se utilice. Es más fácil matar en silencio con un cuchillo que con una pistola, pero en ambos casos puede conseguirse. Si el chequeo de matar en silencio es un éxito no es necesario una tirada de daño, la víctima está muerta.

## LUCHA DESARMADO

En el apartado de las reglas dedicado a los enfrentamientos ya hemos hablado de cómo se resuelven las peleas. La habilidad de lucha desarmada es la que se utiliza para chequear la acción. Se utiliza cuando dos personajes luchan desarmados. El daño que se le hará al oponente cada vez que se golpee es de la mitad de un dado de diez de golpes. Cuando uno de los oponentes llegue a cero puntos de vida o reciba 5 puntos de daño de un sólo golpe caerá noqueado.

## EQUIPO DE UN COMANDO

— *¿Queda clara la misión? — dijo el oficial —. Saltaremos sobre Italia, en el pueblo de Cappocorso y mantendremos ese puente hasta la llegada de Monty. Los informes del SOE dicen que el pueblo sólo está ocupado por mujeres y niños. ¿Alguien desea algún equipo especial?*  
— *Si señor. — preguntó Robert — ¿Podríamos disponer de medias de seda?*

Además de las armas, a las que se le dedica un extenso apéndice, un comando estará equipado con diversos útiles que le facilitarán la misión o se la entorpecerán. Es imposible elaborar una lista de todo el material disponible en la Segunda Guerra Mundial para los soldados y es por ello que hemos optado por dar una lista simplificada de lo que pueden llevar los comandos con sus respectivos pesos.

Seguramente los jugadores encuentren otras cosas que desearían llevar: medias de seda para intercambiar con las mujeres locales, preservativos para proteger las armas al vadear los ríos, etc. En estos casos el Director de Juego establecerá el peso de ese objeto.

El equipo básico consiste en: cantimplora, utensilios para el rancho (cubiertos, abrelatas y sartén), equipo de supervivencia (imperdibles, agujas y un pequeño botiquín con una venda, alcohol y pastillas para potabilizar el agua), cigarrillos, machete o cuchillo, Comida necesaria y algo de dinero de la zona a la que van.

Todo ello introducido en la mochila tiene un peso aproximado de 5 kilos.

## LISTA DE EQUIPO DISPONIBLE PARA LOS COMANDOS

Equipo	Peso
Botiquín .....	3000 gramos
Cañón de recambio (ametralladoras) .....	1000 gramos
Cargador (pistola, revolver o fusil).....	100 gramos
Cargador de caja (subfusil o ametralladora).....	200 gramos
Cargador de cinta (ametralladoras) .....	1000 gramos
Cuerda (10 metros) y rezón .....	5000 gramos
Detonadores .....	200 gramos
Explosivos.....	Según peso
Equipo de guía y mapas .....	100 gramos
Equipo básico (mochila, botiquín personal, etc.) .....	5000 gramos
Ganzúas y demás herramientas.....	100 gramos
Granada de lanzagranadas .....	1000 gramos
Granada de mano .....	500 gramos
Granada de mango .....	800 gramos
Lanzallamas .....	15 kilos
Paracaídas .....	10 kilos
Puñal o cuchillo pequeño.....	200 gramos
Sustancias líquidas (aceite, gasolina, etc.) .....	1500 gr/litro
Uniforme completo.....	3000 gramos

## MORAL DURANTE LAS MISIONES

Habrás observado que hasta ahora no te hemos explicado cómo se calcula la moral de tu comando, aunque ya te hemos hablado de ella. Esto es así porque el cálculo de la moral es el último paso que debe realizar tu comando antes de iniciar su primera misión. O dicho de otra manera es lo primero que hará tu personaje cuando encare un nuevo objetivo. En principio, cada misión no requiere un cálculo de la moral, pero cuando tu DJ diseñe sus campañas con varios objetivos a cumplir la moral inicial variará de uno a otro objetivo debido a cambios en la escala de mandos o a alguna otra razón que el DJ pueda creer oportuna. Eso sí, la realización de cada uno de los objetivos con éxito conllevará una tirada de moral con la consiguiente posibilidad de aumen-

tarla; el fracaso en alguna de las misiones de la campaña diseñada por tu Director de Juego conllevará la posibilidad de perder moral.

Para calcular la moral inicial deberás obtener la media entre la característica de mando del oficial de mayor graduación que participe activamente (que vaya con el grupo de comandos) en la misión y el mando del personaje. Para ello suma ambos mandos y divide el resultado de la suma entre dos sin tener en cuenta los decimales. El valor obtenido en la división es el valor inicial de la moral para las misiones. Observa que este valor nunca será superior a cien ni inferior a uno.

El procedimiento para calcular la moral del oficial al mando es el mismo. Pero en este caso, al ser el mando del oficial igual al mando del jugador, la moral inicial, la media entre los dos valores, será directamente el mando.

La moral inicial variará, antes de iniciar tu primera misión de comandos, en función de la situación general de la guerra. El Director de Juego es el encargado de valorar cómo afecta la situación internacional al personaje.

*Henry Bond es un oficial de los comandos británicos muy competente, como demuestra su 65 en Mando. Robert Allison tan sólo tiene 25 puntos de mando. La suma de ambos valores es de 90 y por lo tanto la moral inicial de Robert Allison es de 45. Pero estamos a finales de 1944, tras el desembarco de Normandía, y la moral del ejército Aliado es muy elevada. El Director de Juego decide elevar la moral de los jugadores en 15 puntos. Así la moral actual de Robert será 60 y su modificador, calculado según se ha explicado, será de -15 (45-60).*

La moral inicial, si todo transcurre bien, no debe variar. Pero el oficial al mando puede cambiar de una misión a otra o puede morir, desaparecer o caer prisionero durante la misión.

Siempre que el oficial al mando cambie, la moral inicial cambiará. Cuando un grupo de comando se divida, por ejemplo para atacar una posición defensiva del enemigo, el oficial al mando no cambia. Sin embargo, si un grupo de comandos se divide para realizar diferentes misiones, cada nuevo grupo tendrá un oficial al mando distinto.

Cuando la moral inicial cambia, la moral actual cambia solidariamente. La mejor manera de hacerlo es restar a la nueva moral inicial el valor de la antigua y el resultado obtenido sumárselo o restárselo (según el signo) al valor de la moral actual para cal-

# COMANDOS DE GUERRA

cular el nuevo. El valor en el modificador seguirá siendo el mismo.

*Cuando saltaron en paracaídas el oficial Henry Bond tuvo la mala suerte de caer sobre un árbol y fracturarse ambas piernas. En esa situación no era útil para el comando y les ordenó que continuaran sin él. James Jones, segundo oficial, tiene un mando de 50. Por lo tanto la nueva moral inicial de Robert Allison será de 37 y la nueva moral actual de 52 (37-45=-8; 60-8=52). El modificador de Robert sigue siendo -15 (37-52=-15).*

Durante las misiones tu Director de Juego te pedirá que chequees tu moral. Para superar el chequeo, el resultado de éste debe ser igual o inferior al valor de tu moral actual.

La forma de analizar los resultados es diferente si se trata de una acción desmoralizante o de una acción moralizante.

Para las acciones desmoralizantes, fallar el chequeo significa perder un dado de diez de moral automáticamente.

Para las acciones moralizantes, fallar el chequeo significa ganar un dado de diez de moral automáticamente. Observa que en este último caso, fallar el chequeo representa un beneficio, ya que se gana moral.

Es este el único caso del juego, independientemente del desarrollo de la partida y de sus posibilidades, en el que fallar la tirada de chequeo reporta un beneficio inmediato para el jugador.

Cuando un personaje pierda moral no podrá realizar ninguna acción durante los próximos 2 asaltos. Por el contrario, cuando un comando gane moral, tendrá una bonificación de -20 a todas sus tiradas durante los próximos 2 asaltos.

Cuando un personaje pierda ocho (8) o más puntos de moral significará que la impresión recibida ha sido tan grande que no es capaz de actuar de una forma razonada o coherente. A continuación te explicamos dos de las posibles consecuencias. El jugador, que debe interpretar el rol de su personaje, deberá elegir entre estas dos o entre otras que se le ocurran.

El DJ será el encargado de vigilar que los jugadores interpreten bien a sus comandos y, si en la primera situación de éstas a la que se enfrente el jugador decide ser un fanático, será un fanático en el resto de las situaciones similares que se encuentre, aunque no sean tan ventajosas como la primera.

Otros efectos como la deserción o la rendición son perfectamente válidos.

## FANATISMO

El estado fanático durará el mismo número de asaltos que puntos de moral perdidos. Y durante este período el personaje tendrá una bonificación de -20 a todas sus tiradas y realizará acciones alocadamente. Un comando fanático cargará contra un tanque armado con una pistola, cruzará un campo minado sin ninguna precaución, etc. No acatará, ni obedecerá ninguna orden. Un personaje fanático se tranquilizará si está claro que no quedan enemigos a su alrededor.

## APATIA

Se negará, durante el mismo número de asaltos que puntos de moral perdidos, a realizar ninguna acción. Ni las amenazas, ni las ordenes le obligarán a moverse del sitio donde está. Un comando apático se aislará de la realidad y se negará a reconocer el peligro. Podrá oponerse por la fuerza si sus compañeros intentan moverle del sitio o si intentan obligarle a esconderse. Esta oposición puede llevarle a atacar a sus compañeros.

## EXPERIENCIA

Tu comando tendrá la oportunidad de mejorar algunos aspectos de sus habilidades cuando sobreviva a una misión. No siempre tendrás derecho a ello y sólo el DJ te indicará cuando debes hacerlo. Son dos las maneras que existen para subir o mejorar las habilidades de tu personaje.

## ENTRENAMIENTO COMPLEMENTARIO

Sin demasiada frecuencia, tu personaje sobrevivirá a las misiones que se le encomienden. Esto hará que sea requerido para otra serie de misiones o de objetivos para los cuales se le dará un entrenamiento especial. Al igual que el entrenamiento inicial para operaciones especiales, éste entrenamiento se hace con vistas a objetivos concretos y se realiza en grupo. Te aconsejamos que esto sea hecho así para

que puedas coordinarte con los restantes miembros de tu grupo.

Los entrenamientos complementarios son posteriores siempre a la primera misión a la que sobreviva tu personaje y tienen una duración de quince días (aunque tu Director de Juego podrá variar esta duración por exigencias de guión). El entrenamiento es muy intenso y repercutirá en tu comando de la siguiente manera:

- Sumarás un 10% a una habilidad especial a tu elección que ya poseyeras con anterioridad, es decir, en la que ya tuvieras alguna posibilidad de éxito superior a una; o le pondrás un 5% a una habilidad especial a tu elección nueva, es decir, una habilidad en la que no poseyeras posibilidad de éxito.
- Análogamente para las habilidades de armas podrás sumar un 10% a una habilidad que ya poseyeras o podrás ponerte un 5% en una nueva.

Los entrenamientos complementarios no son obligatorios y tu Director de Juego puede decidir, por la razón que sea, que no necesitas entrenarte más para la nueva misión que te va a encomendar.

## AJUSTE DE HABILIDADES BASICAS

Tras una misión superada con éxito, es decir, tras una misión en la cual sobrevivas, aunque el objetivo de esta no se haya cumplido, tu experiencia aumentará. Las habilidades básicas es difícil mejorarlas con entrenamientos, ya que requerirían una inversión importante de tiempo para lograr unos progresos mediocres.

Sin embargo, la experiencia diaria con estas habilidades y, sobre todo, la realización con éxito de alguna de ellas bajo condiciones de presión y combate, hacen que la posibilidad de éxito en una habilidad aumente debido a la confianza obtenida.

Una persona que consiga esconderse con éxito bajo un puente sin ser descubierto por la compañía de vehículos blindados enemigos que lo cruza aumentará su confianza en sus posibilidades de esconderse en situaciones similares y por ello su probabilidad de esconderse deberá aumentar.

Cuando tu comando finalice una misión (no una partida) con vida, aunque ésta esté inmersa en una gran campaña, podrás ajustar sus habilidades básicas.

No todas las habilidades podrán intentar ajustarse, sino tan sólo aquellas en las que en el transcurso de la partida hayas obtenido éxitos altos o aquellas que tu Director de Juego te haya indicado. Marcarás estas habilidades de alguna forma para, al final de la misión, proceder a su ajuste.

No siempre que obtengas un éxito alto tendrás la posibilidad de aumentar tu habilidad, ya que no sirve de nada descubrir caminos entre París y Berlín cuando estas realizando una misión en el norte de África, por muchas tiradas de la habilidad de navegación que realices con éxito.

Un fracaso alto en una tirada de habilidad te hará perder la posibilidad de ajuste que pudieras haber ganado con anterioridad. Tu Director de Juego usará su propio criterio para decidir que habilidades básicas puedes o no puedes mejorar.

No olvides que tan sólo se pueden ajustar las habilidades básicas, para las habilidades especiales y de armas existen los entrenamientos complementarios.

Para ajustar una habilidad básica lanzarás un dado de cien (1d100). Si el resultado es igual o inferior al valor de la habilidad no habrá ajuste. Si el resultado es superior al valor de la habilidad, podrás ajustarla y para ello lanzarás un dado de diez y sumarás el resultado obtenido al nivel de la habilidad, siendo el resultado tu nuevo nivel.

Cada jugador repetirá este procedimiento tantas veces como habilidades para ajustar tenga su personaje. Según este procedimiento, cuanto más alto sea tu nivel (más hábil sea el personaje), más difícil será aumentarlo (más difícil será aprender).

## EL DESFILADERO DE JABLUNKA

26 de Agosto de 1939. Desfiladero de Jablunka en la frontera entre Alemania y Polonia.

El Teniente Coronel Albrecht Herzner recorrió con su vista la entrada del túnel por última vez antes de ordenar que comenzara la operación. A ambos lados de la línea férrea se apostaban, perfectamente escondidos, algo más de setenta de sus hombres vestidos de civiles. Consultó su reloj por última vez. Dentro de unas horas, al amanecer, las vanguardias del ejército alemán penetrarían a través del desfiladero para iniciar la invasión de Polonia. Lo que Albrecht no podía saber (la radio no funcionaba en ese terreno tan montañoso y los enlaces enviados desde su base se habían perdido en la noche) es que el Alto Mando había aplazado la invasión cinco días.

Dos hombres, a una señal suya, se arrastraron hasta la entrada del túnel y acabaron con los centinelas. Otros lo atravesaron y acabaron, en silencio, con la guardia del otro lado. Albrecht ordenó entrar en el campamento que dormía ignorante de lo que le iba a suceder. Todos los barracones fueron capturados, y aunque en algunos hubo tiros y una explosión de una granada, no hubo ninguna baja. Albrecht estaba satisfecho. La operación no podía ir mejor.

Cerca del amanecer se oyó el ruido de un tren acercándose. En un principio todos creyeron que se trataba de las tropas alemanas, pero pronto comprobaron que se trataba de transporte de tropas polacas que, alertadas por los tiros y explosiones de la noche, se acercaban al desfiladero de Jablunka. Los comandos alemanes actuaron rápidamente: colocaron hombres en lo alto de las laderas y en las casas aparentando que su número era mayor. Cuando el tren llegó a Jablunka, los soldados polacos, creyéndose rodeados por una fuerza muy superior en número y mejor colocada sobre el terreno, rindieron el tren. Se aproximaba el mediodía y el número de prisioneros ascendía a 2.000.

Pero Albrecht no estaba contento. Las tropas alemanas no aparecían; los oficiales polacos, con los que había conversado, insistían en que Alemania no había declarado la guerra; y lo peor, el ejército enemigo estaba colocando artillería en las alturas del desfiladero con la clara intención de iniciar un contraataque. A media tarde, por fin, consiguieron contactar por radio con el Cuartel General. El mensaje no fue muy alentador: *La guerra no ha sido declarada. Repito, Alemania no está en guerra con Polonia. Retire a sus hombres discretamente.*

Al llegar la noche, los exploradores enviados a través de la montaña descubrieron que los polacos habían dejado un sendero en la montaña sin vigilar, bien porque lo desconocían, bien porque prefirieron dejarlo así para evitar un incidente militar. Al amparo de la oscuridad de la noche del 26 al 27 de Agosto, la unidad del Teniente Coronel Herzner se retiró a Alemania sin ninguna baja.

Así terminó la que fue, sin duda, la primera operación bélica de la Segunda Guerra Mundial y, también, la primera operación de comandos de la contienda.



**INTRODUCCION PARA  
EL DIRECTOR DE JUEGO**

## INTRODUCCION PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

*Las siguientes reglas detallan los procedimientos de las distintas características y habilidades. Si no vas a jugar como Director de Juego es mejor que no pierdas tu tiempo leyendo esta sección. Por el contrario, si vas a realizar la labor (tal vez más gratificante) de ser Director de Juego lee con atención las páginas que siguen a continuación. No es necesario que te aprendas todos los datos, ya que el libro de reglas siempre va estar presente para poder consultarlo. Algunos datos se te harán familiares según vayas realizando tus partidas.*

En la sección del jugador se explicaron los procedimientos de la moral, del combate y de los procedimientos generales (chequeo y enfrentamiento) de las habilidades. En esta sección te explicamos una por una todas las habilidades básicas y especiales y características con sus criterios para establecer los grados de dificultad y los niveles de éxito y fracaso. Debes tener claro que, tanto para la dificultad como para las consecuencias de los éxitos o fracasos hemos intentado darte una guía de criterios para establecerlo.

Esta guía, lejos de ser precisa y perfecta, es sólo una sugerencia para que tú mismo puedas elaborar tus propios criterios de evaluación. Te sugerimos que lo hagas, ya que es mucho más rápido y fluido trabajar con tus propios criterios que por los elaborados por otras personas a las que ni siquiera conoces.

Algunos Directores de Juego prefieren jugar con figuras y construcciones a escala, porque, según ellos, agilizan y facilitan la visión de lo que esta ocurriendo, donde está cada uno de los jugadores y que puede o no puede hacer.

Te aconsejamos que utilices una escala 1/100, es decir, que cada centímetro de tu mesa represente un metro de la realidad. Te será difícil encontrar figuras o reproducciones de vehículos de la Segunda Guerra Mundial a esa escala, sin embargo sí hay gran cantidad de ellos a la escala de 1/72 en plástico (1 centímetro representará 0.72 metros en tu mesa). La altura de tus figuras no coincidirá con la escala un centímetro un metro que utilizas en la mesa, pero será lo suficientemente apropiada. A la hora de situar casas o puentes sobre la mesa la escala 1/100 se te hará más cómoda.

El trabajo como Director de Juego no es tan complicado como pueda parecer en una primera impresión. En la misión "El puente de Cappocorso" hemos intentado explicarte los pasos que hemos

seguido hasta la consecución de ese módulo. Te animamos a que lo juegues con tus primeros jugadores y a que no tengas muy en cuenta los errores que ellos cometan o los olvidos que tu tengas.

En los módulos que tu mismo diseñes irás aprendiendo, poco a poco, muchas cuestiones sobre la Segunda Guerra Mundial y podrás crear acciones bélicas y épicas junto a tus amigos. Al final, sin darte cuenta, ya no cometerás ninguno de los errores que cometiste en tu primera partida.

### PROCEDIMIENTOS COMUNES

En esta amplia sección intentaremos describirte los procedimientos para cada una de las características, para la moral y para las habilidades básicas y especiales. Nada de lo dicho aquí es dogma y cualquier cosa que no te guste y que desees cambiar para mejorar algún aspecto de tus misiones podrás hacerlo. Intenta siempre, para evitar conflictos con los jugadores, mantenerles informados de los cambios que has realizado.

### PROCEDIMIENTOS DE LAS CARACTERISTICAS

Las características contemplan todos los aspectos no representados en las habilidades. Es imposible que todas las situaciones que a los jugadores se les pueden ocurrir estén incluidas en las habilidades. Si esto fuera así la Hoja de Comando adquiriría proporciones gigantescas. Cuando uno de los jugadores

# PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

intente realizar una acción no incluida de forma evidente en las habilidades deberás utilizar la característica con la cual este relacionada. Por ejemplo: si un jugador intenta golpear una granada que le acaban de lanzar con la culata de su fusil para alejarla de allí tendrías que utilizar la habilidad de "Batear", pero es ésta una habilidad que no se ha incluido entre las habituales al considerarse que no iba a ser muy común. Para "chequear" la acción usarás la característica de Destreza. El grado de dificultad deberás ponérselo según tu criterio.

Nunca puede utilizarse una característica para "chequear" una acción descrita o incluida en una habilidad. Si alguien no tiene nivel en la habilidad de Saltar, no podrá utilizar su destreza para ello.

A continuación te ponemos algunos ejemplos que requerirían chequeos de las características:

**FUERZA:** Derribar una puerta, levantar un tronco, alzar a un compañero o a uno mismo a pulso.

**INTELIGENCIA:** Elaborar planes, comprenderlos o aprender cosas de memoria.

**DESTREZA:** Cruzar por una cuerda sobre un abismo, avanzar en alambradas de pinchos sin herirse, etc.

**CONSTITUCION:** Mantenerse colgado de una sola mano, correr durante kilómetros, etc.

**MANDO:** Dar ordenes, desobedecerlas, etc.

## REGLA OPCIONAL PARA EL MANDO

A lo largo del juego te hemos hablado del oficial al mando del grupo. Este oficial no tiene porque tener grado de oficial, sino que puede ser sargento o un soldado que ha tomado el puesto por la baja del anterior. En todos los casos nos referiremos a él como oficial, pero no significa que tenga que tener este grado militar.

Hemos observado, en las partidas donde probamos los distintos aspectos del juego y en las que hemos jugado posteriormente, que la buena actuación del oficial al mando decide el éxito de la misión. Cuando un grupo tiene un buen oficial tienen posibilidades de conseguir la misión. Pero cuando un grupo tiene un mal oficial, la misión finaliza, generalmente, en un gran fracaso.

Los jugadores inexpertos al mando de los grupos de comandos cometerán muchos errores. Esto, en cierta medida, representa la realidad. Ya que al

Mando	Bon/Pen
1 a 10	+20
11 a 20	+15
21 a 30	+10
31 a 40	+5
41 a 60	0
61 a 70	-5
71 a 80	-10
81 a 90	-15
91 a 100	-20

inicio de las acciones de comandos, ningún oficial sabía como era aquello. Poco a poco tus jugadores adquirirán experiencia y sus personajes al mando depurarán cada vez más los errores. Los jugadores experimentados en Comandos de Guerra serán buenos oficiales. Si te parece correcto así, no lo varíes. Pero la característica de mando es la que determina si un comando es buen o mal oficial. Para representar este hecho (no olvides que este es un juego de rol) puedes aplicar a jugadores experimentados en el Comandos de Guerra la siguiente tabla.

La columna de la izquierda representa los intervalos de mando del oficial del grupo. La columna de la derecha representa las bonificaciones o penalizaciones que reciben todos los comandos bajo las ordenes del oficial. Estas bonificarán o penalizarán todas las tiradas del grupo bajo su mando, pero el que da las ordenes no está afectado por este modificador.

Recuerda que esta regla es opcional y depende de ti su inclusión en el juego.

## PROCEDIMIENTOS CON LA MORAL

La forma de actuar cuando un comando pierde o gana moral ya ha sido descrita en la sección del jugador, pero lo que no hemos explicado todavía es cuales son las razones que dan moral o la hacen perder en medio de una misión.

En general, cuando lo que haya ocurrido pueda afectar al estado anímico del personaje deberás hacer un chequeo de moral. A continuación se describen algunas situaciones, como ejemplos, en las cuales se requerirá un chequeo de moral:

De desmoralización:

- Cuando el comando es herido.
- Cuando uno de los compañeros de igual graduación o superior muere.

# COMANDOS DE GUERRA

- Cuando muere un miembro del comando fundamental para el éxito de la misión (el único que sabía colocar explosivos, a la hora de volar un puente).
- Cuando el comando se pierde.
- Cuando obtiene un fracaso alto en algún chequeo.
- Cuando el fracaso en algún chequeo haga que el comando sea descubierto.
- Cuando la situación se complique más de lo que al grupo le habían explicado antes de partir.

De moralización:

- Cuando se obtiene un éxito alto en una de las tiradas de chequeo.
- Cuando el comando encuentra una solución a un problema que parecía irresoluble.
- Cuando se completa la misión.
- Cuando se encuentre el camino que antes se había perdido.
- Cuando lleguen refuerzos en una apurada situación.

Existirán acciones que tú consideres desmoralizantes o moralizantes durante tus partidas. Deberás realizar todos los chequeos de moral que consideres oportunos sin preocuparte por si te excedes en ellos. La moral controla las acciones de los personajes y, aunque en el fragor de dirigir una partida a veces se te olvidarán los chequeos de moral, debes esforzarte por conseguir un manejo fluido de ella.

Tu criterio, como Director de Juego, es el que debe decidir cuando un jugador se desmoraliza o se moraliza.

## PROCEDIMIENTOS DE LAS HABILIDADES BASICAS

En esta sección de las reglas te explicamos cómo manejar las situaciones en las que intervienen las habilidades básicas. Todas ellas siguen una misma pauta para que así te sea más fácil familiarizarte con ellas y para que sepas, si te hace falta en algún momento de una partida, dónde acudir rápidamente.

La descripción de la habilidad la encontrarás en las sección "Descripción de la Hoja de Personaje" de la sección del jugador. En este apartado incluimos los siguientes asuntos:

**Ejemplos:** Donde se describen algunos ejemplos en los cuales creemos necesarios los chequeos de habilidad. Su inclusión es para servirte de ayuda y no son, en ningún momento, una regla estricta.

**Niveles de dificultad:** Te incluimos algunos casos de las diferentes dificultades que puede encontrarse en esta habilidad los comandos.

**Niveles de éxito:** Son las consecuencias según el nivel de éxito.

**Niveles de fracaso:** Son las consecuencias según el nivel de fracaso.

**Exclusividad:** Explica la posibilidad o no de ejecutar esta habilidad en combinación con otras. En aquellas habilidades en las que se especifica que se pueden realizar en combinación con otras, sólo se podrá hacer con todas aquellas que también se puedan combinar.

**Chequeos:** Indica si el chequeo de la habilidad debe realizarlo oculto el Director de Juego o si puede hacerlo el jugador.

**Tiempo:** Indica, cuando es posible, el tiempo, aproximadamente, que tarda en realizarse la acción. Las abreviaturas que se utilizan son a. asalto, ' minutos, h. horas y d. días. El chequeo se realiza siempre que ha finalizado la acción para comprobar el resultado de esta. Si un personaje tarda 2 horas en falsificar un documento el chequeo se realizará cuando ya hayan pasado esas dos horas.

A continuación describimos las habilidades básicas:

## BUROCRACIA

**Ejemplos:**

Cuando un personaje quiera saber si el tratamiento como prisionero que le están aplicando se ajusta a la Convención de Ginebra, si es cierto que esta obligado en participar en una operación tras las líneas enemigas aunque no quiera, para identificar unidades por el emblema de su camisa, para reconocer que esa cosa enorme que avanza hacia el grupo desde el fondo de una calle y que ha hecho que varios de los miembros salgan huyendo es en realidad un cañón de artillería naval de 150 mm. montado sobre el chasis de un Tiger, para descubrir el nombre del oficial encargado de la Gestapo en la Francia de Vichy, etc.

# PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

## Niveles de dificultad:

Fácil: Convención de Ginebra, ordenanzas militares del propio país. Prototipos realizados por la industria del propio país.

Normal: Leyes nacionales y ordenanzas militares de países aliados. Prototipos realizados por países aliados.

Difícil: Leyes de países aliados o neutrales y ordenanzas militares de países enemigos. Prototipos de países enemigos.

Muy Difícil: Leyes de países enemigos. Ordenanzas militares de países neutrales y prototipos de países neutrales.

## Niveles de éxito:

Bajo: El personaje sabe los datos por los que se hizo el chequeo, pero ninguno más.

Medio: El personaje sabe los datos por los que hizo el chequeo y además recordará información complementaria si fuera posible, otras leyes que puedan favorecerle o algún punto débil del prototipo.

Alto: El personaje obtendrá bonificaciones en los próximos chequeos que estén relacionados con la información obtenida (dialéctica, descubrir, etc.)

## Niveles de fracaso:

Bajo: El personaje no conoce o no sabe identificar lo que causó el chequeo.

Medio: El personaje creará saber algunos datos (que serán incorrectos), pero no se fiará de ellos.

Alto: El personaje creará saber los datos por los que hizo el chequeo pero estos estarán equivocados.

## Exclusividad:

La burocracia es una habilidad que representa los conocimientos que posee un personaje sobre un área específica. Por ello la burocracia no da oportunidad para usarla en combinación con otra, ya que un chequeo de esta habilidad indicará que se posee un conocimiento y no que se consigue superar una acción. Esto no impide que los conocimientos que engloba esta habilidad no puedan ser utilizados para favorecer otras (dialéctica, etc.)

## Chequeo:

El Director de Juego.

## Tiempo:

El chequeo de burocracia indica si el personaje posee o no los conocimientos buscados, pero no tar-

dará nada en saber que los posee o no. Así esta habilidad no consumirá tiempo y el personaje podrá realizar normalmente su acción habitual por asalto. En caso de fracaso el personaje no podrá realizar otro chequeo de burocracia por la misma información.

## CAMUFLAR

### Ejemplos:

Cuando un personaje quiera camuflar una radio entre el diverso mobiliario de una casa, ocultar su vehículo ante el paso de un avión, disimular una antena de radio entre las ramas de un árbol, ocultar una carga de explosivos en un puente, pintar una casa para que no sea reconocida desde el aire, etc.

### Niveles de dificultad:

Fácil: Paracaídas, vehículos con redes de camuflaje militar y en general cualquier camuflaje que se haga con elementos militares de uso común en el ejército.

Normal: Cualquier camuflaje de vehículos u objetos más pequeños en ambientes extraños a ellos o sin materiales militares de camuflaje apropiados (los mecanismos para volar un puente o para poner una trampa-bomba suelen esconderse).

Difícil: Camuflaje de instalaciones o edificios con material adecuado para ello (pinturas, redes de camuflaje, etc.).

Muy difícil: Camuflaje de instalaciones o edificios sin material militar de camuflaje (con ramas, tierra, etc.).

### Niveles de éxito:

Bajo: No será visible. Se requerirá un chequeo de descubrir con dificultad normal para descubrir el objeto camuflado.

Medio: No será visible. Se requerirá un chequeo de descubrir con dificultad difícil para descubrir el objeto camuflado.

Alto: No será visible. Se requerirá un chequeo de descubrir con dificultad muy difícil para descubrir el objeto camuflado.

### Niveles de fracaso:

Bajo: El objeto será medio visible. Cualquier personaje que mire en su dirección lo verá.

Medio: El objeto es tan visible como si no se hubiera camuflado ni intentado hacerlo.

# COMANDOS DE GUERRA

Alto: El objeto es más visible que antes, llamará la atención. Cualquier intento posterior de camuflarlo estará penalizado con un nivel más de dificultad (si era fácil será normal, si era normal será difícil, si era difícil será muy difícil y si era muy difícil continuará siéndolo).

## Exclusividad:

Esta habilidad no es compatible con otras. No se puede camuflar un edificio y a la vez estar escuchando atentamente o disparando a enemigos. Esto no significa que cuando un personaje esté camuflando algo no se entere de lo que ocurre a su alrededor. Si se produce un disparo el personaje lo oír, escuchará también el ruido de un camión, o las ordenes de su oficial ordenándole que acabe pronto, pero no podrá oír conversaciones en otra habitación o pasos cuidadosos a su espalda o cualquier otra cosa que requiriera un chequeo de escuchar.

## Chequeo:

Ya que el comando siempre podrá echar un vistazo a su trabajo de camuflaje para ver como ha quedado, las tiradas de chequeo las realizará el jugador.

## Tiempo:

Depende del objeto a camuflar, aunque deberás ajustarlo en función de la disponibilidad de materiales y del número de personas que trabajan para camuflarlo. Estos tiempos están calculados para una sola persona sin materiales especiales para camuflaje y son:

Objetos más pequeños que un vehículo .....	1'
Motos o coches .....	5'
Camiones, aviones o barcas.....	10'
Edificios o instalaciones pequeña.....	1 h.
Grandes edificios .....	10 h.

En caso de fracaso el personaje perderá el mismo tiempo que si lo hubiera realizado bien, es decir los tiempos indicados arriba. El personaje podrá intentar inmediatamente volver a camuflar el objeto. En principio este nuevo intento no estará penalizado, excepto si el intento anterior fue un fracaso alto. La forma de penalizarlo se explica en el apartado de "Niveles de fracaso".

## DESCUBRIR

### Ejemplos:

Cuando se intente descubrir un objeto que ha sido camuflado, descubrir a personas ocultas con la habilidad de ocultarse, cuando se intente encontrar información en un libro o un libro en una biblioteca, etcetera.

### Niveles de dificultad:

Fácil: Objetos que se hallan ocultos a la vista, pero de forma natural. Indicaciones de carreteras ocultas por la vegetación, casquillos de bala entre el barro, etc.

Normal: Objetos camuflados o personas ocultas con una tirada de éxito baja en la habilidad correspondiente.

Difícil: Objetos camuflados o personas ocultas con una tirada de éxito media en la habilidad correspondiente.

Muy difícil: Objetos camuflados o personas ocultas con una tirada de éxito alta en la habilidad correspondiente.

En el caso de que haya varias personas ocultas la tirada se realizará con el personaje oculto de menor dificultad. En el caso de que el personaje se este moviendo en un vehículo aumenta un grado la dificultad que tendría si estuviera parado.

### Niveles de éxito:

Bajo: El personaje sabrá que hay alguien oculto o que hay algo camuflado, pero no sabrá donde. En general, encontrará lo que buscaba, pero sin saber concretamente donde está.

Medio: El personaje descubrirá el camuflaje, es decir sabrá dónde hay un objeto o instalación camuflada, pero no sabrá lo que es. Descubrirá a las personas ocultas con menor dificultad. En general encontrará lo que buscaba.

Alto: El personaje sabrá lo que es la instalación o el objeto oculto sin problemas. Descubrirá a

## OPERACION AURORA

Durante el invierno entre 1939 y 1940, mientras la gente se preguntaba si la guerra se globalizaría y si sería más o menos cruenta que la anterior, el ejército alemán planeaba sus próximos movimientos en el frente occidental. Doce hombres, miembros todos ellos de la División Brandeburgo, y ocho mujeres, miembros del Cuerpo Femenino de Voluntarias del ejército, recorriendo la zona de las Ardenas haciéndose pasar por simples turistas.

Las voluntarias regresaron a Alemania llevando los informes, mientras que los comandos alemanes, al mando del suboficial Röhricht, se infiltraban en la vida civil belga. En las noticias del 9 de Mayo de 1940 fue pronunciada la palabra Aurora. Esa era la clave indicada para iniciar toda la operación. Cortaron el cable principal que unía la Central de Información del Ejército belga con la oficina postal de Stavelot, a través del cual el citado centro recibía todas las informaciones. Röhricht y tres hombres más interceptaron al electricista llamado para reparar la avería y suplantándole se infiltraron en el Centro de Información. Nadie sospechó de ellos y nadie les apremió a que repararan con urgencia la avería. Cuando las primeras noticias de la invasión llegaron y los belgas intentaron destruir la instalación, los comandos alemanes capturaron a todos los técnicos y los retuvieron durante 30 minutos hasta que llegaron las avanzadillas de la divisiones Panzer.

La acción del suboficial Röhricht y sus hombres permitió que durante las primeras horas de la invasión alemana los ejércitos belgas estuvieran desorganizados y la captura del Centro de Información intacto facilitó enormemente las operaciones de los siguientes días.

# COMANDOS DE GUERRA

todas las personas ocultas siempre que estén a una distancia a la cual les pueda ver independientemente de la dificultad. En general recibirá información adicional, además de la que buscaba.

En el caso de que realizara la tirada con éxito alto, pero no hubiera nada que encontrar el personaje sabría que no hay nada interesante en la zona. En los otros niveles de éxito el personaje sólo sabrá que no ha encontrado nada.

## Niveles de fracaso:

Bajo: El personaje creerá que lo que buscaba no está allí, aunque tendrá sus dudas.

Medio: El personaje no encontrará nada.

Alto: El personaje estará seguro de que la zona está despejada.

En el caso de que la tirada fuera un fracaso pero no hubiera gente o cosas escondidas en la zona el personaje creerá que si hay cosas ocultas, pero, evidentemente, no sabrá donde.

## Exclusividad:

Cuando el personaje se concentra en encontrar algo no podrá realizar ninguna otra actividad que requiera un chequeo.

## Chequeo:

El Director de Juego.

## Tiempo:

Cuando se registra un lugar buscando personas o vehículos o instalaciones camufladas apenas se tarda unos segundos en hacerlo. Así pues considera que tarda un asalto en hacerlo. Cuando se trate de registrar un área buscando cosas pequeñas considera que tarda 1' por cada 4 metros cuadrados de suelo o pared. Si busca en un libro considera que tarda 5'.

## DIALECTICA

### Ejemplos:

Cuando se quiera engañar al oficial de intención para que nos suministre determinado material, conseguir la colaboración de un civil renuente a hacerlo, que el enemigo se rinda, convencer a un partisano para que colabore con la misión, etc.

### Niveles de dificultad:

Los niveles de dificultad están en función de la predisposición de la "víctima", así:

Fácil: Civiles en países aliados sin una intención clara en contra.

Normal: Civiles en países aliados predispuestos en contra, civiles en países enemigos, soldados de ejércitos aliados sin una orden concreta.

Difícil: Civiles en países enemigos predispuestos en contra, soldados enemigos, soldados aliados con una orden contraria a nuestras intenciones, oficiales y suboficiales aliados.

Muy difícil: Oficiales y suboficiales enemigos.

### Niveles de éxito:

Bajo: La "víctima" colaborará, pero a la primera sospecha huirá o tomará medidas contra los que le engañaron.

Medio: La "víctima" colaborará, pero no podrá obligarse a realizar acciones más peligrosas que a los demás.

Alto: La "víctima" será el mejor amigo del personaje.

### Niveles de fracaso:

No se puede ponderar las distintas situaciones en las que se va usar esta habilidad, tan solo la forma y el tiempo en el que reaccionará la "víctima".

Bajo: Reaccionará torpemente tardando algún tiempo en hacerlo.

Medio: Reacción normal y rápida.

Alto: Reacción astuta (le prepara una trampa o llamará a la policía, etc.).

### Exclusividad:

La habilidad de dialéctica sólo puede realizarse junto a la habilidad de idioma, siempre que requiera un chequeo de ésta. La habilidad de dialéctica requiere estar hablando con la "víctima" de la forma más natural posible, por lo tanto no se podrá estar camuflando un tanque, disparando una pieza de artillería de campaña, matando en silencio a un centinela enemigo o intentando rastrear unas huellas. Es decir, exceptuando la habilidad de idioma, un personaje que este utilizando la habilidad de dialéctica no podrá realizar ninguna otra acción que requiera un chequeo.

**Chequeos:** Las reacciones de la "víctima" no siempre serán evidentes para el jugador, por tanto, el chequeo lo realizará oculto el Director de Juego.

# PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

## Tiempo:

El tiempo que se tarda en convencer a una persona depende de la dificultad que entrañe esa persona. Así:

Fácil.....	2'
Normal.....	5'
Difícil .....	10'
Muy difícil.....	20'

Cuando un personaje falle un chequeo de dialéctica no podrá realizarse otro intento sobre la misma "víctima". Cualquier otro intento sobre la misma "víctima" de alguno de los compañeros del personaje aumentará en uno el grado de dificultad.

## EQUITACION

### Ejemplos:

Cuando el personaje quiera montar en un pura sangre, saltar vallas, saltar de un caballo a otro, dispartar desde su montura, montar sobre un caballo en marcha, hacer uso de camellos en el desierto, o mulas o burros, etc.

### Niveles de dificultad:

Fácil: Maniobras con la montura (saltar, frenar en seco, etc.).

Normal: Dispartar, lanzar, etc. desde la montura o montar a pelo..

Difícil: Saltar de un caballo a otro, etc.

Muy difícil: Inclinarsse a un lado para protegerse de los disparos con el lomo del animal, etc.

### Niveles de éxito:

Bajo: El personaje no se caerá, pero si intentaba dispartar, lanzar o realizar cualquier otra actividad secundaria no podrá realizarla.

Medio: El personaje no se caerá y realizará sus actividades secundarias normalmente (si disparta se le penalizará por el movimiento del caballo como ya se ha explicado).

Alto: El personaje no se caerá, no se penalizarán sus actividades secundarias y si no dijo que quería hacerlas se le permitirá decirlo ahora.

### Niveles de fracaso:

Bajo: El personaje no se caerá, pero en su urgencia por agarrarse a su montura dejara caer lo que llevará en la mano.

Medio: El personaje se caerá, sufriendo un daño normal (1d10 puntos de golpes)

Alto: El personaje se caerá, doble daño.

## Exclusividad:

Esta actividad permite que otras actividades sean realizadas a la vez.

## Chequeos:

El jugador.

## Tiempo:

Los chequeos de equitación comprueban la capacidad del personaje para realizar esa acción, pero el tiempo de esta dependerá de la acción que se está realizando.

Un personaje realizará todos los chequeos de equitación que sean precisos, aunque estos sean seguidos.

## ESCUCHAR

### Ejemplos:

Cuando un personaje quiera escuchar un conversación que este relativamente alejada, si alguien les sigue a través del bosque, enterarse de la llegada de un convoy, etc.

### Niveles de dificultad:

Fácil: Conversaciones o ruidos sin que ningún ruido de fondo pueda entorpecerlo.

Normal: Conversaciones o ruidos a través de paredes de madera o bosques o con algún ruido de fondo (lluvia, fuego de artillería lejano, etc.).

Difícil: Conversaciones o ruidos a través de paredes de piedra o en ciudades o con ruido de fondo (circulación de vehículos, otras conversaciones cercanas, etc.)

Muy difícil: Conversaciones o ruidos a través de paredes en instalaciones militares construidas con hormigón o con gran ruido de fondo (paso de trenes o de convoyes militares, despegue de aviones, bandas de música, etc.)

### Niveles de éxito:

Bajo: El oyente tan sólo escuchará palabras sueltas de la conversación sin poder identificarla. Escuchará un ruido, pero no podrá determinar la dirección.

Medio: El oyente identifica la conversación, sabrá el sentido de todo lo que se ha hablado, pero no sabrá el número de participantes de la conversación ni qué ha dicho cada uno. El ruido será identificado y también la dirección y distancia aproximada en la que se ha producido.

# COMANDOS DE GUERRA

**Alto:** El oyente identifica completamente la conversación, si conoce a alguno de los interlocutores le reconocerá y sabrá cuantos hay. Identificará completamente el ruido en dirección, en distancia y qué lo ha producido. No podrá identificar un tipo de carro de combate de otro, pero si distinguirá un tanque de un camión.

En el caso de que no hubiera nada que escuchar y el personaje haya obtenido un éxito alto sabrá que no hay nada que escuchar. En el caso de obtener éxito bajo o medio simplemente no escuchará nada.

## **Niveles de fracaso:**

**Bajo:** El oyente no escuchará nada, aunque no estará seguro de ello.

**Medio:** El oyente no escuchará nada.

**Alto:** El oyente tendrá la completa seguridad de que no hay nadie hablando o que no hay nadie en las cercanías. En el caso que no existiese posibilidad de escuchar nada (no hubiese conversaciones o no hubiese nadie para producir ruidos que escuchar) el oyente creería que sí se está produciendo la conversación aunque no entenderá nada de está o que ha escuchado un ruido en las cercanías, pero no podrá determinar donde.

## **Exclusividad:**

Para realizar la habilidad de escuchar el personaje debe estar concentrado en oír ruidos. Podrá andar e incluso conducir vehículos, pero no podrá realizar ninguna actividad que le obligue a concentrarse en ella, es decir, no podrá realizar ninguna actividad que requiera un chequeo. Si así lo hiciera dejaría de escuchar.

## **Chequeo:**

El Director de Juego.

## **Tiempo:**

Normalmente, el personaje deberá concentrarse en escuchar durante todo un asalto para localizar un ruido o una conversación. Si lo que se escucha es una conversación el tiempo de duración será lo que tarde ésta en acabar o lo que permanezca el personaje permanezca escuchando. Para seguir escuchando una conversación no es necesario realizar más chequeos, pero para enterarse de lo que se está hablando tal y como describen los niveles de éxito será necesario escuchar al menos 10 asaltos (10 a.).

## **FALSIFICAR**

### **Ejemplos:**

Cuando un personaje quiera realizar pases del ejército enemigo para todo un comando, órdenes de permisos o de traslado de material a su unidad, documentaciones civiles, etc.

### **Niveles de dificultad:**

**Fácil:** Carnet o pases del propio ejército o de ejércitos aliados.

**Normal:** Documentos del propio ejército o de ejércitos aliados. Carnet o pases de ejércitos enemigos, siempre y cuando sean realizados antes de la propia misión.

**Difícil:** Carnet o pases del ejército enemigo si son realizados en medio de una misión.

**Muy Difícil:** Documentos del ejército enemigo.

### **Niveles de éxito:**

**Bajo:** Lo falsificado es correcto, pero un chequeo de descubrir con dificultad normal podría descubrirlo.

**Medio:** Lo falsificado es correcto, pero un chequeo de descubrir con dificultad difícil podría descubrirlo.

**Alto:** Lo falsificado no sólo es correcto, sino que es una obra de arte. Es necesario un chequeo de descubrir con dificultad muy difícil para descubrirlo.

### **Niveles de fracaso:**

**Bajo:** Lo falsificado no es del todo correcto. Un chequeo de descubrir con dificultad fácil podría descubrirlo.

**Medio:** El trabajo es incorrecto. Cualquier persona que conozca el original podrá reconocer su falsedad sin necesidad de chequeo.

**Alto:** El trabajo ha resultado un fracaso total. El material necesario para falsificar ha resultado seriamente dañado y no podrán realizarse nuevas falsificaciones hasta que no se reponga todo él.

### **Exclusividad:**

El trabajo de falsificar es un trabajo delicado y ni siquiera las acciones más sencillas (andar, ir en coche, correr, etc.) aunque no requieran chequeo podrán ser realizadas. Esto no significa que si es interrumpido a mitad de su trabajo tenga que comenzar de nuevo, comenzará donde lo dejó cuando se vuelva a poner a ello.

# PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

## Chequeo:

El resultado de un trabajo de falsificación es siempre visible para su realizador y siempre sabrá la calidad que tiene. Por ello, las tiradas de chequeo las realizará el jugador.

## Tiempo:

Puedes calcular que para un carnet o para un documento el tiempo de falsificación será aproximadamente 15'. En los documentos que sean más complicados o que consten de varias páginas se tardará más en falsificarlos.

## LANZAR

### Ejemplos:

Cuando un personaje quiera lanzar granadas, explosivos, cuchillos o cócteles molotov.

### Niveles de dificultad:

En el caso del lanzamiento, y como es una habilidad que va a ser utilizada a menudo en combate, te damos una tabla de los distintos grados de dificultad en función de la distancia a la que quiere ser lanzada y de la fuerza que tenga el lanzador. La fuerza está expresada en intervalos. Busca el intervalo en el que este contenida la fuerza del lanzador y siguiendo la misma fila busca el valor que sea inmediatamente superior a la distancia del objetivo. Ese punto estará en una columna que indicará un grado de dificultad. El grado de dificultad será el de la acción que el personaje pretende.

Fuerza	Fácil	Normal	Difícil	M. Dif.
0 a 20	5	10	15	20
21 a 40	6	12	19	25
41 a 60	7	15	23	30
61 a 80	9	18	26	35
81+	10	20	30	40

Así, por ejemplo, un personaje con una fuerza de 66 debería ir al intervalo de 61 a 80 y si quisiera lanzar una granada a 20 metros tendría que ir a la columna de 26 que es el inmediatamente superior y

que es también la columna que nos marca una dificultad "difícil".

### Niveles de éxito:

Bajo: El objeto lanzado ha caído cerca de su objetivo, pero a unos 5 metros. Si es un cuchillo lo que se ha lanzado, se clavara en la ropa del objetivo, pero sólo le producirá la mitad del daño.

Medio: El objeto lanzado ha caído en la zona pretendida, a unos 3 metros del objetivo. El cuchillo se clavará en el objetivo produciendo el daño normal.

Alto: El objeto ha caído exactamente en el lugar donde se pretendía. El cuchillo alcanzará plenamente al objetivo y causará el doble de daño.

Consulta la explicación sobre las granadas y otros objetos arrojados para ver su efecto.

### Niveles de fracaso:

Bajo: El objeto lanzado habrá caído en una zona distinta, cercana al objetivo, pero fuera de su alcance.

Medio: El objeto lanzado habrá quedado lejos del objetivo.

Alto: El objeto lanzado caerá cerca de su lanzador, escasamente a unos metros. Si es una granada o cualquier otro explosivo el lanzador podrá sufrir daño si no se guarece a tiempo.

En algunos casos, excepto en el fracaso alto, una granada lanzada con fracaso no significa que no pueda actuar su poder destructivo, dependerá de la zona y de la colocación de las tropas enemigas. Una granada lanzada contra una segunda línea de hombres atrincherados, puede, perfectamente, caer en la primera trinchera. Para calcularlo no existen procedimientos y es mejor que te dejes guiar por cada situación particular.

### Exclusividad:

La acción de lanzar podrá combinarse con las acciones básicas de equitación, saltar y trepar, así como con aquellas habilidades de armas que no requieran el uso de las dos manos (pistola y metralleta). Con ninguna otra acción que requiera un chequeo podrá combinarse la habilidad de lanzar.

### Chequeo:

Lanzar es una acción cuyos resultados se observan inmediatamente. El chequeo lo hará el jugador.

# COMANDOS DE GUERRA

## Tiempo:

Calcula que un objeto arrojado por un personaje puede recorrer cinco (5) metros por segundo, es decir quince (15) metros por asalto. Puedes, si lo deseas, aumentar la velocidad a veintiún (21) metros por asalto para aquellos personajes con fuerza mayor que setenta (70).

## NADAR

### Ejemplos:

Cuando un personaje quiera salvar a otro que se esta ahogando, nadar sin ruido, alcanzar la orilla de la playa un día con olas de varios metros y una fuerte resaca, bucear a gran profundidad o durante largo tiempo, cruzar ríos tumultuosos o excesivamente largos.

### Niveles de dificultad:

Fácil: Intentar alcanzar la orilla en un acantilado o playa con resaca con olas de 1 metro. Bucear un minuto y medio. Nadar, sin ser ayudado por la corriente, durante 1 kilómetro.

Normal: Alcanzar la orilla en un acantilado o en una playa con resaca con olas de 2 metros. Bucear dos minutos. Nadar sin ruido en aguas calmadas. Nadar, sin ser ayudado por la corriente, durante 2 kilómetros.

Difícil: Alcanzar la orilla en un acantilado o en una playa con olas de 3 metros. Bucear 2 minutos y medio. Nadar, sin ser ayudado por la corriente, durante 3 kilómetros. Cruzar ríos tumultuosos de medio montaña.

Muy Difícil: Alcanzar la orilla en un acantilado o en una playa con resaca con olas de 4 metros o mayores. Bucear 3 minutos. Nadar sin ser ayudado por la corriente, durante 4 kilómetros o más. Cruzar ríos tumultuosos de alta montaña.

### Niveles de éxito:

Bajo: El personaje hará correctamente su acción, pero necesitará de un minuto para recuperarse de ella. Excepto si intentaba nadar en silencio en cuyo caso se le escuchará con una dificultad normal.

Medio: El personaje hará correctamente su acción, pero necesitará de medio minuto para recuperarse de ella. Excepto si intentaba nadar en silencio en cuyo caso se le escuchará con una dificultad difícil.

Alto: El personaje hará correctamente su acción y estará listo y preparado para realizar cualquier otra. Excepto si intentaba nadar en silencio en cuyo caso se le escuchará con una dificultad muy difícil.

### Niveles de fracaso:

Bajo: El personaje fracasará a pocos metros de su objetivo, necesitará de 2 minutos de recuperación si consigue ponerse a salvo. Si lo que intentaba era nadar en silencio se le escuchará con una dificultad fácil.

Medio: El personaje fracasará a medio camino de su objetivo, necesitará de 5 minutos de recuperación si consigue ponerse a salvo. Si lo que intentaba era nadar en silencio se le escuchará claramente sin necesidad de chequeo.

Alto: El personaje se atragantará nada más entrar en el agua. Toserá durante 5 minutos y luego necesitará de otros cinco para recuperarse.

En las playas con resaca un fracaso lo empujará hacia el mar abierto (cuánto más abierta es una playa al mar, mayor resaca tiene); en los acantilados las olas lo estrellarán contra las rocas; en los lagos o ríos anchos el personaje quedará exhausto y se ahogará si no lleva chaleco salvavidas o no se puede enganchar a una barca, madero o roca; al bucear se verá obligado a salir rápidamente a la superficie.

### Exclusividad:

Cuando un personaje se ve en la necesidad de realizar un chequeo de nadar no podrá realizar ninguna otra acción. Esto no significa, por ejemplo, que no se pueda combatir desde el agua, sólo significa que cuando estás luchando contra un mar embravecido para que no te estelle contra las rocas del acantilado no puedes sacar la pistola y disparar.

### Chequeo:

La tirada de chequeo debe realizarse cuando el jugador manifiesta su intención de utilizar su habilidad de nadar, pero el resultado de la acción no se anuncia hasta finalizada ésta. Es por ello que los chequeos de nadar los realizará ocultos el Director de Juego.

### Tiempo:

En el capítulo de movimiento del libro de reglas del Director de Juego se han comentado ya las velocidades a nado y buceando.

## NAVEGACION

### Ejemplos:

Cuando un personaje quiere encontrar el camino más corto en un mapa de carreteras, descubrir donde está consultando sus cartas de viaje, etc.

### Niveles de dificultad:

El nivel de dificultad varía según la posibilidad de información que el personaje pudiera tener sobre el territorio.

Fácil: Guiarse con mapas detallados y exactos de la zona.

Normal: Guiarse con mapas algo detallados o antiguos.

Difícil: Guiarse con mapas a gran escala tipo atlas geográfico.

Muy difícil: Guiarse con mapas publicados por oficinas de turismo o de ese estilo.

### Niveles de éxito:

Bajo: El personaje sabrá el camino a recorrer, este camino será, sin dar vueltas, uno de los más largos posibles.

Medio: El personaje sabrá el camino a recorrer, éste será de los más cortos, pero nunca sin salirse de las carreteras o caminos importantes o accidentes naturales evidentes, como por ejemplo: un río.

Alto: El personaje sabrá el camino más corto, utilizando los atajos que ni los mismos habitantes naturales de la zona conocen.

### Niveles de fracaso:

Bajo: El personaje habrá errado su camino, aunque sin saberlo está dirigiéndose a un punto cercano a su objetivo, un pueblo cercano, una montaña cercana, etc.

Medio: El personaje habrá errado su camino, se dirigirá a una zona más cercana al objetivo que de donde partió, pero no intermedia entre ambos puntos. La dirección que elijas como Director de Juego no le alejará de su objetivo más de lo que estaba, pero no tiene por qué acercarle ya que puede ir describiendo una circunferencia por ejemplo.

Alto: El personaje se dirigirá en dirección contraria a la correcta.

### Exclusividad:

Cuando un personaje intenta orientarse median-

te la habilidad de navegación debe prestar atención a la actividad que realiza y por ello no podrá realizar ninguna otra actividad que requiera un chequeo.

### Chequeo:

El Director de Juego.

### Tiempo:

Cuando un personaje quiera descubrir cual de los caminos de una bifurcación es el correcto o comprobar si la dirección que llevan es la correcta no tardará más de 1' en sacar todo su material, comprobar la dirección y volver a guardar su material. Pero si lo que intenta es planificar todo un recorrido tardará 5' o más dependiendo de la complicación de dicho trayecto.

Un personaje puede utilizar la habilidad de navegación tantas veces como quiera.

## OCULTARSE

### Ejemplo:

Cuando un personaje quiera esconderse en la cuneta de una carretera ante el paso de un convoy, o en un bosque para preparar una emboscada o entre las rocas de un acantilado para eludir a una patrulla costera.

### Niveles de dificultad:

Cuanto más tiempo tenga el personaje para esconderse más sencilla (menor grado de dificultad) será su acción.

Fácil: De noche en lugares con vegetación o con abundancia de rocas.

Normal: De noche en lugares despejados.

Difícil: De día en lugares con vegetación o con abundancia de rocas.

Muy difícil: De día en lugares despejados.

### Niveles de éxito:

Bajo: El personaje se esconde. Será necesario un chequeo de descubrir con dificultad normal para encontrarle.

Medio: El personaje se esconde. Será necesario un chequeo de descubrir con dificultad difícil para encontrarle.

Alto: El personaje se esconde. Será necesario un chequeo de descubrir con dificultad muy difícil para encontrarle.

# COMANDOS DE GUERRA

## Niveles de fracaso:

Bajo: El personaje no consigue ocultarse correctamente. Será necesario un chequeo de descubrir con dificultad fácil.

Medio: El personaje no se esconde y es visible a simple vista. Cualquier personaje que mire en su dirección lo verá.

Alto: El personaje no se esconde, pero lo intenta de tal manera que lo único que consigue es llamar la atención. Cualquier personaje que pase cerca del lugar donde está lo verá, aunque no mirase en esa dirección.

## Exclusividad:

La acción de esconderse es incompatible con cualquier otra. Si para llegar al escondite es necesario trepar, nadar o saltar realizará los chequeos correspondientes antes de esconderse.

## Chequeo:

El Director de Juego.

## Tiempo:

La acción de esconderse tardará lo mismo que el tiempo que tarde el personaje en llegar al sitio donde se va a esconder. Un personaje puede intentar esconderse todas las veces que quiera, pero tan sólo la última será la válida.

## ORIENTACION

### Ejemplo:

Cuando un personaje quiera saber el camino que debe seguir dentro de una ciudad, si el camino elegido con la habilidad de navegación es el correcto, a donde dirige un atajo no señalado en los mapas, el camino menos transitado en una ciudad conocida, etc.

### Niveles de dificultad:

Fácil: Cuando existan y puedan verse indicaciones, más o menos, espaciadas del lugar o los lugares a los que se dirige. (Ten en cuenta que una de las primeras maniobras de sabotaje contra un ejército invasor es eliminar las indicaciones de carretera). Cuando pueda verse el objetivo, pero no el camino que lleva hasta él.

Normal: En ciudades o en caminos y carreteras principales sin indicación.

Difícil: Caminos apartados de las vías principa-

les, en medio de montañas, etc. Caminos secundarios no señalados en los mapas o desconocidos para el personaje.

Muy difícil: Caminos entre bosques o selvas o escasamente utilizados y cuyo rastro se pierde entre la maleza.

### Niveles de éxito:

Bajo: El personaje encontrará el camino. Si hay posibilidad de que uno sea más difícil o largo, escogerá éste. No se sentirá muy seguro de su elección.

Medio: Elegirá la dirección o camino correcto, no tiene por que ser el mejor.

Alto: Elegirá la más correcta de las direcciones o el más correcto de los caminos.

### Niveles de fracaso:

Bajo: El personaje sabrá la dirección aproximada, pero no estará nada seguro de ella.

Medio: El personaje no sabrá el camino y así lo anunciará a sus compañeros.

Alto: El personaje estará convencidísimo de la dirección o camino correcto. Lástima que ésta sea errónea y les lleve por el camino opuesto.

### Exclusividad:

La habilidad de orientarse no es incompatible con ninguna de las otras habilidades.

### Chequeo:

El Director de Juego, ya que el resultado del chequeo puede dar lugar a equívocos.

### Tiempo:

La habilidad de orientarse es una intuición y sólo durará un asalto (1 a.). Un jugador que fracasará al intuir una dirección no podrá volver a intentarlo para descubrir la misma cosa.

## RASTREAR

### Ejemplo:

Cuando un personaje quiera descubrir cuantos vehículos formaban el convoy que cruzó una carretera de arena, seguir el rastro de un preso evadido, seguir el rastro de un vehículo a través del campo, etc. También se pueden descubrir huellas con la habilidad de "descubrir", pero no se las podrá identificar o seguir.

# PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

## Niveles de dificultad:

Los niveles de dificultad dependen de la facilidad del terreno para seguir las huellas y del tiempo que haya pasado (por cada día completo que haya pasado añádele un nivel de dificultad al tipo de terreno).

Fácil: Barro, nieve y terreno mojado.

Normal: Arena o tierra blanda

Difícil: Tierra dura o hielo.

Muy difícil: Rastros dispersos en un monte, como ramas rotas y hojas caídas.

## Niveles de éxito:

Bajo: El personaje podrá seguir el rastro durante un trecho, pero deberá repetir la tirada de chequeo para no perderlo a los pocos asaltos. Podrá identificar el tipo de huella, pero no podrá dar detalles sobre el número de vehículos o personas que realizaron las huellas.

Medio: El personaje podrá seguir el rastro sin ningún problema hasta que el terreno cambie (en el que le será necesaria otra tirada de chequeo). Determinará sin problemas el número de vehículos o de personas o de ambos que han dejado las huellas que sigue.

Alto: El personaje seguirá el rastro hasta el fin sin ningún tipo de problemas. Determinará no sólo el número sino el tipo, si iban cargados o no, etc.

En los casos en los que no hubiera huellas cualquier tipo de éxito le aseguraría al personaje que no hay huellas.

## Niveles de fracaso:

Bajo: El personaje descubrirá huellas si las hubiese, pero no será capaz de seguirlas. Si no las hubiese no las descubriría.

Medio: En cualquier caso, el personaje creerá que no hay huellas.

Alto: Si hay huellas el personaje las descubrirá pero las seguirá en dirección contraria. No será capaz de identificarlas. En el caso de que no haya huellas él creerá que sí hay, pero que éstas son tan confusas que no es capaz de seguirlas.

## Exclusividad:

Cuando un personaje "rastrea" unas huellas no podrá realizar ninguna otra acción que requiera un chequeo. Ello no quiere decir que no pueda dejar de seguir las huellas, para combatir o cruzar un río a nado. Pero si lo hace así deberá volver a chequear la habilidad de rastrear para reencontrar el rastro.

## Chequeo:

El Director de Juego.

## Tiempo:

El tiempo vendrá determinado por lo que tarde el personaje en seguir las huellas. Tardará dos asalto (2 a.) en descubrirlas e intentar identificarlas en cada chequeo.

## ROBAR

### Ejemplos:

Cuando un personaje intente robar la cartera a alguien, sustraer unos folios con membrete de la oficina de un oficial, robar las llaves a un carcelero, etcetera.

### Niveles de dificultad:

Fácil: Personas que no se lo esperan en absoluto, ya que están en su oficina o en su casa.

Normal: Personas por la calle.

Difícil: Soldados que estén de servicio.

Muy difícil: Soldados que tengan responsabilidad directa sobre el personaje, como carceleros, oficiales de interrogatorio, etc.

### Niveles de éxito:

Bajo: No se consigue robar lo que se deseaba, pero la víctima no se da cuenta de nuestro fracaso.

Normal: La víctima no se dará cuenta hasta pasado al menos varios minutos.

Alto: La víctima no se dará cuenta hasta después de varias horas.

### Niveles de fracaso:

Bajo: La víctima se dará cuenta cuando tengamos el objeto en la mano.

Normal: La víctima se dará cuenta cuando estemos a punto de tocar el objeto.

Alto: La víctima se dará cuenta de lo que intentamos a primera vista y dirá, seguramente: "Tú me quieres robar, ¿eh!". Su reacción en estos casos podrá ser muy violenta o, por el contrario, muy sutil.

### Exclusividad:

La acción de robar no permite que se realice ninguna acción conjunta que requiera un chequeo.

## LOS COMANDOS BRITANICOS

Los *commands* son, seguramente, el grupo de operaciones especiales más famoso de la Segunda Guerra Mundial. Esta fama, merecida, es, sin duda, el producto de la buena propaganda recibida. Las unidades especiales que al mando de Lord Kitchener operaron en la guerra de los Boers (1899-1902) son consideradas como los primeros grupos de comandos que operaron en un ejército. Por ello, los británicos se consideran autores de la idea. Sin embargo, en la Segunda Guerra Mundial, los comandos ingleses no aparecerían hasta 1940 (casi un año después de iniciada la guerra), tras Dunquerque, como un medio de continuar la guerra contra Alemania y poder mantener la moral de la población. Fue el Coronel Dudley Clarke, ayudante del Jefe del Estado Mayor, quien concibió la creación de los *commands* el 5 de Junio de 1940. La idea entusiasmó tanto a Winston Churchill, recién elegido Primer Ministro del Reino Unido, que el día 8 de Junio se había aprobado la creación en el Departamento de Guerra y la noche del 23 al 24 de Junio ya se realizaba la primera operación que consistió en un desembarco en la zona de Boulogne-Le Touquet (Francia).

Mientras los comandos estuvieron bajo la dirección de Dudley Clarke las operaciones, más o menos efectivas, se sucedieron. Con el nombramiento de Sir Roger Keyes, almirante de la flota, como Director de Operaciones Combinadas, las actividades de los *commands* disminuyeron hasta casi desaparecer, en parte debido a las nuevas prioridades del ejército y a la reducción de material, consiguiendo, sin embargo, estructurar adecuadamente el sistema de entrenamiento de estas unidades. El 27 de Octubre de 1941 fue nombrado Director de Operaciones Combinadas Lord Louis Mountbatten, primo del rey, con quien los comandos británicos alcanzaron todo su esplendor.

Los comandos británicos estaban organizados de forma independiente y eran independientes entre sí, aunque podían, como muchas veces ocurrió, dedicarse juntos a la misma misión. Cada unidad de comandos era asignada a una zona de la guerra y puesta bajo las órdenes del Estado Mayor. Algunas unidades como la "Long Range Desert Group" o la SAS se hicieron muy famosas debido a las misiones realizadas.

# PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

## **Chequeo:**

Dado que las consecuencias de la acción son inmediatas, la tirada de chequeo podrá realizarla el propio jugador.

## **Tiempo:**

Robar dura un asalto (1 a.), aunque los preparativos pueden durar más que eso.

## **SALTAR**

### **Ejemplos:**

Cuando un comando quiera realizar saltos desde grandes alturas o superar un abismo de un salto.

### **Niveles de dificultad:**

Cuando el comando salta para caer sobre el agua multiplica las distancia de las dificultades por dos.

Fácil: 3 metros de altura o de longitud.

Normal: 4 metros.

Difícil: 5 metros.

Muy difícil: 6 metros.

### **Niveles de éxito:**

Bajo: El personaje conseguirá superar la altura, pero quedará sentado tras la caída. Si es en horizontal superará la distancia pero caerá mal cerca del borde. Pueden quedársele fuera los pies. Si el personaje anunció acciones secundarias no podrá realizarlas.

Medio: El personaje superará la altura y quedará de pie. Si es en horizontal rodará al caer en el otro extremo. Las acciones secundarias se verán penalizadas normalmente.

Alto: El personaje cae bien desde la altura, podrá rodar hacia una protección o realizar alguna acción secundaria sin penalización. En horizontal caerá perfectamente al otro lado permitiéndosele realizar acciones secundarias sin penalización.

### **Niveles de fracaso:**

Bajo: Al caer desde cierta altura el personaje se torcerá un tobillo que le molestará durante un par de minutos. En horizontal no logrará cruzar por muy poco. Su destreza indicará si no se cae al río o si consigue agarrarse al extremo del barranco con una mano.

Medio: Al caer desde cierta altura el personaje caerá mal y recibirá las heridas adecuadas según el tipo de altura. Al intentar superar una distancia horizontal el personaje sólo alcanzará la distancia media con las consiguientes consecuencias.

Alto: El personaje se resbala según intenta hacer el salto. Su destreza indicará si es capaz de evitar precipitarse al vacío o a un río.

### **Exclusividad:**

Cuando se realiza un salto se pueden realizar otras acciones secundarias.

### **Chequeo:**

Las consecuencias de un fracaso son inmediatas, por tanto la tirada del chequeo la puede realizar el jugador.

### **Tiempo:**

Saltar se hace durante un asalto (1 a.).

## **TREPAR**

### **Ejemplo:**

Cuando un personaje quiera subir o bajar por un acantilado o subir o bajar por la pared de un edificio. Cada 10 metros de subida o bajada será necesario realizar un chequeo.

### **Niveles de dificultad:**

Fácil: Superficies naturales (corteza de árbol, acantilados, etc.).

Normal: Superficies artificiales rugosas (casas de piedra).

Difícil: Superficies artificiales poco rugosas (casas de ladrillos).

Muy difícil: Superficies lisas (pilares de puentes o presas) o desplomadas (parte interior de los arcos de un puente).

### **Niveles de éxito:**

Bajo: El personaje resbalará varias veces y al subir o bajar los 10 metros necesitará un minuto de descanso.

Medio: El personaje trepará bien, pero al finalizar los 10 metros necesitará medio minuto de descanso.

Alto: El personaje trepará perfectamente y sin cansarse.

# COMANDOS DE GUERRA

## Niveles de fracaso:

Bajo: El personaje resbalará, quedándose sujeto por la punta de sus dedos. Su fuerza indicará si es capaz de recuperarse para proseguir trepando.

Medio: El personaje resbalará y caerá a la mitad del trayecto.

Alto: El personaje resbalará en la parte más alta de su trayecto.

## Exclusividad:

Un personaje puede pararse y realizar otra acción como escuchar o descubrir, para luego seguir trepando. En realidad no se trata de acciones conjuntas, porque para que el personaje pueda realizarla debe dejar de trepar.

## Chequeo:

Los resultados de un fracaso son inmediatos. Por ello el chequeo puede ser hecho por el propio jugador.

## Tiempo:

Un personaje tardará 5' en escalar diez metros.

## IDIOMA

La habilidad de idioma está explicada en otro apartado de las reglas del Director de Juego.

## PROCEDIMIENTOS DE LAS HABILIDADES ESPECIALES

A la hora de describir las habilidades especiales hemos seguido el mismo sistema que para las habilidades básicas, es decir:

Ejemplos

Niveles de dificultad

Niveles de éxito

Niveles de fracaso

Exclusividad

Chequeo

Tiempo

La única diferencia es que en esta sección hemos incluido un apartado más: Conocimientos complementarios: que es donde damos una descripción más completa, cuando es necesario, sobre

como desarrollar los distintos aspectos técnicos de la habilidad. Algunas de las habilidades especiales requieren poseer algunos conocimientos adicionales para poder comprenderlas y, lo que es más importante, jugarlas correctamente. Para dirigir partidas de Comandos de Guerra no es necesario aprender los principios del cálculo de estructuras para saber colocar las cargas de dinamita, aprender los fundamentos de la química avanzada para saber crear explosivos, realizar saltos en paracaídas o manejar un tanque en tu tiempo libre. Como Director de Juego utiliza los conocimientos complementarios para ambientar técnicamente las partidas, pero ten cuidado porque un exceso de conocimientos científicos puede hacer que las partidas aburra a tus jugadores. Algunas veces nuestra idea sobre algunos aspectos de la Segunda Guerra Mundial difieren ampliamente de lo que ocurrió en realidad. De ello es, en gran medida, responsable el cine y la literatura. Los conocimientos complementarios pueden servirte para evitar estos errores.

A continuación describimos los diferentes tipos de habilidades especiales:

## CERRADURA

### Ejemplos:

Cuando un personaje quiera abrir un candado, una caja fuerte o la cerradura de una puerta.

### Niveles de dificultad:

Fácil: Candados

Normal: Cerraduras cuyo ojo es grande, típico de las puertas antiguas.

Difícil: Cerraduras cuyo ojo es estrecho, típico de las puertas modernas.

Muy difícil: Cajas fuertes y cerraduras de precisión.

### Niveles de éxito:

Bajo: El jugador tardará el doble de lo habitual en abrir la cerradura.

Normal: El jugador tardará el tiempo establecido en abrir la cerradura.

Alto: El jugador abrirá la cerradura en la mitad de tiempo.

### Niveles de fracaso:

Bajo: A la mitad del tiempo normal en abrir la cerradura el jugador se dará cuenta de que no puede abrirla.

**Medio:** Tras el tiempo normal en abrir una cerradura el jugador se dará cuenta de que no puede abrirla.

**Alto:** Tras el doble de tiempo normal en abrir la cerradura el instrumental del jugador se romperá y entre juramentos y blasfemias se dará cuenta de que no puede abrir la cerradura.

## **Exclusividad:**

Cuando un personaje se concentra en abrir una cerradura no podrá realizar ninguna acción que requiera un chequeo. Si interrumpe su trabajo a la mitad deberá comenzar de nuevo.

## **Chequeo:**

Dado que las consecuencias son inmediatas el chequeo puede ser realizado por el jugador.

## **Tiempo:**

El tiempo está en función de la dificultad:

Fácil.....	10 asaltos
Normal .....	1 minuto (30 asaltos)
Difícil .....	2 minutos
Muy difícil.....	5 minutos

## **Conocimientos complementarios:**

Generalmente las llaves, concretamente el dibujo de su perfil, levantan una serie de clavijas que liberan los topes y permiten que el mecanismo gire.

Las cajas fuertes son más complicadas, pero en definitiva se basan en el mismo mecanismo, complicado con un sistema de rueda o ruedas de giro que van alineando los topes para permitir la apertura de la puerta.

Existen mecanismos especiales y especialmente complicados, pero no es el objetivo de este libro de reglas entrar en tales conceptos.

## **EXPLOSIVOS**

### **Ejemplos:**

Cuando un personaje quiera saber dónde debe colocar las cargas en un puente o en un instalación militar, identificar o desactivar un tipo de explosivo o bomba, saber si las bombas colocadas en una estructura están colocadas correctamente.

### **Nivel de dificultad:**

Fácil: Casas de madera o estructuras sencillas como postes de teléfono, antenas, etc.

Identificación o desactivación de bombas fabricadas en el propio país o países aliados.

Normal: Casas grandes o edificios de piedra. Identificación o desactivación de bombas fabricadas en países neutrales o enemigos.

Difícil: Puentes u otras obras de ingeniería civil. Identificación o desactivación de bombas de fabricación casera.

Muy difícil: Bunkers u otras obras de la ingeniería militar. Desactivación de bombas desconocidas, es decir que no se hayan identificado con anterioridad.

### **Niveles de éxito:**

Bajo: Las bombas explotarán, pero la estructura resistirá unos angustiosos momentos antes de derruirse. Se identificará país de procedencia de la bomba, pero no el tipo. El personaje no se atreverá a desactivarla.

Medio: Las bombas explotarán y la estructura se derruirá. Se identificará país de procedencia y tipo de bomba. La desactivación no tendrá ningún problema.

Alto: Las bombas explotarán y de la estructura no quedará nada en pie. Se conocerán todos los detalles de la bomba que se quiera identificar. Y la desactivación se realizará correctamente.

### **Niveles de fracaso:**

Bajo: Las bombas explotarán, pero la estructura seguirá en pie aunque dañada. No se reconocerá el tipo de bomba. El personaje renunciará a intentar desactivar la bomba.

Medio: Las bombas explotarán, pero la estructura permanecerá intacta. No se sabrá identificar el tipo de bomba. Al intentar desactivarla la bomba iniciará su mecanismo de explosión, explotará en 30 segundos.

Alto: Las bombas no explotarán y la estructura seguirá en pie. El personaje creerá que la bomba es de otro tipo. Al intentar desactivarla, la bomba explotará inmediatamente.

### **Exclusividad:**

El personaje debe estar concentrado cuando hace uso de esta habilidad, por lo tanto no es compatible con ninguna otra acción que requiera un chequeo.

### **Chequeo:**

Cuando se coloquen las bombas en una estructura el resultado de la acción no se sabrá hasta la

# COMANDOS DE GUERRA

detonación de estas. Por lo tanto la tirada debe ser hecha oculta por el Director de Juego. La identificación y la desactivación tienen consecuencias inmediatas por lo cual el personaje podrá realizar la tirada del chequeo.

## Tiempo:

La acción de decidir dónde colocar las bombas en una estructura para volarla es más una intuición que una serie de cálculos complicados. Por ello el tiempo necesario será de 1 minuto. Identificar una bomba sólo requerirá un asalto. Desactivar una bomba requerirá de 15 minutos.

## Conocimientos complementarios:

A la hora de intentar volar una estructura no servirá de nada colocar las cargas en puntos no vitales de la misma. No es útil colocarlas en la parte superior de una casa o en la parte alta de un puente. Las cargas de demolición no tienen que tener gran poder explosivo, ya que si están bien colocadas un sólo cartucho puede hacer todo el trabajo. Siempre se colocarán las cargas sobre partes bajas de la estructura sobre las que descansa el peso de toda ella: los pilares del puente, las vigas centrales de un edificio, etc.

Para la identificación de bombas y su composición te remitimos a la habilidad de "Química" para más conocimientos.

## INGENIOS

### Ejemplo:

Cuando el personaje quiera construir una trampa en el bosque, o un mecanismo para lanzar cargas a larga distancia, o un sistema de enganche de una bomba a los bajos de un vehículo, etc.

### Niveles de dificultad:

Fácil: Mecanismos sencillos que solo requieran de un elemento (cuerda, madera, papel, etc.) para su realización.

Normal: Mecanismos que requieran de dos elementos para su realización.

Difícil: Mecanismos complicados que requieran de tres o cuatro elementos para su realización.

Muy difícil: Mecanismos complicados que requieran de cinco o más elementos para su realización.

### Niveles de éxito y de fracaso:

No existe puntos intermedios o funciona o no funciona el mecanismo, es decir si se ha conseguido un éxito o un fracaso. En algunos casos (por ejemplo trampas) el nivel de éxito puede indicar el tipo de daño que se realiza.

### Exclusividad:

No podrá realizarse ninguna otra acción que requiera un chequeo.

### Chequeo:

El Director de Juego.

### Tiempo:

El tiempo dependerá del mecanismo que se quiera realizar. Debe determinarlo el Director de Juego.

## MECANICA

### Ejemplos:

Cuando un personaje quiera reparar el motor de un coche, estropear los frenos de un camión, hacer una reparación en el mecanismo de giro de una pieza de artillería, arreglar el sistema de propulsión de un barco, etc.

### Niveles de dificultad:

Fácil: Mecanismos pequeños como bombas de agua, cerraduras o armas.

Normal: Motores de camiones, coches o motos.

Difícil: Motores de tanques y vehículos oruga. Sistemas de retroceso de cañones (cureñas).

Muy difícil: Motores de aviones o de barcos:

### Niveles de éxito:

El nivel de éxito indica el tiempo que va a aguantar la reparación o la dificultad en reparar el mecanismo intencionadamente estropeado:

Bajo: La reparación durará unos minutos. Si se ha intentado estropear el mecanismo, la reparación tendrá una dificultad normal.

Medio: La reparación durará algunos días. Si se ha intentado estropear el mecanismo, la reparación tendrá una dificultad difícil.

Alto: La reparación durará algunos meses. Si se ha intentado estropear el mecanismo, la reparación tendrá una dificultad muy difícil.

# PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

## Niveles de fracaso:

Bajo: El mecanismo funcionará durante unos segundos. Si se ha intentado estropearlo, la reparación tendrá una dificultad muy fácil.

Medio: El mecanismo no funcionará, pero se podrá intentar arreglarlo de nuevo. No se consigue estropear nada.

Alto: El mecanismo se habrá estropeado definitivamente. Si se intentaba estropear algo, habrá sido mejorado y cualquier intento de volver a estropearlo estará penalizado con un nivel de dificultad más.

## Exclusividad:

No podrá realizarse ninguna otra acción que requiera un chequeo de habilidad.

## Chequeo:

Cualquier comando que utilice la habilidad de mecánica sabrá cómo ha hecho la reparación. Por lo tanto, la tirada de chequeo podrá realizarla el jugador.

## Tiempo:

El tiempo invertido depende de la dificultad de la acción.

Fácil.....	5'
Normal.....	10'
Difícil.....	20'
Muy Difícil.....	1 h.

Puedes variar este tiempo en función de las condiciones de trabajo.

## MEDICINA

### Ejemplo:

Cuando un comando quiera curar las heridas producidas por una bala en uno de sus compañeros o los golpes recibidos. También es posible utilizarla sobre animales.

### Niveles de dificultad:

La dificultad va en función de las heridas que tenga el comando. Los golpes no requieren chequeo para ser curados con la habilidad de medicina.

Fácil:	Heridas de 1 a 4 puntos de vida.
Normal:	Heridas de 5 a 8 puntos de vida.
Difícil:	Heridas de 9 a 12 puntos de vida.
Muy Difícil:	Heridas mayores de 12 puntos de vida.

## Niveles de éxito y fracaso:

Independientemente del nivel de éxito el herido recuperará un dado de diez puntos de vida. En caso de obtener un fracaso alto perderá un dado de diez de puntos de vida. El fracaso medio o bajo no afectarán al herido.

## Exclusividad:

No podrá realizarse ninguna acción que requiera una tirada de chequeo.

## Chequeo:

Dado que las consecuencias son inmediatas el chequeo podrá ser realizado por el jugador.

## Tiempo:

El tiempo depende de la dificultad de las heridas en cuestión.

Muy Fácil (golpes).....	1'
Fácil.....	1'
Normal.....	4'
Difícil.....	8'
Muy difícil.....	15'

## PARACAIDISMO

### Ejemplos:

Salto en paracaídas. Los saltos en paracaídas requieren dos chequeos. El primero para saber dónde cae el personaje y el segundo de ellos para saber cómo cae.

### Niveles de dificultad:

Los niveles de dificultad se basan en las condiciones atmosféricas del momento y la zona y en el lugar de aterrizaje.

Fácil: De día con el tiempo calmado y sobre terreno llano. Comprobar los paracaídas o repararlos en su caso.

Normal: De noche con el tiempo calmado o sobre terreno con maleza.

Difícil: De día con viento o lluvia o sobre edificios o construcciones.

Muy difícil: De noche con viento o lluvia o sobre bosque.

### Niveles de éxito:

Bajo: El personaje caerá a centenas de metros de su lugar previsto. No se hará daño pero hará mucho ruido al caer.

# COMANDOS DE GUERRA

**Medio:** El personaje caerá a decenas de metros de su lugar previsto. Caerá de pie sin realizar excesivo ruido.

**Alto:** El personaje caerá en el lugar previsto. No hará ningún ruido al aterrizar.

## **Niveles de fracaso:**

**Bajo:** El personaje caerá a centenas de metros de su lugar previsto. No será necesaria una tirada de escuchar para oírle caer.

**Medio:** El personaje no sabrá donde ha caído (a más de 500 metros de su previsión). Recibirá la mitad de un dado de diez de daño por golpes en la caída.

**Alto:** El personaje se enredará en la cuerda del paracaídas y morirá estrangulado. Recibirá un dado de diez de heridas al caer.

## **Exclusividad:**

Un paracaidista podrá disparar mientras cae, pero no podrá realizar ninguna otra acción que requiera un chequeo. Las tiradas de disparar serán consideradas con una dificultad de muy difícil.

## **Chequeo:**

Dado que las consecuencias son inmediatas, las tiradas para saber cómo caen podrán realizarlas los jugadores, pero las tiradas del lugar de aterrizaje las realizará ocultas el Director del Juego, ya que los personajes pueden caer muy separados y no poder verse.

## **Tiempo:**

Normalmente una caída en paracaídas solía durar entre 5 y 10 minutos.

## **Conocimientos complementarios:**

Los paracaídas estaban hechos de seda, eran redondos y, en contra de la opinión general, era casi imposible dirigirlos hacia un objetivo. Actualmente existen unos paracaídas cuadrados para saltos deportivos que si se pueden dirigir, pero además de que su caída es más rápida que la de los redondos y por lo tanto más peligrosa, no tenemos noticia de que estos fueran usados militarmente durante la Segunda Guerra Mundial.

## PRIMEROS AUXILIOS

### **Ejemplos:**

Cuando un comando quiera parar la hemorragia de un compañero o curar los golpes recibidos.

Los puntos de vida perdidos por golpe siempre serán iguales o superiores a los perdidos por las heridas.

Los primeros auxilios no pueden cambiar esto. Para curar los golpes producidos por heridas es necesario curar las heridas con la habilidad de medicina.

### **Niveles de Dificultad:**

Al igual que en la medicina los puntos de vida perdidos por el comando marcan la dificultad de realizarle los primeros auxilios.

**Fácil:** De 1 a 4 puntos de vida de golpes perdidos

**Normal:** Hemorragias de 5 a 8 puntos de heridas o de 5 a 8 puntos de vida perdidos por golpes.

**Difícil:** Hemorragias de 9 a 12 puntos de heridas o de 9 a 12 puntos de vida perdidos por golpes.

**Muy difícil:** Hemorragias de heridas de más de 12 puntos o más de 12 puntos perdidos por golpes.

### **Niveles de éxito y fracaso:**

Un éxito siempre impedirá que el comando siga perdiendo puntos de vida con motivo de las heridas. Cuando el herido sufra movimientos bruscos o golpes volverá a sangrar y se requerirá un nuevo chequeo de Primeros auxilios para parar la hemorragia. Un fracaso alto hará que el comando pierda un nuevo punto de vida. Los otros fracasos no afectarán al herido. Si se están curando golpes un éxito implicará la recuperación de un dado de diez (1d10) puntos de vida perdidos por golpes. Un fracaso alto cuando se intentan curar golpes hará un dado de diez puntos de daño en forma de golpes. Recuerda, que los puntos de golpes nunca pueden ser inferiores a los puntos de heridas. Si al curar a un herido se obtiene un éxito y el resultado del dado es mayor a los puntos de golpe perdidos o al máximo permitido por las heridas, sólo se curarán los puntos que tenga o los que le resten para llegar al nivel de heridas.

### **Exclusividad:**

Cuando se están aplicando primeros auxilios no podrá realizarse ninguna otra acción que requiera un chequeo de habilidad.

# PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

## Chequeo:

Dado que las consecuencias son inmediatas el chequeo podrá ser realizado por el comando que hace los primeros auxilios.

## Tiempo:

Siempre se tarda lo mismo en tapan una herida e impedir que siga sangrando: 5 asaltos (5 a.).

Para la cura de los golpes el tiempo depende de la dificultad.

Fácil.....	1'
Normal.....	4'
Difícil .....	8'
Muy difícil.....	15'

## QUIMICA

### Ejemplo:

Cuando un personaje quiera fabricar el componente explosivo de una bomba, elaborar un tipo especial de material, realizar un análisis químico, unir los explosivos de diferentes bombas para realizar una bomba de potencia superior, etc. .

### Niveles de dificultad:

Fácil: análisis químicos de materias sencillas; es decir, que un análisis superficial pueda indicar lo que es.

Normal: Análisis químicos de materias complicadas; es decir, que requieran una serie de pruebas y experimentos o manipulación de productos químicos peligrosos.

Difícil: Bombas incendiarias.

Muy difícil: Bombas explosivas.

### Niveles de éxito:

Bajo: Se conocerán algunos elementos de lo analizado. La bomba explotará con la mitad de su potencia.

Medio: Se sabrán todos los elementos de lo analizado. La bomba explotará con potencia normal.

Alto: Se sabrá los elementos y proporciones de lo analizado. La bomba explotará con potencia doble.

### Niveles de fracaso:

Bajo: Se sabrán algunos elementos de lo analizado, algunos serán verdad y otros mentira. La bomba no explotará.

Medio: No se reconocerá lo analizado. La bomba no explotará.

Alto: El personaje creerá que lo analizado es una sustancia desconocida en la actualidad. La bomba explotará en el proceso de fabricación.

### Exclusividad:

Mientras un personaje opera con productos explosivos o con material químico delicado no podrá ser molestado. Si interrumpe su trabajo deberá comenzar de nuevo. La habilidad de química es incompatible hasta con las actividades más sencillas.

### Chequeo:

El Director de Juego.

### Tiempo:

Logicamente el tiempo que es necesario invertir viene dado en función de la dificultad de la acción que se quiere realizar:

Fácil.....	5 minutos
Normal .....	10 minutos
Difícil .....	20 minutos
Muy difícil.....	40 minutos

### Conocimientos complementarios:

Respecto a los materiales explosivos, y sin pretender meternos mucho en el tema, podemos decir que pueden ser sólidos (pólvora) o líquidos (nitroglicerina). Independientemente del estado del explosivo su sistema de explosión suele ser siempre el mismo: el compuesto químico que forma el explosivo se rompe liberando gran energía y obligando a que compuestos cercanos a él se rompan y liberen a su vez más energía; la suma de toda esta energía es la explosión. Químicamente hablando lo que ocurre es una oxidación muy rápida de los compuestos químicos; por ello el elemento que participa en la explosión debe ser capaz de oxidarse rápidamente o si es una mezcla de elementos deben llevar uno que oxide a los demás.

Los elementos característicos de los explosivos son básicamente:

Azufre, carbón y clorato potásico para las pólvoras.

Para explosivos rompedores militares simples se utilizan fenoles y benzenos (ácido pícrico, trilita TNT, tetralita); nitraminas (Nitrogranidina, hexógeno, octógeno); ésteres (pentrita, nitroglicerina).

Para explosivos militares compuestos se utiliza combinaciones de los simples formándose com-

# COMANDOS DE GUERRA

puestos como exotol (hexógeno+trilita) usado en las granadas, Tritonal (Trilita+Aluminio), amonal (nitrato amónico, carbón y aluminio) de relativa fácil obtención, amatoles (trilita+nitrato amónico) o la misma pólvora explicada con anterioridad. Tanto el nitrato amónico como los distintos cloratos sódico y amónico son utilizados como sales explosivas.

Existen, por último, una serie de explosivos de uso civil, pero que durante la guerra fueron usados abundantemente como por ejemplo las dinamitas (nitroglicerina mas materiales que la insensibilizan como tierra, barro o elementos cerámicos).

Todos los materiales explosivos, a excepción de la pólvora, necesitan de procedimientos de fabricación adecuados y complejos. Equipos de fabricación que sólo se hayan disponibles en fábricas especializadas, por lo cual un personaje que quisiera hacer explosivos deberá recurrir casi necesariamente a la pólvora, porque si tiene acceso a una fábrica de explosivos tendrá también acceso al almacén de esta y no necesitará crearlos. Tras la pólvora, el amonal es el explosivo más sencillo de hacer, que aunque requiere mucho cuidado se puede hacer con materiales caseros y es de gran poder explosivo. La manipulación de las nitroglicerinas es peligrosa si no han sido insensibilizadas como se hace con las dinamitas. La dinamita puede manejarse sin problemas, siempre que no se moje.

La cuestión de las bombas incendiarias es distinta. Es relativamente fácil construir un cóctel Molotov, pero te recordamos que estos fueron aplicados por primera vez como uso militar por los finlandeses en la guerra ruso-finlandesa de 1940. La bomba incendiaria consta de tres partes. El combustible, que es el que va a arder, que podrá ser gasolina, queroseno, algún alcohol, fósforo blanco. Deben ser sustancias que ardan a temperatura ambiente, es decir no podrá ser ni gasoil ni aceites. La segunda parte es el producto gelatinizante (los cócteles Molotov no lo llevan) cuya misión es que al explotar la bomba se adhieran sobre las superficies facilitando la fijación del producto combustible y aumentando el incendio. Este producto puede ser grasa, asfalto, alquitrán, etc. La tercera parte de la bomba es el mecanismo iniciador de la explosión (los cócteles Molotov llevaban un trapo impregnado en el combustible y que se hacia arder en el momento del lanzamiento). Podrán ser desde mechas de pólvora a complicados mecanismos pirotécnicos. La construcción de las bombas incendiarias es relativa-

mente fácil y no supone mucho peligro mientras no se cometan graves errores.

No pretendas que los jugadores conozcan estos detalles. Los que los conocen son los personajes.

## TRANSMISIONES

### Ejemplos:

Cuando un personaje quiera usar una radio enemiga para mandar mensajes a su base o quiera reparar su equipo de transmisiones.

### Niveles de dificultad:

Fácil: Reparar radios de su propio país o utilizar equipos de transmisiones de países aliados al suyo.

Normal: Reparar radios de países aliados al suyo o utilizar equipos de transmisiones de países enemigos al suyo.

Difícil: Reparar radios enemigas o utilizar equipos de transmisiones de países neutrales.

Muy difícil: Reparar radios de países neutrales.

Una vez que se supera un chequeo con éxito no será necesario volver a realizarlo para utilizar la misma radio.

### Niveles de éxito:

Bajo: La transmisión se consigue, pero no se logra comunicar nada. El equipo está reparado, pero todas las transmisiones posteriores estarán penalizadas con un +20.



# PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

**Medio:** La transmisión se consigue. El equipo se repara.

**Alto:** La transmisión es perfecta. El equipo está reparado, además todas las transmisiones posteriores estarán bonificadas con un -20.

## Niveles de fracaso:

**Bajo:** La transmisión se consigue, no se comunica nada y es detectada por el enemigo. El equipo está reparado, pero todas las transmisiones posteriores estarán penalizadas con un +40.

**Medio:** No se consigue transmitir, pero el enemigo detecta nuestra emisión. El equipo no se repara.

**Alto:** El comando creerá que está transmitiendo correctamente, pero en realidad lo estará haciendo directamente al cuartel enemigo. La radio se estropeará definitivamente.

## Exclusividad:

No podrá realizarse ninguna otra acción que requiera un chequeo.

## Chequeo:

El Director de Juego.

## Tiempo:

El que dure la transmisión.

Reparar un aparato llevará entre diez (10) y treinta (30) minutos.

## PILOTAR

### Ejemplos:

Un piloto no tendrá que realizar tiradas de chequeo para circular con un vehículo; tan sólo las acciones especiales lo requerirán: persecuciones, huidas a alta velocidad, circulación veloz, aterrizar o despegar con un avión o mantener el rumbo con una barca.

### Niveles de dificultad:

**Fácil:** Carreteras llanas o tiempo tranquilo para aviones y barcos.

**Normal:** Campo a través o circulación por ciudad. Algún viento para aviones y barcos.

**Difícil:** Carreteras de montaña o con muchas curvas. Viento fuerte y racheado en aviones y barcos.



**Muy Difícil:** Carreteras de montaña nevadas o con barro. Volar o navegar con un huracán.

### Niveles de éxito:

Cuando un personaje consiga un éxito circulará sin problemas hasta el siguiente chequeo. En las persecuciones se requiere un chequeo cada cinco asaltos de persecución. En el apartado la "Mecánica del Juego" se explica más detenidamente el procedimiento.

### Niveles de fracaso:

**Bajo:** El coche se saldrá de la carretera o volcará, pero los ocupantes no sufrirán daño.

**Medio:** El coche se saldrá de la carretera o volcará y los ocupantes recibirán un dado de diez en daño por golpes y contusiones si no superan un chequeo con dificultad normal de destreza.

**Alto:** El coche se saldrá de la carretera o volcará y los ocupantes recibirán un dado de diez de heridas si no superan un chequeo de destreza con dificultad normal.

### Exclusividad:

Está permitido realizar otras acciones mientras se conduce, aunque no es muy prudente hacerlo.

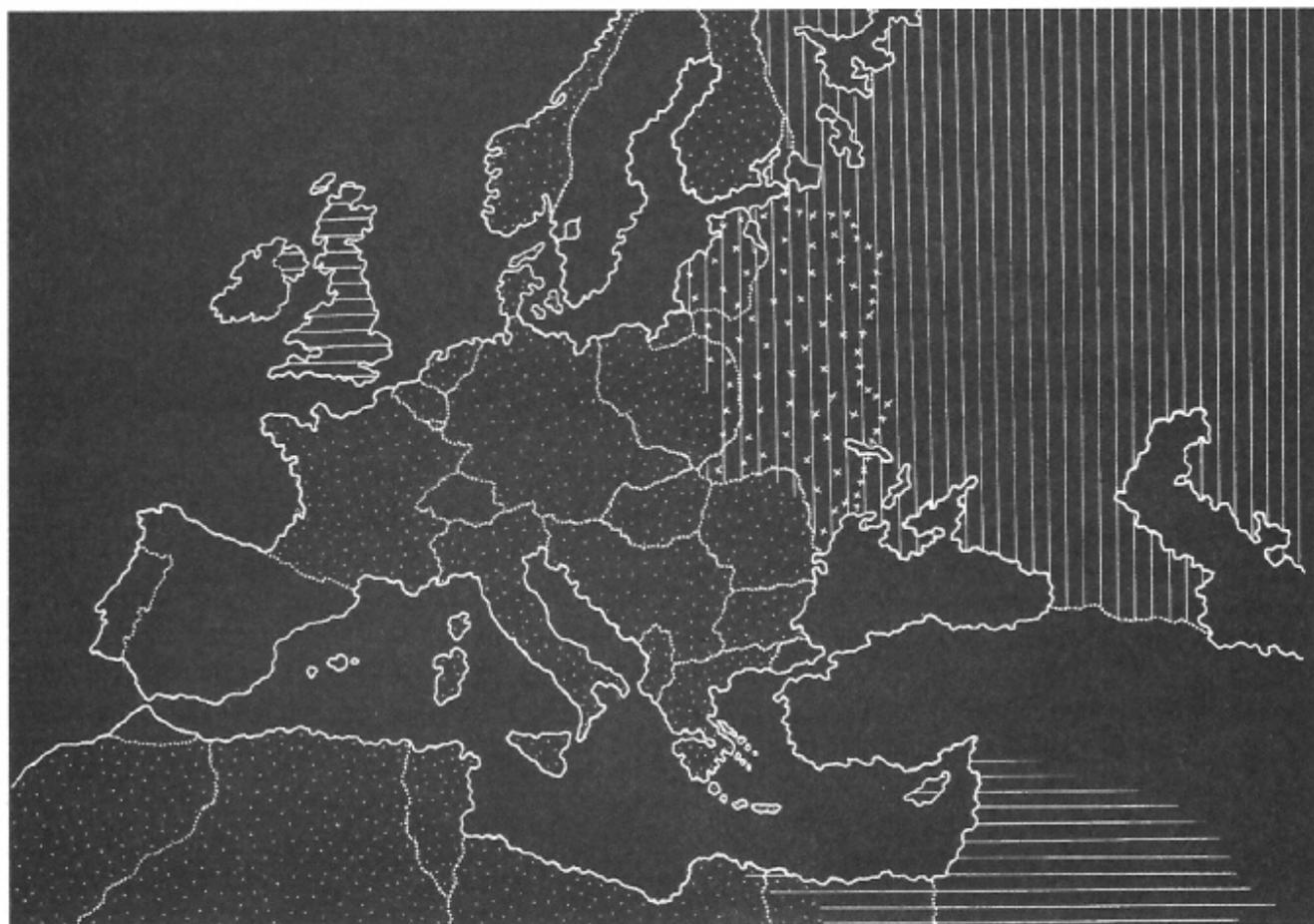
### Chequeo:

Dado que las consecuencias son inmediatas el chequeo podrá realizarlo el jugador.

### Tiempo:

Depende de la acción que se este realizando. En las persecuciones será necesario un chequeo cada cinco (5) asaltos.

# LOS AÑOS DE GUERRA



## 23 DE JUNIO DE 1941 A 7 DE DICIEMBRE DE 1941

El 23 de Junio de 1941, el gobierno alemán da la orden de iniciar la operación "Barbarroja", unas 130 divisiones comienzan la invasión de la Unión Soviética. El plan inicial preveía un rápido avance durante los meses de verano y otoño y que para el invierno, tomado Moscú, el ejército ruso estaría tan mermado que su gobierno no podría hacer otra cosa que pedir la paz. El plan se fue desarrollando según lo previsto. Las tropas alemanas avanzaron rápidamente durante los primeros meses ya que en frente se encontraron a un ejército muy desorganizado debido a la "purgas" que su escalafón militar había sufrido. Sin embargo, el ejército ruso resistió.

El 1 de Septiembre se inicia el asedio de Leningrado que se convertiría en el asedio más largo de la Segunda Guerra Mundial.

Los alemanes encontraron mucha más oposición en el sur de la esperada y concentraron más sus efectivos en esa dirección. Además aquel era el camino que llevaba al Cáucaso y a sus pozos petrolí-

feros. Cuando capturaron Kiev y redirigieron su avance contra Moscú, ya era demasiado tarde, pues el invierno ya había llegado. El máximo avance les llevó hasta Istra, a 50 kilómetros de Moscú. A principios del invierno, los rusos, mejor preparados, iniciaron un contraataque en toda la línea del frente.

El 7 de Diciembre de 1941 los japoneses atacan Pearl Harbour. Esto implicó la entrada de Estados Unidos en la guerra y la aparición de las tropas americanas en el frente europeo, aunque durante este período su presencia fue más bien simbólica.

En el Norte de Africa, el Africa Korps, a pesar de tener reducidos los suministros en favor de la campaña en Rusia, resiste los intentos Aliados de echarle de Egipto. A principio de Diciembre, los Aliados han conseguido restablecer un corredor con el que pueden aprovisionar Tobruck.

## PROCEDIMIENTOS ESPECIALES

En esta sección explicamos algunos procedimientos especiales como el idioma o el tratamiento de las heridas e incluimos información sobre algunas cuestiones complementarias para el juego.

### CREACION DEL PERSONAJE

En la sección del jugador sobre la Creación del personaje se da un procedimiento para la creación de comandos reclutados desde el ejército. Cuando empieces a realizar tus propias partidas irás deseando tener tipos de personajes distintos: civiles, soldados, etc. El sistema para crearlos es el mismo, pero sin realizar todos los pasos. La siguiente tabla indica qué pasos debes realizar para cada tipo de personaje. "Nacim." se refiere al periodo de Nacimiento; "E. Civ." a la Enseñanza Civil; "E. Mil." a la Enseñanza Militar; y "O. Esp." a los Entrenamientos para Operaciones Especiales:

Tipo de PJ	Nacim.	E. Civ.	E. Mil.	O. Esp.
Niño	Sí	No	No	No
Joven	Sí	Sí	No	No
Militar	Sí	Sí	Sí	No
Comando Civil	Sí	Sí	No	Sí
Comando Militar	Sí	Sí	Sí	Sí

Niño representa un personaje que no haya alcanzado la edad de 14 años. Joven representa un personaje que ya ha comenzado a trabajar en la vida civil. Militar representa a un soldado u oficial de cualquier ejército. También están incluidas en esta categoría todos los grupos de partisanos y de la resistencia. Comando civil son aquellas personas que por sus conocimientos son reclutadas directamente desde la vida civil para alguna operación especial. Las mujeres comando están dentro de esta categoría. Comando militar es el miembro habitual de las operaciones especiales que ha pasado por el ejército antes de presentarse voluntario para el cuerpo de comandos.

## EXPERIENCIA MILITAR EN COMBATE

En la creación del personaje se da una regla para su desarrollo durante la vida militar del comando. Te habrá parecido injusto que los conocimientos adquiridos en el ejército no dependan del tiempo que hayas estado en él. Esto se ha hecho así para simplificar la creación de los primeros personajes. Cuando realices varias partidas desearás tener en cuenta esta faceta. Considera que las reglas dadas en la sección del jugador reúnen los conocimientos adquiridos durante el período de instrucción militar (que variaba según el ejército y la época, pero que como media puedes considerarlo de tres meses). Por cada seis meses completos (no fracción) que el personaje esté en el frente podrá repartir veinte (20) puntos más en cualquiera de las habilidades que posea. Este reparto de puntos debe hacerse antes de su entrada en los servicios especiales.

Para que el personaje pueda estar realmente en el frente adquiriendo experiencia militar en combate es preciso que su país este en guerra. Un soldado americano sólo contará estos meses a partir de diciembre de 1941 (fecha del ataque a Pearl Harbour).

Aunque existen honrosas excepciones, los jugadores suelen tener la costumbre de desear que su personaje sea lo mejor posible. En cuanto se enteren de la existencia de esta regla harán que todos sus personajes se presenten voluntarios al ejército incluso antes de que estalle la guerra. No debe preocuparte, porque por cada seis meses que un soldado pasa en el frente existe un quince (15) por ciento de posibilidades de que muera. Así, un soldado que estuviera un año en combate con el enemigo tendría un treinta (30%) por ciento de posibilidades de convertirse en una baja más de la guerra.

## IDIOMA

El idioma, además de ser una habilidad básica, tiene un procedimiento especial para tratarlo. Así, dependiendo del nivel del idioma el comando poseerá unos conocimientos fijos para los cuales no le será necesario recurrir a un chequeo. Siempre será necesario chequear el idioma para hablar o comunicarse con un extraño:

**Hasta 25%:** Lee perfectamente notas y escritos realizados en un lenguaje correcto y académico.

# COMANDOS DE GUERRA

**Hasta 50%:** Lee perfectamente los giros y modismos propios de las zonas del idioma. Es capaz de escribir correctamente.

**Hasta el 75%:** Es capaz de escribir modismos y giros particulares del idioma. A partir de este nivel nadie advertirá ningún acento extranjero.

**Hasta el 100%:** Es capaz de leer correctamente lenguajes que tengan mucha similitud con el propio idioma, pero no será capaz de hablar ni de escribir estos lenguajes a no ser que posea un conocimiento en ellos como idioma independiente.

Por ejemplo un personaje con 100% de portugués podría leer un mensaje en español sin necesidad de realizar un chequeo.

Si un personaje con 60% de idioma quisiera leer un modismo del idioma no necesitaría realizar un chequeo, pero si quisiera leer algo escrito en un idioma similar tendría una penalización de +40 (100-60). Si tuviera 20% en el idioma y quisiera escribir giros particulares o modismos del mismo la penalización sería de +55 (75-20).

Para hablar siempre es necesario chequear si el contrario nos descubre el acento. Los grados de dificultad serán:

**Fácil:** Personas que no conozcan de nacimiento el idioma en el que se le habla.

**Normal:** Personas que conozcan el idioma de nacimiento.

**Difícil:** Personas que conociendo el idioma de nacimiento, estén haciendo un control o interrogando directamente. En resumen, personas que intenten directamente descubrir si eres extranjero.

**Muy difícil:** Personas eruditas en el idioma.

Un fracaso en la tirada indicará que hemos sido descubiertos, mientras que un éxito permitirá que nuestro interlocutor no sospeche de nosotros.

Las tiradas de chequeo las realizará el Director de Juego ocultas. Se deberá realizar un chequeo por cada interlocutor. Pero una vez superado no deberemos volver a realizarlo después.

Todo el mundo parte con un 70% en su idioma o idiomas nativos. Para saber cuales son los idiomas de cada país consulta en tu biblioteca un diccionario o enciclopedia.

Los idiomas oficiales del país serán los idiomas nativos del personaje. Si el país fue una colonia durante la guerra y el idioma de la nación colonizadora ya no está reconocido como oficial, también deberás permitir que el personaje lo hable, aunque queda a tu elección si lo hablará con un 70% o con algo menos.

## GRADUACION

No todos los ejércitos participantes en la Segunda Guerra Mundial tenían el mismo escalafón militar, aunque en la mayoría de ellos las diferencias no eran más que de nombre. Los grados militares fueron muy semejantes y a continuación te damos una lista de menor a mayor grado del típico escalafón militar de un ejército indicándote las diferencias allí donde las hubo:

### TROPA

**SOLDADO:** Algunos ejércitos, como el alemán, diferenciaban entre el soldado de primera ("oberschutze") y el soldado.

**CABO:** Algunas unidades de algunos países, como Alemania, incluyen un Cabo primero ("unteroffizier" o "SS unterscharführer") como el escalafón más bajo de los suboficiales.

### SUBOFICIALES

**SARGENTO:** Algunos ejércitos distinguen grados (sargento general de batalla, mayor o mayor de brigada) entre los sargentos.

**SARGENTO PRIMERO:** También llamado algunas veces sargento mayor. En el ejército alemán recibía el nombre de "oberfeldwebel".

**ABANDERADO:** En algunos ejércitos está reconocida la figura del abanderado como un grado de suboficial entre el sargento mayor y el brigada. Tanto en la SS ("SS Standartenoberjunker") como la Wehrmacht ("Oberfährich") alemana lo reconocían, pero lo ejércitos de los Aliados, en general, no tenían este escalafón.

### BRIGADA

### OFICIALES

**SUBTENIENTE, ALFEREZ O SEGUNDO**

**TENIENTE:** Algunos ejércitos distinguen dos grados poniendo al subteniente como suboficial por debajo del alférez o segundo teniente. En la Armada se tiende a utilizar el nombre de Alférez.

**TENIENTE**

**CAPITAN**

# PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

## JEFES

COMANDANTE: En el ejército estadounidense y en el alemán es llamado Mayor.

TENIENTE CORONEL

CORONEL: La SS reconocía dos grados de coronel: el "SS Oberführer" por encima del "SS Standartenführer".

## GENERALES

GENERAL DE BRIGADA: También llamado en algunos ejércitos Brigadier

GENERAL DE DIVISION

TENIENTE GENERAL

CAPITAN GENERAL

MARISCAL DE CAMPO: Era el grado más alto en los ejércitos británico o alemán. En otros, sin embargo, este grado no existía.

Los estadounidenses distinguen el grado de sus generales en función del número de estrellas. Así, existen los generales de una estrella, de dos, de tres, de cuatro y hasta generales de cinco estrellas, aunque han sido muy pocos y en ocasiones muy particulares los generales que alcanzaron este último grado. Estos sustituyen, respectivamente, a los Generales de Brigada, Generales de División, Tenientes Generales, Capitanes Generales y Mariscales de Campo.

Puedes dar una bonificación de -5 por cada grado de más que tenga uno contra otro en los enfrentamientos de Mando.

## HERIDAS Y GOLPES

Existen dos tipos de daño que un personaje puede recibir: Golpes y heridas.

Los golpes son contusiones o magulladuras debidas a la pelea cuerpo a cuerpo o a accidentes. Cuando un personaje llega a cero puntos de vida de golpes no morirá sino que caerá inconsciente. Un personaje que pierda 5 o más puntos de vida debido a un sólo golpe se supondrá que tiene un hueso roto y, a partir de su curación, tendrá todas sus acciones penalizadas con +20 hasta que permanezca el suficiente tiempo en reposo para que los huesos se unan (de 15 a 90 días). Los golpes pueden ser curados con Primeros Auxilios o con Medicina según se ha des-

critado en sus correspondientes procedimientos. Los golpes, a excepción de los que conllevan roturas, no perjudican al jugador. El jugador llevará la cuenta de los puntos de vida perdidos por golpes en la tablilla de puntos de vida por golpes de su Hoja de Personaje.

Las heridas son cortes o perforaciones del organismo. Cuanto menos grave es una herida, menores son los puntos de vida que sustrae al personaje. Cuando un personaje sólo a base de heridas pierde todos sus puntos de vida está irremediablemente muerto. Cuando un personaje pierda de 1 a 4 puntos de golpe de una sola herida se considerará que ésta es superficial; perderá 1 punto de vida por minuto a menos que se le realicen primeros auxilios o sea sanado; podrá ser curado con medicina y no tendrá efectos secundarios sobre el personaje una vez haya sanado. Cuando un personaje pierda de 5 a 8 puntos de vida de una sola herida se considerará que ésta es grave; deberá superar un chequeo contra constitución o caerá inconsciente; perderá 1 punto de vida cada cinco asaltos a menos que se le realicen primeros auxilios o sea sanado; podrá ser curado con medicina, pero todas las acciones que realice se verán penalizadas con un +20 hasta el final de la misión. Cuando un personaje pierda 9 o más puntos de vida en una sola herida se considera que ésta es muy grave y caerá inconsciente automáticamente; perderá 1 punto de vida cada asalto hasta que le sean aplicados primeros auxilios o sea sanado; podrá ser curado, pero el jugador no podrá tomar ninguna acción durante todo lo que reste de misión que requiera gran esfuerzo (podrá viajar en una camilla pero no andando, podrá apretar el detonador de una bomba pero no disparar, etc.); si alguna vez requiere de un chequeo de alguna característica o habilidad ésta estará penalizada con un +40. El jugador llevará la cuenta de los puntos de vida perdidos por heridas en la tablilla de puntos de vida por heridas de su Hoja de Personaje.

Por cada punto de herida recibido el personaje deberá restarse un punto de golpe. Los puntos de vida en golpes perdidos nunca pueden ser menores que los puntos de vida de heridas perdidos, aunque estos puntos de golpe fueran curados con medicina o primeros auxilios. Cuando se curen las heridas, se curarán automáticamente los puntos de golpe que produjeron.

Cuando un personaje cae inconsciente deberá, después de ser curado, superar un chequeo de constitución para saber si recobra el conocimiento (deben ser aplicados todos los modificadores por

# COMANDOS DE GUERRA

heridas). Si no lo supera no podrá realizar otro chequeo hasta pasados 10 minutos.

Las heridas, no los golpes, penalizan las acciones de un jugador en un +10 por herida recibida. Estas penalizaciones incluyen los chequeos de constitución, pero sólo las heridas que ya tuviera y no las que ocasionaron el chequeo para la pérdida de consciencia. Cuando un personaje intente despertar se tendrán en cuenta todas las heridas que tenga en ese momento.

## CAIDAS

Cuando un comando usa la habilidad de trepar, la de saltar o en algunas ocasiones particulares, existe una posibilidad de que se caiga. Un personaje que cae no podrá realizar ninguna acción. Cuando un comando cae recibe un dado de diez (1d10) por cada cinco (5) metros o fracción de caída incontrolada (no salto). Si un personaje cae menos de cinco metros, se considerará que los puntos de vida perdidos lo son por golpes. Si cae más de cinco metros, se considerarán heridas.



CONVENIO DE LA HAYA



## CONVENIO DE LA HAYA

*El Convenio de la Haya en sus dos versiones, del 29 de Junio de 1899 y del 18 de Octubre de 1907, era el compendio de todas las leyes que sobre la guerra existían. En ella se describía la actuación de los países neutrales al conflicto, la responsabilidad de los beligerantes en los daños a terceros países, las condiciones para la firma de armisticios, etc. Mucha de esta información es innecesaria para la práctica del juego de rol de Comandos de Guerra, por ello en este apéndice sólo hemos incluido aquellas cuestiones que pudieran afectarte como: trato de prisioneros, reconocimiento y uso de espías, etc.*

El Convenio de 1907 era una ampliación del realizado ocho años antes y en muchos artículos repite lo dicho en este. Hemos tomado como referencia el de 1899, ya que el otro no fue refrendado por algunos países, entre ellos España, que si lo habían hecho con el primero. Al final damos aquellos aspectos del de 1907 que no figuraban en el anterior. Como comprobarás, ambos convenios estaban obsoletos para una guerra como la que se desencadenó entre 1939 y 1945.

Desgraciadamente, la Segunda Guerra Mundial se caracterizó por su total falta de respeto a la Convención de La Haya en ambos bandos. Los alemanes fueron responsables del genocidio del pueblo judío, los rusos fusilaron a cientos de oficiales prisioneros polacos en Katyn, los Estados Unidos internaron en campos de prisioneros a los emigrantes japoneses en su país y los británicos atacaron a los aviones de rescate que volaban bajo bandera de la Cruz Roja durante la Batalla de Inglaterra. Esto no quiere decir que todos los oficiales de los ejércitos fueran irrespetuosos con la Convención de La Haya y, es posible, que si los comandos caen prisioneros se encuentren con un enemigo que la respete.

La numeración de los artículos respeta la numeración original de estos en la Convención de La Haya.

### CONVENCION DE LA HAYA DEL 29 DE JUNIO DE 1899

#### Artículo 2º

La población de un territorio no ocupado que al acercarse el enemigo toma espontáneamente las armas para combatir a las tropas invasoras, sin haber tenido tiempo de organizarse, será considerada si respeta las leyes y costumbres de la guerra.

#### Artículo 3º

Las fuerzas armadas de las partes beligerantes pueden componerse de combatientes y de no combatientes. En caso de captura por el enemigo, unos y otros tienen derecho al trato de prisioneros de guerra.

#### Artículo 4º

Los prisioneros de guerra están en poder del Gobierno enemigo, pero en el de los individuos o en el de los Cuerpos que los hayan capturado. Deben ser tratados con humanidad. Todo lo que les pertenece personalmente, excepto las armas, los caballos y los papeles militares, queda de su propiedad.

#### Artículo 5º

Los prisioneros de guerra podrán ser sometidos a internamiento en una ciudad, fortaleza, campamento o localidad cualquiera, con obligación de no alejarse de ella más allá de ciertos límites de terminados; pero no podrán ser encerrados sino como medida de seguridad indispensable.

#### Artículo 6º

El Estado puede emplear, como trabajadores, a los prisioneros de guerra, según su grado y aptitudes. Dichos trabajos no serán excesivos y no tendrán ninguna relación con las operaciones de la guerra. Los prisioneros pueden ser autorizados para trabajar por cuenta de las Administraciones públicas o de particulares, o por su propia cuenta. Los trabajos hechos para el Estado serán pagados con arreglo a las tarifas vigentes para los militares del Ejército nacional que ejecuten iguales trabajos. Cuando los trabajos tengan lugar por cuenta de otras Administraciones públicas o de particulares, sus condiciones se fijarán de acuerdo con la Autoridad militar. Los haberes de los prisioneros contribuirán a aliviar su situación, y el exceso les será entregado al ser libertado, descontándose los gastos de manutención.

## **Artículo 7°**

El Gobierno en cuyo poder se encuentren los prisioneros de guerra, estará encargado de su sostenimiento. A falta de una inteligencia especial entre los beligerantes, los prisioneros de guerra serán tratados, en cuanto a la manutención, alojamiento y vestuario, bajo el mismo pie que las tropas del Gobierno que los hayan capturado.

## **Artículo 8°**

Los prisioneros de guerra estarán sometidos a las leyes, reglamentos y órdenes vigentes en el Ejército del Estado en cuyo poder se encuentren. Cualquier acto de insubordinación autoriza, respecto a ellos, las medidas de rigor necesarias. Los prisioneros evadidos que sean cogidos de nuevo antes de haberse podido unir a su Ejército, o antes de abandonar el territorio ocupado por el Ejército que los hubiera capturado, estarán sujetos a las penas disciplinarias. Los prisioneros que, después de haber logrado evadirse, sean hechos prisioneros nuevamente, no estarán sujetos a ninguna pena por la fuga anterior.

## **Artículo 9°**

Cada prisionero de guerra está obligado a declarar, si se le interroga sobre el particular, sus verdaderos nombres y grado, y en el caso en que infringiera esta regla, se expondrá a una restricción de las ventajas concedidas a los prisioneros de guerra de su categoría.

## **Artículo 10°**

Los prisioneros de guerra podrán ser puestos en libertad bajo palabra, si las leyes de su país les autorizan a ello, y, en este caso, estarán obligados a cumplir, bajo la garantía de su honor personal, a cumplir escrupulosamente los compromisos que hayan contraído, tanto respecto de su propio Gobierno como respecto del que les ha hecho prisioneros. En el mismo caso, su propio Gobierno estará obligado a no exigir ningún servicio contrario a la palabra dada.

## **Artículo 11°**

El prisionero de guerra no puede ser obligado a aceptar su libertad bajo palabra; de igual modo el Gobierno enemigo no está obligado a acceder a la petición de prisionero que reclame ser puesto en libertad bajo palabra.

## **Artículo 12°**

Todo prisionero de guerra, libertado bajo palabra y capturado de nuevo haciendo armas contra el

Gobierno con el cual había comprometido su honor, o contra sus aliados, pierde el derecho a ser tratado como prisionero de guerra, y podrá ser llevado ante los Tribunales.

## **Artículo 13°**

Los individuos que siguen a un Ejército sin formar directamente parte de él, tales como los corresponsales de periódicos, los vivanderos, los proveedores, que caigan en poder del enemigo, y que este considere útil detener, tendrán derecho al trato de prisioneros de guerra, a condición de que estén provistos de carta de legitimación de la Autoridad militar del Ejército al que acompañaban.

## **Artículo 14°**

Desde el principio de las hostilidades se establecerá, en cada uno de los Estados beligerantes, y si llega el caso en los países neutrales que hayan recogido beligerantes en su territorio, una oficina de informes sobre los prisioneros de guerra. Esta oficina, encargada de responder a todas las preguntas que conciernan a éstos, recibirá de los diversos servicios competentes todas las indicaciones necesarias para que pueda formar una papeleta individual de cada prisionero de guerra. Se la tendrá al corriente de los internamientos y de los traslados, así como de las entradas en los hospitales y de los fallecimientos. La oficina de informes estará igualmente encargada de recoger y centralizar todos los objetos de uso personal, valores, cartas, etc., que sean encontrados en los campos de batalla o dejados por los prisioneros muertos en los hospitales y ambulancias, y de transmitirlos a los interesados.

## **Artículo 15°**

Las Sociedades de socorro para los prisioneros de guerra, regularmente constituidas según la ley de su país, y que tengan por objeto ser las intermediarias de la acción caritativa, recibirán por parte de los beligerantes para ellas, y para sus Agentes debidamente acreditados, toda clase de facilidades dentro de los límites señalados por las necesidades militares y las reglas administrativas para cumplir eficazmente su humanitaria misión. Los Delegados de estas Sociedades podrán ser admitidos para distribuir socorros en los depósitos de internamiento, así como en los lugares de etapa de los prisioneros repatriados, mediante un permiso personal dado por la Autoridad militar, y comprometiéndose por escrito a someterse a todas las medidas de orden y de policía que aquélla percibiese.

# COMANDOS DE GUERRA

## Artículo 16°

Las oficinas de información gozarán de la franquicia de puerto. Las cartas, mandatos y envíos en metálico, así como los paquetes postales destinados a los prisioneros de guerra o expedidos por ellos, estarán libres de toda tasa postal, tanto en los países de origen y destino como en los países intermediarios.

## Artículo 17°

Los Oficiales prisioneros podrán recibir el complemento, si ha lugar, del sueldo que tienen en esa situación por los reglamentos de su país, a cargo de reembolso por sus Gobiernos.

## Artículo 18°

Se deja una completa libertad a los prisioneros de guerra para la práctica de su religión, comprendiendo en ello la asistencia a los oficios de su culto respectivo, con la sola condición de sujetarse a la medidas de orden y policía prescritas por la Autoridad militar.

## Artículo 19°

Los testamentos de los prisioneros de guerra serán recibidos o extendidos en las mismas condiciones que los de los militares del Ejército nacional. Se seguirán las mismas reglas en todo lo concerniente a los documentos relativos a la comprobación de los fallecimientos, así como al entierro de los prisioneros de guerra, teniendo en cuenta su grado y jerarquía.

## Artículo 20°

Después de concluida la paz, la repatriación de los prisioneros de guerra se efectuará en el plazo más breve posible.

## Artículo 23°

Además de las prohibiciones establecidas por Convenios especiales, queda particularmente prohibido:

- A) Emplear veneno o armas envenenadas.
- B) Matar o herir a traición individuos pertenecientes a la Nación o Ejército enemigo.
- C) Matar o herir a un enemigo que, habiendo depuesto las armas o no teniendo ya medio de defenderse, se ha rendido a discreción.
- D) Declarar que no se dará cuartel.
- E) Emplear armas, proyectiles o materias destinados a causar males superfluos.
- F) Usar indebidamente la bandera de parla-

mento, la bandera nacional o las insignias militares y el uniforme del enemigo.

G) Destruir o apoderarse de las propiedades enemigas, excepto los casos en que estas destrucciones o apropiaciones sean imperiosamente reclamadas por las necesidades de la guerra.

## Artículo 28°

Se prohíbe entregar al pillaje una población o localidad aunque sea tomada por asalto.

## Artículo 29°

No se puede considerar como espía más que al individuo que operando clandestinamente o con pretextos falsos, recoge o trata de recoger informes en la zona de operaciones de un beligerante con la intención de comunicárselos a la parte contraria. Así, los militares no disfrazados que han penetrado en la zona de operaciones del Ejército enemigo con el fin de recoger informes de la zona de operaciones, no serán considerados como espías. Del mismo modo no se considerarán como espías: los militares y no militares que cumplan abiertamente su misión, encargados de transmitir despachos que vayan destinados, sea a su propio Ejército sea al enemigo. A esta clase pertenecen igualmente los individuos enviados en globo para transmitir los despachos, y en general para mantener las comunicaciones entre las diversas partes de un Ejército o de un territorio.

## Artículo 30°

El espía cogido "in fraganti" no podrá ser castigado sin juicio previo.

## Artículo 31°

El espía que habiéndose unido al Ejército al cual pertenece, fuera capturado después por el enemigo, será tratado como prisioneros de guerra, y no incurrirá en ninguna responsabilidad por sus anteriores actos de espionaje.

## Artículo 44°

Queda prohibido obligar a los habitantes de un territorio ocupado a tomar parte en las operaciones militares contra su propio país.

## Artículo 45°

Queda prohibido obligar a los habitantes de un territorio ocupado a prestar juramento a la Potencia enemiga.

## Artículo 46°

El honor y los derechos de la familia, la vida de los individuos y la propiedad privada, así como las creencias religiosas y el ejercicio de los cultos, deberán ser respetados. La propiedad privada no podrá ser confiscada.

## Artículo 50°

No podrá dictarse ninguna pena colectiva, pecuniaria o de otra clase, contra los pueblos por razón de hechos individuales de los cuales no puedan aquellos ser considerados como responsables solidarios.

## Artículo 57°

El Estado neutral que reciba en su territorio tropas pertenecientes a los Ejércitos beligerantes, las internará, en cuanto sea posible, lejos del teatro de la guerra. Podrá guardarlas en campamentos, y aun encerrarlas en fortalezas o en lugares propios para este fin. Decidirá si los oficiales pueden ser libertados, comprometiéndose bajo palabra a no abandonar el territorio neutral.

## V CONVENIO DE LA HAYA DE 18 DE OCTUBRE DE 1907

### Artículo 13°

La Potencia neutral que reciba prisioneros de guerra evadidos, los dejará en libertad. Si tolera su estancia en el territorio podrá señalarles una residencia. La misma disposición es aplicable a los prisioneros de guerra conducidos por tropas que se refugien en el territorio de la Potencia neutral.

### Artículo 16°

Se consideran neutrales los nacionales de un Estado que no toma parte en la guerra.

### Artículo 17°

Un neutral no podrá prevalecerse de su neutralidad:

- a) Si comete actos hostiles contra un beligerante.
- b) Si comete actos en favor de un beligerante, especialmente si voluntariamente presta servicio en las filas de la fuerza armada de una de las partes.

Los Convenios de la Haya estaban complementados por el Convenio de Ginebra de 1929, que a su vez provenía de los Convenios de Ginebra de 1864 y

1906. Este Convenio no amplía las cuestiones sobre prisioneros de guerra al de La Haya, pero incorpora normas específicas sobre el trato a heridos, fallecidos, etc., cuya inclusión cae fuera de las pretensiones de este apéndice.

El Convenio de Ginebra de 1929 establece la cruz roja, la media luna roja, el león rojo y el sol rojo como símbolos del servicio sanitario de los diferentes estados. Establece, así mismo, la prohibición de su uso con fines bélicos y la toma de acciones bélicas contra ellos. En cuestiones de campos de prisioneros establece la necesidad de que estos estén bajo el mando de un oficial; que los oficiales capturados no pueden ser obligados a trabajar y los suboficiales sólo en tareas de vigilancia; y que los reclusos elegirán representantes ante las autoridades del campo y de la Cruz Roja Internacional.



## NKWD

El servicio secreto soviético era, probablemente, el servicio mejor preparado antes y durante la guerra. La tradición rusa de poseer un servicio secreto se remonta a la época de los zares que poseían unas unidades especiales llamadas "Ochrana". Cuando en 1917 estalla la revolución y los bolcheviques toman el poder, fundan la "Tscheka" (Comisión especial para la represión de la contrarrevolución y el espionaje) que duró hasta 1922. En este año se funda la GPU que toma las funciones de la "Tscheka". En 1934, ante la situación internacional, se crea dentro del GPU la NKWD (Comisariado del Pueblo para Asuntos Interiores) la cual tenía unidades uniformadas que dieron pie por un lado a las unidades de comandos y por otro a los comisarios políticos. En 1941 se crea el NKGB para coordinar todos los temas de espionaje e información.

El NKWD llegó a tener comandos activos incluso en Estado Unidos los cuales se dedicaron, principalmente, a la obtención de información. A finales de 1941 un comando llevó a cabo una acción contra el puerto de Helsinki. Un yate de 200 toneladas, cargado de explosivos, explotó en el antepuerto de Helsinki impidiendo durante varias semanas que los refuerzos y abastecimientos alemanes llegaran a Finlandia por esa vía.

Una de las mayores redes de información y de espías fue la red alemana conocida con el nombre de "Orquesta Roja". Tenía ramificaciones en Suecia y Suiza y aunque los alemanes intentaron desmantelarla nunca lo consiguieron del todo. Se cree que en los años 70 dicha red de espías aún estaba activa en la República Federal Alemana.

Las actividades del NKWD se centraron principalmente en las actividades partisanas, entrenando y equipando a los grupos de resistencia en Yugoslavia, Polonia, Rumanía, Bulgaria, etc. Respecto a las misiones militares el servicio soviético tenía dos particularidades. Los grupos de operaciones especiales del resto de los países: los Comandos, la División Brandeburgo, los Rangers, etc. realizaban las misiones ordenadas por el Estado Mayor. Sin embargo, el NKWD ideaba, planificaba y ejecutaba sus misiones sin necesidad de contar con el Estado Mayor. Por otro lado, el NKWD no disponía de unidades especiales permanentes sino que las entrenaba para cada misión.



APENDICE DE ARMAS



# COMANDOS DE GUERRA

## APENDICE DE ARMAS

*A continuación explicamos en dos tablas, una con los datos técnicos y otra con los datos de combate, todo el armamento disponible para los comandos. Cada tipo de arma tiene estas dos tablas. En ningún momento se ha pretendido que sea un apéndice exhaustivo de todas las clases de armamento existente en la Segunda Guerra Mundial. Por el contrario, tan sólo están reflejadas aquí todas aquellas armas que, de alguna forma, fueron representativas en los ejércitos contendientes. Algunos datos secundarios de cada tipo de armas han sido ignorados con el fin de mantener la sencillez de un juego de rol.*

La descripción de las armas se ha hecho en forma de tablas, los diferentes conceptos de cada una de las columnas se explican a continuación:

**NOMBRE:** Es el nombre con el que fue conocido el arma. Siempre se ha optado por el nombre con el que fue más conocido, aunque tuviera otro más oficial. En el caso de que un arma fuera conocida con un nombre distinto por cada uno de los contendientes, como pasó con algunos subfusiles, se ha optado por el nombre otorgado por los aliados.

### PRIMERA TABLA: DATOS TECNICOS

**NACIONALIDAD (NAC.):** Es el nombre del país donde fue fabricada el arma. Otros contendientes pudieron utilizarla. Todas las armas, dentro de cada tipo, están clasificadas por orden alfabético de la nacionalidad. Las abreviaturas usadas son:

Alem .....Alemania  
EEUU .....Estados Unidos  
Finl .....Finlandia  
Fran .....Francia  
Ital .....Italia  
RU .....Reino Unido  
URSS .....Unión Soviética

**AÑOS:** Indica la disponibilidad del arma. La primera fecha marca el año o el mes y el año desde que comenzaron a fabricarse y la segunda indica la fecha en la que dejaron de hacerse, pero esto no quiere decir que algunas unidades no las usaran durante mucho más tiempo. Cuando se indique la abreviatura de un país significa que el arma estuvo en construcción hasta la ocupación de ese país. Si se indican dos número separados por un guión, el primero hará referencia al mes y el segundo a las dos últimas cifras del año. Si la primera cifra indica un 1939 no significa que empezara su construcción en ese año,

sino que en ese año ya estaba disponible. Si la segunda cifra indica un 1945, no significa que ese año se dejara de construir, sino que estuvo fabricándose hasta el último día de la guerra y, generalmente, mucho después.

**TIPO:** Indica el tipo de arma que es:  
auto .....Automáticas o automático  
carg .....De carga  
cerr .....Cerrojo  
lige .....Ligeras  
posi .....Posición  
revo .....Revólveres  
sele .....Selectivo  
unus .....De un solo uso

Las ametralladoras tienen dos columnas de tipo. Una para diferenciar las ligeras de las de posición y otra para diferenciar las automáticas de las selectivas.

**LONGITUD (LONG.):** Indica la longitud del arma en centímetros.

**PESO:** Indica el peso del arma en gramos.

**CALIBRE (CALI.):** Indica el calibre de la munición del arma. Viene expresado en milímetros.

**NUMERO DE CARTUCHOS (NC):** Indica el número de cartuchos que tiene un cargador.

**TIPO DE CARGADOR (TC):** Indica el tipo de cargador del arma. Las abreviaturas usadas son:  
caja .....En caja  
tamb .....En tambor  
cint .....En cinta  
cain .....Cargador interno (no extraíble)

**ENCASQUILLAMIENTO (E.):** Indica la probabilidad de encasquillamiento como se ha explicado en la sección de este manual.

**CADENCIA MINIMA (Cm):** Indica el número de proyectiles que se disparan cuando las armas no selectivas disparan tiro de precisión. Representa el número mínimo de balas que dispararán con apretar ligeramente el gatillo.

**CADENCIA DE RAFAGA (CR):** Indica el número mínimo de proyectiles que se disparan cuando se hace tiro concentrado o disperso.

**CADENCIA MAXIMA (CM):** Indica el número máximo de proyectiles que se pueden disparar en un asalto.

**PESO DEL PROYECTIL (P.P.):** Sólo en los morteros, indica el peso de proyectil en gramos lanzado por el mortero.

**AREA DE EFECTO (A):** Sólo en los morteros, indica el radio del área de efecto que tiene el mortero cuando es disparado contra infantería. Todas las personas dentro del área de efecto recibirán el daño indicado para cada mortero.

## SEGUNDA TABLA: DATOS DE ALCANCE Y DAÑO

**ALCANCES Y DAÑO:** Aquí están indicada la distancia según los grados de dificultad para impactar y el daño que hacen a esa distancia. La distancia, siempre expresada en metros, indica el alcance máximo para ese grado de dificultad. Así, la dificultad muy difícil indica el alcance máximo del arma.

Los morteros no tienen grados de dificultad marcados, ya que, como se ha explicado, no tienen bonificaciones ni penalizaciones por la distancia, tan sólo se indica el alcance máximo en metros. La tabla

indica el daño máximo que produce el mortero. Para calcular el daño que produce dependiendo de la distancia al lugar del impacto, consulta las reglas de granadas de la Sección del Jugador. El daño máximo de un mortero es siempre el mismo, independientemente de la distancia a la que esté el objetivo.

De la misma manera que los morteros, los lanzagranadas sólo tienen indicado el daño que hacen, ya que éste no varía con la distancia.

El daño siempre está indicado entre paréntesis.

Tras las tablas de cada tipo de armas, hay una explicación histórica de las armas de ese tipo más representativas. Algunas de estas descripciones van acompañadas de dibujos para servir de ayuda en las partidas.

## PISTOLAS

La pistola es un arma de poca utilidad en el combate, de corto alcance y de difícil puntería; otras armas como el subfusil o el fusil de asalto proporcionan un mayor poder de fuego al comando. Cierto es que las pistolas son pequeñas de tamaño y fáciles de esconder. Las pistolas, por regla general, suelen estar muy bien construidas, pero son tan complicadas de mantener que a las pocas semanas de un mantenimiento inadecuado empiezan a dar problemas. Una pistola bien utilizada puede salvar la vida de un comando; pero mal utilizada terminará prematuramente con la vida de un compañero de misión cuando no de uno mismo.

No es normal que se equipara a todos los soldados con pistola. Los grupos de comandos, los paracaidistas, los SS, si las solicitan, podrán llevarlas. El número de pistolas construidas no era muy numeroso y se reservaban, además de para las unidades de élite, para la oficialidad.

### PISTOLAS: DATOS TECNICOS

NOMBRE	NAC.	AÑOS	TIPO	LONG.	PESO	CALI	NC	TC	E.
Luger P08	Alem	1939 1942	auto	22	870	9	8	caja	1
Mauser M1916	Alem	1939 1945	auto	15	590	9	8	caja	2
Walter P38	Alem	1939 1945	auto	21	950	9	8	caja	2
Colt M1911 A	EEUU	1939 1945	auto	22	1000	11.25	7	caja	2
Smith & Wesson	EEUU	1939 1945	revo	18	980	11.25	6	tamb	1
Beretta 1934	Ital	1939 Ital	auto	15	570	9	7	caja	3
Enfield n°2 Mk1	RU	1939 1945	revo	26	720	9.5	6	tamb	1
Smith & Wesson	RU	1939 1945	revo	25	880	9.5	6	tamb	2
Browning	RU	1939 1945	auto	19	1010	9	13	caja	2
Tokarev TT-33	URSS	1939 1945	auto	19	830	7.62	8	caja	2

# COMANDOS DE GUERRA

## PISTOLAS: DATOS DE ALCANCE Y DAÑO

NOMBRE	Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
Luger P08	6(1d10+5)	11(1d10+2)	30(1d10)	85(1d10-2)	125(1d10-5)
Mauser M1916	5(1d10+5)	11(1d10+2)	27(1d10)	80(1d10-2)	120(1d10-5)
Walter P38	6(1d10+5)	12(1d10+2)	30(1d10)	90(1d10-2)	130(1d10-5)
Colt M1911 A	5(1d10+6)	10(1d10+3)	25(1d10)	75(1d10-2)	110(1d10-5)
Smith & Wesson	5(1d10+6)	11(1d10+3)	27(1d10)	85(1d10-2)	120(1d10-5)
Beretta 1934	5(1d10+5)	11(1d10+2)	27(1d10)	85(1d10-2)	120(1d10-5)
Enfield nº2 Mk1	4(1d10+5)	8(1d10+2)	23(1d10)	70(1d10-2)	100(1d10-5)
Smith & Wesson	4(1d10+5)	9(1d10+2)	23(1d10)	70(1d10-2)	100(1d10-5)
Browning	5(1d10+5)	9(1d10+2)	25(1d10)	75(1d10-2)	110(1d10-5)
Tokarev TT-33	5(1d10+5)	11(1d10+2)	27(1d10)	85(1d10-2)	125(1d10-5)

## DESCRIPCION DE LAS PISTOLAS MAS IMPORTANTES



**Luger P08:** Fue el arma que más se popularizó en la guerra y es, hoy en día, una apreciada adquisición para los coleccionistas. Fue adoptada por el ejército alemán en 1908, pero nunca, debido a lo costoso de su construcción, llegó a haber el número suficiente de ellas para equipar a todas las unidades. Es un arma al que la fama ha superado y que no es tan buena como se cree. Es sencilla, manejable y precisa, pero es cara y de difícil mantenimiento para las unidades en el frente.

**Mauser M1916:** Es un arma grande, de feo aspecto, costosa y difícil de producir en masa. Su producción se abandonó tras la Primera Guerra Mundial, pero se retomó en 1932 por falta de un modelo mejor. Podía adoptarse un culatín que la convertía en carabina. También podía usarse como pistola metralleta. En principio fue destinada a unidades de servicio y de apoyo, pero hacia 1945, ante la escasez de armas, el mando alemán las distribuyó entre todos los cuerpos.



**Walter P38:** Fue la pistola que reemplazó a la Luger P08 y aún es la pistola oficial del ejército alemán. Se distribuyó a la tropa de todas las unidades de la Wehrmacht (Ejército de Tierra Alemán). Era, junto al Colt M1911 A, la mejor pistola de la guerra. Hacia 1944 también se popularizó su uso entre los oficiales.



**Beretta 1934:** A diferencia de otro tipo de armas italianas, esta es buena. Es pequeña, fiable, con un buen acabado y buena calidad. Fue la pistola oficial del ejército italiano, aunque partisanos y guerrilleros contaron con un buen número de ellas. Parece más una pistola civil que militar y los soldados aliados participantes en la campaña de Italia las buscaban como "souvenir".



**Colt M1911 A:** Durante mucho tiempo fue la pistola oficial del ejército de los Estados Unidos. Es un modelo muy eficaz, sencillo, robusto, pesado y de gran confiabilidad. En 1940 el Reino Unido adquirió una importante partida de estas armas.



**Enfield n°2 Mk1:** Fue la pistola reglamentaria del Ejército del Reino Unido desde 1936 hasta 1957. A pesar de ello, no fue un arma muy popular entre los soldados británicos ya que era difícil sujetarla mientras se disparaba.



**Smith & Wesson estadounidense:** A pesar de las existencias del Colt M1911 A, el ejército estadounidense se vio obligado a adoptar este revólver para cubrir todas sus necesidades. Fue usado por la Policía Militar, ciertas unidades de servicios y algunas de la Infantería de Marina.



**Smith & Wesson británica:** Es una variación de su homóloga estadounidense con un calibre adaptado al británico. Era menos robusta que la Enfield, pero era más fácil de sujetar al disparar. Si no se cuidaba bien, las uniones del revolver tendían a separarse y moverse.

# COMANDOS DE GUERRA



**Browning:** Esta pistola estaba fabricada en el Canadá y fue usada por la unidades aerotransportadas y por los comandos principalmente. Era muy cómoda y muy popular.



**Tokarev TT-33:** Era una versión simplificada de la Browning británica adaptada su recámara al calibre de 7.63 mm. Las unidades soviéticas siempre prefirieron el subfusil a la pistola. Este arma era robusta y muy fiable incluso en las adversas condiciones del invierno ruso.

## FUSILES

El fusil resulta embarazoso, pesado de llevar y exige continua atención, pero puede realizar tiros de precisión a grandes distancias. En todos los grupos de comandos debería haber siempre uno o dos miembros que tengan un hábil manejo del fusil. Aunque el subfusil fue el arma por excelencia de la Segunda Guerra Mundial, las unidades de fusileros se mantuvieron en primera línea de combate hasta el final de la guerra.

### DESCRIPCION DE LOS FUSILES MAS IMPORTANTES



**Mauser Kar 98K:** Su origen se remonta a 1898 y es, probablemente, el mejor fusil de cerrojo de la historia. Es más lento que el SMLE británico y de difícil limpieza debido a su mecanismo. Adoptado por el ejército alemán en 1935. A partir de 1944

### FUSILES: DATOS TECNICOS

NOMBRE	NAC.	AÑOS	TIPO	LONG.	PESO	CALI	NC	TC	E.
Mauser Kar 98K	Alem	1939 1945	cerr	111	3900	7.92	5	caja	4
Gewehr 33/40	Alem	1940 1945	cerr	110	3900	7.92	5	caja	4
Modelo 41 W	Alem	1941 1945	cerr	105	4000	7.92	10	caja	4
Karabinien 43	Alem	1941 1945	auto	110	4300	7.92	10	caja	6
Garand ó M1	EEUU	1939 1945	auto	109	4300	7.5	8	caja	7
Johnson	EEUU	1940 01-44	auto	106	3900	7.5	10	caja	8
Lebel 1886	Fran	1939 Fran	cerr	102	4200	8	5	caja	5
Berthier	Fran	1939 Fran	cerr	103	3800	7.5	5	caja	5
MAS	Fran	1939 Fran	cerr	100	3800	7.5	5	caja	4
Manlicher	Ital	1939 Ital	cerr	110	3700	6.5	6	caja	4
Breda	Ital	1939 Ital	auto	115	4300	6.5	6	caja	7
SMLE	RU	1939 1945	cerr	111	3900	7.57	10	caja	4
Número 4 Mark 1	RU	1939 1945	cerr	111	4000	7.57	10	caja	4
Número 5	RU	1939 1945	cerr	99	3200	7.57	10	caja	4
Simonov	URSS	1939 1945	auto	105	4100	7.62	10	caja	7
Tokarev 38	URSS	1939 1945	auto	120	3900	7.62	10	caja	7

## FUSILES: DATOS DE ALCANCE Y DAÑO

NOMBRE	Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
Mauser Kar 98K	23(1d10+5)	45(1d10+2)	265(1d10)	830(1d10-2)	1000(1d10-5)
Gewehr 33/40	25(1d10+5)	50(1d10+2)	290(1d10)	920(1d10-2)	1110(1d10-5)
Modelo 41 W	26(1d10+5)	55(1d10+2)	305(1d10)	970(1d10-2)	1160(1d10-5)
Karabinien 43	30(1d10+5)	60(1d10+2)	345(1d10)	1090(1d10-2)	1300(1d10-5)
Garand ó M1	39(1d10+5)	80(1d10+2)	450(1d10)	1430(1d10-2)	1710(1d10-5)
Johnson	36(1d10+5)	70(1d10+2)	420(1d10)	1320(1d10-2)	1590(1d10-5)
Lebel 1886	26(1d10+5)	50(1d10+2)	300(1d10)	940(1d10-2)	1130(1d10-5)
Berthier	26(1d10+5)	55(1d10+2)	305(1d10)	970(1d10-2)	1160(1d10-5)
MAS	35(1d10+5)	70(1d10+2)	405(1d10)	1290(1d10-2)	1540(1d10-5)
Manlincher	23(1d10+5)	45(1d10+2)	265(1d10)	830(1d10-2)	1000(1d10-5)
Breda	28(1d10+5)	55(1d10+2)	320(1d10)	1010(1d10-2)	1210(1d10-5)
SMLE	25(1d10+5)	50(1d10+2)	295(1d10)	940(1d10-2)	1120(1d10-5)
Número 4 Mark 1	25(1d10+5)	50(1d10+2)	295(1d10)	940(1d10-2)	1120(1d10-5)
Número 5	24(1d10+5)	48(1d10+2)	240(1d10)	880(1d10-2)	1060(1d10-5)
Simonov 1936	34(1d10+5)	70(1d10+2)	390(1d10)	1230(1d10-2)	1480(1d10-5)
Tokarev 38	41(1d10+5)	80(1d10+2)	475(1d10)	1500(1d10-2)	1800(1d10-5)

dejó de tener bayoneta. Nunca se produjeron suficientes fusiles para equipar a todos los combatientes alemanes. Aunque buen fusil, estaba anticuado para la guerra que se desarrollo entre 1939 y 1945.



**Gewehr 33/40:** Fue un intento de reducir el tamaño y el peso del Kar 98K. Aumentó su retroceso y bajó su precisión. Fueron equipadas con este fusil las unidades de montaña y los paracaidistas alemanes aunque provisionalmente ya que estos últimos se inclinaron por el fusil de asalto FG-42.

**Modelo 41 W:** Fue el desarrollo de la casa Walther ante la escasez de fusiles. Era pesado y necesita grandes cuidados.



**Karabinien 43:** Fue el desarrollo de la casa Mauser ante la escasez de fusiles. Fue un buen diseño que le debe mucho al 41 W. Es práctico y fue utilizado para unidades especialistas o francotiradores, ya que su producción no fue muy numerosa.

**Johnson:** Fue un fusil adoptado por algunas unidades del ejército mientras se esperaba a la construcción de los M1. Fue usado principalmente por las dotaciones de la Marina. Era desmontable, lo cual le hizo muy atractivo para los paracaidistas y los comandos. Muchos fusiles Johnson fueron vendidos al gobierno holandés para equipar a sus unidades en el pacífico.

# COMANDOS DE GUERRA



**Garand ó M1:** Fue el fusil oficial de las unidades estadounidenses en la guerra y fue de los pocos países que empezaron ésta con un fusil automático. Su defecto más importante, es su pequeño cargador y el sistema de rellenarlo que obligaba a cambiar todas las balas o ninguna.



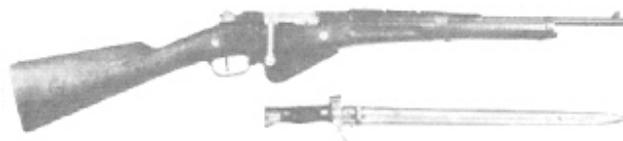
**MAS:** Este fusil es un anacronismo de la guerra. Fue el último fusil de cerrojo diseñado y es contemporáneo del Garand. Los franceses comenzaron su producción en un intento de equipar a sus unidades con un fusil más moderno y adecuado para la guerra que se avecinaba. No lo consiguieron. Era muy sencillo y, según gustos, muy feo. Se equiparon con él a muchas unidades, pero no llegó a sustituir al Berthier ni al Lebel. Tras la conquista alemana fueron utilizados por estos para equipar algunas de sus unidades en Francia.



**Lebel 1886:** El fusil más antiguo de la Segunda Guerra Mundial. De hecho fue el primer fusil militar de la historia que empleó pólvora sin humo. En 1939 aún quedaban algunas unidades francesas equipadas con este fusil. Era un arma larga, pesada, pero no era tan malo porque algunas unidades de reserva alemanas fueron equipadas con los stocks capturados tras la conquista de Francia.



**Manlicher:** Su nombre completo es Manlicher-Carcano y tiene el honor de ser el fusil más antiguo de la Segunda Guerra Mundial que aún se mantenía como reglamentario en un ejército (el Lebel 1886 era más antiguo, pero no era el fusil reglamentario del ejército francés). Además era uno de los peores fusiles. Era un fusil débil y peligroso para el usuario y si se ha hecho famoso fue porque una variación de este fusil fue el que se usó en el asesinato de John F. Kennedy. Era, sin embargo, el fusil más ligero de todos.



**Berthier:** Las unidades francesas de infantería estaban equipadas casi todas con este fusil, mientras que a las unidades de apoyo se las dotaba con el mosquetón Berthier. Era robusto y útil, pero no sobresalía en ningún otro aspecto. Era un modelo de 1890 basado en un diseño poco original y modificado en el decenio de 1930. En 1935 se les adaptó un cerrojo tipo Mauser más efectivo para el tiro rápido.

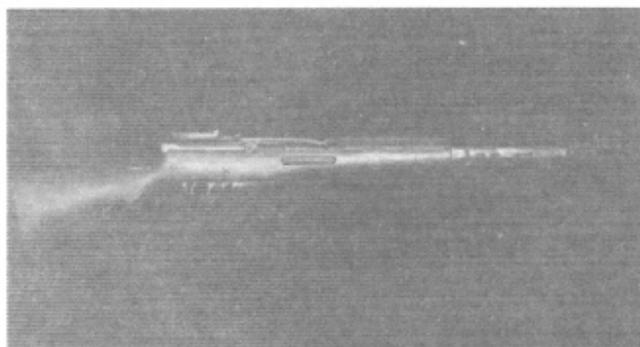
**Breda:** El Breda fue un interesante proyecto, aunque caro (lo que impidió su construcción en masa). En cierta medida, pudo ser el precursor de los Fusiles de Asalto. Su producción nunca fue suficiente para equipar un gran número de unidades y estuvo reservado, casi exclusivamente, para las unidades de élite.



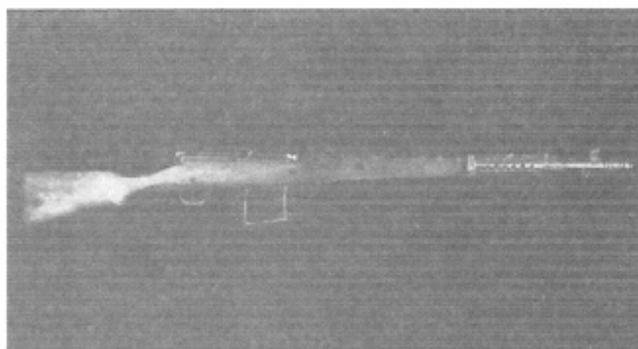
**SMLE:** Era el fusil de las tropas británicas de la Primera Guerra Mundial y que aún estaba en servicio en la Segunda. Era robusto, sencillo y manejable a causa de su corta longitud. A pesar de ser de cerrojo, era de disparo rápido, aunque no como un fusil automático. El cerrojo llevaba un sistema de sujeción trasero a base de un pesado mecanismo, lo que perjudicaba el tiro de precisión. Sin embargo este cerrojo era de muy fácil manipulación.

**Número 4 Mark 1:** Es una pequeña variación del SMLE. Debido a que su construcción en muchas y pequeñas fábricas el modelo sufrió ligeras variaciones durante todo el conflicto. Junto al SMLE fue el modelo del ejército británico durante la guerra.

**Número 5:** Fue una versión del número 4 acortando el cañón y la culata. Era muy incómodo de disparar y tenía un fuerte retroceso. Se construyeron pocas unidades y nunca equipo a gran cantidad de combatientes.



**Simonov 1936:** No fue un arma construida en gran número y por tanto no permitió a las unidades rusas desembarazarse de sus antiguos fusiles.



**Tokarev 38:** Fue una evolución del Simonov 36 y fue fabricado en gran número. Entró en servicio en la guerra con Finlandia (1939-1940). Era, en ciertos aspectos, similar al Garand. Era poco robusto y daba problemas de carga.

## SUBFUSILES

La Segunda Guerra Mundial, desde el punto de vista de la evolución del armamento, es conocida por dos razones: la primera de ellas es la bomba atómica; la segunda es el subfusil.

### DESCRIPCION DE LOS SUBFUSILES MAS IMPORTANTES



**MP38 Schmeisser:** Es una variante del primer subfusil de diseño alemán, el MP18. Tenía culata plegable adaptable a las necesidades de la infantería, de las fuerzas acorazadas y aerotransportadas. Era un buen subfusil, el primero en tener un culata verdaderamente plegable y en no llevar madera en su construcción, pero era muy costoso. Lo que obligó a reemplazarlo por el MP40. El nombre de Schmeisser es el nombre con el que los estadounidenses y británicos se referían al MP38 y al MP40. La realidad es que la fábrica donde se diseñó es la Erma, que aún existe, y sigue sin ver con buenos ojos que el MP38 Schmeisser no sea el MP38 Erma.

# COMANDOS DE GUERRA



**Bergman MP35:** Era el arma ligera reglamentaria de las Waffen SS. Daba problemas porque el cargador se ponía en el lateral derecho lo que desequilibraba el arma. Los soldados de las SS aprendieron a sujetar el arma por el cargador con su mano derecha y por el cuerpo con la izquierda, lo que redujo, en parte, el problema. Un número de ellos fueron adquiridos por las fuerzas de Etiopía.

**Erma:** No fue un modelo especialmente destacable. Y si algo hay que decir de él es que aún mantenía aspectos del fusil (como el culatín de madera, por ejemplo).



**MP40:** Era una evolución del MP38, realizada a los dos años de haberse hecho la anterior, más fiable y más barata al llevar unos procesos de fabricación más sencillos.



**Thompson:** Equipó a las unidades británicas al principio de la guerra, pero dejaron de usarlo debido a su escasa producción y a su calibre respecto al

## SUBFUSILES: DATOS TECNICOS

NOMBRE	NAC.	AÑOS	TIPOLONG.	PESOCALI	NC	TC	E. Cm	CR	CM
MP38 Schmeisser	Alem	1939 1945	auto	80	4200	9	50	caja	5 3 8 32
Bergman MP35	Alem	1939 1945	auto	72	4000	9	30	caja	5 3 8 34
Erma	Alem	1939 1943	auto	80	4500	9	30	caja	7 3 7 29
MP40	Alem	1940 1945	auto	76	4100	9	30	caja	5 3 9 35
Thompson	EEUU	1939 1943	sele	84	5500	11.25	50	tamb	10 4 10 36
Thompson A1M1	EEUU	1939 1945	sele	84	4900	11.25	a	caja	8 4 10 38
M3	EEUU	12-42 1945	auto	75	3200	11.25	30	caja	8 3 8 34
Suoni	Finl	1939 1945	auto	81	5500	9	71	tamb	5 3 8 33
Beretta M38	Ital	1939 Ital	auto	90	4200	9	b	caja	8 3 7 27
Beretta M38/42	Ital	1939 Ital	sele	78	3300	9	c	caja	7 3 7 27
Sten	RU	1941 1945	auto	72	3700	9	30	caja	10 3 8 32
Lanchester	RU	1941 1945	auto	80	4200	9	50	caja	10 3 8 31
PPD 34	URSS	1939 1945	auto	79	5500	7.62	35	caja	7 3 8 33
PPD 40	URSS	1941 1945	auto	78	5500	7.62	35	caja	7 3 8 33
PPsh-41	URSS	1941 1945	auto	79	5500	7.62	d	d	8 5 11 45
PPS 42	URSS	Leningrado	auto	81	4000	7.62	35	caja	9 4 10 39

a.- El Thompson A1M1 podía disponer de 20 ó 30 cartuchos.

b.- El Beretta M38 podía disponer de 10, 20, 30 ó 40 cartuchos.

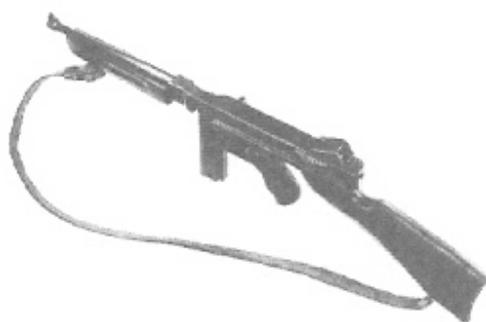
c.- El Beretta M38/42 podía disponer de 20 ó 40 cartuchos.

d.- El PPsh-41 podías disponer de 35 cartuchos en caja o 71 en tambor.

## SUBFUSILES: DATOS DE ALCANCE Y DAÑO

NOMBRE	Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
MP38 Schmeisser	8(1d10+5)	16(1d10+2)	80(1d10)	245(1d10-2)	355(1d10-5)
Bergman MP35	8(1d10+5)	15(1d10+2)	75(1d10)	230(1d10-2)	335(1d10-5)
Erma	8(1d10+5)	16(1d10+2)	80(1d10)	240(1d10-2)	345(1d10-5)
MP40	7(1d10+5)	13(1d10+2)	65(1d10)	200(1d10-2)	290(1d10-5)
Thompson	7(1d10+6)	13(1d10+3)	65(1d10)	190(1d10-2)	280(1d10-5)
Thompson A1M1	7(1d10+6)	13(1d10+3)	65(1d10)	190(1d10-2)	280(1d10-5)
M3	7(1d10+6)	13(1d10+3)	65(1d10)	190(1d10-2)	280(1d10-5)
Suoni	7(1d10+5)	13(1d10+2)	65(1d10)	200(1d10-2)	290(1d10-5)
Beretta M38	7(1d10+5)	13(1d10+2)	65(1d10)	200(1d10-2)	290(1d10-5)
Beretta M38/42	8(1d10+5)	16(1d10+2)	80(1d10)	240(1d10-2)	350(1d10-5)
Sten	7(1d10+5)	14(1d10+2)	70(1d10)	205(1d10-2)	300(1d10-5)
Lanchester	8(1d10+5)	16(1d10+2)	80(1d10)	245(1d10-2)	355(1d10-5)
PPD 34	6(1d10+5)	11(1d10+2)	60(1d10)	170(1d10-2)	250(1d10-5)
PPD 40	7(1d10+5)	13(1d10+2)	65(1d10)	190(1d10-2)	280(1d10-5)
PPsh-41	7(1d10+5)	15(1d10+2)	70(1d10)	220(1d10-2)	320(1d10-5)
PPS 42	7(1d10+5)	13(1d10+2)	65(1d10)	200(1d10-2)	285(1d10-5)

británico. Siguieron usándose por las unidades de comandos. También fueron servidos al ejército francés. El ejército estadounidense nunca los usó en gran número.



**Thompson A1M1:** Fue una modificación del Thompson original, aunque resultó demasiado caro y lento de producción para que el ejército de los Estados Unidos la adoptara como arma para su ejército. Muy pocos modelos llegaron a distribuirse entre los soldados.



**M3:** Fue el subfusil del ejército estadounidense. Era muy sencillo, más barato que los Thompson y le debía mucho al Sten británico. Era desmontable y el diseño se había estudiado para que unas piezas sirvieran para montar y desmontar otras. Fue conocido con el sobrenombre de "fusil de la grasa" y, debido a su excelente resultado, durante la Guerra de Corea se volvieron a construir.

## PUENTE SOBRE EL WARDAR

Cuando se produjo en Yugoslavia el Golpe de Estado que derrocó al gobierno germanófilo, el gobierno alemán planeó la invasión de Yugoslavia y, en ayuda de su aliado italiano, la invasión de Grecia. Entre ambos países discurría el río Wardar y sobre este, uniéndolos, existía un puente. La captura de ese puente era fundamental para poder efectuar una maniobra envolvente desde Bulgaria a la ciudad griega de Salónica, atravesando Yugoslavia.

El Teniente Coronel Griefried Grabert se acercó al puente junto a sus hombres sin un plan establecido. La carretera estuvo ocupada largo rato por multitud de soldados yugoslavos que se retiraban a través del Wardar hacia Grecia. Cuando su flujo se redujo, recogieron unos capotes y cascos que algunos soldados habían abandonado en su huida y se acercaron al puente. La orilla yugoslava estaba sin guarnición y la cruzaron sin problemas, pero a mitad del puente, unos soldados griegos les dieron el alto y descubrieron los uniformes bajo su disfraz. Los soldados griegos y algunos soldados británicos que pertenecían a un comando de demolición comenzaron a abrir fuego contra ellos. Un tanque británico apareció a en la cabecera del puente, pero, afortunadamente para los soldados alemanes, no se atrevió a moverse de allí. Primero fue Grabert quien intentó descolgarse por el puente y desconectar las cargas. Pero hubo de desistir ya que el ataque grecobritánico se intensificó y el debía dirigir a sus hombres para frenarles. La tarea de desactivar los explosivos recayó sobre el Cabo Bichelberg. En una acción un poco suicida, el coronel Grabert consiguió inutilizar el tanque arrojando una granada sobre la escotilla abierta de la torreta. Ante este hecho, los soldados griegos y británicos se rindieron. Aún así, los comandos alemanes aún debieron mantener el puente durante hora y media hasta que aparecieron las vanguardias de su ejército.

Por esta acción el Teniente Coronel Grabert recibió la Cruz de Hierro.

ZAGREB km 125

BUDAPEST km 34





**Suomi:** Era un subfusil finlandés de cara y cuidadosa construcción. Era muy pesado, pero tenía una gran precisión de tiro. Suecia, Dinamarca y Suiza lo construyeron bajo licencia antes de la guerra. Su cargador de tambor fue, seguramente, copiado por el Thompson. El uso táctico que los finlandeses dieron a este subfusil lo convirtió en uno de los artífices de las primeras victorias contra los soviéticos en 1939. Y, seguramente, influyó en la decisión soviética de equipar a sus unidades con subfusiles.



**Sten:** Este subfusil se diseñó en una época en la que los ingleses no tenían muchos medios. Es el más barato de todos los que se hicieron. Y aunque no es de los mejores, se equiparon con él casi todos los grupos de resistencia en Francia, en los Países Bajos, en Escandinavia, en Polonia, en Malasia y en Indochina. Las unidades británicas que podían eludir su uso (comandos) huían de él al ser poco fiable, pero el resto del ejército hubo de usarlo. Uno de sus aspectos más positivos era que se desmontaba y montaba con facilidad.



**Beretta M38:** Los italianos fueron los primeros en desarrollar el subfusil y este modelo es una evolución de aquel Beretta de 1918. Era pesado, llevaba bayoneta e iba provista de dos gatillos (automático y selectivo). Fue un buen arma, aunque aún le debía mucho al fusil. Los ejércitos alemán y rumano absorbieron parte de la producción.



**Lanchester:** El Lanchester era un subfusil producido para la Armada británica. Nunca se distribuyó a las unidades de tierra y nunca se usó en gran número. Era una copia del MP 18 italiano, más concretamente del MP 28 alemán que era copia del anterior. Era caro, era pesado y antiguo para su época, pero cumplió bien su servicio en las raras ocasiones en la que los marinos hacen uso de sus armas ligeras.



**Beretta M38/42:** Fue una evolución de M38 debido al coste de este. Se aligeró su peso y también fue usado por los ejércitos alemán y rumano en gran número.

# COMANDOS DE GUERRA



**PPD 34:** El PPD34 fué el primer diseño soviético en este tipo de armas. Debía mucho al Suomi finlandés del que era casi una copia, aunque algunos de sus aspectos eran similares a los de la serie MP alemanes. El cañón era bastante largo y la culata de madera. Ambos aspectos aumentaban su gran peso haciéndolo impopular frente a la tropa que tenía que cargar con él, sin embargo era muy resistente incluso en las adversas condiciones del frente ruso.



**PPsh-41:** Fue el arma con la que se equipó a las unidades rusas preferentemente. Su producción fue muy numerosa y, al contrario del resto de los países, alcanzó para un buen número de soldados. Pese a esto, el PPsh no era un buen diseño. Seguía manteniendo la culata de madera lo que aumentaba el peso y el cargador en tambor lo que dificultaba la recarga. Exteriormente era muy similar a los anteriores.



**PPD 40:** Fue una renovación del PPD 34, simplificando en gran medida su diseño. Sin embargo siguió conservando algunos defectos de su predecesor. Era muy costoso de fabricar ya que incluía un cañón cromado que no aumentaba sus características frente a la corrosión, pero que incrementaba enormemente los costos del proceso de producción. El PPD 40 nunca fué un fusil distribuido en gran número al ejército y siempre fué una solución provisional hasta la aparición de un nuevo subfusil.



**PPS 42:** El PPS 42 fue el único subfusil usado por los soldados soviéticos además del PPsh-41. Este subfusil fue ideado por las tropas asediadas en Leningrado y sólo se usó en esta ciudad. A pesar de las limitaciones de los cercados en la ciudad resultó ser un buen arma de sencilla factura. Este modelo sirvió como base para el PPsh-43 del que no se construyeron muchas unidades por la gran masa de PPsh-41 en servicio.

## FUSILES DE ASALTO

La idea del fusil de asalto proviene del inicio de la Primera Guerra Mundial pensando en dotar al soldado de infantería de un fusil más pequeño, con tiro automático para competir con las ametralladoras y ligera para ser manejables en las trincheras. A partir de esta idea se desarrolló el subfusil y, posteriormente, los alemanes el fusil de asalto.

Las características de un fusil de asalto son: peso ligero, sencillez de diseño, capacidad de cargador razonablemente grande y la posibilidad de disponer de tiro selectivo y automático. Un fusil de asalto debe ser capaz de actuar como un subfusil y como un fusil semiautomático en las acciones normales de la infantería y en las distancias habituales de un campo de batalla.

Los precedentes de los fusiles de asalto fueron dos modelos. Uno italiano ya comentado en el apartado dedicado a los fusiles y uno ruso denominado "Automat", pero fueron los alemanes los que equiparon con ellos a sus unidades. Aunque la mayoría de los fusiles de asalto alemanes estuvieron disponibles como diseño o con algunas unidades de prueba en 1942, no fue, debido a otras necesidades de la guerra, hasta 1944 cuando los fusiles de asalto fueron distribuidos de una manera, más o menos, regular.

### DESCRIPCION DE LOS FUSILES DE ASALTO MAS IMPORTANTES



**Haenel Mkb42(H):** Primer fusil de asalto desarrollado por los alemanes. Hubo de ser fabricado de forma oculta, camuflando su nombre como MP 43 (subfusil), ante la oficialidad alemana. Nunca se fabricaron suficientes unidades y no estuvieron ampliamente distribuidas hasta 1945, demasiado tarde para que fueran decisivos.



**Mkb42(W):** Aunque ambos fusiles se presentaron a la vez, éste no era más que una copia del de Haenel. En 1943 se abandonó su construcción en favor del Haenel. Se construyeron menos modelos que de su predecesor.



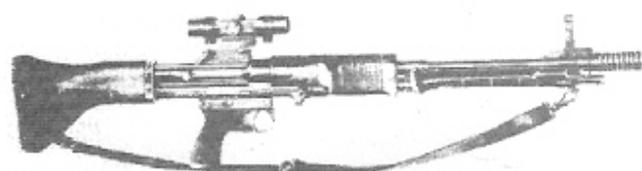
# COMANDOS DE GUERRA

## FUSILES DE ASALTO: DATOS TECNICOS

NOMBRE	NAC.	AÑOS	TIPO	LONG.	PESO	CAL	INC	TC	E.	Cm	CR	CM
Haenel Mkb42(H)	Alem	1942 1945	sele	92	4500	7.92	30	caja	5	3	7	30
Mkb42(W)	Alem	1942 1943	sele	93	5000	7.92	30	caja	5	3	6	25
FG-42	Alem	1942 1945	sele	93	4500	7.92	20	caja	6	3	6	25

## FUSILES DE ASALTO: DATOS DE ALCANCE Y DAÑO

NOMBRE	Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
Haenel Mkb42(H)	14(1d10+5)	28(1d10+2)	165(1d10)	480(1d10-2)	630(1d10-5)
Mkb42(W)	13(1d10+5)	26(1d10+2)	160(1d10)	475(1d10-2)	620(1d10-5)
FG-42	30(1d10+5)	60(1d10+2)	305(1d10)	870(1d10-2)	1130(1d10-5)



**FG-42:** Era el arma de los paracaidistas alemanes y su construcción fue debida a la Luftwaffe (aviación alemana) de la que estos dependían. Fue desarrollado a partir de la experiencia adquirida en el asalto a Creta. Su fabricación fue ridícula comparada con otras armas, pero suficiente para equipar a buena parte de los paracaidistas.

## AMETRALLADORAS

La ametralladora fue la reina de los combates en las trincheras de la Primera Guerra Mundial. Durante la Segunda su importancia no fue igual, pero cuando los frentes se estabilizaban o las situaciones se estancaban la ametralladora volvía a dominar el campo de batalla. Muchas de las ametralladoras de la Segunda Guerra Mundial usadas por los soldados eran excedentes guardados desde la Primera o material capturado al enemigo.

## DESCRIPCION DE LAS AMETRALLADORAS MAS IMPORTANTES



**MG.34:** Fue el arma oficial de las unidades en primera línea y era, en parte, una derivación de un modelo suizo. Es muy compacta y con una alta cadencia. Se comenzó a construir en 1936 y nunca llegó a haber suficientes para todas las unidades aunque sí hubo bastantes al principio del conflicto. Daba problemas cuando se operaba con ella en ambiente adversos (arena, nieve).



**MG.42:** Versión de la MG.34 realizada para complementar las unidades escasas de ametralladoras, y que ha continuado hasta la fecha en servicio con el nombre de G1 en la antigua Alemania Federal. Fue, en casi todos los aspectos, mejor que la MG.34.



**Browning 1922:** Fue una buena ametralladora ligera, aunque no alcanzó la calidad de la Bren. Era la ametralladora adoptada por el ejército estadounidense. Durante 1940 y 1941 fue suministrada a la Home Guard británica. Al carecer de recambio para el cañón no podía hacer fuego sostenido.



## AMETRALLADORAS: DATOS TECNICOS

NOMBRE	NAC.	AÑOS	TIPO	LONG.	PESO	CALIBRE	NCTC	E.	Cm	CR
MG.34	Alem	1939 1945	posi sele	114	16000	7.92	50	cint	8	4 10 45
MG.42	Alem	1942 1945	posi auto	120	16000	7.92	50	cint	7	6 15 60
Browning 1922	EEUU	1939 1945	lige sele	102	8700	7.5	20	caja	6	3 6 27
Johnson	EEUU	1939 1944	lige sele	92	6500	7.5	20	caja	5	3 7 30
Browning Media	EEUU	1939 1945	posi auto	137	37000	7.5	50	cint	9	5 12 50
M29 Mod. 1924	Fran	1939 Fran	lige sele	101	6000	7.5	30	cint	5	2 5 20
Breda 30	Ital	1939 Ital	lige auto	99	8000	6.5	50	caja	10	3 8 32
FIAT 1914	Ital	1939 Ital	posi auto	130	41000	6.5	50	caja	10	2 5 20
Modelo 35	Ital	1939 Ital	posi auto	132	41000	6.5	70	cint	10	2 5 22
Modelo 37	Ital	1939 Ital	posi auto	134	35000	8	70	cint	10	2 6 25
Bren	RU	1939 1945	lige auto	117	10000	7.57	30	caja	4	2 6 25
Lewis	RU	1939 1945	lige auto	126	12000	7.57	a	tamb	9	3 9 35
Vickers	RU	1939 1945	posi auto	130	37000	7.57	50	cint	7	2 4 15

a.- La Lewis podía llevar tambores de 47 ó 97 cartuchos.

# COMANDOS DE GUERRA



**Johnson:** Fue la ametralladora ligera con la que se dotó a los marines. Fue usada por estos más como fusil automático que como ametralladora ligera. Al ser desmontable encontró gran eco entre las unidades paracaidistas. Resultó ser un arma excesivamente ligera para mantener un fuego continuado y eso hizo que en 1944 dejara de fabricarse.



**M29 Mod. 1924:** Es una versión de una ametralladora que estaba en servicio durante la Primera Guerra Mundial. Su apoyo constaba de un solo pie lo que complicaba su uso. Era sencilla, confiable y disponía de doble gatillo.



**Browning Media:** Era similar exteriormente a la Vickers británica y fue adoptada por el ejército estadounidense como arma de apoyo.



**Breda 30:** Era el modelo estándar de las unidades italianas. Tenía muy mal mantenimiento y tenía un sistema de lubricación que dio muchos problemas al llenarse de polvo, arena y carbonilla. Tenía un gran peso y un gran volumen.

## AMETRALLADORAS: DATOS DE ALCANCE Y DAÑO

NOMBRE	Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
MG.34	36(1d10+5)	70(1d10+2)	420(1d10)	1220(1d10-2)	1590(1d10-5)
MG.42	36(1d10+5)	70(1d10+2)	420(1d10)	1220(1d10-2)	1590(1d10-5)
Browning 1922	35(1d10+5)	70(1d10+2)	405(1d10)	1190(1d10-2)	1540(1d10-5)
Johnson	19(1d10+5)	40(1d10+2)	220(1d10)	650(1d10-2)	840(1d10-5)
Browning Media	25(1d10+5)	50(1d10+2)	290(1d10)	850(1d10-2)	1110(1d10-5)
M29 Mod. 1924	14(1d10+5)	30(1d10+2)	165(1d10)	480(1d10-2)	630(1d10-5)
Breda 30	19(1d10+5)	40(1d10+2)	220(1d10)	650(1d10-2)	840(1d10-5)
FIAT 1914	20(1d10+5)	40(1d10+2)	235(1d10)	690(1d10-2)	890(1d10-5)
Modelo 35	20(1d10+5)	40(1d10+2)	235(1d10)	690(1d10-2)	890(1d10-5)
Modelo 37	20(1d10+5)	40(1d10+2)	235(1d10)	690(1d10-2)	890(1d10-5)
Bren	26(1d10+5)	50(1d10+2)	295(1d10)	860(1d10-2)	1120(1d10-5)
Lewis	26(1d10+5)	50(1d10+2)	295(1d10)	860(1d10-2)	1120(1d10-5)
Vickers	25(1d10+5)	50(1d10+2)	290(1d10)	850(1d10-2)	1110(1d10-5)

# APENDICE DE ARMAS

**FIAT 1914:** Es un arma de 1914 que aún prestaba servicio al comenzar la Segunda Guerra Mundial. Era pesada y con una baja cadencia de tiro.



**Modelo 35:** Fue una modernización de la FIAT 1914. No mejoró muchos aspectos e incluso dio problemas de explosiones de cartuchos dentro de la recámara caliente.

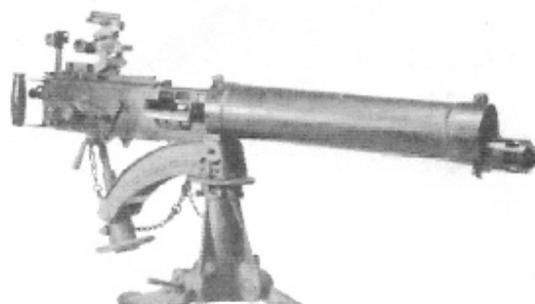


**Bren:** Es un diseño checoslovaco construido bajo licencia en el Reino Unido. Al principio de la guerra no se distribuyeron en gran cantidad y la mayoría de ellas quedaron en Dunkenque. Para 1942 volvió a ser distribuida en grandes cantidades para el ejército.

**Modelo 37:** Es sin duda, la mejor ametralladora italiana de la guerra, pero no resultó buena comparada con la Bren o la MG.34. Siguió arrastrando los mismos problemas que sus predecesoras.



**Lewis:** Es un modelo antiguo de la Primera Guerra Mundial. No era muy popular por sus encasquillamientos en combate, pero los británicos se vieron obligados a usarla ante la escasez de otras.



**Vickers:** Su uso en combinación con la Bren dio aceptables resultados. Es, también, un modelo de la Primera Guerra Mundial y tiene una gran fiabilidad.



# COMANDOS DE GUERRA

## MORTEROS

El mortero, junto al lanzagranadas, es el arma más poderosa al alcance de la infantería. Técnicamente el mortero es un arma que dispara proyectiles con ángulos superiores a los cuarenta y cinco grados y que, por ello, emplea trayectorias muy elevadas por encima de obstáculos, con las que puede batir a blancos inaccesibles de otra manera. Los grupos pequeños de comandos no llevaban los morteros como arma de la unidad. Si una unidad de comandos se encuentra ante tal situación en la que le es necesario utilizar un mortero, es que la misión ha fracasado. No obstante, es posible que los necesiten o que se enfrenten a ellos y por esto los hemos incluido en el apéndice de armas.

### DESCRIPCION DE LOS MORTEROS MAS IMPORTANTES

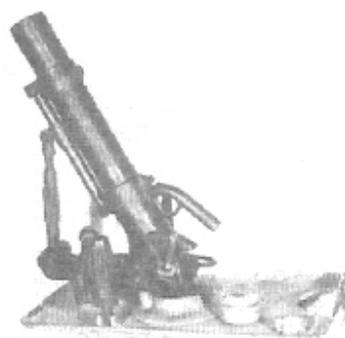


**Granatwerfer 34:** Arma de la compañía alemana de morteros "Nebeltruppen". Equivalente a los mortero-

ros de 80 mm. de las potencias aliadas, pero al ser la granada más pequeña poseía un alcance mayor. Fué inicialmente ideado como un medio para permitir a la infantería utilizar cortinas de humo en sus avances, pero la evolución de la guerra y la necesidad de que las tropas de primera línea dispusieran de una artillería móvil obligó, al igual que en otras naciones, a disponer de granadas rompedoras.



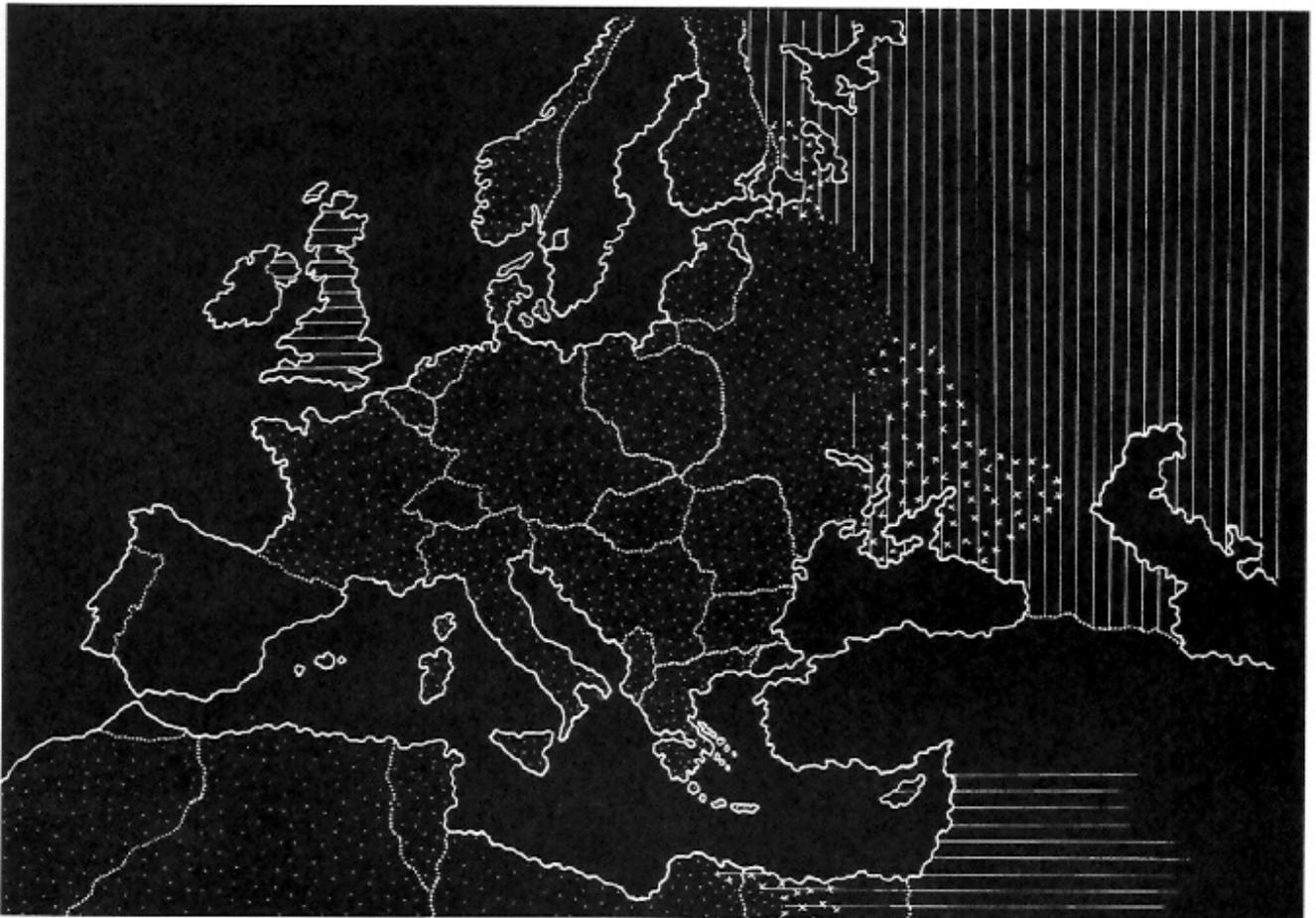
**Nebelwerfer 35:** Ideado en un inicio para disparar granadas de humo con fines tácticos, se usó más con sus granadas rompedoras.



**Granatwerfer 36:** Equivalente táctico al mortero británico Stokes.

### MORTEROS: DATOS TECNICOS

NOMBRE	NAC.	AÑOS	PESO	CALI	P.P.	A
Granatwerfer 34	Alem	1939 1945	20000	80	6000	10
Nebelwerfer 35	Alem	1939 1945	32000	100	7500	8
Granatwerfer 36	Alem	1939 1945	40000	50	9000	10
Brant 60	EEUU	1939 1945	7500	60	1500	2
Brant 80 (3 k.)	EEUU	1939 1945	25000	80	3000	4
Brant 80 (7 k.)	EEUU	1939 1945	25000	80	7000	8
Modelo 35 ligero	Ital	1939 Ital	6000	45	6000	2
Modelo 35 (3.15)	Ital	1939 Ital	22000	81	3150	4
Modelo 35 (6.75)	Ital	1939 Ital	22000	81	6750	6
Ecla 50	RU	1939 1945	6000	61	1000	2
Stoke 3'	RU	1939 1945	22000	76	4500	4
Stoke 4.2'	RU	1939 1945	42000	106	9000	10
"Pala"	URSS	1939 1945	5000	47	700	2
Modelo 1937	URSS	1939 1945	20000	82	3500	4



## **8 DE DICIEMBRE DE 1941 A 7 DE NOVIEMBRE DE 1942**

Este período de la guerra se caracteriza por su incertidumbre. Estados Unidos acababa de entrar en la guerra, pero nadie sabe todavía cual puede ser su papel. Alemania, sin embargo, alcanza en este período su máxima expansión.

En Rusia, con el fin del invierno, los Alemanes reemprenden su ofensiva. Esta no deja de ser una modificación del original plan Barbarroja, que pretendía la capitulación del ejército soviético, pero los rusos habían tenido todo el invierno para prepararse. Habían trasladado sus fábricas a Siberia y habían modernizado su ejército y sus tácticas. Los Alemanes conquistaron Sebastopol tras una dura lucha de cerca de 250 días el 3 de Julio de 1942. Avanzaron por el Cáucaso y pusieron cerco a la ciudad de Stalingrado. En el norte, Leningrado continuó resistiendo y los alemanes se vieron incapaces de acercarse más a Moscú.

En el Norte de Africa Rommel consigue imponerse a sus adversarios británicos, llegando a pene-

trar muchos kilómetros en Egipto. El 20 de Junio reconquista Tobruck y el 30 de Junio alcanza la ciudad de Fuka, muy cerca de Alejandría (160 kilómetros). La falta de suministros (según la versión alemana) o el nombramiento de Montgomery (según la versión británica) le impidieron seguir avanzando.

El 22 de Junio de 1942, varios hidroaviones japoneses lanzados desde un submarino atacan un depósito militar en Oregon en el que fue el primero y único ataque con éxito de la guerra contra un objetivo militar en los Estados Unidos.

# COMANDOS DE GUERRA

## MORTEROS: DATOS DE ALCANCE Y DAÑO

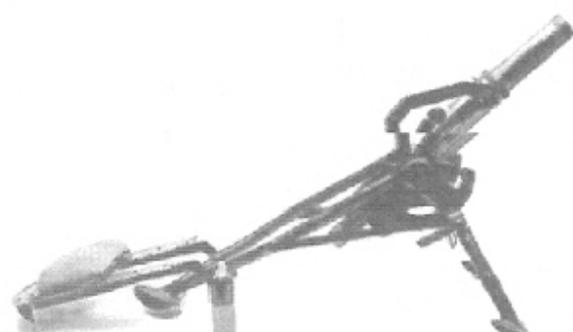
NOMBRE	DAÑO	ALCANCE
Granatwerfer 34	(5d10)	2400
Nebelwerfer 35	(4d10)	3000
Ganatwerfer 36	(5d10)	500
Brandt 60	(1d10)	1950
Brandt 80 (3 k.)	(2d10)	3000
Brandt 80 (7 k.)	(4d10)	1200
Modelo 35 ligero	(1d10)	350
Modelo 35 (3.15)	(2d10)	4400
Modelo 35 (6.75)	(3d10)	1600
Ecía 50	(1d10)	500
Stoke 3'	(2d10)	1600
Stoke 4.2'	(5d10)	4000
"Pala"	(1d10)	400
Modelo 1937	(2d10)	3000



**Brandt 60:** A mediados de la década de los años 30 las potencias que más tarde se enfrentarían en una guerra, desempolvaron sus viejos morteros de la Primera Guerra Mundial y comprobaron que estaban obsoletos para el conflicto que se avecinaba. La casa francesa Brandt diseñó un modelo, casi idéntico al modelo Stokes británico (es decir con placa-base, bípode y tubo), para ofertárselo al ejército estadounidense. Este adquirió los derechos de fabricación, tanto del modelo 60 como del de 81 mm., y comenzaron a distribuirlos entre sus unidades a finales de 1935.



**Brandt 80 (3 k.) y Brandt 80 (7 k.):** Ambos eran iguales y sólo se diferenciaban en la carga que lanzaban. Era un modelo francés que fue adoptado por el ejército de los Estados Unidos.



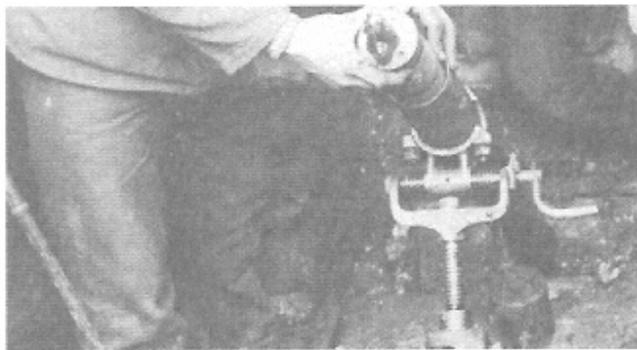
**Modelo 35 ligero:** Era un arma muy complicada y poco segura para sus sirvientes.



**Modelo 35 (3.15) y Modelo 35 (6.75):** Ambos eran idénticos y sólo se diferenciaban en la granada lanzada. Eran muy parecidos al Brandt, ya que de hecho fueron diseñados por la misma persona. Los italianos tuvieron problemas con defectos en la munición.



**Ecia 50:** Pequeño mortero de escaso alcance y potencia que estuvo en servicio en el ejército británico.



**Stoke 3':** Entró en servicio en 1915 y desde entonces continuó usándose, con algunas modificaciones, en el ejército británico.

**Stoke 4.2':** Variación de mayor calibre del modelo original Stoke 3'. Este modelo también fue utilizado por el ejército estadounidense.



**"Pala":** Se denominaba así porque la parte inferior del mortero era realmente una pala y podía ser usada como tal. No estuvo mucho tiempo en servicio y no fue realmente eficaz.



**Modelo 1937:** Era el arma de las Compañías soviéticas y resultó ser bastante adecuada.

## LANZAGRANADAS

Los lanzagranadas fueron una evolución de las granadas disparadas con fusil. Fueron ideado como un medio de que las unidades de infantería poseyeran poder de fuego contra los carros de combate, pero hoy en día se considera que su utilización está en poder mandar una carga explosiva contra carros, casamatas o bunkers. Aunque el lanzagranadas es un arma potente e importante, no hay que olvidar que el lanzador debe acercarse mucho a su objetivo si quiere tener posibilidades de acabar con él.

Para los comandos puede ser muy útil que uno de los miembros de la unidad conozca y lleve una de estas armas. Un lanzagranadas es lo único efectivo con lo que van a contar los jugadores para atacar vehículos blindados o posiciones enemigas excepcionalmente defendidas.

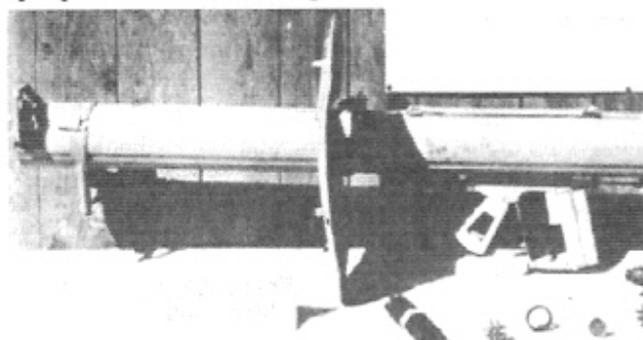
## DESCRIPCION DE LOS LANZAGRANADAS MAS IMPORTANTES



**Panzerfaust 30, 60, 100, 150:** Todos los modelos de Panzerfaust eran similares y lo único que variaba era su alcance. Se construyeron en gran número y fueron servidos a muchas unidades. Su precisión era escasa, pero en manos de soldados extremadamente valerosos podían ser muy destructivos. Contra lo

# COMANDOS DE GUERRA

que parece, al ser de un solo uso resultaban baratos. Aunque eran recargables con maquinaria e instrucción adecuada, los alemanes prefirieron no hacerlo. La última versión del Panzerfaust, la 250, ya preveía un sistema de carga, pero la guerra terminó antes de que pudiera fabricarse en grandes cantidades.



**Panzerchreck:** Era el lanzagranadas de carga del ejército alemán. La facilidad de los Panzerfaust hizo que este nunca fuera muy distribuido. El Panzerchreck es una versión, por no decir una copia, del bazooka estadounidense. La diferencia entre los dos modelos era que el alemán utilizaba un magneto para el encendido del proyectil y estadounidense un par de pilas. Por otra parte, el alemán era de un calibre mayor y por lo tanto de mayor poder explosivo. Su alcance era menor debido a un mal diseño del motor cohete. Los soldados alemanes le dieron el sobrenombre de "Ofenrohr" o "tubería de estufa".



**Bazooka:** Es el lanzagranadas por excelencia y su nombre se ha convertido en el más conocido de todos. Resultó un buen arma muy fiable en condiciones adversas.

**PIAT:** Es el primer lanzagranadas que apareció en la guerra. No alcanzó la popularidad del bazooka debido a su escaso alcance y baja velocidad inicial, pero en algunos aspectos era superior a él. Se mantuvo en servicio hasta la Guerra de Corea, lo que da una idea de sus buenas características. Uno de los peores aspectos de su diseño era que tenía un sistema para montar el arma muy complicado que, si un soldado estaba en un lugar difícil como una trinchera, impedía su uso. Tras el lanzamiento del primer proyectil el arma se montaba sola gracias al retroceso del disparo.

## LANZAGRANADAS: DATOS TECNICOS

NOMBRE	NAC.	AÑOS	TIPO	CALI	E.
Panzerfaust 30	Alem	1940 1945	unus	10.16	10
Panzerchreck	Alem	1942 1945	carg	6.35	10
Panzerfaust 30 Klein	Alem	1942 1945	unus	10.16	10
Panzerfaust 60	Alem	07-44 1945	unus	10.16	10
Panzerfaust 100	Alem	11-44 1945	unus	10.16	10
Panzerfaust 150	Alem	01-45 1945	unus	10.16	10
Bazooka	EEUU	1942 1945	carg	60	10
PIAT	RU	1940 1945	carg	60	10

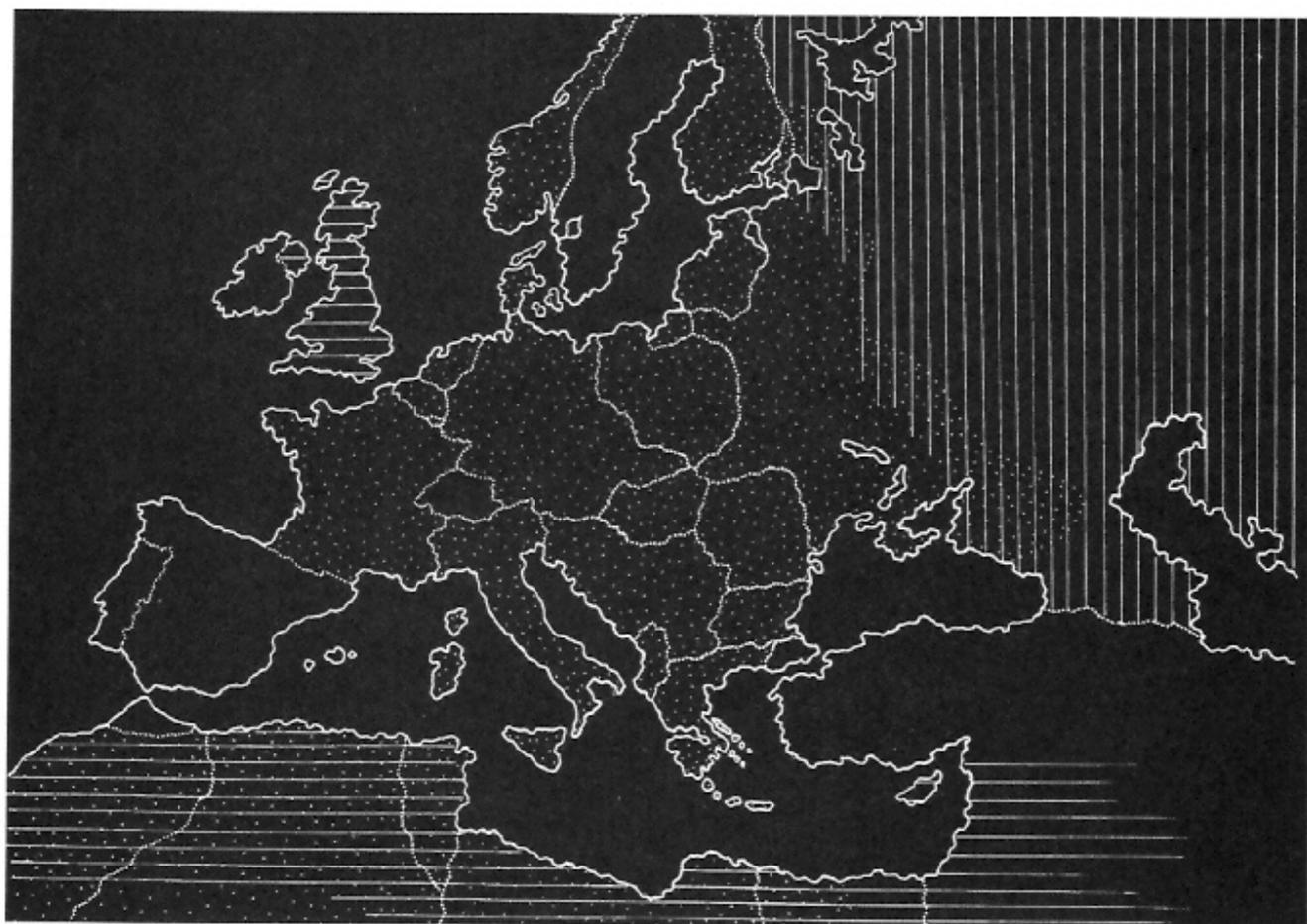
## LANZAGRANADAS: DATOS DE ALCANCE Y DAÑO

NOMBRE	DAÑO	MF	F	N	D	MD
Panzerfaust 30	(1d100+100)	1	2	7	19	30
Panzerchreck	(1d100+100)	4	7	34	95	150
Panzerfaust 30 Klein	(1d100+40)	1	2	7	19	30
Panzerfaust 60	(1d100+100)	2	4	14	40	60
Panzerfaust 100	(1d100+100)	3	5	23	65	100
Panzerfaust 150	(1d100+100)	4	7	34	90	150
Bazooka	(1d100)	12	25	125	345	550
PIAT	(1d100)	3	5	23	65	100

MF.- Muy fácil      F.- Fácil      N.- Normal      D.- Difícil      MD.- Muy Difícil



# LOS AÑOS DE GUERRA



## 8 DE NOVIEMBRE DE 1942 A 9 DE JULIO DE 1943

Esta época representó el cambio en la iniciativa de la guerra. A partir de este momento, los alemanes hubieron de defenderse del imparable avance ruso en el Este y de la increíble capacidad de producción estadounidense.

El 8 de Noviembre de 1942, se inicia la operación "Torch" que consistía en una serie de desembarcos en la costa norte de Africa, concretamente en Marruecos y en Argel. Este fue el fin del Africa Korps: desde Egipto le atacaban los británicos y desde Marruecos y Argelia los estadounidenses. El final de las tropas alemanas e italianas en el Norte de Africa tuvo lugar 12 de Mayo de 1943.

Los rusos iniciaron una potente ofensiva durante el invierno consiguiendo que el 31 de Enero el VI Ejército alemán en Stalingrado se rindiera a los rusos. Finalizaba así una de las batallas más duras de la Segunda Guerra Mundial y que además permitía al ejército soviético planear un avance a gran escala en todo el sector sur. El ejército alemán en el Cáucaso hubo de retirarse ante el temor de quedar

aislados. Los rusos consiguieron abrir un corredor al sur del Lago Lagoda y relevar a las tropas en Leningrado. Cuando la ofensiva rusa de invierno finalizó, un punto (Kursk) había quedado como eje entre los sectores central y meridional del ejército ruso. Si los alemanes lograban sobrepasarlo, podrían realizar una incursión entre ambos sectores y, tal vez, desarticular a una buena parte del ejército soviético. La batalla de Kursk (el 5 de Julio) se convirtió en la batalla de carros de combate más grande de la historia. Aquella fue la última batalla en la que Alemania pudo obtener la victoria; tras ella, tras su derrota, los alemanes no contaron nunca con suficientes carros como para intentar grandes acciones.

En 1943, en varias ciudades polacas, los judíos, reclusos en guetos en las ciudades, se alzaron contra los alemanes. De todos ellos, probablemente, el más sangriento fue el de Varsovia. Sus habitantes, sin armas, sin ayuda exterior y sin esperanzas, lucharon hasta la muerte desde Enero hasta el 16 de Mayo que con la voladura de la sinagoga los alemanes dieron por concluida oficialmente la revuelta. Los cerca de 70.000 judíos del gueto o habían muerto o habían desaparecido o habían sido enviados al campo de Treblinka.



**APENDICE DE VEHICULOS**

## APENDICE DE VEHICULOS

*A continuación te exponemos en dos tablas, una con los datos técnicos y otra con los datos de combate, un listado de los vehículos más comunes con lo que se pueden encontrar los comandos. Cada tipo de vehículo tiene estas dos tablas, excepto los vehículos ligeros, sin armamento, que carecen de tabla de combate. En ningún momento se ha pretendido que sea un apéndice exhaustivo de todos los vehículos existentes en la Segunda Guerra Mundial. Por el contrario, tan sólo están reflejados aquí todas aquellos que, de alguna forma, fueron representativos en los ejércitos contendientes. Algunos datos secundarios han sido ignorados con el fin de mantener la sencillez de un juego de rol.*

La descripción de los vehículos se ha hecho de forma similar al de las armas; los diferentes conceptos de cada una de las columnas de las tablas se explican a continuación:

**NOMBRE:** Es el nombre con el que fue conocido el vehículo. Algunos vehículos representan a toda una serie de ellos que se diferencian por pequeñas modificaciones. En estos casos, se ha optado por poner el nombre del vehículo más representativo de la serie. Siempre se ha optado por el nombre con el que fue más conocido, aunque tuviera otro más oficial.

### PRIMERA TABLA: DATOS TECNICOS

**NACIONALIDAD (NAC.):** Es el nombre del país donde fue fabricado el vehículo o para quien fue fabricado expresamente. Otros contendientes pudieron utilizarlos. Todas las vehículos, dentro de cada tipo, están clasificados por orden alfabético de la nacionalidad. Las abreviaturas usadas son:

Alem.....Alemania  
Cana .....Canadá  
EEUU .....Estados Unidos de Norteamérica  
Finl .....Finlandia  
Fran .....Francia  
Ital .....Italia  
RU .....Reino Unido  
URSS.....Unión Soviética

**AÑO:** Indica la disponibilidad del vehículo. La primera fecha marca el año o el mes y el año en el que comenzaron a fabricarse en masa (posiblemente se hubiesen fabricado algunas unidades antes) y la segunda indica la fecha en la que dejaron de hacerse. Los vehículos no eran distribuidos a las unidades hasta un tiempo después de comenzada la producción y aunque dejarán de construirse algunas unidades siguieron usándolos mucho tiempo después o fueron destinados a misiones de segunda línea. Cuando se indique la abreviatura de una país significa que el vehículo estuvo en construcción hasta la

ocupación de ese país. Si se indican dos números separados por un guión, el primero hará referencia al mes y el segundo a las dos últimas cifras del año. Si la primera cifra indica un 1939 no significa que empezara su construcción en ese año, sino que ese año ya estaba disponible. Si la segunda cifra indica un 1945, no significa que ese año se dejara de construir, sino que estuvo fabricándose hasta el último día de la guerra y, generalmente, mucho después. Este dato sólo no se ha indicado en los vehículos ligeros, ya que representan series más amplias que, por lo general, estuvieron operativas desde que el país constructor entró en guerra hasta que fue, si lo fue, ocupado. Tan sólo en los vehículos estadounidenses debes tener la consideración de que los británicos pudieron disponer de ellos con antelación a la entrada de Estados Unidos en la guerra.

**TIPO:** Indica el tipo de vehículo que es. Las abreviaturas usadas son:

camí.....Camión (generalmente 4x2)  
ccli.....Carro de combate ligero  
ccme .....Carro de combate medio  
ccpe .....Carro de combate pesado  
trac.....Tractor de artillería (remolcador)  
vhbl .....Vehículo blindado  
v4x4.....Vehículo blindado 4x4  
v6x4.....Vehículo blindado 6x4  
v6x6.....Vehículo blindado 6x6  
v8x8.....Vehículo blindado 8x8  
vhli .....Vehículo ligero  
vhl4 .....Vehículo ligero 4x4  
vhpe.....Vehículo pesado  
vhut .....Vehículo utilitario

**LONGITUD (LONG.):** Indica la longitud del vehículo en metros.

**ANCHURA (ANCH):** Indica la anchura del vehículo en metros.

**ALTURA (ALTU):** Indica la altura del vehículo en metros.

**PESO:** Indica el peso del vehículo en toneladas.

# APENDICE DE VEHICULOS

**VELOCIDAD (V):** Indica la velocidad del vehículo o carro de combate por carretera en Kilómetros por hora (Km/h). Para calcular la velocidad campo a través divide esta por la mitad en el caso de los carros de combate y por tres en el caso de los vehículos no dotados con tracción por orugas.

**AUTONOMIA (AUT):** Indica la distancia en kilómetros que el vehículo o carro de combate puede recorrer con sus depósitos de gasolina llenos. Si se mueve campo a través esta distancia se verá reducida a la mitad.

**DOTACION (D):** Indica el número de persona necesarias para manejar completamente (incluido armamento) un vehículo o tanque.

La dotación de un vehículo no es la capacidad del vehículo. En teoría, sin excederse, pueden entrar en un vehículo de transporte (no cerrados) cualquier número de pasajeros. Cuantos más vayan más apretados irán.

## SEGUNDA TABLA: DATOS DE COMBATE

**NUMERO DE AMETRALLADORAS (A):** Indica el número de ametralladoras que lleva el vehículo. Si no hay ningún número significa que no lleva.

**CALIBRE DE LA AMETRALLADORA (CAAM.):** Indica el calibre de la o las ametralladoras en milímetros.

**TIPO DE AMETRALLADORA (T):** Indica el tipo de ametralladora en el vehículo. Las abreviaturas usadas son:

c.....Coaxial (sólo dispara donde dispara el cañón)

n.....Normal (puede disparar en una arco de 360 grados)

Dado que el número de ametralladoras es superior en los carros de combate se ha optado por poner unas columnas con los sitios del carro e indicar en ellos el número de ametralladoras colocadas. Un cero (0) indica que no hay ninguna ametralladora. Las abreviatura usadas para las columnas son las siguientes:

T .....Frente de la torreta

F .....Frente del casco

L .....Lateral del casco

A .....Techo de la torreta

**CALIBRE DEL CAÑON (CC.):** Indica el calibre del cañón del vehículo en milímetros. Si el dato no aparece significa que el vehículo no tiene cañón.

**BLINDAJE (BD):** Indica los puntos de resistencia del blindaje del vehículo. Los vehículos tan sólo tienen un dato de blindaje, ya que las diferencias que existían entre las partes del vehículo no son apreciables para los intereses de este juego. Tan sólo considera que los bajos del vehículo llevan el blindaje a la mitad. Los carros de combate tienen este blindaje dividido por secciones del tanque y añadido en una tercera tabla aparte. Las abreviaturas usadas para las distintas columnas y secciones del tanque son:

BCF .....Blindaje del chasis frontal

BCL .....Blindaje del chasis lateral

BCP .....Blindaje del chasis posterior

BA .....Blindaje de los altos del tanque

BB.....Blindaje de los bajos del tanque

BTF.....Blindaje de la torreta frontal

BTL .....Blindaje de la torreta lateral

BTP.....Blindaje de la torreta posterior

En los vehículos ligeros el valor del blindaje se encuentra en la tabla de datos técnicos.

Cuando a un carro de combate o a un vehículo con orugas le eliminan la mitad de sus puntos de resistencia del blindaje lateral, se entiende que las cadenas han dejado de funcionar.

**ALCANCES Y DAÑO:** Los alcances de los tanques no vienen indicados, ya que para todos ellos es idéntico:

Muy fácil ..... 200 metros

Fácil.....500 metros

Normal .....1000 metros

Difícil .....1500 metros

Muy difícil.....Más de 1500 metros

Observa que para los cañones no indicamos su alcance máximo. Esto es así porque consideramos que los combates con unidades de comandos se deben desarrollar siempre a distancias inferiores a los alcances máximos de los grandes cañones. Los cañones de pequeño calibre no tienen efectividad a más de 1500 metros y así te lo hemos indicado para todos ellos; los cañones de gran calibre podían llegar a tener una alcance superior a los 3000 metros, pero en estos casos, el daño que realizaban no era muy efectivo. Para calcular los daños que producen las ametralladoras colocadas en tanques o vehículos blindados deberás acudir a la tabla de ametralladoras en vehículos y buscarlas por el calibre y la nacionalidad.

Las armas de los vehículos no llevan indicadas el número de proyectiles que llevan. Esto es así, porque este número es suficiente para mantener perfectamente cualquier combate de los que pudiera incluir el Director de Juego en las misiones. El mismo puede limitar este número para complicar la partida a los jugadores.

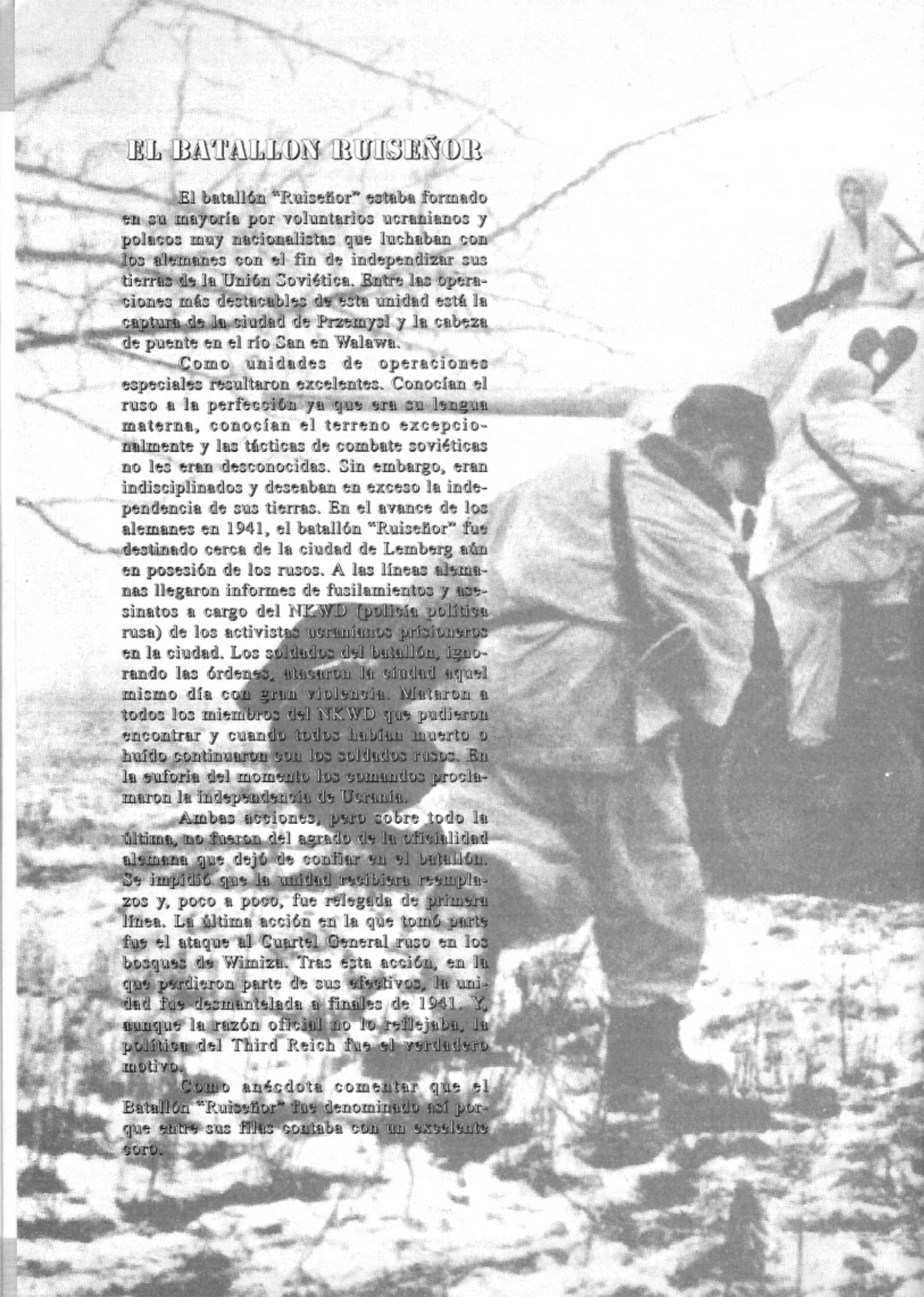
## EL BATALLÓN RUISEÑOR

El batallón "Ruisenior" estaba formado en su mayoría por voluntarios ucranianos y polacos muy nacionalistas que luchaban con los alemanes con el fin de independizar sus tierras de la Unión Soviética. Entre las operaciones más destacables de esta unidad está la captura de la ciudad de Przemysl y la cabeza de puente en el río San en Walawa.

Como unidades de operaciones especiales resultaron excelentes. Conocían el ruso a la perfección ya que era su lengua materna, conocían el terreno excepcionalmente y las tácticas de combate soviéticas no les eran desconocidas. Sin embargo, eran indisciplinados y deseaban en exceso la independencia de sus tierras. En el avance de los alemanes en 1941, el batallón "Ruisenior" fue destinado cerca de la ciudad de Lemberg aún en posesión de los rusos. A las líneas alemanas llegaron informes de fusilamientos y asesinatos a cargo del NKWD (policía política rusa) de los activistas ucranianos prisioneros en la ciudad. Los soldados del batallón, ignorando las órdenes, atacaron la ciudad aquel mismo día con gran violencia. Mataron a todos los miembros del NKWD que pudieron encontrar y cuando todos habían muerto o huido continuaron con los soldados rusos. En la euforia del momento los comandos proclamaron la independencia de Ucrania.

Ambas acciones, pero sobre todo la última, no fueron del agrado de la oficialidad alemana que dejó de confiar en el batallón. Se impidió que la unidad recibiera reemplazos y, poco a poco, fue relegada de primera línea. La última acción en la que tomó parte fue el ataque al Cuartel General ruso en los bosques de Wimiza. Tras esta acción, en la que perdieron parte de sus efectivos, la unidad fue desmantelada a finales de 1941. Y, aunque la razón oficial no lo reflejaba, la política del Third Reich fue el verdadero motivo.

Como anécdota comentar que el Batallón "Ruisenior" fue denominado así porque entre sus filas contaba con un excelente coro.



# APENDICE DE VEHICULOS

Tras las tablas de cada tipo de vehículos, hay una explicación histórica de los tipos más representativos. Algunas de estas descripciones van acompañadas de dibujos para servir de ayuda en las partidas, ya sea a la hora de jugarlas o a la hora de diseñarlas.

## VEHICULOS LIGEROS

Los vehículos ligeros desempeñaron papeles muy diversos durante toda la guerra. Algunos sólo fueron usados por los altos oficiales del ejército, mientras que otros alternaban esta función como vehículo de combate y reconocimiento. Muchos de ellos fueron usados como ambulancias o improvisados transportes de tropas.

El ejército alemán sólo dispuso de cincuenta y siete (57) Daimler-Benz G5. Realmente no se fabricó durante la guerra sino que su construcción fue muy anterior. Lo hemos incluido aquí dado que fue usado por los altos oficiales del ejército alemán.

b.- El Jeep podía ir equipado con una ametralladora Browning Media en su parte posterior.

### DESCRIPCION DE LOS VEHICULOS LIGEROS MAS IMPORTANTES



**Kfz 2:** Fue realizado por varios fabricantes y fue usado como vehículo ligero de transporte de personal. La capota era extraíble. Su capacidad era de 4 personas.



**Kübel:** Fue el vehículo, junto al Jeep, más famoso de la Segunda Guerra Mundial. Cumplió perfectamente las exigencias para las que había sido diseñado, sobre todo la versión "Tropenfest" en los ambientes desérticos del norte de Africa. Disponía de capota plegable, aunque había modelos que no la tenían. Su capacidad era de 4 personas.

### VEHICULOS LIGEROS: DATOS TECNICOS

NOMBRE	NAC.	AÑOS	TIPOLONG.	ANCH.	ALT.	PESO	V.	AUT	D	BD	
Kfz 2	Alem	1939 1945	vh14	3.58	1.57	1.78	1.81	62	230	1	15
Kübel	Alem	1939 1945	vh1i	3.73	1.60	1.35	0.63	74	260	1	11
Kfz 11	Alem	1939 1945	vh1i	4.80	1.80	1.85	0.99	68	220	1	5
Kfz 15	Alem	1939 1945	vh1i	4.44	1.73	3.12	2.40	60	290	1	10
Daimler-Benz G5	Alem	1939 a	vh14	4.52	1.70	1.80	1.63	70	250	1	12
4x2 Ford C11 ADF	Cana	1942 1945	vh1i	4.93	2.01	1.83	1.81	72	300	1	7
Dodge T207-WC3	EEUU	1939 1945	cam1	4.60	1.93	2.24	2.01	65	300	1	8
Dodge T214-WC56	EEUU	1942 1945	cam1	4.24	1.99	2.07	2.44	60	240	1	8
Jeep (b)	EEUU	1940 1945	vh1i	3.33	1.57	1.14	1.24	80	400	1	8
FIAT 508 C.M.	Ital	1939 1945	vh1i	3.35	1.37	1.57	1.65	65	230	1	5
FFW Humber	RU	1939 1941	cam1	4.44	1.96	1.89	1.76	65	290	1	12
FWD Humber	RU	1941 1945	vhpe	4.29	1.88	1.96	2.41	60	350	1	10
Morris C8	RU	1944 1945	trac	4.49	2.21	2.26	3.40	55	500	1	9
GS Bedford MWD	RU	1939 1945	cam1	4.38	1.99	2.29	2.13	60	350	1	11
GAZ-67B	URSS	1943 1945	vh1i	3.34	1.68	1.70	1.22	70	450	1	8

# COMANDOS DE GUERRA



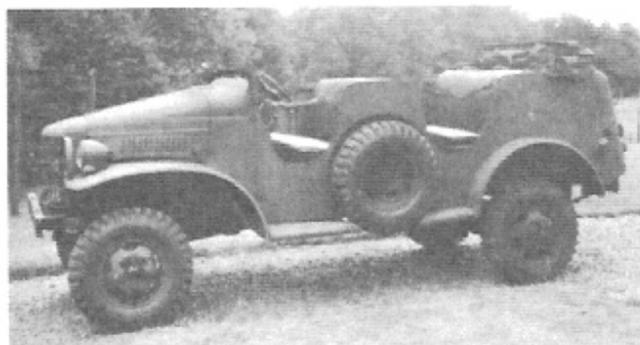
**Kfz 11:** Este uno de los múltiples vehículos civiles adoptados por el ejército alemán para uso militar. Fue utilizado en todos los frentes. Con carrocería abierta para transporte, con carrocería tipo furgoneta para transmisiones y radio que bajaba su capacidad de 4 a 2 personas.



**Kfz 15:** Estaba construido por la casa Mercedes-Benz y fue usado como coche de comunicaciones y enlace. Tenía una carrocería abierta de 4 asientos. No tenía unas buenas prestaciones como todo terreno.

**Daimler-Benz G5:** Este vehículo es más famoso por haber sido usado por Hitler en sus visitas al frente que por sus prestaciones. Era un mal todoterreno, grande, pesado y caro. Fueron destinados, casi en exclusiva, para altos oficiales.

**4x2 Ford C11 ADF:** Fue muy utilizado en el desierto y en la campaña de Italia por las unidades británicas. Era un vehículo civil adaptado para usos militares y existían versiones con el volante a la derecha y a la izquierda. Tenía una capacidad de 6 asientos y la portezuela trasera, una vez abierta servía de tablero.



**Dodge T207-WC3:** Fue una camion de media tonelada que provenía de un modelo civil y que se convirtió en el transporte básico de la infantería. Se utilizaron como vehículos de reconocimiento y como camiones ligeros de transporte de armas. Llevaba carrocería de techo abierto con la capota desmontable o de lona.



**Dodge T214-WC56:** Camión de media tonelada sustituto del T207. Fue conocido como "Beeps". Fue utilizado como transporte de armas, munición, personal y otros equipos. Tenía capota y ventanillas desmontables. Hubo varios modelos para servir como vehículos de mando y de reconocimiento.

# APENDICE DE VEHICULOS

## VEHICULOS BLINDADOS: DATOS TECNICOS

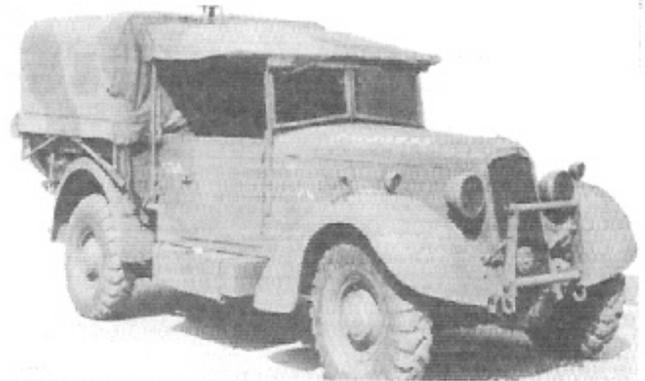
NOMBRE	NAC.	AÑOS	TIPO	LONG.	ANCH	ALTU	PESO V.	AUT	D	
Sdkfz 222	Alem	1939 1945	v4x4	4.80	1.95	2.00	4.8	89	300	3
Sdkfz 231	Alem	1939 1945	v6x4	5.57	1.82	2.25	8.0	65	250	4
Sdkfz 234 "Puma"	Alem	1944 1945	v8x8	6.80	2.33	2.38	11.7	85	1000	4
M8	EEUU	1941 1945	v6x6	5.00	2.54	2.24	7.9	89	563	4
T17E1 Staghound	EEUU	1943 1945	v6x6	5.48	2.69	2.36	13.9	89	724	5
Tipo 178	Fran	01-40 Fran	v4x4	4.79	2.01	2.31	8.5	72	300	4
Autoblinda 41	Ital	1941 Ital	v4x4	5.20	1.92	2.48	7.5	78	400	4
Humber Mk III	RU	1940 1945	v4x4	4.57	2.18	2.34	7.1	72	402	4
Explorador Daimler	RU	12-39 1945	vhbl	2.26	1.71	1.50	3.0	88	322	2
Daimler	RU	12-39 1945	v4x4	3.96	2.44	2.23	7.5	80	330	3
AEC Mk III	RU	1942 1941	v4x4	5.61	2.70	2.69	12.7	66	402	4
BA-10	URSS	1939 1945	vhbl	4.70	2.09	2.42	8.6	87	320	4



**Jeep:** Fue el vehículo utilitario más conocido del ejército de los Estados Unidos. Allí donde había un pelotón estadounidense había un jeep. Fue diseñado como vehículo de reconocimiento y enlace, pero fue lanzado con los paracaidistas en planeadores, usado como vehículo de mando, de comunicaciones radio-telegráficas, de transporte y como ambulancias de primera línea. También fueron equipados, en algunas versiones, con una ametralladora de 12.7 mm.

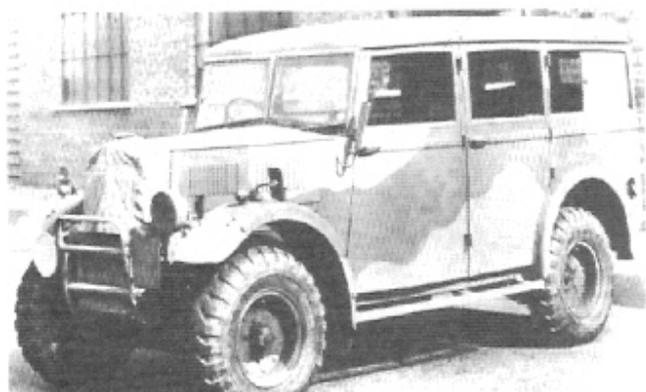


**FIAT 508 C. M.:** Fue un desarrollo de un modelo civil y resultó un buen vehículo. Era capaz de circular a grandes velocidades por carretera y tenía buenas prestaciones como todoterreno.

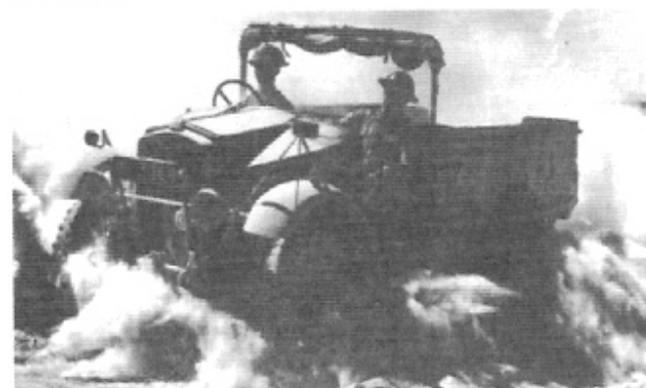


**FFW Humber:** Era un vehículo destinado a cumplir misiones de servicios generales. La caja del camión era desmontable y en su interior entraban cómodamente 6 soldados con todo su equipo, pero había sitio para más. En la cabina cabían tres personas. Hubo algunos modelos equipados especialmente para las misiones de mando.

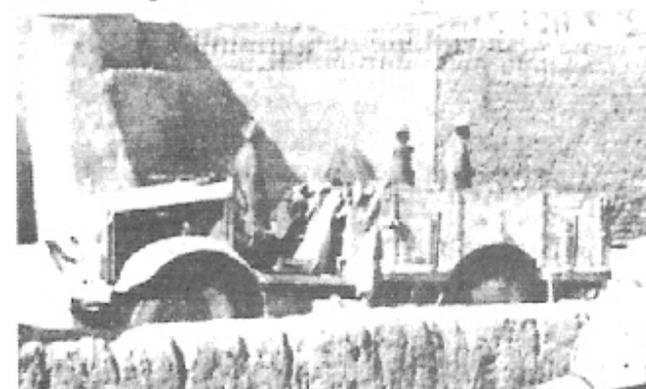
# COMANDOS DE GUERRA



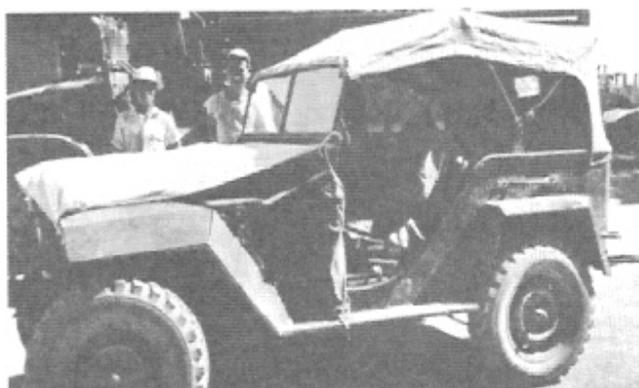
**FWD Humber:** Fue el vehículo ligero básico de mando y plana mayor del ejército británico en todos los niveles de mando. La cabina y la carrocería eran integrales, aunque los últimos modelos fueron dotados con cubierta deslizante. La carrocería disponía de 6 asientos, 4 fijos y 2 provisionales desmontables en la parte trasera. Iban equipados interiormente con un tablero abatible para mapas. Los modelos más tardíos iban equipados con un techo de lona desmontable.



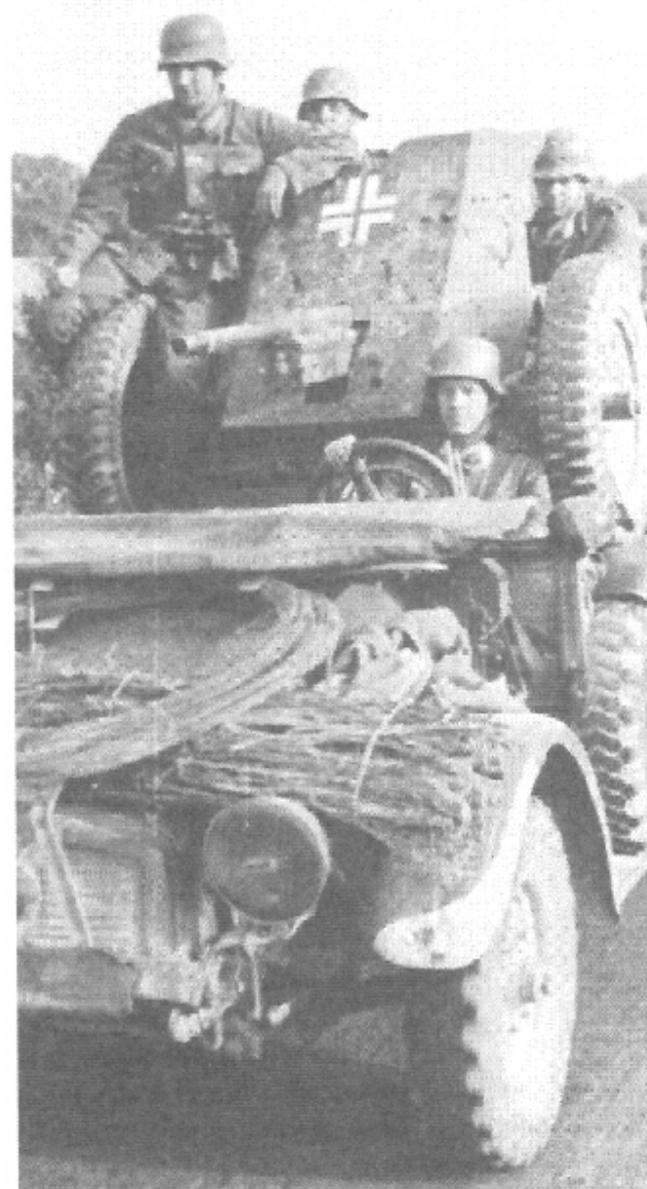
**Morris C8:** Es un vehículo pensado como tractor de artillería y así fue usado en multitud de ocasiones. Aunque su diseño es anterior a 1939, no se inició su producción hasta 1944 dado que el ejército británico tenía otras prioridades.



**GS Bedford MWD:** Este camión tenía cabina abierta con parabrisas y capota plegable. Fue utilizado para todo tipo de carga en los tres ejércitos (Tierra, Mar y Aire)



**GAZ-67B:** Este vehículo estaba muy influenciado por el jeep y le debía mucho. Estaba dotado con 4 asientos y con capota plegable.



# APENDICE DE VEHICULOS

## VEHICULOS BLINDADOS: DATOS DE COMBATE

NOMBRE	A	CAAM.	T	CC	BD	M. Fác.	Fácil	Normal	Difficil	M. Difficil
						200 m	500 m	1000 m	1500 m	1500+ m
Sdkfz 222	1	7.92	c	20	20	2d10+20	2d10+11	2d10+6	1d10	-
Sdkfz 231	1	7.92	c	20	15	2d10+20	2d10+11	2d10+6	1d10	-
Sdkfz 234 "Puma"	1	7.92	c	50	a	4d10+70	4d10+60	4d10+60	4d10+20	4d10
M8	2	b		37	14	2d10+25	2d10+20	2d10+10	1d10+5	-
T17E1 Staghound	1	7.62	n	37	20	2d10+25	2d10+20	2d10+10	1d10+5	-
Tipo 178 (c)	2	7.5	n	37	13	2d10+25	2d10+20	2d10+10	1d10+5	-
Autoblinda 41	1	8	c	20	15	2d10+20	2d10+11	2d10+6	1d10	-
Humber Mk III	2	d	-	-	16	-	-	-	-	-
Explorador Daimler	1	7.7	n	-	12	-	-	-	-	-
Daimler	-	-	-	40	20	2d10+25	2d10+20	2d10+10	1d10+5	-
AEC Mk III	1	7.92	c	75	e	4d10+75	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10
BA-10	1	12.7	n	37	15	2d10+25	2d10+20	2d10+10	1d10+5	-

a.- El blindaje del Sdkfz 234 "Puma" era de 25, pero sólo de 15 por la parte posterior.

b.- Llevaba una ametralladora coaxial de 7.62 mm y otra en la torreta de 360 grados de 12.92 mm.

c.- El Tipo 178 llevaba o bien las dos ametralladoras o bien el cañón, pero no las dos cosas.

d.- El Humber Mk III llevaba una ametralladora de 15 mm y otra de 7.92 mm.

e.- Similar al carro de combate inglés Valentine III.

## VEHICULOS BLINDADOS

Los vehículos blindados fueron utilizados, principalmente, en misiones de exploración y como parte de la defensa de las instalaciones militares tras la línea de frente. No vehículos blindados no estaban preparados para enfrentarse a los carros de combate o a los autopropulsados. Rehuían este tipo de enfrentamiento ya que los tenían perdidos de antemano. Algunos modelos se distinguieron por su buena actuación al principio de la guerra como vehículos de apoyo a la infantería en la lucha en ciudades. La llegada de los lanzagranadas en gran número acabó con esta utilidad de los vehículos blindados.

## DESCRIPCION DE LOS VEHICULOS BLINDADOS MAS IMPORTANTES



**SdkFz 222:** Fue un vehículo seguro y muy popular. Usado con las unidades de avanzadilla de las divisiones Panzer. Una de sus limitaciones, que llevó a su sustitución en el inicio de la campaña rusa por el Sdkfz 250/9, era su baja autonomía. Siguió usándose hasta el final de la guerra en misiones de patrulla por las áreas de retaguardia.

# COMANDOS DE GUERRA



**Sdkfz 231:** No fue un vehículo con gran éxito, ya que fueron construidos en una época en la que el ejército alemán carecía de experiencia en este tipo de vehículos. Dieron mejores prestaciones en carretera que en campo abierto. Fueron muy empleados en las operaciones contra Austria y Checoslovaquia antes del inicio de la guerra. También se usaron en la campaña de Polonia y en la de Francia como apoyo de las unidades de reconocimiento. Después fueron relegados de primera línea y usados en misiones de adiestramiento.



**Sdkfz 234 "Puma":** Fueron los mejores vehículos de su clase utilizados durante la Segunda Guerra Mundial. Fue utilizado en misiones de reconocimiento en todos los frentes.



**M8:** El diseño de este vehículo fue ordenado por el ejército de los Estados Unidos ante el uso que de ellos se hacía en el frente europeo. Resultó un vehículo soberbio con unas excelentes prestaciones todoterreno. Fue entregado a las fuerzas británicas y de la Commonwealth que lo designaron como Greyhound. Pero lo consideraban con un blindaje excesivamente débil en los bajos contra las minas contracarro y lo usaron poco.

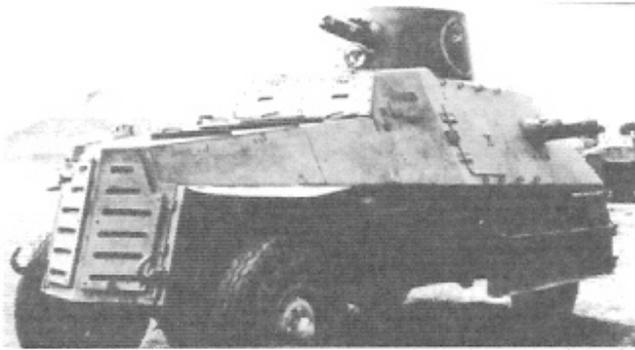
**Tipo 178:** Un apreciable número de ellos estaban en servicio en Francia antes de la ocupación alemana. Las unidades capturadas por los alemanes fueron usadas en las guarniciones en Francia, pero la necesidad en el frente ruso de este tipo de vehículos hizo que fueran enviados allí.

**T17E1 Staghound:** Todos los ejemplares realizados fueron entregados a las fuerzas británicas y de la Commonwealth. Fue un buen vehículo, de fácil maniobra y mantenimiento. Era rápido y tenía un buen alcance operacional.

**Autoblinda 41:** Fue un diseño avanzado para su época y poseía unas buenas prestaciones excepto la dirección. Estos vehículos fueron usados extensamente por los italianos en las unidades de reconocimiento en los Balcanes, en Libia y en Túnez. Algunos vehículos fueron utilizados por la policía colonial.



# APENDICE DE VEHICULOS



**Humber Mk III:** Es una evolución de un vehículo de la preguerra denominado Guy. Los primeros vehículos de la serie fueron usados en el norte de Africa en 1941 y se siguieron usando hasta el fin de la campaña de Italia.



**AEC Mk III:** Fueron utilizados en el frente noroccidental hasta el final de la guerra en los grupos pesados de los regimientos de blindados. Eran bastantes robustos y se les dieron multitud de utilidades (antiaéreos, barredores de minas, etc.) que no llegaron a fructificar.



**Explorador Daimler:** No sufrió muchas modificaciones durante la guerra y fue un vehículo muy resistente y seguro. No fue utilizado sólo como vehículo de exploración sino que también fue usado por artillería como puesto de observación y por las unidades de Ingenieros Reales para localizar campos de minas y como emplazamientos para el tendido de puentes.



**BA-10:** Estos vehículos eran muy robustos, aunque pobremente acabados. Fueron utilizados en gran cantidad por los soviéticos contra las ofensivas alemanas de 1941 y 1942. Muchos fueron destruidos y otros muchos capturados por los alemanes quienes los dedicaron a unidades contraguerrilleras. Los BA-10 supervivientes fueron usados por los soviéticos como transportes blindados de personal desmontando su torreta.



**Daimler:** El Daimler era una adaptación del explorador para llevar un cañón. Fue utilizado Norte de Africa durante 1941 y 1942 asumiendo correctamente las funciones que se le encomendaron.

# COMANDOS DE GUERRA

## VEHICULOS SEMIORUGA

Ideados en un principio como transporte mecanizado de la infantería el desarrollo de la guerra obligó a dotarles de armamento. Al principio se adaptaron ametralladoras para poder hacer frente a la infantería enemiga. Posteriormente se les dotó de un cañón para poder hacer frente a otros vehículos y fortificaciones. El último paso fue dotarles de cañones antiaéreos con los que pudieran dar cobertura a los blindados con los que avanzaban.

### DESCRIPCION DE LOS VEHICULOS SEMIORUGA MAS IMPORTANTES



Sdkfz 250, Sdkfz 250/9 y Sdkfz 251: Todos eran vehículos muy similares y se usaron para proveer a la infantería de un transporte blindado que pudiera seguir a las unidades panzer en su avance. Su número no alcanzó la cifra deseada por los teóricos alemanes, pero aún así estuvieron en las más importantes batallas donde se vieron involucradas fuerzas mecanizadas.



M2, M3, M4, M3 GMC y M4A1: Todos estos vehículos eran variaciones, más o menos grandes del ejército estadounidense. Aunque dispusieron de más vehículos que los alemanes (sobre todo en las fases finales de la guerra) nunca se equipó a toda la infantería motorizada de este tipo de vehículo y su distribución se restringió a las divisiones de primera línea.



M-5: Fue una versión rusa, no muy afortunada, del M3 estadounidense. La Unión Soviética no hizo un gran uso de este tipo de vehículos, ya que las unidades de infantería soviética iban al campo de batalla sobre los tanques. De hecho, algunas unidades fueron entrenadas para combatir desde los carros de combate.

### VEHICULOS SEMIORUGA: DATOS TECNICOS

NOMBRE	NAC.	AÑO		LONG.	ANCH	ALTU	PESO	V.	AUT	D
Sdkfz 250	Alem	1942	1945	6	-	-	-	57	-	3
Sdkfz 250/9	Alem	1942	1945	-	-	-	6	57	-	3
Sdkfz 251	Alem	1940	1945	8.5	-	-	-	51	-	1
M2	EEUU	1941	1945	8	-	-	-	57	-	-
M3	EEUU	1941	1945	6.56	2.22	2.26	8	60	-	-
M4	EEUU	11-41	1945	-	-	-	8	62	-	-
M3 GMC	EEUU	12-41	1945	6.56	2.22	2.26	8	51	-	-
M4A1	EEUU	1943	1945	-	-	-	8	63	-	-
M-5	URSS	1943	1945	6.56	2.22	2.26	10	60	-	-

# APENDICE DE VEHICULOS

## VEHICULOS SEMIORUGA: DATOS DE COMBATE

NOMBRE	A	CAAM.	T	CC	BD	M. Fác. 200 m	Fácil 500 m	Normal 1000 m	Difícil 1500 m	M. Difícil 1500+m
Sdkfz 250 (a)	1	7.92	n	37	20	2d10+25	2d10+20	2d10+10	1d10+5	-
Sdkfz 250/9	1	7.92	c	20	20	2d10+20	2d10+11	2d10+6	1d10	-
Sdkfz 251 (b)	-	-	-	-	20	-	-	-	-	-
M2 (b)	-	-	-	-	20	-	-	-	-	-
M3 (b)	-	-	-	-	20	-	-	-	-	-
M4 (c)	-	-	-	81	20	4d10+75	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10
M3 GMC (c)	-	-	-	75	20	4d10+75	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10
M4A1 (c)	-	-	-	81	20	4d10+75	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10
M-5 (b)	-	-	-	-	20	-	-	-	-	-

a.- Los modelos más comunes de Sdkfz 250, excepto Sdkfz 250/9, iban o bien equipados con la ametralladora o bien equipados con el cañón, pero no llevaban ambos.

b.- Estos vehículos semiorugas que aparecen desarmados podían llevar una ametralladora antiaérea. Las reglas para este tipo de armamento serán explicadas en próximas ampliaciones del Comandos de Guerra. En la tabla sobre las ametralladoras en vehículos se da la descripción de las antiareas cuando son usadas contra infantería o contra otro vehículo. Viene con el nombre genérico de Antiaérea EEUU.

c.- El cañón de estos vehículos va montado sobre el casco. Es decir, no puede girar para disparar; apunta siempre hacia la parte frontal del vehículo



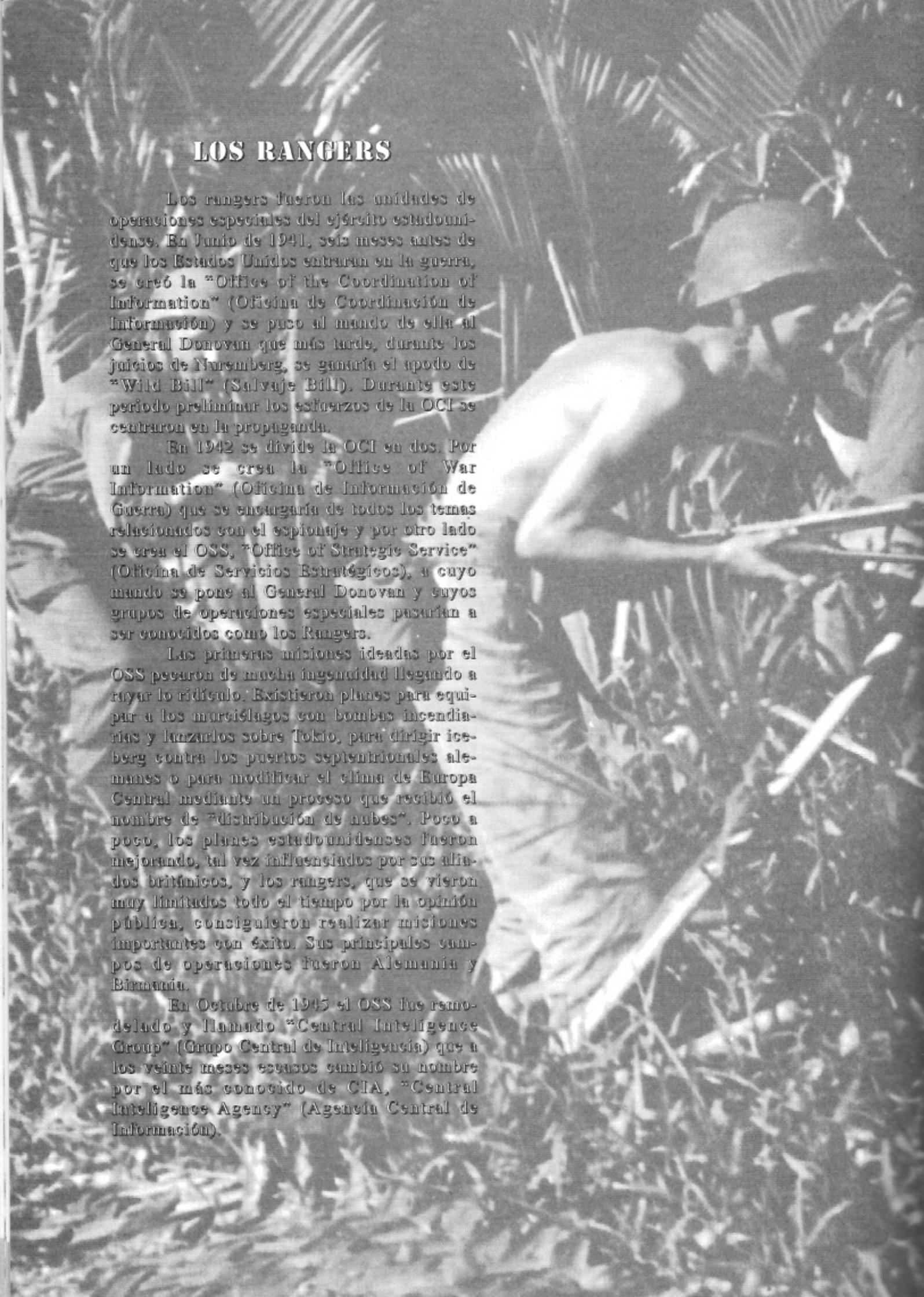
## LOS RANGERS

Los rangers fueron las unidades de operaciones especiales del ejército estadounidense. En Junio de 1941, seis meses antes de que los Estados Unidos entraran en la guerra, se creó la "Office of the Coordination of Information" (Oficina de Coordinación de Información) y se puso al mando de ella al General Donovan que más tarde, durante los juicios de Nuremberg, se ganaría el apodo de "Wild Bill" (Salvaje Bill). Durante este período preliminar los esfuerzos de la OCI se centraron en la propaganda.

En 1942 se divide la OCI en dos. Por un lado se crea la "Office of War Information" (Oficina de Información de Guerra) que se encargaría de todos los temas relacionados con el espionaje y por otro lado se crea el OSS, "Office of Strategic Service" (Oficina de Servicios Estratégicos), a cuyo mando se pone al General Donovan y cuyos grupos de operaciones especiales pasarían a ser conocidos como los Rangers.

Las primeras misiones ideadas por el OSS pecaron de mucha ingenuidad llegando a rayar lo ridículo. Existieron planes para equipar a los marciélagos con bombas incendiarias y lanzarlos sobre Tokio, para dirigir iceberg contra los puertos septentrionales alemanes o para modificar el clima de Europa Central mediante un proceso que recibió el nombre de "distribución de nubes". Poco a poco, los planes estadounidenses fueron mejorando, tal vez influenciados por sus aliados británicos, y los rangers, que se vieron muy limitados todo el tiempo por la opinión pública, consiguieron realizar misiones importantes con éxito. Sus principales campos de operaciones fueron Alemania y Birmania.

En Octubre de 1945 el OSS fue remodelado y llamado "Central Intelligence Group" (Grupo Central de Inteligencia) que a los veinte meses escasos cambió su nombre por el más conocido de CIA, "Central Intelligence Agency" (Agencia Central de Información).



## CARROS DE COMBATE

### DESCRIPCION DE LOS CARROS DE COMBATE MAS IMPORTANTES



**Panzer IB:** Fue el primero de una serie de tanques alemanes. Su movilidad en terrenos difíciles no fue muy satisfactoria. Y las 2.500 unidades que se construyeron en todas sus versiones fueron utilizadas en todos los frentes y en el Africa del Norte hasta que las numerosas bajas obligaron a retirarlos de primera línea.



**Panzer IIC:** Fue un mal carro de combate en los terrenos accidentados, con baja velocidad y con un armamento de escasa potencia. Los problemas de suspensión se mejoraron a partir del modelo C, pero no lo suficiente para permitir que el Panzer II alcanzara mayor velocidad. Las 1.400 unidades de este carro de combate participaron en los escenarios europeos y en el norte de Africa. La llegada del Panzer III le relegó a misiones de adiestramiento y, posteriormente, como lanzallamas y autopropulsados.



**Panzer III:** Es el primer tanque alemán que permitió alojar en la torreta a tres hombres, con lo que se aumenta la operatividad de la unidad. De forma individual, la coraza, la movilidad ni el armamento eran adecuados, pero combinaba estos tres factores mejor que cualquier carro de su época. Polonia y Francia fue donde operó principalmente hasta la aparición del modelo G. Fue sustituido por el Panzer IV como carro medio y sus chasis utilizados para fabricar el autopropulsado Sturmgeschütz III con una pieza de 75 mm.



**Panzer IIIG:** El modelo G fue una mejora del Panzer III. Se cambió el armamento por un cañón de 50 mm corto, que en la campaña contra Rusia demostró ser insuficiente y se cambió, aunque tarde para el desarrollo de la guerra, por uno de 50 mm largo. Estuvieron en servicio hasta el final de la guerra, llegándose a una producción, incluyendo modelos anteriores al G, de 15.000 ejemplares. Fue sustituido por el Panzer IV como carro medio y sus chasis utilizados para fabricar el autopropulsado Sturmgeschütz III con una pieza de 75 mm.

# COMANDOS DE GUERRA



## CARROS DE COMBATE: DATOS TECNICOS

NOMBRE	NAC.	AÑO	TIPO	LONG.	ANCH	ALTU	PESO	V.	AUT	D
Panzer IB	Alem	1939 1941	ccli	4.42	2.06	1.72	5.8	40	180	2
Panzer IIC	Alem	1939 1942	ccli	4.81	2.28	2.02	9.5	40	190	3
Panzer III	Alem	11-39 1945	ccme	5.38	2.91	2.43	19.5	40	165	5
Panzer IIIG	Alem	1940 1945	ccme	5.38	2.91	2.43	19.5	40	165	5
Panzer IV	Alem	1942 1945	ccme	6.63	2.28	2.68	17.3	41	180	5
Panzer V Panther	Alem	11-42 1945	ccme	8.66	3.27	2.85	46.5	46	200	5
Panzer VI Tiger	Alem	08-4208-44	ccpe	8.45	3.70	3.00	57.0	40	130	5
Panzer VI Tiger II	Alem	10-4303-45	ccpe	10.28	3.75	3.09	70.0	38	170	5
Ligth Tank M.3	EEUU	11-41 1945	ccli	4.46	2.30	2.47	12.3	57	112	4
Lee	EEUU	1941 1945	ccme	5.64	2.79	3.12	27.0	42	193	6
Grant	EEUU	1941 1945	ccme	5.64	2.79	2.84	27.0	42	193	6
Sherman M.4	EEUU	1942 1945	ccme	5.95	2.61	2.74	12.3	38	160	5
M.4A3 E8 Sherman	EEUU	08-44 1945	ccme	7.39	3.06	2.97	32.5	48	180	5
Char D2	Fran	1939 Fran	ccme	5.46	2.22	2.26	19.7	22	100	3
Char B1	Fran	1939 Fran	ccme	6.52	2.50	2.79	31.5	28	150	4
R.35	Fran	1940 Fran	ccli	4.02	1.85	2.10	9.8	20	140	2
H.35-39	Fran	1940 Fran	ccli	4.22	1.85	2.14	12.2	34	150	2
SOMUA S-35	Fran	1940 Fran	ccme	5.38	2.12	2.12	19.2	40	240	3
Modelo 21	Ital	1939 1943	ccli	4.17	1.64	2.20	5.5	24	95	2
CV.35	Ital	1939 1943	ccli	3.15	1.40	1.28	3.1	42	140	2
M11/39	Ital	1939 1940	ccme	4.85	2.18	2.25	11.0	32	210	3
M13/40	Ital	01-40 1942	ccme	4.91	2.20	2.37	14.0	30	200	4
L/40	Ital	1940 Ital	ccli	3.82	1.86	2.17	6.8	42	200	2
M15/42	Ital	08-43 Ital	ccme	5.06	2.28	2.37	15.0	40	220	4
Light Tank Mk VI	RU	1939 1942	ccli	3.95	2.97	2.22	5.3	56	209	3
Valentine	RU	1939 1942	ccme	5.91	2.62	2.15	17.4	24	120	3
Matilda I	RU	1940 1940	ccli	4.85	2.28	1.86	11.1	13	120	2
Matilda II	RU	1940 1941	ccme	5.63	2.59	2.51	26.9	24	250	4
Covenant	RU	08-4001-43	ccme	6.00	2.90	2.13	18.2	48	150	4
Crusader II	RU	1941 1942	ccme	5.98	2.76	2.23	19.3	43	320	5
Churchill III	RU	1942 1943	ccpe	7.44	3.25	2.47	37.8	27	203	5
Valentine XI	RU	11-42 1944	ccme	5.43	2.63	2.31	18.5	24	125	3
Cromwell VII	RU	1943 1944	ccme	6.34	2.47	2.90	27.9	64	278	5
Challenger	RU	1944 01-45	ccpe	8.15	2.90	2.79	33.0	45	193	5
Churchill VII	RU	1944 1945	ccpe	7.44	3.45	2.47	40.6	20	140	5
T-26S	URSS	1939 1939	ccli	4.65	2.44	2.33	9.3	27	346	3
KV-1C	URSS	1939 10-43	ccpe	6.80	3.33	3.25	42.6	30	175	5
BT-7A	URSS	1939 1941	ccli	5.58	2.43	2.19	12.5	73	498	3
T-40	URSS	1939 12-41	ccli	4.12	2.33	1.98	4.9	45	350	2
T-60	URSS	11-41 1942	ccli	4.12	2.33	1.98	6.5	40	300	2
T-34/76A	URSS	1940 1944	ccme	7.90	2.97	2.62	29.7	45	300	5
T-70	URSS	1942 1943	ccli	4.23	2.40	1.98	9.5	50	300	2
T-34/85	URSS	1944 1945	ccme	8.15	2.97	2.72	31.7	50	300	5
IS-2	URSS	11-43 1945	ccpe	9.61	3.13	2.71	40.3	37	240	4

# APENDICE DE VEHICULOS



**Panzer IV:** No sufrió modificaciones importantes, excepto en el armamento, a lo largo toda su producción, por otra parte muy lenta durante los primeros años. Ideado como un tanque de ruptura y apoyo táctico a la infantería, el desarrollo del conflicto lo convirtió en carro medio de combate polivalente. Su producción continuó hasta el final de la guerra con un total de nueve mil doscientos ejemplares.



**Panzer VI "Tiger":** Poseía un armamento muy poderoso y un blindaje muy resistente. Su peso limitaba su operatividad. Fue utilizado en todos los frentes, pero sólo en Rusia, donde los accidentes geográficos le limitaban menos, desarrolló todo su potencial. Su sobrenombre era el sinónimo de las fuerzas acorazadas alemanas, pero no contó con la simpatía de las dotaciones. Se construyeron 1.355 ejemplares.



**Panzer V "Panther":** Desarrollado como oponente al eficaz T-34 soviético. Las planchas inclinadas de su coraza le dotaban de una excelente protección. Tenía una aceptable velocidad y una buena suspensión. Los primeros modelos, debido a una producción precipitada, sufrieron muchas averías, mejoradas posteriormente. Alcanzó la cifra de 6.000 ejemplares y su chasis fue usado para los autopropulsados Jagdpanther y los carros de socorro Bergepanther.



**Panzer VI "Tiger II" o "King Tiger":** Llevaba planchas de blindaje inclinadas que recordaban al "Panther" y su motor era similar al del "Tiger I", lo que era insuficiente para sus 70 toneladas. Fue un carro ideado para funciones defensivas. A pesar de sus limitaciones, fue un temible adversario para los tanques aliados. Su producción finalizó en Marzo de 1945 y los 480 ejemplares producidos actuaron en el sector central del frente occidental y en Hungría.

## AMETRALLADORAS SOBRE VEHICULOS

NOMBRE	Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
7.92 mm Alemana	36(1d10+5)	70(1d10+2)	420(1d10)	1220(1d10-2)	1590(1d10-5)
7.62 mm EEUU	35(1d10+5)	70(1d10+2)	405(1d10)	1180(1d10-2)	1540(1d10-5)
12.7 mm EEUU	40(1d10+5)	80(1d10+3)	450(1d10)	1310(1d10-2)	1720(1d10-5)
Antiaérea EEUU (20 mm)	45(1d10+10)	95(1d10+6)	500(1d10+4)	1400(1d10+2)	1900(1d10-2)
7.5 mm Fran	14(1d10+5)	28(1d10+2)	165(1d10)	480(1d10-2)	630(1d10-5)
6.5 mm Ital	20(1d10+5)	41(1d10+2)	235(1d10)	690(1d10-2)	890(1d10-5)
8 mm Ital	20(1d10+5)	41(1d10+2)	235(1d10)	690(1d10-2)	890(1d10-5)
7.92 mm RU	26(1d10+5)	50(1d10+2)	300(1d10)	860(1d10-2)	1120(1d10-5)
12.7 mm RU	40(1d10+6)	80(1d10+3)	450(1d10)	1310(1d10-2)	1720(1d10-5)
7.62 mm URSS	25(1d10+5)	50(1d10+2)	275(1d10)	850(1d10-2)	1100(1d10-5)

# COMANDOS DE GUERRA



**Light Tank M.3:** Este carro estadounidense fue servido primero a los británicos que lo utilizaron en la operación "Crusader" donde se ganó el apodo de "Honey". Era robusto, fiable y con muy buena capacidad de maniobra, lo que le permitió operar hasta el final de la guerra. La denominación oficial inglesa fue la de Stuart.



**Lee:** Debido a problemas en la producción, los primeros modelos tenían tendencia a averiarse, pero después operaron con mucho éxito en las batallas del norte de Africa. La llegada de los Sherman los desplazó a un segundo plano como vehículos especiales y de adiestramiento. Las diferentes versiones de este tanque fueron debidas, principalmente, a cambios en el motor.



**Grant:** Este tanque es una versión del "Lee" que los estadounidenses realizaron para servirla al ejército británico. Las diferencias con el "Lee" son: que llevaba un equipo inglés de radio, una torreta mejor fundida y no llevaba cúpula para la ametralladora accionada por el jefe del carro.

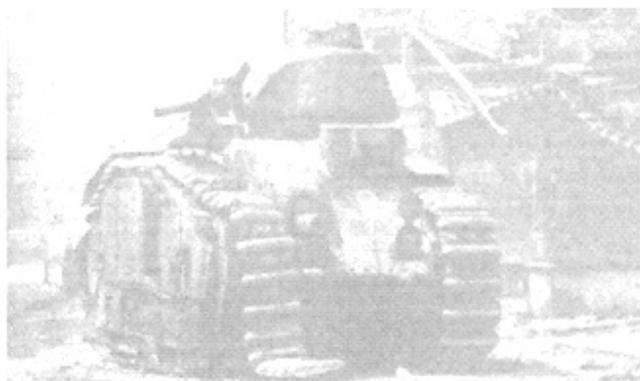


**Sherman M4:** Los Sherman, en todas sus versiones, alcanzaron las 50.000 unidades construidas. Participarán en todas las operaciones hasta el final de la guerra y muchas unidades fueron cedidas a los británicos que le dieron el nombre de "Firefly", a la Francia Libre, a la Unión Soviética y las unidades polacas, australianas y canadienses que operaban en Europa. Los primeros modelos tenían una protección blindada insuficiente en la torreta, pero fue mejorada en modelos posteriores. Llevaban la munición inmersa en una mezcla de agua y glicerina para evitar que se incendiara.

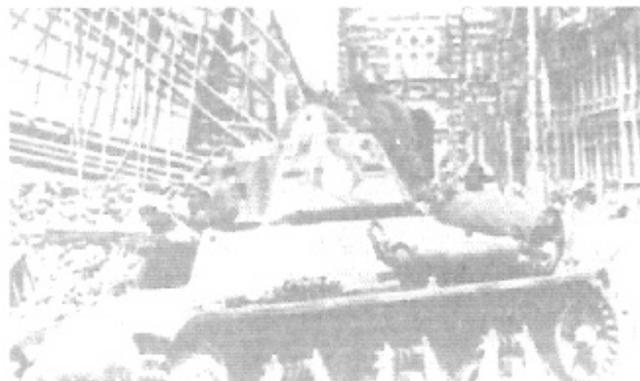


**M.4A3 E8 Sherman:** El E8 o "Easy Eight" fue la culminación de la evolución de este tipo de vehículos y llegaron a construirse cerca de 800 aparatos. El armamento principal de los modelos anteriores fue cambiado en este por un 76 mm, además de un motor con 8 cilindros en V. 3.370 modelos de la versión anterior a esta (la M.4A3) también iban equipados con estas modificaciones, pero se diferenciaban de la E8 en que la placa frontal era menos inclinada.

**Char D2:** Sólo se produjeron 50 ejemplares de este carro que operaron hasta la caída de Francia. El peso era excesivo para el motor y su tren de rodaje le daba muy malas características. El ejército francés adoptó este carro de combate a falta de una alternativa mejor.



**Char B1:** Se realizaron 1.200 ejemplares de este modelo, pero sólo 400 estaban operativos antes de la conquista de Francia. Los otros 800 chasis fueron dedicados por los alemanes a la construcción de lanzallamas y autopropulsados para operar en Francia. Este tanque requería una tripulación bien entrenada, tenía excesivo peso para la potencia del motor y la dificultad de apuntar el cañón de 75 mm corto fijo en el chasis lo hacía inoperativo contra tanques enemigos.



**H.35-39:** Se llegaron a realizar 800 ejemplares de este carro de combate que fueron capturados por los alemanes. Sirvieron en Francia y Yugoslavia. En un principio fueron rechazados por el ejército francés debido a su baja relación potencia/peso, pero luego se admitieron al no poder disponer de suficientes R35. Tenía una velocidad muy baja y sufría constantes averías.



**R.35:** Se construyeron mil seiscientos (1.600) unidades que fueron capturadas por los alemanes casi intactas al conquistar Francia. Fueron destinadas por estos a operaciones en Francia y Yugoslavia. Eran sólidos y fiables, pero resultaron poco móviles y mal armados para competir contra los carros alemanes.

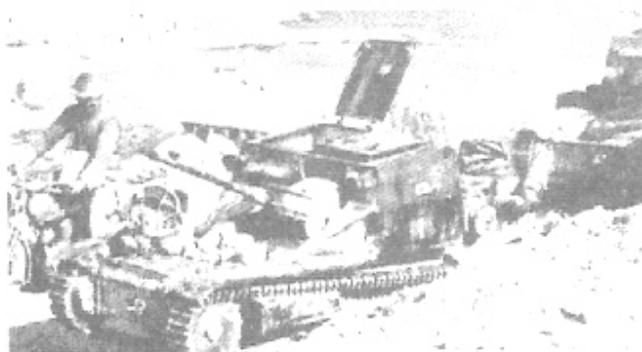


**SOMUA S-35:** Fue, sin duda, el carro francés más superior de todos los que construyeron. Era superior en prestaciones al Panzer III alemán, excepto en que el ensamblaje de las distintas partes del cañón hacía que los impactos laterales prácticamente lo partieran por la mitad. A la caída de Francia, numerosos S.35 fueron a Italia y Rumanía, mientras otros se reservaron para operaciones de limpieza y de vigilancia de instalaciones de aeropuertos en la propia Francia.



# COMANDOS DE GUERRA

**Modelo 21:** Es un carro antiguo de aunque permaneció en servicio hasta 1943 con misiones de adiestramiento y de vigilancia de instalaciones militares estratégicamente importantes. Llevaba un motor de 50 CV que le permitía grandes aceleraciones y fue retirado del servicio para primera línea con la llegada del CV.35.



**CV.35:** Se comenzaron a construir en 1935. No tuvo oponentes serios hasta la campaña de Francia, en la que demostró su ineficacia. Manejable, veloz y robusto, hasta el punto de poder abandonar en marcha el camión utilizado para su transporte por carretera. Su inadecuado armamento fue su peor defecto. Retirados de primera línea subsistieron hasta el 1943 en operaciones de limpieza.

**M11/39:** Fue entregado al ejército en 1939. Participó en las campañas de África. Su producción no fue numerosa puesto que fueron sustituidos pronto por el M13/40. Era veloz y maniobrable en muchos tipos de terreno. Pero su armamento era poco potente y al ir instalado en el chasis tenía poca operatividad.



**M13/40:** Se produjeron 800 ejemplares hasta 1942 y su chasis sirvió de base para autopropulsados de 75 y 90 mm. Participó en el Africa Septentrional, en los Balcanes, en Rusia y en Italia demostrando tener una inadecuada protección. A la caída de Italia formaron parte de las unidades italianas que pelearon junto a los aliados. Tenía malas prestaciones, sobre todo en terreno accidentado, debidas a un motor poco potente para su peso. Su armamento y protección eran inadecuados para enfrentarse a los carros enemigos de su época.



# APENDICE DE VEHICULOS



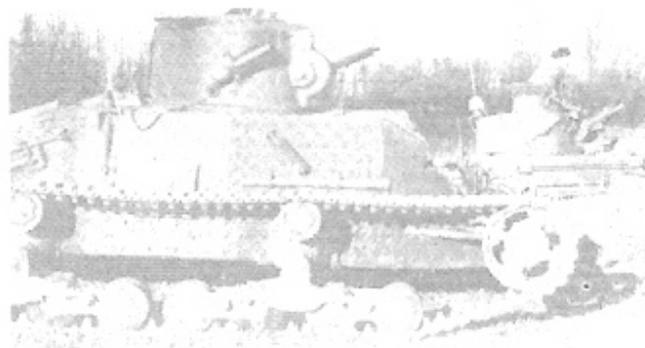
**L/40:** Operó en el Norte de Africa, en los Balcanes, en el Este, en Córcega y en Italia. No fue un buen carro de combate y fue usado para misiones de reconocimiento y protección de instalaciones militares, por ser insuficiente como carro. El armamento era ineficaz contra las protecciones de los carros enemigos. Se hicieron 583 chasis de los que 300 se modificaron para autopropulsados de 47 mm.



**M15/42:** Una versión muy modificada del M13/40. Estaba más protegido, llevaba un motor más potente y un cañón del mismo calibre aunque más largo que el de su predecesor y, por lo tanto, con mayor potencia. Entró en servicio en verano de 1943 y tomó parte en los acontecimientos del 8 de Septiembre. Algunos ejemplares fueron utilizados por los alemanes tras el armisticio.



**Light Tank Mk VI:** Fue diseñado como carro de reconocimiento, aunque ante la escasez de otros vehículos fue utilizado en otras operaciones. Estuvo en servicio hasta 1942 operando en Europa y en el Norte de Africa. Era robusto, móvil y bien armado.



**Matilda I:** Participaron en la campaña de Francia de 1940 donde demostraron ser muy lentos y estar mal armados, aunque tenían una adecuada protección. La mayor parte de las unidades construidas se quedó en Dunkerque.



**Matilda II:** Operó con éxito en Francia y en Egipto hasta el verano de 1941. Posteriormente fueron utilizados los chasis como soporte del obús de 3" y para vehículos especiales. Tenía una buena protección que lo hacía poco vulnerable. Sin embargo, no desarrollaba grandes velocidades en terreno difícil.

**Valentine:** Operó en el Africa Septentrional con muy buen resultado, tal vez ante la falta de adversarios, y en el Norte de Africa hasta 1942 con una producción 8.000 ejemplares en múltiples versiones. Tenía malas prestaciones cuando salía de la carretera y se internaba en terrenos difíciles. A pesar de ello fue sólido, fiable y muy estable.

# COMANDOS DE GUERRA

## CARROS DE COMBATE: DATOS DE COMBATE (I)

NOMBRE	BCF	BCL	BCP	BA	BB	BTF	BTL	BTP	A	CAAM.	T	F	L	A
Panzer IB	13	13	13	6	4	10	10	10	2	7.92	2	0	0	0
Panzer IIC	15	15	15	10	15	15	15	15	1	7.92	1	0	0	0
Panzer III	30	30	21	17	16	30	30	30	2	7.92	1	1	0	0
Panzer IIIG	30	30	21	17	16	30	30	30	2	7.92	1	1	0	0
Panzer IV	80	30	20	12	10	50	30	30	2	7.92	1	1	0	0
Panzer V Panther	80	50	40	40	30	110	45	45	2	7.92	1	1	0	0
Panzer VI Tiger	100	80	80	25	25	100	80	80	2	7.92	1	1	0	0
Panzer VI Tiger II	150	80	80	40	25	180	80	80	2	7.92	1	1	0	0
Light Tank M.3	43	30	20	10	10	40	30	25	3	7.62	2	1	0	0
Lee	57	40	30	20	15	57	40	30	4	7.62	1	0	2	1
Grant	57	40	30	20	15	57	40	30	3	7.62	1	0	1	1
Sherman M.4	75	40	50	20	15	75	50	50	3	a	1	1	0	1
M.4A3 E8 Sherman	80	40	30	20	15	90	50	30	3	a	1	1	0	1
Char D2	40	30	30	15	10	30	30	30	2	7.5	1	1	0	0
Char B1	60	60	55	25	20	56	46	46	2	7.5	1	1	0	0
R.35	40	30	30	10	5	40	30	30	1	7.5	1	0	0	0
H35-39	34	34	34	22	12	45	40	40	1	7.5	1	0	0	0
SOMUA S-35	36	35	25	20	20	56	46	46	1	7.5	1	0	0	0
Modelo 21	16	10	7	4	2	16	10	10	2	6.5	2	0	0	0
CV.35 (b)	13	9	7	5	2	13	9	9	2	6.5	2	2	0	0
M11/39	30	30	20	15	6	30	20	20	2	8	2	0	0	0
M13/40	30	25	25	14	6	37	25	25	4	8	1	2	0	1
L/40	40	30	20	15	10	40	20	20	1	8	1	0	0	0
M15/42	42	25	25	14	6	49	25	25	4	8	1	2	0	0
Light Tank Mk VI	14	10	10	5	2	14	10	10	2	c	2	0	0	0
Valentine	60	30	20	10	10	60	40	20	2	7.92	1	0	0	1
Matilda I	65	40	20	10	5	60	40	20	2	d	1	0	0	1
Matilda II	78	60	30	20	10	70	60	30	1	7.92	1	0	0	0
Covenanter	40	30	20	10	10	40	30	20	1	7.92	0	1	0	0
Crusader II	50	35	20	10	10	50	35	30	2	7.92	1	1	0	1
Churchill III	100	80	70	30	20	101	80	80	2	7.92	1	1	0	1
Valentine XI	65	30	20	10	10	60	30	30	1	7.92	1	0	0	1
Cromwell VII	70	50	20	15	10	76	50	30	2	7.92	1	1	0	1
Challenger	101	60	30	20	20	100	70	40	1	7.92	1	0	0	1
Churchill VII	152	100	50	20	15	120	90	50	2	7.92	1	1	0	1
T-26S	25	20	20	10	5	25	25	20	2	7.62	1	1	0	1
KV-1C	120	90	30	20	10	100	90	50	4	7.62	1	2	0	1
BT-7A	22	15	15	10	5	22	20	15	2	7.62	1	1	0	0
T-40	14	14	10	5	2	14	14	10	1	7.62	1	0	0	0
T-60	20	14	10	5	2	20	14	10	1	7.62	1	0	0	0
T-34/76A	65	50	30	15	15	65	50	30	2	7.62	1	1	0	0
T-70	40	28	20	10	5	40	28	20	1	7.62	1	0	0	0
T-34/85	75	55	30	20	10	75	50	30	2	7.62	1	1	0	0
IS-2	120	100	50	20	10	120	80	50	3	7.62	1	1	0	1

### NOTAS DE LOS CARROS DE COMBATE

- a.- El Sherman M.4 lleva dos ametralladoras de 7.62 mm y una de 12.7 mm. Esta última es la que lleva en la parte superior externa de la torreta que podía ser usada como antiaéreo.  
 b.- El CV.35 podía llevar ametralladoras de 8 mm en vez de las de 6.5 mm.  
 c.- El Light Tank Mk VI lleva una ametralladora de 12.7 mm y una de 7.5 mm.  
 d.- El Matilda I lleva una ametralladora de 12.7 mm y una de 7.92 mm.

# APENDICE DE VEHICULOS

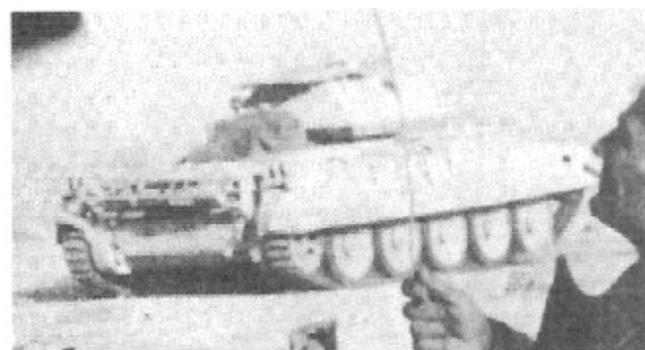
## CARROS DE COMBATE: DATOS DE COMBATE (II)

NOMBRE	CC	M. Fác. 200 m	Fácil 500 m	Normal 1000 m	Difícil 1500 m	M. Dific. 1500+ m
Panzer IB						
Panzer IIC	20	2d10+20	2d10+11	2d10+6	1d10	-
Panzer III	37	2d10+25	2d10+20	2d10+10	1d10+5	-
Panzer IIIG	50	4d10+70	4d10+60	4d10+60	4d10+20	4d10
Panzer IV	75	4d10+85	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+20
Panzer V Panther	75	1d100+127	1d100+122	1d100+122	1d100+100	4d10+90
Panzer VI Tiger	88	1d100+120	1d100+110	1d100+110	1d100+100	4d10+90
Panzer VI Tiger II	88	1d100+165	1d100+140	1d100+140	1d100+125	1d100+100
Light Tank M.3	37	2d10+25	2d10+20	2d10+10	1d10+5	-
Lee	37	2d10+75	4d10+75	2d10+20	4d10+70	2d10+10
	75	4d10+70	4d10+40	4d10+10	1d10+5	-
Grant	37	2d10+25	4d10+75	2d10+20	4d10+70	2d10+10
	75	4d10+70	4d10+40	4d10+10	1d10+5	-
Sherman M.4	75	4d10+75	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10
M4A3 E8 Sherman	76	4d10+85	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10
Char D2	47	3d10+70	3d10+60	3d10+60	3d10+20	3d10
Char B1	47	3d10+70	3d10+60	3d10+60	3d10+20	3d10
	75	4d10+75	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10
R.35	37	2d10+25	2d10+20	2d10+10	1d10+5	-
H.35-39	37	2d10+25	2d10+20	2d10+10	1d10+5	-
SOMUA S-35	47	3d10+70	3d10+60	3d10+60	3d10+20	3d10
Modelo 21	-	-	-	-	-	-
CV.35	-	-	-	-	-	-
-M11/39	37	3d10+25	3d10+20	3d10+10	2d10+5	-
M13/40	47	3d10+70	3d10+60	3d10+60	3d10+20	3d10
L/40	20	2d10+15	2d10+11	2d10+6	1d10	-
M15/42	47	3d10+70	3d10+60	3d10+60	3d10+20	3d10
Light Tank Mk VI	-	-	-	-	-	-
Valentine	40	3d10+25	3d10+20	3d10+10	2d10+5	-
Matilda I	-	-	-	-	-	-
Matilda II	40	3d10+25	3d10+20	3d10+10	2d10+5	-
Covenanter	40	3d10+25	3d10+20	3d10+10	2d10+5	-
Crusader II	40	3d10+25	3d10+20	3d10+10	2d10+5	-
Churchill III	57	4d10+65	4d10+55	4d10+55	4d10+35	4d10+10
Valentine XI	75	4d10+75	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10
Cromwell VII	75	4d10+75	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10
Challenger	76	4d10+85	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+20
Churchill VII	75	4d10+75	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+10
T-26S	45	4d10+70	4d10+60	4d10+60	4d10+20	4d10
KV-1C	76	4d10+85	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+20
BT-7A	45	4d10+70	4d10+60	4d10+60	4d10+20	4d10
T-40	20	2d10+20	2d10+11	2d10+6	1d10	-
T-60	20	2d10+20	2d10+11	2d10+6	1d10	-
T-34/76A	76	4d10+85	4d10+70	4d10+70	4d10+40	4d10+20
T-70	45	4d10+70	4d10+60	4d10+60	4d10+20	4d10
T-34/85	85	1d100+110	1d100+100	1d100+100	1d100+80	4d10+70
IS-2	100	1d100+150	1d100+130	1d100+130	1d100+125	1d100+100

# COMANDOS DE GUERRA



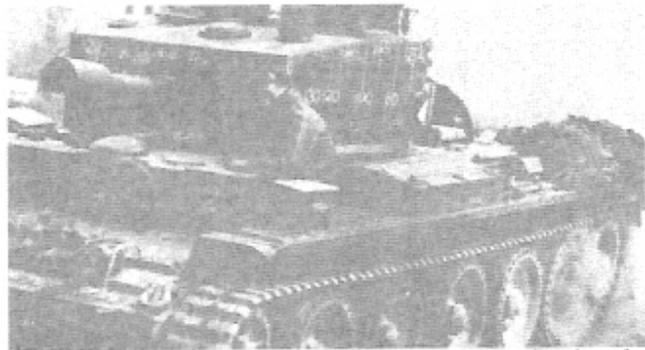
**Covenant:** De los 1.365 ejemplares que se construyeron ninguno entró en combate y fueron usados en misiones de adiestramiento. El motor tenía tendencia a recalentarse y su excesivo peso para la potencia del motor impedía que tuviera buenas prestaciones.



**Crusader II:** Su bautismo de fuego fué la operación "Battleaxe" en el Norte de Africa. Tras la entrada de los EEUU en la guerra y terminada la campaña del Norte de Africa 4.300 ejemplares y otros 1.373 chasis fueron usados para montar carros auxiliares como socorro o antiaéreos. Era móvil, pero con algunas deficiencias técnicas en su motor.



**Churchill III:** El bautismo de fuego de este tipo de tanques fue el desgraciado desembarco de Dieppe. Fueron destinados a la Unión Soviética que los utilizaron para misiones de apoyo táctico. Operaron sin mucho éxito en las batallas finales del Norte de Africa y en la campaña de Italia se destinaron a apoyo táctico. Su armamento resultó ser un buen anticarro. No conseguía una buena velocidad en terreno difícil y su mantenimiento resultaba muy complicado.



**Cromwell VII:** La producción se inició a finales de 1941, pero no se sirvió hasta 1943. Estuvo operativo hasta 1944 alcanzando una cifra 1.000 ejemplares. Su movilidad, que le permitía evitar el fuego enemigo, le hizo superior a los carros alemanes.



**Challenger:** Participó en las operaciones aliadas desde el desembarco de Normandía hasta que en 1944 fue sustituido por la versión inglesa del Sherman. Tenía prestaciones similares al Cromwell, aunque su precipitada puesta en producción dejó muchos aspectos sin resolver. Por ejemplo, en el desembarco de Normandía se pudo comprobar que no eran del todo estancos y que el agua penetraba en el interior.

**Valentine XI:** La producción total fue de 2.000 ejemplares. Además muchos chasis fueron usados para los autopulsados "Bishop" y "Archer". Eran buenos carros de combate, aunque algo lentos.

# APENDICE DE VEHICULOS



**Churchill VII:** Fue una versión de 1944, poco numerosa, de las anteriores del Churchill. Se mantuvo su producción hasta el final de la guerra, operando en el frente occidental.



**T-26S:** La producción de la serie del T-26 alcanzó la cifra de 4.500 ejemplares. Aunque se dejaron de construir en 1939, se mantuvieron en servicio contra los alemanes hasta 1942 que fueron sustituidos por los T-60 y T-70 y destinados a misiones de segunda fila. Presentaba un blindaje inclinado que le daba mayor protección.



**KV-1C:** Alcanzó la cifra de 4.600 ejemplares en las distintas versiones. Operó contra los alemanes hasta la entrada en la guerra del IS-2 a finales de 1943. Tuvo dificultades para mantener sus prestaciones sobre barro o nieve. Aunque en los modelos C esto estaba compensado en parte por el aumento de peso.



**BT-7A:** Estaba operativo cuando los alemanes atacaron la Unión Soviética. A pesar de su superior armamento, las pérdidas fueron cuantiosas en los primeros momentos de la operación "Barbarroja". Llevaba un motor de aviación y la torreta era similar a la del T-26.



**T-40:** El T-40 fue ideado como vehículo de reconocimiento. Llevaba un motor poco potente para su peso en comparación con otros tanques soviéticos. Tenía un blindaje muy débil y un armamento eficaz sólo contra medios poco protegidos. Llevaba una hélice trasera que le permitía avanzar a una velocidad de 5 Km/h por el agua.

**T-60:** El T-60 se ideó como un sustituto del ineficaz T-40, pero el escaso blindaje y su débil armamento impidieron que realizará su misión satisfactoriamente. Se empleó como tanque de reconocimiento para misiones secundarias, como tractor de artillería y como bases para lanzacohetes. Se construyeron 6.000 unidades.

# COMANDOS DE GUERRA



**T-34/76A:** Manejable y fiable, el T34 operó contra los alemanes desde el inicio del conflicto. Demostró ser muy superior a los carros alemanes, tan sólo igualado escasamente por el Panzer IV y no superado hasta la llegada del Panther. Operó en todo el frente ruso y no dejó de fabricarse hasta 1944 alcanzando casi las 40.000 unidades.

**T-70:** Se construyeron 8.000 unidades hasta que en 1943 se abandonó su producción. Era una versión reforzada y mejor armada del T-60, destinada a sustituirla, pero se mostró poco eficaz, debido a su escaso blindaje, contra los nuevos carros alemanes de la época. Muchos de ellos fueron transformados en autopropulsados.



**T-34/85:** El T-34/85 fue ideado como sustituto de los T-34 aún operativos en 1943 y como respuesta a los nuevos carros alemanes y cañones contracarro. Fue servido al ejército en 1944 y participó en todos los combates de primera línea en el frente del Este. Su producción alcanzó 10.000 ejemplares, ya que la dotación de cinco hombres lo hacía muy operativo en el campo de batalla. Fue, en este aspecto, superior al, por otra parte, excelente T34/76A.



**IS-2:** El Josif Stalin I se distribuyó al ejército a finales de 1943. Participó en casi todas las batallas rusas de 1944 y 1945 con una producción de 3.500 unidades. Fue una evolución de la serie KV en respuesta a los avances alemanes en carros. Tenía un armamento muy poderoso, pero era lento en los terrenos difíciles. Debido a los nombres de los carros alemanes: Tiger (tigre) y Panther (pantera) el IS-2 fue conocido con el sobrenombre de "cazador de fieras".





## 10 DE JULIO DE 1943 AL 5 DE JUNIO DE 1944

Durante este período los alemanes habían perdido completamente la iniciativa. Sin tropas, con su industria muy castigada por los bombardeos y con una baja moral, Alemania comenzó su desesperada defensa.

El 10 de Julio de 1943 las tropas anglo-americanas, al mando de Montgomery y de Patton respectivamente desembarcan en Sicilia. Se iniciaba así la conquista de Europa por parte de los Aliados Occidentales y se atacaba, por primera vez, directamente a una de las potencias del Eje. El 17 de Agosto toda Sicilia estaba en manos de los Aliados. El 3 de Septiembre los británicos desembarcan en Calabria y al día siguiente los italianos solicitan el armisticio. Esto no representó el final de la guerra en Italia ya que las tropas alemanas continuaron luchando tenazmente hasta casi el final de la guerra. Italia nunca fue un frente principal de la guerra, ya que todos los recursos Aliados se estaban reservando para el día D. Sin embargo, el avance por Italia

fue rápido y, relativamente, sencillo hasta llegar a Montecassino en Noviembre. No fue hasta Mayo de 1944 cuando los Aliados tomaron la abadía de Montecassino y forzaron la línea "Gustavo". Para ellos, además de cinco meses de lucha, fue necesario un desembarco de envolvimiento tras las líneas alemanas, concretamente en Anzio.

Las tropas alemanas en el frente ruso se desmoronaron durante esta época. El 24 de Diciembre de 1943 se inició la tercera ofensiva soviética de invierno. Los rusos realizaron un ataque desde dos puntos cerrando y envolviendo a muchas unidades alemanas en torno a la zona de Korsum. El intento, casi suicida, de romper el cerco llevó a la muerte a casi 40.000 soldados alemanes. Leningrado fue completamente liberado el 27 de Enero. Mucho más al sur los rusos conseguían alcanzar la península de Crimea. El 13 de Mayo la guarnición alemana de Sebastopol rendía la plaza. Se puede afirmar que al final de este período los rusos casi habían reconquistado todo el territorio inicial de la Unión Soviética.

El 5 de Junio de 1944, el general Eisenhower decide realizar el desembarco en Normandía al día siguiente.

## AMPLIACION DE LAS REGLAS SOBRE VEHICULOS

### INTRODUCCION

Los carros de combate aparecieron por primera vez durante la Primera Guerra Mundial. Aquellos carros fueron ideados como un medio para superar las alambradas y las trincheras y conseguir así que la infantería avanzara. Fue durante la Segunda Guerra Mundial que el incorrectamente llamado tanque alcanzó su máximo desarrollo. Las tácticas y estrategias con los vehículos blindados y su interacción con otras armas del ejército como la infantería o la aviación aplicadas por primera vez durante esta guerra siguen, con algunas modificaciones, vigentes hoy.

La aviación bombardeaba las líneas enemigas de una forma selectiva, concentrando todo su fuego sobre la parte del frente que les interesara. Algunas veces, si ello era posible, la artillería colaboraba en esta labor. Entonces entraban en acción los carros pesados, que con su enorme poder de fuego y su alta resistencia, terminaban por abrir una brecha en la defensa enemiga. Tras estos entraban los carros medios y ligeros que superaban al enemigo y avanzaban tras sus líneas todo lo que su autonomía les permitía, embolsando, si podían, al enemigo. La infantería avanzaba tras los carros en sus vehículos especiales, tales como los semiorugas, para consolidar las posiciones. Esta estrategia, llamada *Blitzkrieg* por los alemanes que fueron los primeros en aplicarla, hizo que los combates de la Segunda Guerra Mundial fueran muy móviles y que el carro de combate se convirtiera en el rey del campo de batalla. Generales como Guderian, Rommel, Patton o Montgomery se hicieron famosos por su habilidad manejando estos vehículos sobre el terreno.

Los comandos se enfrentarán en algunas ocasiones a este tipo de vehículos en sus misiones o incluso serán la dotación de uno de ellos. Es por esto que hemos creído oportuno incluir dentro de este apéndice unas reglas sencillas para manejar los vehículos, principalmente los carros de combate, en tus partidas, así como una ampliación de los datos sobre la munición y los blindajes.

## MOVIMIENTO DE LOS VEHICULOS

Para calcular el movimiento por asalto de un vehículo se debe seguir el mismo procedimiento que el explicado en la sección de movimiento del capítulo mecánica del juego. La velocidad en metros por asalto será el número de metros que el vehículo podría moverse en línea recta en un asalto. Aunque, por sencillez del juego, se suponía que una persona podía pasar de estar quieto en un asalto a moverse a toda velocidad en el siguiente, suponer esto en los vehículos ocasionaría situaciones muy irreales en los combates. Por ello se dan a continuación unas reglas para la aceleración y el frenado de los vehículos.

## CAMBIOS DE VELOCIDAD

### ACELERACION:

Un vehículo acelera aumentando su velocidad cada asalto. El aumento de la velocidad se incrementa según el número de asaltos consecutivos en los que se realice la aceleración. En el primer asalto de aceleración el vehículo aumentará su velocidad actual en 1 Km/h; en el segundo asalto aumentará su nueva velocidad en 2 Km/h; en el tercero en 3 Km/h; y así sucesivamente hasta alcanzar la velocidad deseada o la velocidad máxima del vehículo. Ningún vehículo con orugas podrá acelerar más de 10 Km/h por asalto. En el decimoprimer asalto consecutivo de aceleración de un vehículo oruga no aumentará su velocidad en 11 Km/h, sino que seguirá aumentando 10 Km/h. Esta limitación no afectará ni a los vehículos ligeros ni a los vehículos blindados.

*Un Sherman va a 30 Km/h (30 m/a) por una carretera en el momento de localizar una posición enemiga. El tanque acelera para ocultarse tras una casa. En el primer asalto de aceleración el Sherman alcanzará una velocidad de 31 Km/h (31 m/a); en el segundo asalto alcanzará la velocidad de 33 Km/h (33 m/a); en el tercer llegaría a 36 Km/h (36 m/a); y en el cuarto alcanzaría la velocidad de 38 Km/h (38 m/a), aunque teóricamente hubiera podido llegar a 40 Km/h, un Sherman no puede ir a más de 38 Km/h.*

Esta regla sólo limita la máxima aceleración que puede alcanzar un vehículo. Cualquier vehículo puede acelerar más lentamente, ya sea por limitaciones impuestas por el Director de Juego debidas al terreno o por deseo del conductor del vehículo. Cualquier vehículo podría, si lo deseara, aumentar su velocidad menos que el máximo permitido para ese asalto, pero nunca podría dar saltos en su acele-

ración. De un asalto de aceleración al siguiente tan sólo se puede aumentar en uno el aumento de velocidad.

*Si en el primer asalto de aceleración un Sdkfz 234 "Puma" aumenta en uno su velocidad y en el segundo sigue aumentando en uno su velocidad; en el tercero sólo podrá aumentar en dos su velocidad y no en tres.*

## FRENADO:

El proceso de frenado es similar a la aceleración, la única diferencia es que los Km/h frenados se triplican cada asalto y que no hay límite al número de Km/h que se puede llegar a frenar en un asalto. Así, en el primer asalto de frenado un vehículo podrá disminuir 3 Km/h su velocidad; en el segundo asalto 6 Km/h; en el tercero 9 Km/h; y así sucesivamente hasta alcanzar la velocidad deseada o hasta detener el vehículo.

De la misma forma que para la aceleración: cualquier vehículo puede frenar más lentamente, ya sea por limitaciones impuestas por el Director de Juego debidas al terreno o por deseo del conductor del vehículo. Cualquier vehículo podría, si lo deseara, disminuir su velocidad menos que el máximo permitido para ese asalto, pero nunca podría dar saltos en su frenada. De un asalto de frenada al siguiente tan sólo se puede aumentar en tres la disminución de velocidad.

*En el ejemplo anterior del Sherman, éste empieza a frenar cuando se acerca a la casa. En el primer asalto de frenado su velocidad disminuye a 35 Km/h (35 m/a); en el segundo asalto a 29 Km/h (29 m/a); en el tercero a 20 Km/h (20 m/a); en el cuarto a 8 Km/h (8 m/a); y en el quinto conseguiría detener el vehículo.*

## CAMBIOS DE DIRECCION

Los vehículos no se mueven en línea recta siempre y en la mayoría de las ocasiones estarán obligados a realizar cambios de dirección. En casi todas las ocasiones este procedimiento será "girar", pero los carros de combate y los autopropulsados, al estar provistos exclusivamente de orugas, pueden realizar una maniobra especial llamada "pivotar".

Cuando un vehículo con torreta cambie de dirección la torreta cambiará de dirección solidariamente, excepto si esta realiza un giro propio para compensar el giro del vehículo.

## GIRAR

Los vehículos ligeros, los vehículos blindados y en general cualquier vehículo que carezca de orugas, girará según este procedimiento.

Un vehículo sólo puede girar 45 grados por asalto. El giro puede realizarlo en cualquier momento de su trayectoria. Un vehículo acelerando o frenando podrá girar, pero el conductor del vehículo deberá superar un chequeo de pilotaje para evitar que el vehículo derrape o vuelque. Cuanto mayor sea la velocidad del vehículo mayor será la dificultad del chequeo. Se pueden realizar giros menores de 45 grados e incluso combinar estos siempre que la suma no sea excesivamente superior a 45 grados (Una escuadra puede ser muy útil en estos casos). Si el vehículo realiza dos o más giros en un asalto acelerando o frenando cada giro requerirá un chequeo y se aumentará en uno la dificultad por cada giro consecutivo en sentido contrario.

## PIVOTAR

Cuando un carro de combate o un autopropulsado esté parado o lleve una velocidad muy baja (menor de 15 Km/h) podrá pivotar. Este procedimiento permite al vehículo girar hasta 180 grados en un asalto. Por cada 90 grados o fracción de giro el vehículo perderá la mitad de su capacidad de movimiento, aunque su velocidad se mantendrá. La acción de pivotar se puede realizar en cualquier momento del movimiento.

*Un Matilda a 10 Km/h quiere "pivotar" 90 grados en este asalto. Podría pivotar y luego avanzar 5 metros; avanzar 2 metros, pivotar y avanzar 3 metros o podría avanzar 5 metros y luego pivotar. Si el Matilda avanzara 6 metros, ya no podría pivotar aunque sí podría girar y luego avanzar los 4 metros restantes.*

## MOVIMIENTO DE LA TORRETA

Los carros de combate y los vehículos ligeros llevaban una torreta giratoria en la que iba montada el armamento principal. Esta torreta no tiene porqué apuntar siempre en la misma dirección que el vehículo. Aunque cuando el vehículo se desplazaba en situaciones de no combate era el procedimiento habitual. Además, las dotaciones de los vehículos solían intentar igualar la dirección del vehículo con la de la torreta, ya que la parte frontal solía ser la parte más protegida del tanque y la que mejor resistía el ataque enemigo.

La torreta siempre deberá girarse para poder disparar a un objetivo, excepto si ya está apuntándolo. Si este objetivo se está moviendo, la torreta

# COMANDOS DE GUERRA

deberá moverse solidariamente con él. Si es el carro o vehículo el que se mueve la torreta deberá girar para compensar este desplazamiento.

Una torreta puede girar hasta 90 grados en un asalto. Este giro no afectará a la capacidad de movimiento del vehículo ni disminuirá el ángulo de visión del piloto del carro.

## COMBATE CON VEHICULOS

El procedimiento de combate habitual: chequeo para ver si se impacta en el objetivo y calculo del daño del impacto, se seguirá en el combate con vehículos. Sin embargo, algunas particularidades de los vehículos requieren algunos comentarios adicionales sobre el daño que ocasiona el armamento principal de un vehículo.

### TIPO DE MUNICION

Durante la Segunda Guerra Mundial se sirvió a las diferentes dotaciones de tanques una gran variedad de municiones. La forma de calcular el impacto es independiente de cual es el tipo de munición y los modificadores y distancias a los que se aplican estos siguen la regla explicada al inicio del apéndice de vehículos (Muy fácil: 200 metros, fácil: 500 metros, normal: 1000 metros, difícil: 1500 metros y muy difícil: más de 1500 metros).

**Munición de Combate:** Era la munición habitual de cualquier carro. La energía cinética que adquiría el proyectil, debida a las altas velocidades con las que eran disparados, era lo que permitía la perforación de los blindajes enemigos. Solían tener su parte delantera más o menos puntiaguda para facilitar la penetración. El daño que realiza este tipo de munición es el que viene reflejado en las tablas del apéndice donde se describe cada tipo de vehículo. Observa que, por regla general, el daño tiene un valor fijo más un valor aleatorio o variable reflejado en una combinación de dados de diez o de cien.

**Munición de Alta Penetración:** Según fue desarrollándose la guerra se comprobó que algunos cañones eran completamente inefectivos contra algunos blindaje y, ante la imposibilidad de aumentar el calibre del cañón, se optó por mejorar la capacidad de penetración del proyectil. Para conseguirlo, reforzaron la punta del proyectil (generalmente haciéndola de tungsteno). Este procedimiento es muy caro y por ello los tanques no dispusieron de forma general de este tipo de munición. Tan sólo

aquellos carros de combate en primera línea dispondrán de esta munición y sólo en el número de uno o dos proyectiles por tanque. La dotaciones de los carros de combate eran muy reacias a gastar este tipo de munición si la situación no lo exigía realmente. El daño producido por una munición de Alta Penetración es el mismo que el producido por la munición de combate sólo que el resultado variable debe duplicarse. Es decir, se debe multiplicar por dos el resultado variable indicado en la tabla y obtenido con los dados, no lanzar el doble de dados

**Munición de carga hueca:** Hacia el final de la guerra algunos tanques (por ejemplo, el Tiger II) fueron dotados de proyectiles de carga hueca similares a los de los lanzagranadas y siguen su mismo principio (es decir, el daño es el mismo independientemente de la distancia). En las municiones de penetración la longitud del cañón afecta a la efectividad de la munición, sin embargo, en la munición de carga hueca tan sólo el calibre es importante. En la siguiente tabla se expresan los valores de daño para cada calibre. Los calibres inferiores a 50 mm no tenían munición de carga hueca realmente efectiva.

Calibre	Daño
De 50 a 60.....	2d10+30
De 61 a 76.....	3d10+30
De 77 a 85.....	4d10+30
Más de 85 .....	5d10+30

**Munición contra infantería:** En un principio, al final de la Primera Guerra Mundial, el tanque apareció como una arma contra la infantería y contra sus sistemas de protección (trincheras, alambradas, etc.). La Segunda Guerra Mundial, con la aparición de carros de combate en ambos bandos, obligó a dotarles de munición contra ellos, pero no por ellos dejaron de estar pensados contra la infantería. El desarrollo de las medidas antitanque (bombas adhesivas, bombas magnéticas, lanzagranadas, rifles anti-tanque, etc.) hizo que las dotaciones de tanques llegaran a temer a las unidades de infantería. Ello obligó a equipar los carros de combate con un mayor número de proyectiles de fragmentación contra infantería, ya que les daba una mejor protección que las ametralladoras. El daño indicado en la siguiente tabla indica el daño máximo producido por la munición contra infantería dependiendo del calibre. También se indica el área de efecto. Para calcular el daño que produce dependiendo de la distancia al lugar del impacto, consulta las reglas de granadas de la Sección del Jugador.

# APENDICE DE VEHICULOS

Calibre	Daño	A.
20 mm	(2d10)	4
37 mm	(2d10)	4
45 mm	(2d10)	4
47 mm	(3d10)	6
50 mm	(3d10)	6
57 mm	(3d10)	6
75 mm	(4d10)	8
76 mm	(4d10)	8
85 mm	(4d10)	8
88 mm	(4d10)	8
120 mm	(5d10)	10

Las zonas afectadas por la munición de fragmentación son muy extensas y esto no quiere decir que este tipo de munición afecte a todo el área de manera similar. Para simular que el daño que hace no es igual para cada persona dentro del área afectada tira el o los dados de daño por separado para cada uno. Es más, si no es excesivamente complicado, considera individualmente las coberturas que pudieran tener cada uno a la hora de determinar su nivel de éxito.

*Un Panzer IV que disparara munición de combate contra un objetivo a menos de 200 metros y obtuviera un éxito medio, le haría un daño fijo de 85 y un daño variable de 4d10. Si disparara munición de Alta Penetración haría un daño fijo de 85 y un daño variable de 4d10 multiplicado por 2. Si disparara munición de carga hueca haría un daño de 3d10 (debido al éxito medio). Si disparara contra infantería munición de fragmentación haría un daño de 3d10 a los que estuvieran a menos de dos (2) metros del lugar de impacto, 2d10 a los que estuvieran entre dos (2) y cuatro (4) del lugar del impacto y 1d10 a los que estuvieran entre cuatro(4) y seis (6) metros.*

## LOCALIZACION DE IMPACTOS:

En el combate infantería no se calcula el lugar de impacto de un bala. El daño producido indica la gravedad de la herida. Este procedimiento no es válido en el combate contra carros. Su tamaño, y los diferentes blindajes según la localización obligan a que se calcule el lugar del impacto.

Cuando un carro de combate recibe un impacto, ya sea producido por un lanzagranadas o por un cañón, es preciso comprobar en que punto del vehículo ha sido alcanzado por el proyectil. Tras comprobar que el disparo ha sido un éxito (si se falla no se tiene que calcular donde ha dado el proyectil), se calculará el nivel de ese éxito. Podrán, como se explica en la sección del jugador, ocurrir tres casos:

**Exito Bajo:** El proyectil habrá impactado en el vehículo, pero le alcanzará en la zona de mayor blindaje (con mayor número de puntos de resistencia). En el caso de que existieran varias zonas de igual blindaje se determinaría al azar entre ellas. Si el Director de Juego lo desea, podrá determinar la zona del impacto eligiendo aquella zona menos perjudicial del vehículo.

**Exito Medio:** La zona del impacto se determinará al azar entre todas las posibles. Para calcular las zonas posibles tendrás que fijarte en las posiciones relativas del que disparó y del que recibió el fuego. Lanza 1d10 y consulta la siguiente tabla:

Resultado	Localización
1, 2 y 3	Chasis Lateral
4 y 5	Torreta Lateral
6 y 7	Chasis frontal o trasero
8 y 9	Torreta frontal o trasera
10	Altos o Bajos

Excepto en raras ocasiones, el objetivo del disparo siempre ofrecerá un lateral y su parte frontal o trasera. Deberás elegir entre frontal o trasera en función de la posición del tanque: si el que dispara no está colocado por encima del vehículo, será imposible acertar en el blindaje alto del vehículo; si no está colocado debajo del tanque será imposible acertarle en los bajos; si un vehículo está completamente enfilado al que dispara, no podrá acertarse en el lateral; si un vehículo no tiene torreta, no podrá dársele en la torreta. Si la tirada del dado diera como resultado un resultado imposible, ignóralo y lanza de nuevo.

**Exito Alto:** El proyectil alcanzará donde anunció que apuntaba el que disparó. Si no anunció ninguna localización podrá elegir en cual quiere darle. Deberás tener en cuenta que aquellas zonas que no estén a la vista para el que dispara, serán inalcanzables, independientemente del éxito alcanzado en la tirada.

## AMETRALLADORAS EN LOS VEHICULOS

El miembro de la tripulación que tenía a cargo la ametralladora de un vehículo podía apuntar a través de pequeñas aberturas, generalmente rectangulares, que estaban frente a él a la altura de sus ojos. Su visión estaba muy limitada por ello y, casi siempre, las ametralladoras de los vehículos disparaban a discreción hacia una zona. Las ametralladoras de un carro de combate, excepto la del techo de la torreta, no pueden realizar fuego concentrado. Además, cualquier observador que mire a través de

# COMANDOS DE GUERRA

una mirilla tendrá penalizados con un grado de dificultad sus chequeos de descubrir.

La boca del cañón de la ametralladora sobresalía del tanque a través de una abertura circular sobre la que se ajustaba. Esto impedía que la ametralladora pudiera cubrir un gran arco. Las ametralladoras en los vehículos, excepto las de la torreta, sólo pueden disparar en un arco de cuarenta y cinco (45) grados a ambos lados de la vertical a su posición. Esto deja ciertas zonas cerca del tanque a las cuales las ametralladoras no pueden disparar.

La ametralladora del techo de la torreta, generalmente de menor calibre que las del resto del vehículo, pueden disparar fuego concentrado y con un arco de cobertura de 360 grados. Pero ello obliga a que el que la va a disparar, abra la portezuela superior del taque, se asome y la maneje, lo cual le deja expuesto al ataque del enemigo.

La ametralladora del frente de la torreta solía ir unida solidariamente a la torreta. Se llamaban ametralladoras coaxiales ya que disparaban paralelamente al eje del cañón. Estas ametralladoras no pueden disparar a otro sitio que no sea el apuntado por el armamento principal del vehículo, ya que no tienen capacidad de giro para poder disparar a otro sitio. Compartían el sistema de observación con el cañón. En muchas ocasiones, la ametralladora coaxial era utilizada como un sistema de ayuda a la puntería de cañón. Se disparaba y se movía el cañón hasta que los disparos alcanzaban el objetivo deseado. Entonces, se disparaba el cañón. Este sistema, cuando era posible aplicarlo, permitía ahorrar munición del armamento principal del tanque que era mucho más valiosa y escasa que la de una ametralladora.

## DESTRUCCION DE VEHICULOS

Un vehículo se considerará destruido cuando toda su tripulación esté muerta o cuando esté inmovilizado y tenga el armamento principal inutilizado. En este último caso, la dotación del vehículo suele abandonarlo rápidamente.

Generalmente, un impacto sobre un vehículo no provocará su destrucción, ya sea porque el blindaje ha resistido o porque el impacto no ha sido muy efectivo o porque la zona dañada no es vital para el tanque. Esto no quiere decir que el vehículo no pueda sufrir otros efectos intermedios antes de su destrucción.

### PERDIDA DE BLINDAJE

Es el efecto más común y habitual en el combate y ya ha sido comentado en la sección del jugador

donde se describen los procedimientos de combate. Cuando un impacto provoque unos puntos de daño que sean menores que los puntos de resistencia del blindaje, pero mayores que la mitad de estos, ese blindaje sufrirá pérdidas, es decir perderá puntos de resistencia y, por tanto, capacidad de protección. Los puntos de resistencia del blindaje se reducirán un valor igual a la mitad de los puntos infringidos por el impacto. Esta reducción del blindaje es permanente y afectará a esa sección del blindaje hasta que el vehículo pueda ser reparado en algún taller del ejército. Los comandos no tendrán posibilidad de realizar esta reparación en medio de una misión.

Las armas de infantería, excepto los lanzagranadas, no afectan a los blindajes de los vehículos. En algunos casos (impactos críticos o protecciones débiles) una bala puede provocar el daño suficiente como para atravesar un blindaje, se considerará que lo atraviesa y el ocupante del vehículo sufrirá el daño que el blindaje no pudo contener, pero el blindaje en si no sufrirá pérdidas. Cualquier otra arma deberá superar los puntos de resistencia que tuviera el blindaje (antes del impacto del arma de infantería) para volver a provocar daño. Esto refleja la improbabilidad de que una bala atraviese un blindaje por el mismo agujero que realizó una bala anteriormente disparada.

### INMOVILIZACION DEL VEHICULO

Cuando un vehículo con orugas pierda la mitad de los puntos de resistencia de su blindaje lateral del chasis o reciba un impacto que le infrinja un daño igual a los 3/4 (tres cuartos) de los puntos actuales de resistencia del blindaje, el vehículo quedará inmovilizado. Esto representa la rotura de las cadenas o del tren de rodaje. El vehículo no podrá avanzar, retroceder o girar, aunque si podrá pivotar a la mitad de la velocidad normal. Podrá girar su torreta y podrá seguir disparando. Si son las cadenas las que se han roto, la reparación podrá hacerla, en una media hora, la propia dotación del tanque. Pero si es el tren de rodaje el destruido, se necesitará repararlo en un lugar especialmente habilitado para ello. La elección de la parte destruida queda a discreción del Director de Juego, pero, como regla sencilla, si la inmovilización es provocada por la pérdida de la mitad de sus puntos de resistencia la parte averiada será el tren de rodaje; si la inmovilización es provocada por un sólo impacto, lo destruido será la cadena.

Un impacto en la parte del vehículo donde va alojado el motor, generalmente la trasera, que consiguiera superar el blindaje y dañarlo, también inmovilizaría el vehículo.

# APENDICE DE VEHICULOS

## INUTILIZACION DEL ARMAMENTO

Al igual que los impactos en el lateral, los impactos en la torreta pueden dañar su capacidad de giro e incluso su capacidad de disparar. Cuando un vehículo pierda la mitad de los puntos de resistencia de su blindaje lateral o trasero de la torreta o reciba un impacto que le infrinja un daño igual a los 3/4 (tres cuartos) de los puntos actuales de resistencia del blindaje, la torreta no podrá girar y se quedará fija en la posición en la que estuviera. Esto representa la rotura del anillo de giro de la torreta y para repararlo es necesario un taller especialmente habilitado para ello.

Si la pérdida de puntos o el impacto son en el blindaje frontal de la torreta, lo que se averiará es el armamento principal. No podrá ser reparado por la dotación del vehículo.

Las ametralladoras de los vehículos pueden encasquillarse por el procedimiento explicado en la sección del jugador titulado: "Encasquillamientos".

## ATURDIMIENTO DE LA DOTACION

Las dotaciones suelen ir bien protegidas y bien sujetas a sus asientos dentro de los vehículos, pero esto no quiere decir que no sufran los efectos de los impactos. Durante los combates, ocurría, a veces, que los carros de combate se quedaban quietos en medio del campo de batalla tras recibir un impacto que aparentemente no les había afectado. Dentro del vehículo solía quedar una dotación con los oídos doloridos, inconsciente, cuando no muerta por efecto de la onda de choque. Para reflejar este efecto, cualquier dotación de un vehículo que reciba un impacto que suponga pérdida de blindaje, siempre y cuando esta pérdida sea superior a diez (10), deberá superar un chequeo de constitución o quedará inconsciente. Los ocupantes del vehículo que estén directamente en la zona del impacto (los de la torreta si el impacto es en la torreta y los del chasis si el impacto es en el chasis) tendrán que superar el chequeo con un dificultad de difícil. Si alguno falla el chequeo con fracaso alto, morirá.

## DOTACION DE UN VEHICULO

Cada nacionalidad, cada tipo de vehículo e, incluso, cada modelo dentro del mismo tipo, tenía sus propias particularidades sobre las funciones de la dotación. Sin embargo, las misiones de la dotación en los carros de combate y, en general, en cualquier vehículo de combate, se podían reducir a seis. A saber: El Jefe de Carro, cuya misión era la de coordinar las acciones de la tripulación y coordinar las acciones con el resto de los vehículos de la uni-

dad; El Artillero, cuya era la misión de apuntar y disparar el armamento principal; El Cargador, que debía cargar el armamento principal (en los tanques modernos esta función ha sido sustituida por un sistema de carga automático); El Conductor, que dirigía el vehículo; El Ametrallador, que dirigía las ametralladoras del casco; El Radiooperador, que se encargaba de la radio.

Desgraciadamente para los soldados, el espacio disponible dentro de un carro era muy reducido y, aunque los hubo, fueron muy raros los vehículos que dispusieron de 6 tripulantes que pudieran ocuparse de cada función (El Lee y el Grant, aunque tienen 6 tripulantes, no pueden incluirse en este caso, ya que al tener dos cañones requieren dos cargadores y dos Artilleros). Lo más normal fue que el vehículo sólo llevara cinco (5) o cuatro (4) e, incluso, tres (3) o dos (2) con lo que muchas de estas funciones se repartían entre toda la dotación. Así, la ametralladora en la parte superior de la torreta era manejada por el oficial del carro, así como la radio; la ametralladora coaxial al armamento principal era manejada por el Artillero; y la ametralladora del casco por el conductor. Si había poca tripulación, el mismo artillero hacía las veces de cargador o el jefe de carro era el artillero mientras que otro era el cargador. En los vehículos con dos tripulantes, el oficial del carro hacía las funciones de cargador y artillero, mientras que el conductor se ocupaba de la radio.

## VEHICULOS ESPECIALES

El carro de combate demostró, además de ser una arma eficaz de combate, su versatilidad para otras muchas funciones. Los cuerpos de ingenieros de todos los ejércitos utilizaron el carro de combate como soporte para los más variados usos. El más habitual fue, sin duda, el carro lanzallamas, que fue usado mayormente en los campos de batalla del frente del pacífico.

Tal vez el Sherman americano es el mejor ejemplo de esta enorme capacidad: El Sherman Deep Wading llevaba un sistema que le permitía vadear ríos poco profundos; el Sherman D.D. (Duplex Drive) llevaba una envoltura de tela impermeable que al desplegarse aumentaba el volumen del vehículo hasta el punto de permitirle su flotación; el Sherman Prong llevaba un sistema de cuchillas en su parte frontal que le permitía desfondar obstáculos; el Sherman Calliope llevaba una rampa lanzacohetes con cerca de 60 proyectiles; El Sherman Flail llevaba un sistema de cadena en un eje adelantado al carro que permitía abrir un camino en los campos de minas; el Sherman B.A.R.V. (Beach Armored Recovery Vehicle) era un vehículo de socorro para las operaciones de desembarco; el Sherman Dozer iba equipado con una pala.

# COMANDOS DE GUERRA

Con estos ejemplos, lejos de intentar dar una larga lista, sólo te hemos querido ilustrar sobre los posibles usos, diferentes a los de combate, en los que podían usarse los carros de combate. Cuando el ejército necesitaba adoptar una solución para un problema estratégico o de combate se acudía al cuerpo de ingenieros para buscar una solución. De ahí, por ejemplo, el nacimiento de los carros que, al unirse, formaban un puente sobre el que otros carros podían pasar.

Por último añadir, que si bien el ejército estadounidense fue muy dado a realizar multitud de vehículos especiales, otros ejércitos, como el alemán o el británico no pudieron hacerlo por falta de medios (los tanques eran más necesarios como armas de combate que como herramientas del cuerpo de ingenieros). Los británicos utilizaron multitud de estos vehículos, basados en el Churchill, durante el desembarco de Normandía.

## AUTOPROPULSADO

Ya hemos comentado en la sección del jugador dedicada a los vehículos que los autopropulsados eran iguales a los carros de combate pero sin torreta giratoria. Desde un punto de vista táctico, a igual calibre, un tanque es mejor que un autopropulsado, pero los ejércitos realizaron estos últimos por la necesidad de disponer de armas, más o menos móviles, de gran potencia. Un autopropulsado es más móvil que la artillería remolcada y además, al carecer de torreta, puede estar equipado con cañones de gran calibre, ya que no hay peligro de que la torreta se desprenda debida al retroceso del cañón. Un autopropulsado puede disparar en movimiento, pero su efectividad es tan baja, que no merece la pena ni intentarlo. Cuando se utilizaban con un espíritu defensivo elegían una posición desde la cual dominaban un sector del campo de batalla y desde allí eran usados como artillería de posición, con la ventaja de que pequeños giros les permitían batir un sector más amplio que la artillería convencional. Si el enemigo se acercaba peligrosamente a sus posiciones, su movilidad les permitía intentar huir. Si el enemigo se retiraba o cuando se usaban de forma ofensiva, su movilidad les permitía seguir el avance de su propio ejército.

Las reglas de giro de torreta no se aplican a los autopropulsados, ya que carecen de ella. Además un autopropulsado deberá detenerse, aunque podrá pivotar una vez detenido, para disparar. Sólo podrá disparar en movimiento si el enemigo está completamente enfilado con él o si su velocidad es tan baja que le permite pivotar, pero en este caso el chequeo para impactar estará penalizado con un +40 (además de las penalizaciones habituales por disparo en movimiento).

## LOCALIZACION DE IMPACTOS

Cuando un carro de combate recibe un impacto, ya sea producido por un lanzagranadas o por un cañón, es preciso comprobar en que punto del vehículo ha alcanzado el proyectil. Esta regla es opcional, por eso está incluida en los apéndices de vehículos, y sólo la debes usar si se quiere dar más realismo al combate contra vehículos. Si no quieres sigue considerando que cada proyectil acierta donde se apunta.

Tras comprobar que el disparo ha sido un éxito (si se falla no se tiene que calcular donde ha dado el proyectil), se calculará el nivel de ese éxito. Podrán, como se explica en la sección del jugador, ocurrir tres casos:

**Exito Bajo:** El proyectil habrá impactado en el vehículo, pero le alcanzará en la zona de mayor blindaje (con mayor número de puntos de resistencia). En el caso de que existieran varias zonas de igual blindaje se determinaría al azar entre ellas. Si el Director de Juego lo desea, podrá determinar la zona del impacto eligiendo aquella zona menos perjudicial del vehículo.

**Exito Medio:** La zona del impacto se determinará al azar entre todas las posibles. Para calcular las zonas posibles tendrás que fijarte en las posiciones relativas del que disparó y del que recibió el fuego. Lanza 1d10 y consulta la siguiente tabla:

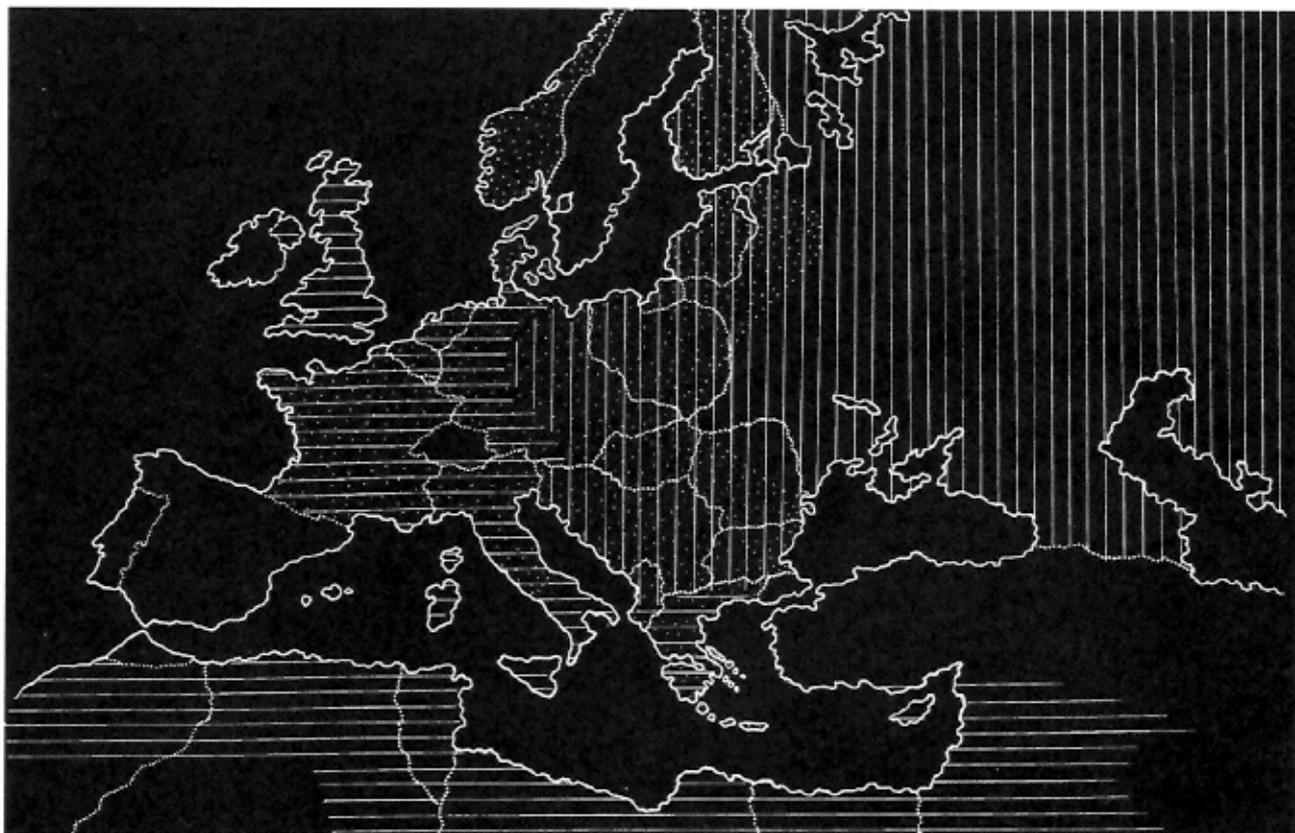
1,2 y 3 .....	Chasis lateral
4 y 5 .....	Torreta lateral
6 y 7 .....	Chasis frontal o trasero
8 y 9 .....	Torreta frontal o trasera
10 .....	Altos o bajos

Excepto en raras ocasiones, el objetivo del disparo siempre ofrecerá un lateral y su parte frontal o trasera. Deberás elegir entre frontal o trasera en función de la posición del tanque: si el que dispara no está colocado por encima del vehículo, será imposible acertar en el blindaje alto del vehículo; si no se está colocado debajo del tanque será imposible acertarle en los bajos; si un vehículo está completamente enfilado al que dispara, no podrá acertarse en el lateral; si un vehículo no tiene torreta, no podrá darsele en la torreta. Ignora los resultados imposibles y lanza de nuevo 1d10.

**Exito Alto:** El proyectil alcanzará donde anunció que apuntaba el que disparó.

## MUNICION HE

La mayoría de los tanques llevaban, exceptuando tipos especiales, dos clases de munición: la muni-



## 6 DE JUNIO DE 1944 A 4 DE MAYO DE 1945

Este período marca el final de la guerra. Las tropas alemanas, exhaustas, cansadas y sin medios se retiran velozmente. Sus atacantes, los rusos por el Este y los británicos y estadounidenses por el Oeste, a veces no pueden avanzar tan deprisa.

El 6 de Junio de 1944 se produce el desembarco de Normandía, pero no es hasta el 26 de Agosto que las tropas Aliadas entran en París. Favorecidos por un desembarco en el sur de Francia, las tropas Aliadas alcanzan el Rin en Septiembre, pero una serie de malos entendido y de errores les impiden capturar un puente sobre el río. El día 17 de Septiembre se inicia la operación "Market-Garden" que consistía en el lanzamiento de miles de paracaidistas (la mayor operación aerotransportada de la historia) para capturar todos y cada uno de los puentes de la carretera a Arnhem. Errores de calculo y de información llevaron al fracaso a la operación. No es hasta Marzo de 1945 cuando los Aliado cruzaron el Rin e iniciaron la invasión de Alemania.

En el Este, por su parte, los rusos siguen avanzando. El 23 de Agosto un golpe de estado en

Rumanía cambia al gobierno y éste se rinde incondicionalmente. El 28 de Agosto un nuevo gobierno se hace con el poder en Hungría. Declara su deseo de negociar la rendición. Por las mismas fechas, Bulgaria se declara neutral. Rusia rechaza su oferta y el 9 de Septiembre anuncia su completa invasión. Los Países Bálticos, Yugoslavia, Checoslovaquia, Polonia e, incluso, Austria fueron liberadas posteriormente con increíble celeridad.

El 4 de Mayo de 1945, las tropas soviéticas toman Berlín. La guerra finaliza en Europa.

# COMANDOS DE GUERRA

ción AP o de penetración que era la que se usaba contra los vehículos; la munición HE o de alto explosivo que era la que se usaba contra la infantería. Puedes considerar que el daño realizado a la infantería es el indicado en el apéndice por la munición AP o, si quieres más realismo, utilizar la regla opcional que a continuación te explicamos.

El daño que hace la munición HE depende de el tipo de tanque (más exactamente de su calibre) y del nivel de éxito conseguido en el impacto. Considera que la dificultad según la distancia para la munición HE es igual a la indicada para la munición AP.

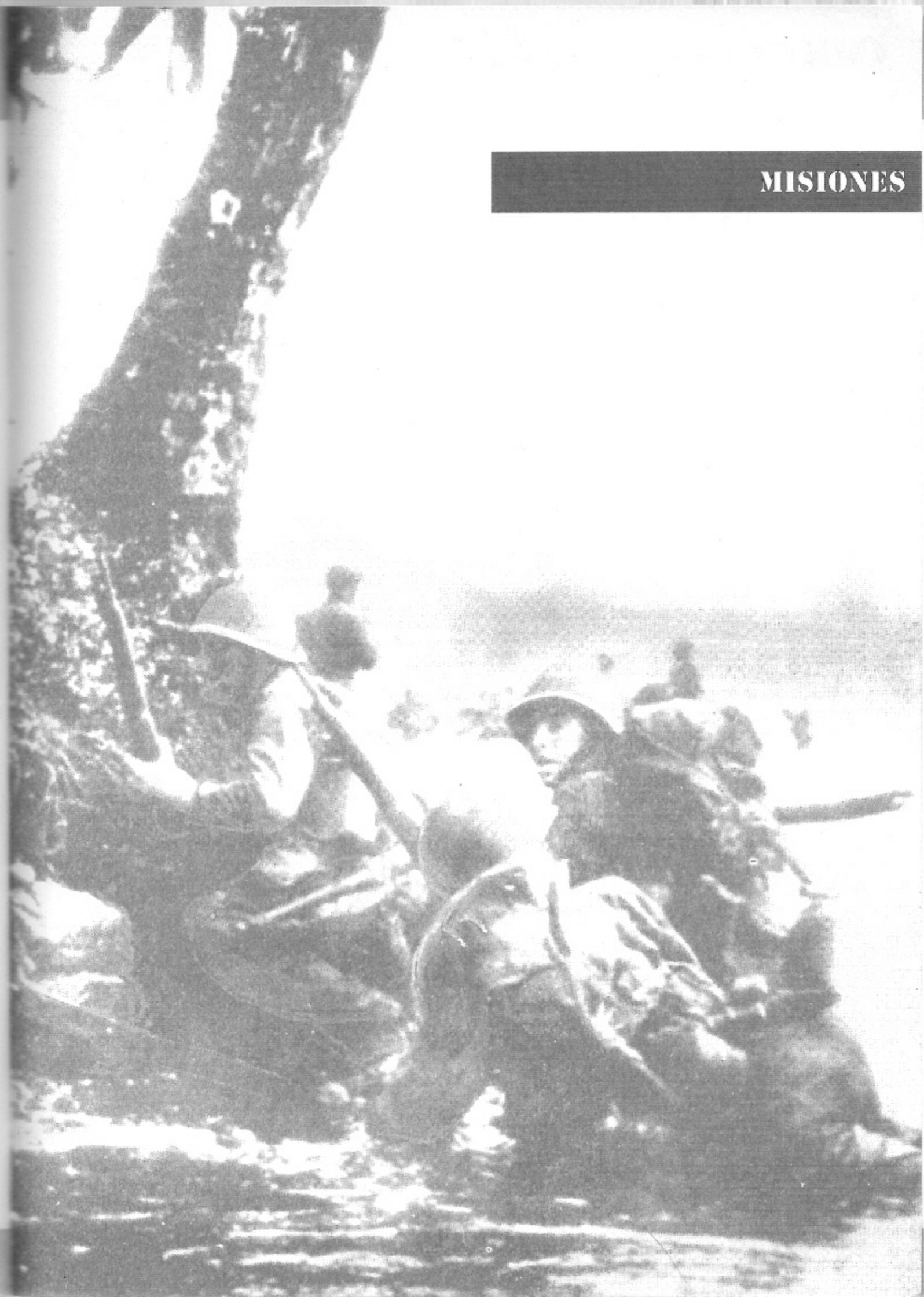
Calibre	E. Bajo	E. Medio	E. Alto
20 mm	.....1d10-5	.....1d10+5	.....2d10
37 mm	.....1d10-5	.....1d10+5	.....2d10
45 mm	.....1d10	.....2d10-5	.....2d10+5
47 mm	.....1d10	.....2d10-5	.....2d10+5
50 mm	.....2d10	.....3d10-5	.....3d10+5
57 mm	.....2d10	.....3d10-5	.....3d10+5
75 mm	.....3d10	.....4d10-5	.....4d10+5
76 mm	.....3d10	.....4d10-5	.....4d10+5
85 mm	.....3d10	.....4d10-5	.....4d10+5
88 mm	.....3d10	.....4d10-5	.....4d10+5
100 mm	.....4d10	.....5d10	.....6d10

Todas las personas a menos de 3 metros de un impacto con éxito, reciben el mismo daño; los que estén entre 3 y 8 metros recibirán el daño indicado en un grado de éxito menor; los que estén entre 8 y 15 metros recibirán el daño indicado en la siguiente columna menor. Los que estén entre 8 y 15 metro no recibirán daño debido a un impacto con éxito medio; los que estén a más de 3 metros no recibirán daño debido a un impacto con éxito bajo.

Las zonas afectadas por la munición HE son muy extensas, esto no quiere decir que este tipo de munición afecte a todo el área de igual manera. Para simular que el daño que hace la munición HE no es igual para cada persona dentro del área afectada tira el o los dados por separado para cada uno. Es más, si no es excesivamente complicado, considera individualmente las coberturas que pudieran tener cada uno cuando determines su nivel de éxito.



**MISIONES**



## PRIMERA MISION: EL PUENTE DE CAPPOCORSO

*En todo juego de rol, y Comandos de Guerra es uno de ellos, el Director de Juego es el encargado de diseñar las partidas o misiones para sus jugadores. En esta sección del libro de reglas encontrarás tres misiones (El puente de Cappocorso, La puerta de Hierro y El último tren) para que puedan jugarla de 5 a 8 comandos. Un número menor de estos haría que la misión fuera relativamente difícil, un número mayor complicaría en exceso el desarrollo y la velocidad de las acciones.*

*A la hora de realizar este módulo seguimos diversos pasos. Reproducimos aquí este proceso por si te puede servir de ayuda a la hora de diseñar tus propias misiones.*

### LA IDEA

Hay un hecho histórico que siempre nos ha llamado mucho la atención: la defensa que un puñado de británicos hicieron del puente de Arnheim. Hay un excelente libro de Cornelius Ryan sobre el tema y el director de cine Richard Attenborough realizó la película que en España se llamó "Un puente lejano". La realidad de los hechos, hasta donde estos se pueden discernir, es que un exceso de optimismo y de confianza en la desorganización alemana llevó a los aliados a intentar un avance de más de cien kilómetros a lo largo de la carretera que unía el frente con Arnheim a través de muchos ríos. Se lanzaron muchas unidades aerotransportadas con la obligación de tomar y capturar los puentes mientras unidades blindadas avanzaban sobre estos hasta Arnheim. Los paracaidistas británicos tuvieron el "honor" de capturar Arnheim y su puente sobre el Rin. Se suponía que debían aguantarlo como mucho un día hasta la llegada de los carros de combate. La realidad fue que los Aliados, excepto los paracaidistas, nunca llegaron a Arnheim y estos se vieron obligados a mantener el puente más de una semana enfrentándose a una división panzer alemana hasta que, sin poder resistir más, se rindieron.

Consideramos, mientras ideábamos el Comandos de Guerra, que la heroica defensa del puente merecía ser jugada en una partida de rol. Esta fue nuestra idea.

### ADAPTACION DE LA IDEA A UN MOMENTO HISTORICO

Arnheim, su defensa, es injugable. No sólo porque el número de personas involucradas en la defensa del puente era enorme; sino porque una inmensa mayoría de la gente conoce la historia.

Durante la realización de este juego hemos tenido la oportunidad de leer mucha documentación sobre la Segunda Guerra Mundial. Fue durante este trabajo cuando descubrimos, casualmente, el dato que nos permitiría recrear un Arnheim en pequeño: Cuando las tropas anglo-americanas habían conquistado todo el norte de Africa se lanzaron a la conquista de Italia a través de Sicilia. El desembarco estaba previsto para la 1:00 horas de la madrugada, pero debido al mal tiempo se retrasó tres (3) horas: hasta las 4:00. Este retraso de tres horas nos permitía poner a los comandos en una situación comprometida. ¿Porqué no en un puente?

### LOCALIZACION DE LA HISTORIA

Nos informamos sobre los detalles del desembarco en Sicilia y no descubrimos nada que señalara la existencia de situaciones como las que nos proponíamos recrear. Las divisiones Panzer estaban acantonadas en la ciudad de Palazzolo y el desembarco de Montgomery estaba previsto en Siracusa. Observando el mapa descubrimos que ambas ciudades estaban unidas por una carretera y que ésta cruzaba un río en la ciudad de Cappocorso.

### CREACION DE LOS DETALLES

A partir de este momento los detalles de la misión nos los inventamos ya que Comandos de Guerra es un juego de rol y no una escenificación histórica. No sabemos si en realidad fueron enviados grupos de comandos a Cappocorso o si de alguna manera se aseguró el control sobre ese puente. Pero esto no nos pareció importante porque lo que deseá-

# EL PUENTE DE CAPPOCORSO

bamos era crear una partida donde los jugadores llegaran a pasárselo bien.

Dibujamos el mapa de la zona de Sicilia que nos interesaba. Para ello partimos de un mapa actual y transformamos todas sus carreteras: las autopistas de peaje las suprimimos, las autopistas o autovías las convertimos en buenos caminos y las carreteras comarcales en caminos de arena y estrechos. No, esto no es exacto. Pero insistimos en que Comandos es un juego de rol.

Por último, dibujamos, inventándonoslo, el pueblo de Cappocorso, colocamos la guarnición y recreamos los otros detalles que podrás observar a continuación.

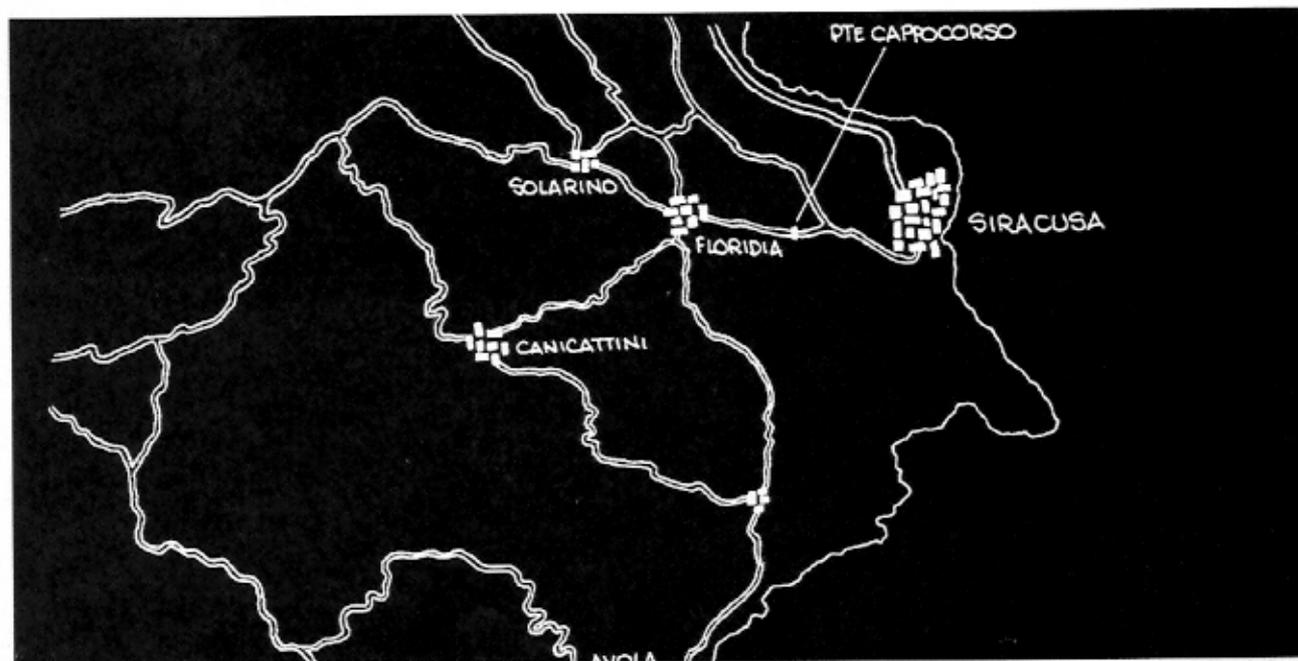
## MISION: EL PUENTE DE CAPPOCORSO

### DATOS HISTORICOS PARA CONOCIMIENTO DEL DIRECTOR DE JUEGO:

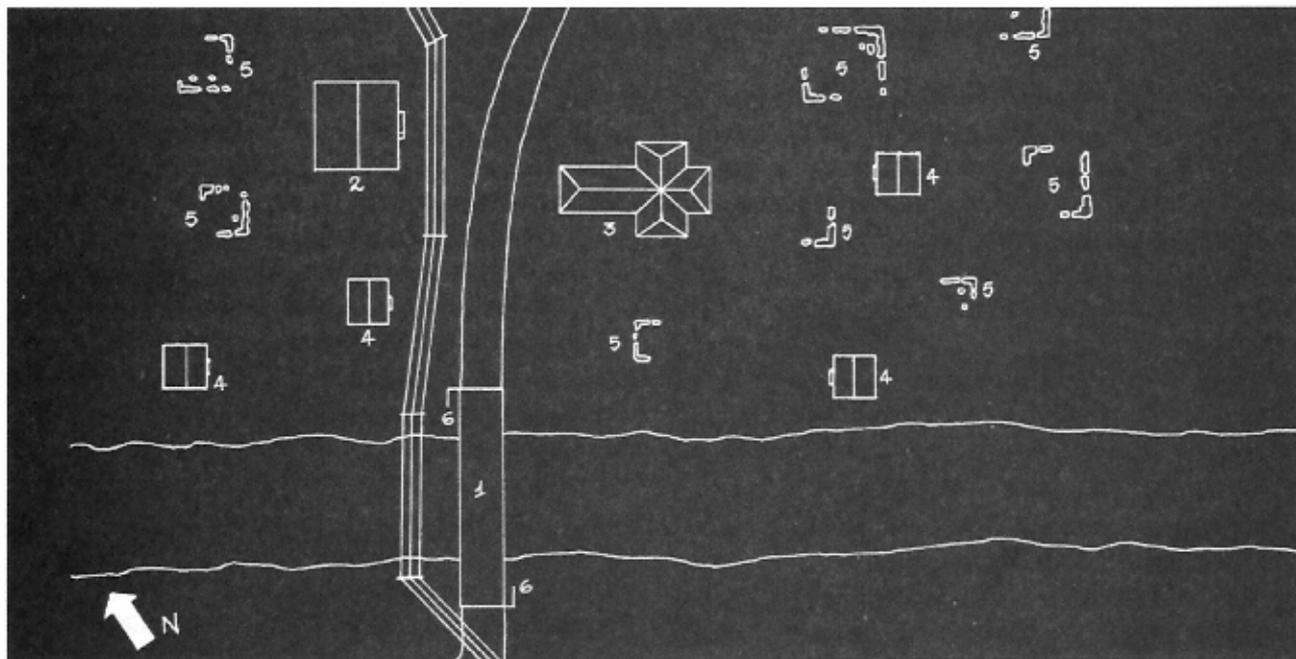
Los comandos se encuentran a 7 de Julio de 1943 en el Cuartel General Aliado del Norte de Africa. Han sido trasladados allí por un avión de la U.S.A.F. desde la base de comandos de Inglaterra con escala en Gibraltar. Todos los miembros del grupo de comandos han realizado su entrenamiento conjuntamente a las ordenes del oficial al mando (que también será un jugador).

Los Aliados Occidentales han invadido ya todos los países al norte de Africa arrebatando a Italia y Alemania sus posesiones en este continente. El siguiente paso es el salto hacia Europa, la apertura del segundo frente que tanto imploran los rusos. Para ello durante todo el mes de Junio se han ido desarrollando asaltos anfibios contra todas las islas del Canal de Sicilia. La última de estas ha caído en poder aliado la última semana. La situación en el Eje no es buena. Los alemanes acaban de enfrentarse y perder contra los rusos en la batalla de Kursk, lo que supone la pérdida de una buena parte de los carros de combate del ejército del Tercer Reich. En Italia, algunas voces de la Junta Fascista empiezan a levantarse contra Mussolini.

El plan de invasión consiste en dos desembarcos anfibios contra Sicilia a cargo del XV Grupo de Ejércitos al mando del General Alexander. El VII Ejército U.S.A. del general Patton desembarcará en Gela con la misión de avanzar hacia el interior de la isla y la parte oeste. El VIII Ejército británico del General Montgomery desembarcará en Siracusa con la misión de avanzar hacia el norte y capturar la ciudad de Messina, único puerto importante de la isla de Sicilia. Ambos desembarcos se producirían, según el plan previsto, a las 1:00 horas de la noche del 9 al 10 de Julio de 1943. La realidad, como ya se ha dicho, fué que el mal tiempo obligó a retrasar los desembarcos hasta las 4:00 horas. Todas las unidades aerotransportadas lanzadas sobre la isla tuvieron que mantener sus posiciones durante tres horas más que las previstas. No todas las unidades de comandos pudieron ser avisadas de esta eventualidad...



# COMANDOS DE GUERRA



En Sicilia se hallaban desplegadas 4 divisiones de infantería italiana, 6 divisiones de defensa costera italiana, la XV división Panzergranadiere alemana y la división Hermann Goering de la SS.

## EL PUEBLO DE CAPPOCORSO

Cappocorso es un pueblo pequeño. Antaño se dedicaba a la ganadería y a la agricultura y su población era pobre y sencilla. Ahora, en el momento de la partida, la población civil ha sido deportada o ha abandonado el pueblo y se ha refugiado en las montañas. De hecho, alguno de sus ciudadanos pertenecen ahora a una aún poco activa resistencia local. El pueblo se haya casi en ruinas por los bombardeos aliados y ocupado por una guarnición alemana de la División Hermann Goering.

El mapa 1 muestra la posición del puente y del pueblo de Cappocorso con respecto a Siracusa y a Palazzolo (Cuartel General de la Hermann Goering) así como las carreteras que las unían. Este mapa te servirá para saber por donde se mueve el comando y lo que se va encontrando por el camino. El mapa 1 estará a disposición de los jugadores mientras preparan la misión. Una vez lleguen a Sicilia debes retirar el mapa de su vista, porque aunque los comandos posean el mapa los jugadores no y para guiarse con él deberán usar la habilidad de navegación.

El mapa 2 es una fotografía aérea (probablemente de la RAF) del pueblo de Cappocorso y de la situación del puente con respecto a ella. El código de números usado es el siguiente:

- 1.- Puente
- 2.- Cuartel
- 3.- Iglesia de San Gines
- 4.- Casa en buen estado
- 5.- Ruinas
- 6.- Garitas

El mapa 3 muestra el interior de los diferentes edificios y la posición de los diferentes puestos de guardia. Así mismo te señala la posición de las cargas de demolición colocada por los alemanes en el puente.

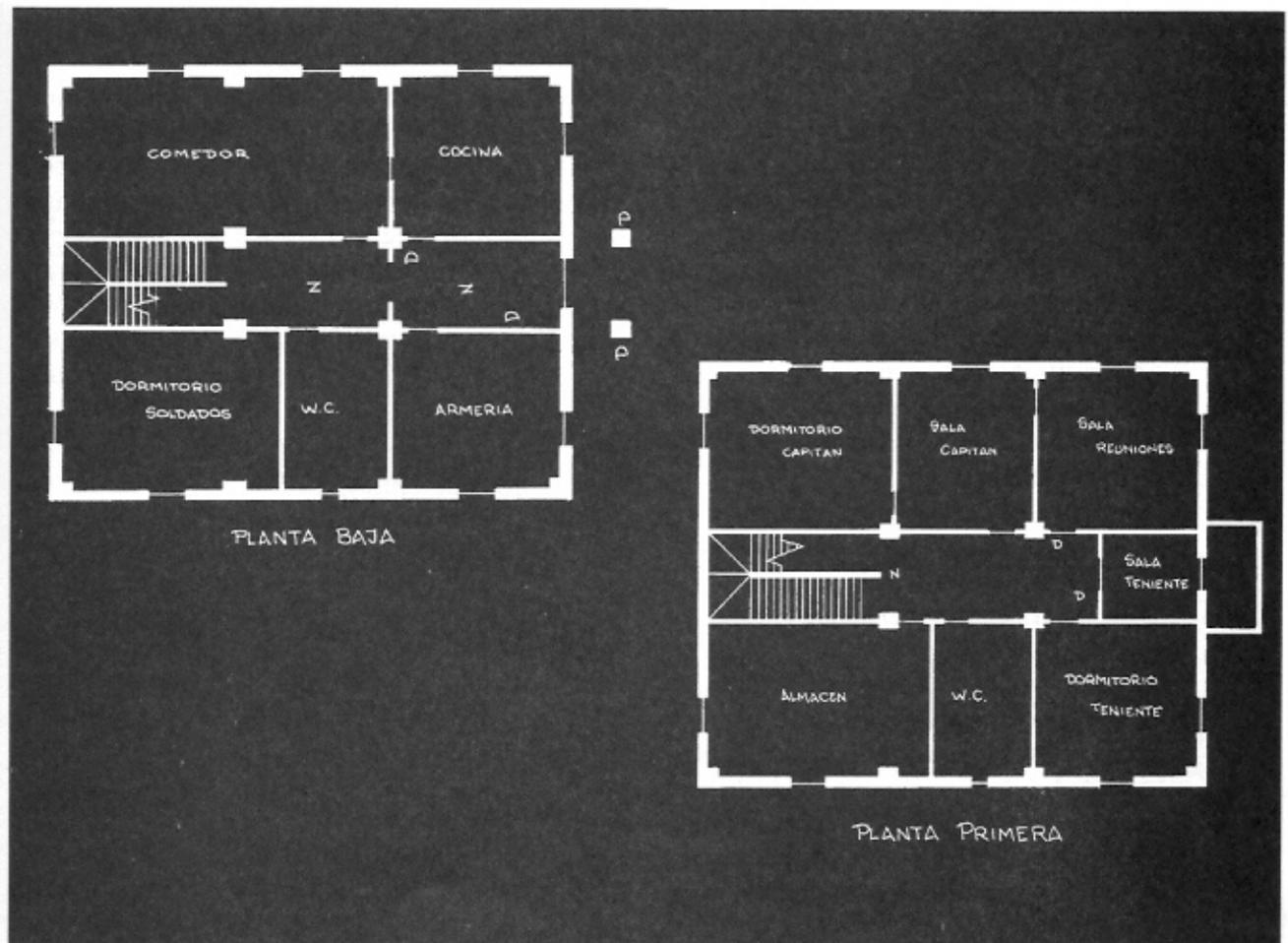
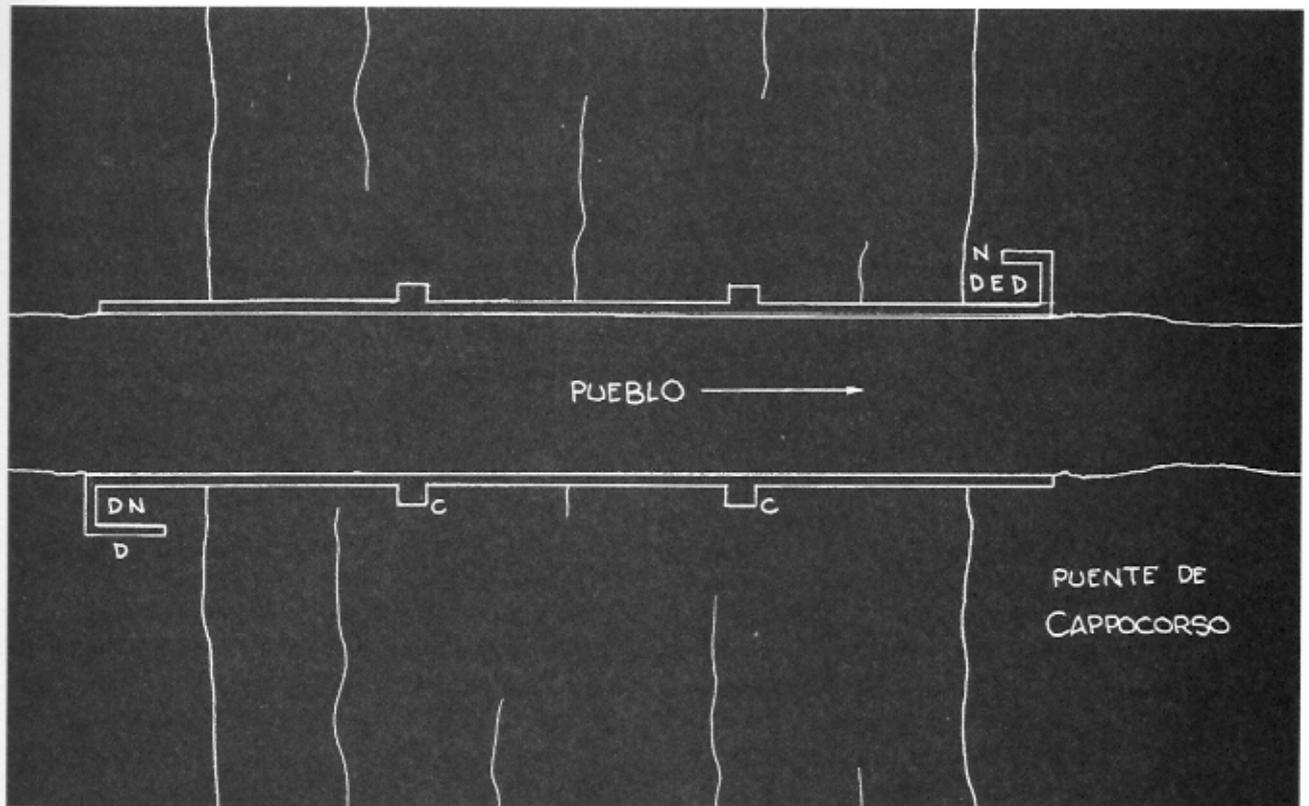
La guarnición del pueblo de Cappocorso consiste en 25 hombres repartidos de la siguiente manera:

- Capitán de la guarnición
- Teniente
- 2 sargentos
- 4 cabos
- 17 soldados

Un cabo y cuatro soldados pertenecen a la dotación del Panzer III de 50 mm y un cabo y tres soldados pertenecen a la del SdKfz 231.

A continuación te detallamos todo lo que pasa en el pueblo de Cappocorso desde las 1:00 horas del día 9 de Julio hasta la llegada de los ingleses. Esto servirá de ayuda para saber qué es lo que ven los

# EL PUENTE DE CAPPOCORSO



# COMANDOS DE GUERRA

comandos cuando vigilen el pueblo y que es lo ocurre cuando ellos lo atacuen. Si los comandos atacan Cappocorso todas las indicaciones de la guarnición variarán y aunque ponga que se produce un cambio de guardia los soldados alemanes no harán el cambio de guardia, sino que estarán ocupados defendiéndose.

## 9 de Julio de 1943

- 1:00 Cambio de guardia. Cambiarán los soldados de guardia en el cuartel y los soldados de las garitas.
- 3:30 Llega por la carretera desde Palazzolo y en dirección a Siracusa una moto con sidecar con un sólo ocupante. Saluda y habla unos cinco minutos con el soldado de guardia en la garita al inicio del puente. Al irse saludará al soldado de la segunda garita sin detenerse y este entrará en ella para llamar por teléfono (los jugadores no verán esto a no ser que estén realmente cerca o usen los prismáticos. La llamada de teléfono es una confirmación del paso del motorista a Palazzolo).
- 4:00 Cambio de guardia, igual que el de la 1:00
- 7:00 Cambio de guardia, igual que el de la 1:00
- 7:21 Amanece
- 7:30 Toque de diana.
- 8:00 La dotación del tanque entrará en la iglesia. La dotación del SdKfz 231 entrará en la iglesia. Un cabo y un sargento saldrán del edificio y se dirigirán a las garitas, cada uno a una. Los soldados ocuparán sus posiciones diurna. (Estas posiciones están marcadas en el mapa del cuartel). El capitán y el teniente ocuparán sus despachos. (Las cosas que ocurran dentro del edificio no serán vistas por los jugadores a menos que se encuentren dentro del edificio).
- 9:00 El Panzer III saldrá de la iglesia y se colocará en la entrada del puente, motor en marcha, sin obstaculizar el paso.
- 12:45 El Panzer III abandonará el puente y se ocultará en la iglesia.
- 13:00 Cambio de guardia. Dos soldados relevarán a los dos soldados de las garitas.
- 13:30 Comida. Las dotaciones de los vehículos saldrán de la iglesia y entrarán en el edificio.
- 14:00 Un cabo y un sargento saldrán del edificio y relevarán al cabo y al sargento de las garitas. Las dotaciones de los vehículos entrarán en la iglesia.

- 14:30 El SdKfz 231 saldrá de la iglesia y se colocará a la entrada del puente motor en marcha sin obstaculizar el paso.
- 15:00 La moto con sidecar (la misma que la de la mañana) cruzará el puente en dirección a Palazzolo. Saludará a los soldados de las garitas sin detenerse y el de la garita más cercana al pueblo informará a Palazzolo por teléfono del cruce del motorista.
- 18:45 El SdKfz 231 abandona el puente y se esconde en la iglesia.
- 19:00 Cambio de guardia. Dos soldados relevarán a los que están en las garitas. Las dotaciones de los vehículos entrarán en el cuartel.
- 20:47 Anochece
- 21:52 Comienza a soplar un fuerte viento racheado.
- 22:00 Cambio de guardia, igual 1:00

## 10 de Julio de 1943

- 1:00 Cambio de guardia, igual 1:00 del 9 de Julio (los jugadores deberían atacar antes de este momento).
- 2:30 El viento racheado y fuerte deja de soplar.
- 3:20 Llegada del motorista, igual 3:30 del 9 de Julio
- 4:10 Llegada de una patrulla de la Herman Goering si los jugadores han atacado el puente y no han evitado que la guarnición diera la alarma o si no han avisado del paso del motorista o si no han cortado e intervenido las comunicaciones entre Siracusa y Palazzolo antes de que desembarcara el VIII Ejército británico (que lo hizo a las 3:30). En todos los casos la patrulla estará formada por 2 Panzer III de 50 mm y 3 SdKfz 231.
- 4:30 Llegada de la vanguardia del VIII Ejército británico (Fin de la partida).

La importancia estratégica de Cappocorso estriba en que es un puente sobre el río Anapo de la carretera entre Siracusa (lugar de desembarco del VIII Ejército británico) y Palazzolo (lugar donde está desplegada la División Hermann Goering de la SS). Si los jugadores no son capaces de controlar el puente y los alemanes lo cruzan, el ejército británico se verá en dificultades. Si por el contrario, los jugadores vuelan el puente, la embestida inicial británica se verá frenada mientras el Cuerpo de Ingenieros Reales construye un nuevo puente.

# EL PUENTE DE CAPPOCORSO

## LA MISION

Los comandos tendrán la misión de tomar el pueblo de Cappocorso y controlar el puente hasta la llegada de las unidades británicas. Si las unidades alemanas de la división blindada Hermann Goering intentan cruzar con destino a Siracusa, la misión de los comandos será volar el puente e impedir así que los británicos se enfrenten con blindados en el momento del desembarco. El puente deberá estar bajo control del grupo de comandos desde la 1:00 horas de la noche del 9 al 10 de Julio.

## LOS PERSONAJES NO JUGADORES

A continuación te exponemos las características de los diferentes personajes no jugadores de la guarnición de Cappocorso:



## SOLDADOS:

FUERZA.....	63
INTELIGENCIA .....	45
DESTREZA.....	70
CONSTITUCION.....	30
MANDO .....	20
Puntos de vida.....	8
HABILIDADES BASICAS	
Descubrir .....	40%
Lanzar .....	30%
Rastrear.....	30%
Saltar.....	30%
Trepar .....	30%
HABILIDADES ESPECIALES	
Mecánica .....	50%
HABILIDADES DE ARMAS	
Metralleta.....	70%

Todos llevarán un Bergman MP35 como arma base. Los pilotos de los vehículos tendrán además un 70% en conducir coches y un 50% en conducir tanques. Los artilleros de los vehículos y las dos personas a cargo de la ametralladora pesada que se instala en la puerta del cuartel durante el día tendrán un 50% en ametralladora y un 50% en artillería pesada. La ametralladora es una MG 42. El motorista tendrá 50% en conducir motos.

# COMANDOS DE GUERRA

## CABOS:

FUERZA.....	63
INTELIGENCIA .....	50
DESTREZA.....	60
CONSTITUCION.....	30
MANDO .....	30
Puntos de vida.....	8
HABILIDADES BASICAS	
Descubrir .....	50%
Lanzar .....	30%
Rastrear.....	30%
Saltar.....	30%
Tregar .....	30%
HABILIDADES ESPECIALES	
Mecánica .....	50%
HABILIDADES DE ARMAS	
Metralleta.....	70%
Ametralladora.....	50%

Todos llevarán un Bergman MP35

## TENIENTE:

FUERZA.....	50
INTELIGENCIA .....	60
DESTREZA.....	70
CONSTITUCION.....	52
MANDO .....	60
Puntos de vida.....	10
HABILIDADES BASICAS	
Descubrir .....	60%
Lanzar .....	60%
Rastrear.....	30%
Saltar.....	30%
Tregar .....	30%
HABILIDADES ESPECIALES	
Explosivos .....	80%
Mecánica .....	50%
HABILIDADES DE ARMAS	
Pistola.....	50%
Metralleta.....	70%

Llevará una Luger P08

## SARGENTOS:

FUERZA.....	70
INTELIGENCIA .....	45
DESTREZA.....	70
CONSTITUCION.....	30
MANDO .....	40
Puntos de vida.....	8
HABILIDADES BASICAS	
Descubrir .....	50%
Lanzar .....	30%
Rastrear.....	30%
Saltar.....	40%
Tregar .....	30%
HABILIDADES ESPECIALES	
Mecánica .....	50%
HABILIDADES DE ARMAS	
Pistola.....	25%
Metralleta.....	70%

Llevarán un Bergman MP35 y una pistola Walther P38.

## CAPITAN:

FUERZA.....	63
INTELIGENCIA .....	45
DESTREZA.....	70
CONSTITUCION.....	60
MANDO .....	80
Puntos de vida.....	11
HABILIDADES BASICAS	
Descubrir .....	80%
Lanzar .....	30%
Rastrear.....	30%
Saltar.....	60%
Tregar .....	30%
HABILIDADES ESPECIALES	
Mecánica .....	50%
HABILIDADES DE ARMAS	
Pistola.....	80%
Metralleta.....	70%
Art. pesada .....	50%

Llevará una Luger P08



**E TU... COSA FAI?**

# COMANDOS DE GUERRA

## LOS ENCUENTROS

Si el grupo de comandos cruza una carretera en su camino hacia el puente, habrá una posibilidad (un 5%) de que se encuentren con una patrulla en ese instante. La patrulla estará compuesta por un SdKfz 231 y un Kübel con cuatro soldados a bordo.

Te recomendamos que, independientemente del porcentaje obtenido para el encuentro, hagas que tus jugadores, si son novatos, se enfrenten a una de estas patrullas antes de llegar al puente. De esta manera conseguirás que tomen contacto con la mecánica del combate y podrás agilizar las acciones posteriores para la toma del puente.

## INICIO DE LA MISION

Cuando juegues esta partida, probablemente, será la primera que diriges de este juego y la primera que tus personajes juegan a Comandos y que por lo tanto no tengan personajes hechos. Si esto es así, permite que tus personajes desarrollen la parte de la creación del personaje de entrenamiento para operaciones especiales conjuntamente. Y recomiéndales que, al menos uno de ellos, debe tener la habilidad conducir tanques (por si se hacen dueños del Panzer III), conducir vehículos (por si se hacen dueños del SdKfz 231), explosivos (para volar el puente), ametralladora (para disparar el armamento del tanque y del vehículo blindado) y artillería pesada (para el cañón de 50 mm). Todo lo demás déjalo a su criterio. El Cuartel General les equipará con cualquier tipo de arma (de las que están en el apéndice) que soliciten y con cualquier tipo de uniformes. El Cuartel General no conoce los pases o contraseñas utilizados en el pueblo.

Hay dos maneras de enfocar el inicio de la partida. Si crees que tus amigos se divertirán más si son ellos mismos los que planifican la partida, permíteles que lo hagan, pero para ello será necesario que al menos unos de ellos tenga graduación de oficial. Tendrán que planificar el equipo que van a transportar, cómo van a ser llevados hasta allí (en paracaídas o en barco) y como van a asaltar el pueblo. Permíteles discutir todo el tiempo que ellos crean conveniente (recuerda que el oficial tendrá la última palabra sobre la misión) y, aunque tarden mucho, no permitas que se precipiten. Si, por el contrario, crees que la preparación de la partida no va a divertir a tus amigos entonces el Cuartel General y el oficial al mando de la misión (que ya no será un jugador y

tampoco participará en la operación) decidirán. Su decisión será lanzar al comando en paracaídas cerca del puente a la 3:00 horas de la noche del 8 al 9 de Julio. Deberán acudir a Cappocorso a primeras horas de la mañana del día 9 de Julio, observar el pueblo y el puente durante todo ese día y actuar por la noche, cerca de la 1:00. La decisión de como atacar el puente será cuestión de los jugadores. El equipo proporcionado por el Cuartel General será siempre de los ejércitos aliados; no les darán ni uniformes ni armamento alemán.

A partir de este momento son los jugadores los que deben hablar.

## CONSIDERACIONES FINALES

Hemos jugado muchas veces esta partida con nuestros amigos. De hecho, alguno la ha jugado varias veces. Ha habido grupos que han cargado contra la guarnición alemana a través del puente e incluso otros, que desobedeciendo las ordenes recibidas, volaron directamente el puente. Sólo uno de estos grupos llegó a concluirla correctamente. Nos inclinamos a pensar que no es una misión difícil, sino que los jugadores no la enfocan correctamente.

Cappocorso ha demostrado ser muy diferente a la idea original de Arnheim. Pero eso no importa mucho...



## SEGUNDA MISIÓN: LA PUERTA DE HIERRO

*Desde el 28 de Octubre de 1940 los italianos estaban en guerra con Grecia y habían tratado de invadirla, pero la buena organización militar griega, el difícil terreno y el apoyo, principalmente aéreo, británico había expulsado a los italianos más atrás de la frontera original entre Grecia y Albania. Por otra parte, Alemania había estado presionando políticamente al rey yugoslavo (Alejandro I) para que formara un gobierno progermano y firmara el pacto tripartito. Cuando finalmente se cedió a esas pretensiones, el pueblo yugoslavo se rebeló, dio un golpe de estado y anuló cualquier pacto con Alemania. Las derrotas italianas en Grecia y la ofensa yugoslava indujeron a Hitler a poner en marcha una operación militar que le permitiera ocupar Grecia y Yugoslavia simultáneamente.*

### CONSIDERACIONES ESTRATEGICAS

A pesar de las justificaciones de la invasión yugoslava en la derrota italiana y el enfado de Hitler por el golpe de estado, los estadistas alemanes sabían la importancia estratégica que tenía Yugoslavia. El Danubio era una importante vía de abastecimiento a través de la cual podrían circular sin problemas las materias primas rumanas y búlgaras, especialmente el petróleo rumano de Ploesti. La logística alemana sabía que una Yugoslavia hostil podía cerrar el Danubio perjudicando fuertemente la economía de guerra alemana.

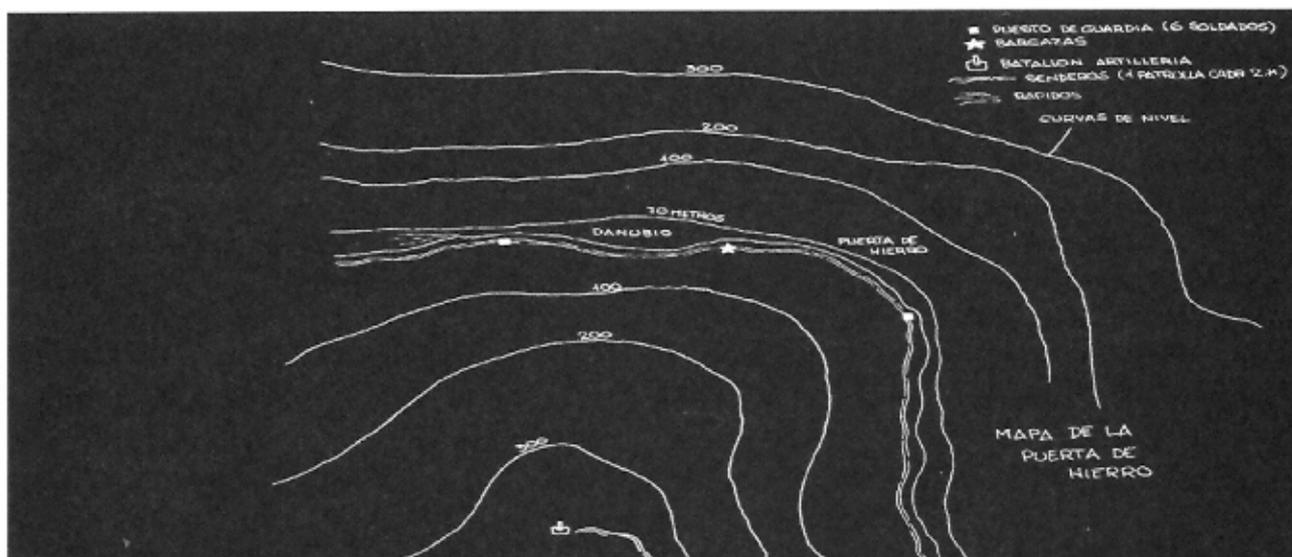
Otro punto importante a tener en cuenta es que los planes para la invasión de Rusia ya estaban muy adelantados y, seguramente, si el grueso de las tropas alemanas debía avanzar al Este, no podían dejar a sus espaldas una Yugoslavia hostil que hubiera podido servir de entrada a los Aliados Occidentales.

### LA PUERTA DE HIERRO

Cerca de Orsova en la frontera entre Rumania y Servia existe un estrecho desfiladero conocido con el nombre de la Puerta de Hierro. La inteligencia alemana conocía los planes yugoslavos de bloquear el Danubio en ese punto



# LA PUERTA DE HIERRO



y dejarlo así inoperativo durante largos años. La creencia que tenía más aceptación en el Abwehr era que en las alturas del desfiladero se habían colocado cargas de explosivos que al activarse originarían un derrumbamiento que obstruiría el curso del río. Dicha obstrucción provocaría una gran inundación en la regiones limítrofes de Yugoslavia y Rumania que, además de afectar a miles de personas, inutilizaría las carreteras de toda la zona. También se sabía que los yugoslavos habían estado transportando durante los últimos días muchas barcazas a la zona con un cargamento desconocido, probablemente los explosivos.

## LA MISION

Los comandos, miembros de la División Brandeburgo, deberán acercarse a la Puerta de Hierro, descubrir cuales son los planes yugoslavos para bloquear el río y, en la medida de lo posible, evitarlos. Es fundamental para las misiones dependientes de esta, que los yugoslavos sean engañados durante el mayor tiempo posible. Es decir, no deben descubrir la inutilización de sus explosivos o de lo que hayan pensado utilizar para el bloqueo del río, hasta el último momento.

La misión debe estar concluida antes de las 6:00 horas del día 6 de Abril de 1941. Los comandos podrán solicitar cualquier material que crean conveniente, pero, debido al escaso

tiempo disponible para preparar la misión, no podrán realizar entrenamientos complementarios (se supone que el entrenamiento como comandos ya lo han realizado).

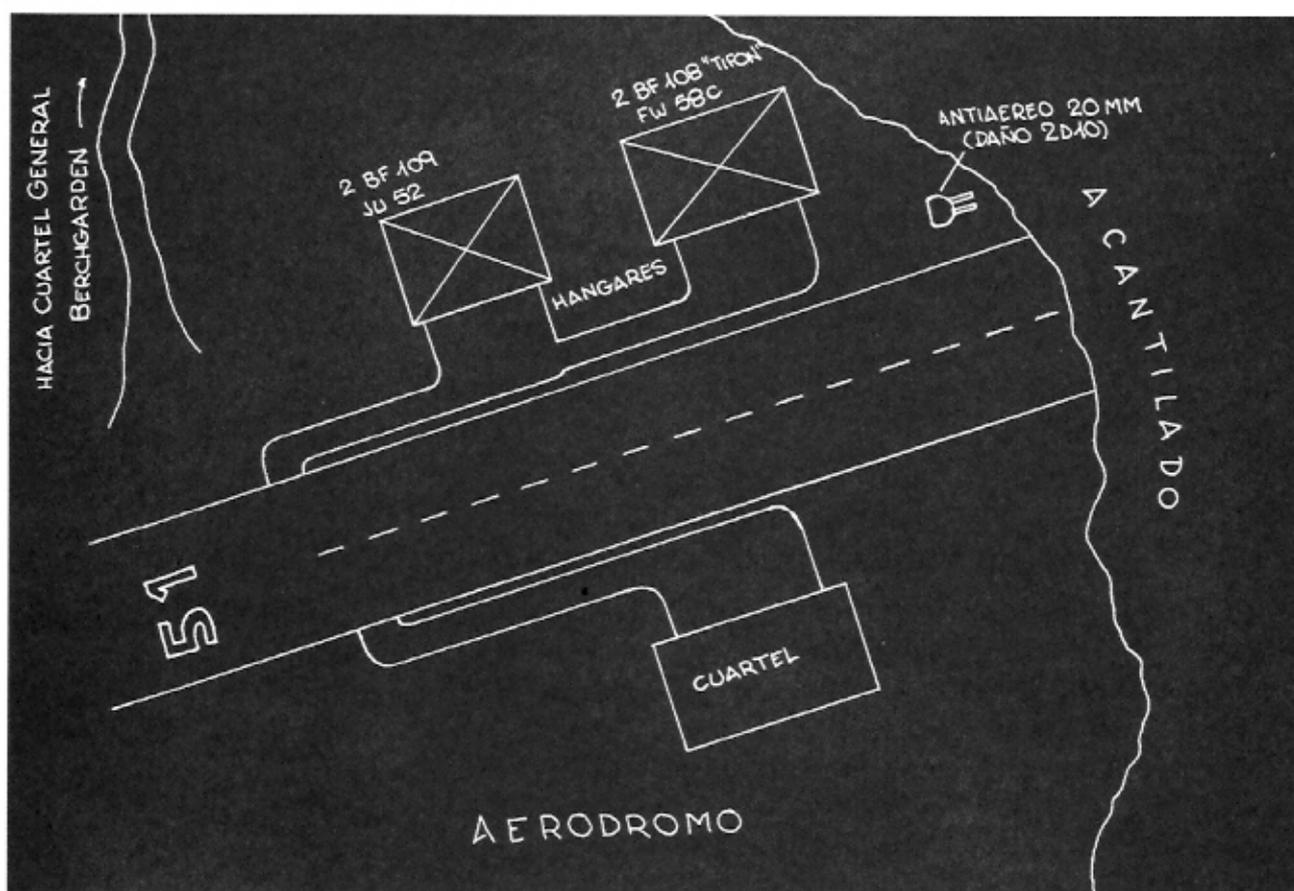
El grupo, denominado en clave: La llave, deberá partir de un aeródromo en las afueras de Berchtesgaden (en los Alpes alemanes) la noche del 3 de Abril.

## LA VERDAD

La misión en la Puerta de Hierro está basada en una misión real llevada a cabo por cinco miembros de la División Brandeburgo. Estos hombres se infiltraron entre la tripulación de una barcaza que remontaba el Danubio. De esa forma obtuvieron la información de que lo que los yugoslavos pretendían era bloquear el curso del río con grandes bloques de cemento (el misterioso cargamento de las barcazas). Posteriormente, estos mismos hombres reforzados con algún miembro más, asaltaron la Puerta de Hierro e impidieron que estas barcazas fueran utilizadas.

La fecha y la hora de la misión (6:00 horas del día 6 de Abril) es muy importante ya que a esa hora los ejércitos alemanes iniciarán la invasión de Yugoslavia y Grecia y, seguramente, los yugoslavos recibirán la orden de bloquear el Danubio.

# COMANDOS DE GUERRA



## EL AERODROMO

En la época en la que está ambientado este módulo existía una gran rivalidad entre las distintas fuerzas del ejército alemán. La aviación, la Luftwaffe, había sido derrotada por la RAF y ello le había supuesto cierta pérdida de prestigio. Prestigio, por otra parte, que estaban dispuestos a recuperar a cualquier precio. Sin embargo, la División Brandeburgo, debido a sus éxitos iniciales, estaban adquiriendo un enorme reconocimiento en las altas esferas de Berlín. El secretismo habitual en las operaciones del Abwehr disgustaba a la oficialidad de la Luftwaffe.

Lo único que los jugadores saben del aeródromo de Berchtesgarden es que antes que ellos se mando a otro grupo, que había sido entrenado durante varias semanas con la misma misión que la suya y que su avión explotó en el aire.

El campo de aviación de Berchtesgarden está bajo las órdenes del Comandante Dietch. Este es un viejo oficial de la Primera Guerra Mundial que ha sido destinado, según su propio pensamiento, a ese campo sin valor estratégico para quitárselo de en medio. La realidad, aunque él no lo sabe, es que está muy bien considerado en las altas esferas de Berlín y se tiene gran confianza en él (si no fuera así, no sería el Comandante del campo de aviación del Cuartel General de invierno de Hitler). Cuando el anterior grupo de operaciones especiales llegó a su campo el se creyó en la obligación de enterarse de su misión e informar a sus superiores. Presionó mucho al comando, hasta el punto de que estos se vieron en la obligación de robar un aparato e intentar salir para cumplir su misión. En su intento el aparato fue derribado por los antiaéreos de 20 mm que hay en la cabecera de la pista. La falta de una versión distinta a la dada por el Comandante Dietch, la intervención del jefe de la Luftwaffe (que sí sabe la verdadera historia) y la urgencia de la misión han impedido una investigación con seriedad. El campo está situado en un pequeño valle alto de los Alpes. Hay una carretera que comunica con el Cuartel General de Hitler en Berchtesgarden,

pero no se usa a menudo. Los transportes de personal, así como los del correo y las mercancías, siempre se hacen en avión.

El aparato preparado para la misión aún está en el campo (el anterior grupo se vio en la obligación de robar otro por que éste estaba muy vigilado) y los comandos tan sólo saben que han de tener cuidado.

El avión a disposición de los jugadores es un Focke-Wulf 58C Weihe con algunas modificaciones. Tiene una velocidad de crucero de 240 Km/h, un techo de servicio (altura máxima) de 5400 metros, una carga útil (peso capaz de transportar) de 1200 kilos y una capacidad para 6 personas más los dos pilotos.

El campo tiene una dotación de 15 soldados, cinco pilotos más 5 técnicos (también militares) de mantenimiento. Tiene varios aparatos, 2 Bf 108B Tifón utilizados como aviones de enlace y comunicaciones, un viejo Junker Ju-52 utilizado para transporte y dos cazas de cobertura Messerschmitt Bf 109D-1. Si los jugadores tienen la ocurrencia de escapar del campo sin inutilizar los Bf 109 y el comandante decide mandarlos en su persecución los jugadores serán derribados sin remisión. Un Fw 58C no puede enfrentarse a los Bf 109 y salir victorioso.

El Comandante Dietch no agobiará al grupo de operaciones especiales y en ningún momento les interrogará directamente sobre su misión. Todo lo contrario, se mostrará cortés y amable en todo momento y muy dispuesto a colaborar con ellos. Sin embargo, cuando los jugadores no miren, provocará o fingirá averías en el avión preparado para el comando, se inventará revisiones especiales de los motores o cualquier otra artimaña para retrasar la partida del comando. La esperanza del comandante es que los comandos, desesperados por la pérdida de tiempo, acaben confiando en él su misión. Llegará un momento en el que los jugadores digan: "¡Me importa un comino el ruidito extraño que tiene el motor derecho! ¡Sáquenos el avión ahora mismo a la pista que tenemos que irnos!" o algo muy parecido. El comandante se deshará en disculpas y les pedirá que comprendan que no puede hacerlo. El otro grupo explotó en el

# COMANDOS DE GUERRA

aire y el no puede correr con la responsabilidad de que eso pueda volver a ocurrir.

A estas alturas te preguntará cómo pueden tus jugadores escapar del campo. Hay varias formas de hacerlo: los jugadores pueden contarle a Dietch la misión o algo lo suficientemente creíble y él les dejará marchar; podrán robar el avión (aunque sería recomendable que antes inutilizaran los antiaéreos y los Bf 109; o, también, pueden amenazar a Dietch (con una pistola, por ejemplo) para que les deje salir, pero si no se les lleva con ellos ordenará que los antiaéreos disparen y si se lo llevan con ellos, tendrán que dar muchas explicaciones a la vuelta de la misión.

## LA MISIÓN

Una vez salvada la dificultad de la partida, puedes guiar a tus personajes para que cumplan la misión siguiendo los hechos históricos o puedes, si lo deseas, permitir que ellos desarrollen su propia táctica. En cualquier caso, la información sobre lo que contienen las barcazas y en consecuencia la forma en la que los yugoslavos piensan bloquear el río sólo se puede obtener por observación directa cercana. Es decir, llendo allí, estando cerca y viéndolo. Aunque da igual si para ir allí van en una barca, andando o en un avión (el Fw 58C seguramente) en vuelo rasante a lo largo del desfiladero. En ningún otro sitio podrá obtenerse esta información: en los muelles militares donde se carga el material desconocen su destino; los fabricantes de cemento (si los jugadores llegaran a sospechar que el cargamento es cemento) que dan los pedidos no saben para que lo quiere el ejército; y las tripulaciones de las barcazas, todas ellas militares, son desconocidas.

## EL DESFILADERO

Observa que los dos mapas que te damos de la Puerta de Hierro tienen una importante diferencia entre sí. El primero de ellos marca las posiciones de las guarniciones yugoslavas, los recorridos de las patrullas fronterizas, el empla-

zamiento del puerto con las barcazas de cemento, la altura de las paredes, así como los puntos del río donde la corriente es muy fuerte. En el segundo no se ha incluido ninguna de estas indicaciones. Este mapa es para que lo fotocopies y lo entregues a los jugadores para que puedan planear su estrategia.

## RUMANIA Y YUGOSLAVIA

Para acercarse a la Puerta de Hierro los jugadores deberán hacerlo a través de uno de los dos países de los que es frontera: Yugoslavia o Rumania.

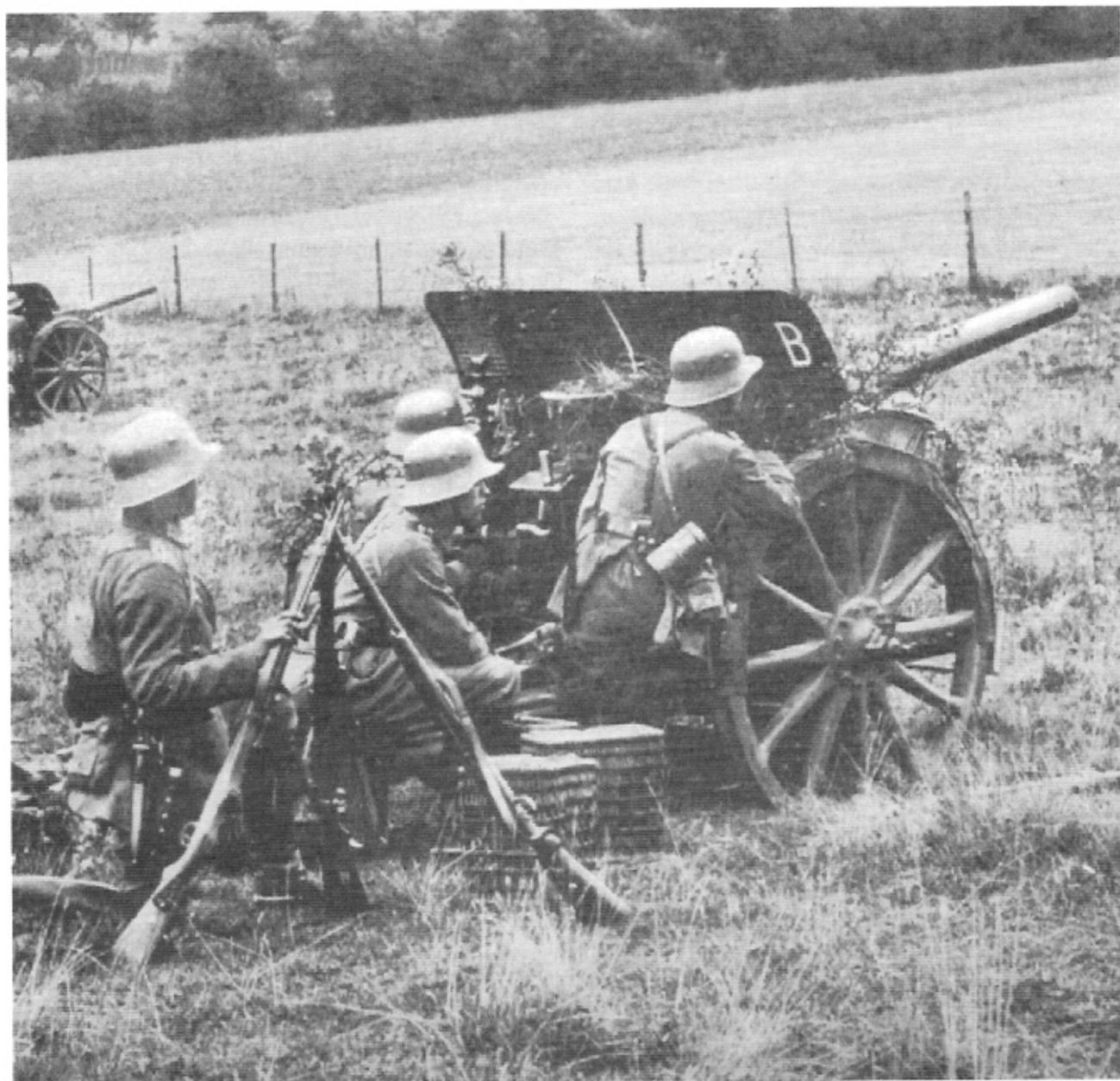
Rumania es el camino sencillo y evidente. El gobierno rumano es aliado del alemán y la policía y el ejército no pondrán ningún reparo a la presencia de alemanes en su territorio, pero la colaboración directa dependerá más de con quien se encuentren. Por el contrario, desde Rumania no podrán descubrirse nada sobre las barcazas y sobre su cargamento. Además, los yugoslavos esperan que los alemanes intenten algo contra ellos y lo esperan, entre otros sitios, desde Rumania. Sólo se puede alcanzar el Danubio desde Rumania (sin entrar en Yugoslavia) por debajo de las Puertas de Hierro. Como es previsible: los yugoslavos mantienen un férreo control sobre las embarcaciones que remontan el Danubio e impiden cualquier entrada a las Puertas de Hierro desde esta dirección (naturalmente, esto no lo tienen porque saben los jugadores).

Yugoslavia presentará mayores oportunidades a los personajes para infiltrarse y descubrir los preparativos de los yugoslavos. También será más peligroso para ellos. La oposición al gobierno y a su pacto con Alemania se realizó con un levantamiento popular, así pues, los ciudadanos yugoslavos estarán muy sensibilizados contra los alemanes. Además, dicho levantamiento fue mucho más intenso en la zona de Servia que es precisamente donde los jugadores deberán ir si quieren acercarse a la Puerta de Hierro. Todos los yugoslavos saben que van a ser atacados por Alemania, todo el ejército está movilizado o movilizándose y cualquier alemán

# LA PUERTA DE HIERRO

descubierto será, como mínimo, retenido hasta descubrir si es o no un espía.

Los jugadores pueden plantearse otras rutas alternativas para acercarse a la Puerta de Hierro. Pueden intentar abordar un bote en Alemania, Austria, Checoslovaquia (estas dos últimas son parte de Alemania desde 1938), Hungría o Bulgaria y remontar o bajar por el Danubio hasta la Puerta de Hierro. Pero, además de que sería casi imposible que realizaran el trayecto en los tres días que les dan para la misión, todo lo explicado para yugoslavia se tendría en cuenta en cuanto entraran en la parte yugoslava del Danubio.



## EL ULTIMO TREN

*24 de Julio de 1943: El General estadounidense Patton avanza imparable por Sicilia. Se espera, aunque nadie lo dice abiertamente, que en pocos días tome la ciudad de Messina. Las tropas alemanas están en estado de alerta y las tropas italianas en los cuarteles. Se han suspendido los permisos; se ha decretado el toque de queda; en la radio, sólo se sintoniza música clásica; en la calle, silencio, sólo silencio...*

### LA HISTORIA

El 24 de Julio de 1943, por la noche, tras la vuelta de Mussolini de su entrevista con Hitler en Feltre, los 28 miembros del Gran Consejo Fascista se reunieron para discutir la destitución del que, hasta ahora, había dirigido a la nación. Mussolini estaba tranquilo y confiado. Poco podía imaginar él que a la mañana siguiente, tras una agotadora y maratónica sesión, 19 personas, incluido su yerno el Conde Ciano, votaron a favor de su destitución. Por la tarde, el rey, Víctor Manuel III, ordenaba su encarcelamiento.

Pocas personas sabían en Roma lo que estaba sucediendo la noche del 24, pero menos personas todavía podían imaginar que sucedería a la mañana siguiente. Seis miembros de la SS recibieron la orden de escoltar un preciado cargamento hasta Berlín. Para ello se preparó un tren especial con el que viajarían hasta la capital del Reich. A última hora y tras grandes presiones de algunos miembros del Consejo Fascista, se enganchó un vagón más al convoy. En él viajarían seis personas, todos civiles, todos muy bien relacionados.

Para todos ellos, aquel era el último tren...

### LOS PERSONAJES

Cuando vayas a jugar esta partida con tus amigos, deberás decidir cual de los dos grupos van a interpretar: los miembros de la SS o los civiles italianos que huyen de Roma. Esta elección la puedes tomar tu como Director de Juego; la pueden tomar los jugadores aunque para ello deberás introducirles un poco la historia; la puede determinar el número de personas

dispuesta a jugar, ya que hacen falta seis para jugar con los civiles y sólo cinco para jugar con la SS. También es posible interpretar los once papeles principales si consigues once personas dispuestas a jugar la partida, pero, en este caso, te recomendamos que alguien te ayude en las tareas del Director de Juego.

A continuación se detalla ampliamente la historia de los personajes principales y un poco más brevemente la de los personajes secundarios. Esta clasificación no está hecha en función de la importancia en relación con la partida, sino en la posibilidad de diversión a la hora de jugar con ellos. La historia de los personajes principales está narrada en segunda persona para que se la puedas leer (o dejar leer) directamente a tus jugadores (y sólo a ellos), la de los personajes secundarios está en tercera persona. A la hora de crear los personajes, los jugadores deberán ser fieles a la historia. Es decir, si es un civil, no podrán ser entrenados como comandos; si es un miembro de la SS tendrá que realizar el entrenamiento militar; si posee conocimientos en alguna habilidad deberá desarrollarlos durante la creación, etc. Los personajes no jugadores puedes crearlos de la misma forma, es decir con las reglas de Creación de Personaje de la Sección del Jugador y ajustándolo todo lo posible a la historia narrada.

### MIEMBROS DE LA SS

**Hauptsturmführer Wilhelm Stein:** Naciste en la capital de Prusia Oriental (Alemania), el 12 de Septiembre de 1908, en una familia de gran tradición militar y de buena posición económica. Los colegios a los que asististe eran

militares e, incluso, mientras obtenías el título de Licenciado en Historia en la Universidad de Berlín vivías en una residencia militar. Tus amigos de la universidad fueron los que te introdujeron en las reuniones del partido nacionalsocialista. En 1935 formaste parte de la guardia especial del partido nazi, lo que con los años se convertiría en la conocida SS.

Cuando estalló la guerra tenías el rango de Teniente y participaste memorablemente en la batalla de Varsovia. Tus actos te valieron varias condecoraciones y el ascenso a capitán (Hauptsturmführer en alemán). Durante la campaña de Francia actuaste como oficial de enlace para la Luftwaffe. Durante un permiso fuiste de viaje a Italia (país que no conocías) y su cultura y, sobre todo, su historia, te enamoraron. Pediste el traslado a Italia que te fue concedido en Enero de 1942 siendo asignado como agregado militar a la embajada italiana con la secreta misión de evaluar y estudiar el ejército italiano.

Gracias a tus conocimientos históricos y educación en estrategia militar te has dado cuenta de que el ejército alemán tiene los días contados. Eso te llevó a elaborar un plan para desertar a Suiza. Habías recogido algunos objetos valiosos de arte (que pueden ayudarte a sobrevivir mientras acaba la guerra) y como asesor militar pensabas que tus conocimientos te harían ganar la simpatía, cuando no el indulto, de a los Aliados. La orden de traslado urgente a Alemania ha precipitado tus planes. En el vagón de equipajes va tu "colección" de arte (sólo tu asistente lo sabe) y todos los documentos elaborados por ti sobre la capacidad bélica del ejército italiano (número de divisiones, estructura de combate, logística, etc.). El único problema es que aún no sabes cómo desviar el tren a Suiza sin que tus compañeros de viaje se alerten. Es posible que la urgente repatriación se deba a que en Berlín han descubierto tu intención de desertar y que los soldados que te esperen en la estación no te den la bienvenida. Tú has preparado el recorrido del tren y sabes que a escasos kilómetros de la frontera con Alemania hay un antigua vía férrea que se desvía a Suiza. Tal vez esa sea tu última oportunidad de intentarlo.

No conoces a ninguno de los civiles que viajan en el otro vagón, ya que uno de tus defectos (o virtudes) es no haberte dejado ver mucho en las reuniones de la alta sociedad de Roma. A los miembros de la SS los conoces a todos, ya que en alguna u otra ocasión los has visto por los pasillos del cuartel general que ocupabais en Roma. Tan sólo te fías de tu asistente personal, Karl Berger (hijo de un amigo íntimo de tu padre), el cual está enterado de todo lo que piensas hacer. Además Karl tiene dos virtudes que no saben los demás. Es un perfecto tirador de fusil (hay un fusil escondido entre su equipaje) y sabe conducir un tren. Desconfías, especialmente, de uno de los SS: Holfred Walter. Lleva con vosotros poco tiempo y, en apariencia, parece un fanático de esos que ahora tanto abundan en las filas de la SS.

**Hauptsturmführer Silverg Matog:** Naciste en Leipzig el 16 de Junio de 1906. Tus padres regentaban un restaurante en una de las calles céntricas de la ciudad. Tu posición económica era muy desahogada, pero no era intención tuya heredar el negocio familiar (además, tres hermanos mayores lo hacían muy difícil). Estudiaste Física en Hamburgo, pero antes de acabar el doctorado te alistaste en el ejército en aquella famosa campaña de reclutamiento de 1935.

Tus estudios te permitieron ascender rápidamente en la jerarquía del ejército y del partido nazi. Nunca has compartido completamente las doctrinas del nacional-socialismo, pero tampoco las has puesto en duda públicamente. Fuiste ayudante del agregado militar en Rumania hasta 1939, momento en el cual aprobaste el ascenso a Capitán (Hauptsturmführer). Hasta 1943 estuviste destinado en el Cuartel General de la SS en Berlín. Tu falta de ambición política hizo que varios miembros del partido más jóvenes te superaran y molestos por la situación te trasladaran a Roma en Marzo de este año. En la capital italiana tenías la misión de investigar la capacidad operativa de los Aliados, trabajo, por otra parte, que has realizado con mucha pasividad. Hace tiempo que has perdido la motivación

# COMANDOS DE GUERRA

por tu trabajo. El precipitado traslado a Berlín no te molesta, pero te inquieta volver a encontrarte con los oficiales que te " echaron " de tu antiguo puesto.

No conoces personalmente a ninguno de los civiles italianos, pero recuerdas una actuación (no muy buena, por cierto) de la señorita Macinni en un local cercano a tu residencia. Italo Crespi te resulta familiar, aunque no sabes de qué.

Conoces al capitán Stein, pero todos tus intentos de hacer amistad con él han resultado inútiles debido a su distanciamiento. Sin embargo, reconoces que es agradable charlar con él. A los otros miembros del equipo de Stein sólo los conoces de haberles visto con él o de habértelos cruzados en los pasillos. Al que conoces mejor es a tu asistente personal el teniente Senn. Es un joven ambicioso, trabajador y meticulado. Demasiado parecido a aquellos que consiguieron echarte de Berlín. Por cierto: ¿qué habrá en ese maletín que siempre lleva consigo?

**Obersturmführer Holfred Walter:** Naciste en Hamburgo el 1 de Mayo de 1915. Hijo de un marino mercante que pereció, por culpa de un submarino inglés, cuando tú tenías 3 años. La pensión del ejército más los trabajos mal pagados que hacía tu madre nunca os dieron una buena posición, pero os permitieron ir tirando. Estudiaste en colegios del estado y aunque intentaste hacer la carrera de derecho, hubiste de abandonarla al no poder pagarla. Desanimado y enfadado viste en el ejército una solución para resolver tus problemas.

Fuiste acusado de participar en acciones contra el Estado en Enero de 1932, juzgado, fuiste hallado inocente, pero el haber sido juzgado te valió de mucho en tu posterior carrera. Y te llevó, casi sin esfuerzo, a tu actual posición de teniente (Obersturmführer) y de miembro de confianza de la oficialidad de Berlín. Estuviste en Austria hasta 1938 y participaste en la detención y supresión de los elementos hostiles al Reich. Hasta hace pocos meses estuviste destinado en Varsovia donde procediste a la identificación y traslado de muchos de los habitantes

del barrio judío. Pasaste en Berlín varias semanas donde aprovechaste para mejorar tus relaciones. Hace quince días fuiste trasladado a Roma y puesto a las órdenes del capitán Stein.

No conoces bien a tus compañeros de la SS ya que llevas poco tiempo con ellos, pero todos te han sido presentados. Tu experiencia te dice que no debes fiarte de ninguno. Lamentas que os hayan trasladado tan precipitadamente a Berlín, ya que eso te ha impedido descubrir algún traidor que te hubiera permitido volver con honores (y, tal vez, con un ascenso).

No conoces a ninguno de los civiles italianos, pero su presencia en un tren militar te molesta y crees que es una debilidad haberles dejado subir.

**Obersturmführer Hein Senn:** Naciste en Bremen el 14 de Febrero de 1917. Tu padre era funcionario del gobierno y cuando los nazis ganaron las elecciones continuó siéndolo. Sus relaciones con la nueva alta jerarquía te permitieron entrar en la SS siendo muy joven.

Participaste en la campaña de Polonia, donde destacaste por tu valor frente al enemigo y por lo cual recibiste una mención del Cuartel General. En la batalla por Francia ocupabas un puesto de enlace con el Cuartel General. Y contra Rusia fuiste miembro del grupo de operaciones especiales que actuó principalmente en la zona de Riga. Por tus acciones recibiste la Cruz de Hierro. En Marzo de 1944, después de una herida en la pierna que te hace cojear, fuiste trasladado a Italia como ayudante del Capitán Matog para ayudarle en su trabajo.

Conoces muy bien al capitán Matog y piensas que es un incompetente que quiere aprovecharse de tu trabajo. Afortunadamente, llevas entre tus papeles varios documentos que le comprometen (delatan su pasividad en el trabajo) y que serán muy bien recibidos en Berlín. Estos documentos los llevas siempre contigo en un maletín de mano. El ayudante del capitán Stein, el teniente Walter, no te inspira ninguna confianza: siempre preguntando, siempre trabajando hasta altas horas de la noche, siempre solo. Al resto de los SS los conoces como compañeros de trabajo.

Al Conde Aluccio te suena de haberle visto en la recepción de la embajada, aunque no recuerdas si te lo presentaron con ese nombre. El resto de los civiles italianos te son completamente desconocidos.

**Obersturmführer Johauns Strags:** Naciste el 20 de Mayo de 1919 en Graz (Austria). Tu padre murió en la Primera Guerra Mundial y tu madre murió al nacer tú. Fuiste criado en un orfanato estatal de Graz y a la edad de 16 años te pusieron a trabajar en un taller mecánico. Debido a tus amistades te apuntaste al partido nazi en 1937 (dos meses después de que la crisis obligase a cerrar el taller donde trabajabas). Colaboraste con el anejió alemán de tu país y fuiste uno de los primeros voluntarios austriacos en apuntarte al ejército alemán. Realmente no eres nazi, ni crees en las doctrinas del partido. Si apuntaste al ejército es porque estabas sin trabajo y sin dinero. Para ti, no es más que un trabajo.

Estabas en las unidades especiales que participaron en la invasión de Checoslovaquia. La reunificación de los servicios de operaciones especiales bajo la dirección de la SS te convirtió en uno de ellos, te ascendieron a teniente (Obersturmführer) y al ser austriaco, te trasladaron a Viena como enlace con el ejército de tierra. En 1941 fuiste trasladado a París con igual misión. A finales de 1943, te trasladaron a Roma y te pusieron a las órdenes del capitán Stein. Tu misión: servir de enlace entre tu capitán y las unidades italianas.

Tu trabajo de enlace te ha llevado a actuar de una forma independiente y por ello no conoces al resto de los miembros de la SS que viajan contigo. Tan sólo conoces al capitán Stein, con el tenías varias reuniones a la semana, y su asistente, el alférez Berger, que asistió a algunas de esas reuniones.

Conoces a uno de los civiles italianos de una recepción dada por Mussolini. Recuerdas haber estado hablando con él mucho tiempo sobre las posibilidades del ejército alemán en Rusia, pero no recuerdas su nombre. También conoces al Francesco Alexandro, aunque no personalmen-

te, y sabes que es un empresario sin escrúpulos que ha estado engañando al gobierno italiano vendiéndole armamento defectuoso. El resto te son desconocidos.

**Unterscharführer Karl Berger:** Es el asistente personal del capitán Stein. Su padre es amigo íntimo del padre de éste y gracias a esa amistad consiguió este puesto. Es prusiano, de familia militar, y está enterado de todos los planes del capitán. Es fiel y leal a él y no le traicionará, aunque le preocupa que lo que van a hacer pueda llevar el deshonor a su familia.

Lleva un fusil entre su equipaje y entre sus virtudes está el saber llevar un tren.

## CIVILES ITALIANOS

**Italo Crespi:** Antes de la guerra eras un pequeño empresario que poseía una pequeña fábrica de fundición de metales en el norte de Italia. La guerra, la política de intervención económica de Mussolini llevaron a tu fábrica a ser intervenida por el estado. Cansado de solicitar que te la devuelvan o, al menos, que te indemnicen, viajas a Alemania para ver si puedes encontrar a alguien que te ayude en tu causa.

En realidad te llamas Italo Alberdi y eres el Conde Alberdi, de los famosos Alberdi de Milán. Tu hermano es miembro del Consejo Fascista y te has enterado, gracias a él, de que esta noche va a ser destituido. Viajas a Alemania con la esperanza de ser el primero en transmitir la noticia a buenos oídos y que ello te reporte algún beneficio frente a los Alemanes. Por ejemplo: que te devuelvan o que te abonen el alquiler de una de tus propiedades usada actualmente como Cuartel General del ejército en Roma.

No conoces a ninguno de los italianos que viajan contigo y conoces al capitán Matog de la SS, aunque esperas que el no se acuerde de ti. Crees que el Conde Aluccio es un farsante (la casa Aluccio desapareció hace 75 años al morir el duque sin herederos), pero no puedes delatarle, sin delatarte a ti mismo. Por cierto, ¿qué llevará en esa enorme maleta?

# COMANDOS DE GUERRA

**Sofia Macinni:** Naciste en un pequeño pueblo de Calabria. Tu padre era un borracho que maltrataba a tu madre. A la edad de 14 años, temiendo que tu padre dejara de respetarte abandonaste tu hogar y fuiste a la capital. Allí realizaste muchos trabajos para ganarte la vida (algunos de los cuales eran ilegales). Un promotor con influencia en varios locales nocturnos consiguió que te contrataran como cantante. Adquiriste cierta fama, más por tu cuerpo que por tus calidades artísticas, y conseguiste establecer tu situación tras muchos años de dar tumbos. Una noche, un miembro del Consejo Fascista (cuyo nombre será mejor no revelar) se fijó en ti. A partir de ese momento tu situación mejoró notablemente. Pasaste a vivir en uno de los barrios más ricos de la ciudad y en vez de tres sesiones sólo hacías una. Ayer por la mañana, "Pichurri" (así le llamas en la intimidad) te mandó un mensaje. Tenías que prepararte para hacer un viaje en tren esta misma noche. ¿Porqué? No lo sabes.

Cuando llegaste a la estación tuviste una desagradable sorpresa: Romina Lorena (la esposa de aquel cuyo nombre no debemos nombrar) también viajaba en el tren. Esperas que ella no sepa nada.

**Conde Aluccio:** Pertenece a una pequeña familia noble de Cerdeña (no muy rica) y estabas pasando unos días de vacaciones en Roma cuando te enteraste de la salida de este tren. Puesto en contacto con un amigo del gobierno te consiguió un pasaje para él. Quieres ir a Alemania para tratar de resolver una cuestión de heredad (por parte de madre) en Córcega (actualmente ocupada por Alemania).

En realidad eres Charles Stone, miembro del SAS británico, que lleva operando clandestinamente en Italia desde el principio de la guerra. Tu nombre en clave es "Gigolo". La caída de Italia es sólo cuestión de tiempo y enterado de la existencia del tren creíste que era una buena manera de introducirte en Alemania. La premura con que se han desarrollado los acontecimientos te ha obligado a actuar sin confirmación de tus oficiales y sin apoyo de sus contac-

tos. En una enorme maleta llevas un aparato de radio con el que esperas poder emitir una vez llegues a Alemania. En un doble fondo del baúl que está en el vagón de equipajes (al ser tan grande no te dejaron meterlo en tu compartimento) hay un uniforme alemán así como documentación y pasaportes falsos.

Recuerdas haber mantenido una conversación sobre Rusia con el teniente Strags (miembro de la SS que también viaja en el tren), pero esperas que él no se acuerde de ti o que, por lo menos, no recuerde tu nombre.

Respecto a los italianos que viajan contigo reconoces a Francesco Alexandro como un empresario sin escrúpulos, pero sabes que él no te conoce a ti y reconoces a Lucio Gario de una foto que un día viste en el despacho de su padre. En aquella ocasión te confesó que creía que era un "izquierdista".

**Romina Lorena:** Eres la esposa de uno de los miembros del Gran Consejo Fascista. Sabes que esta noche se decide la destitución de Mussolini. Tu marido, que siempre piensa en ti, ha creído conveniente ponerte a salvo en Alemania hasta que todo pase. Esperas no estar toda la semana fuera, porque el viernes habías quedado con unas amigas para cenar.

A parte de la imagen frívola y despreocupada que los demás ven en ti, llevas una importante misión para cumplir en Alemania. Tu hermano, que también es miembro del Consejo Fascista, te ha entregado una carta para el embajador español en Berlín. Si Mussolini es destituido, debes entregársela. En ella y en nombre del Rey, se ofrece la rendición italiana a los Aliados. Ni que decir tiene que si los Alemanes te descubren, probablemente serás fusilada.

No conoces a ningún miembro de la SS, pero no te caen especialmente bien. Tampoco conoces a los italianos que viajan contigo, pero no sabes porqué, la señorita Macinni te rehuye.

**Francesco Alexandro:** Eres un financiero emprendedor y de gran reputación. Fuiste el primero en hacer que tus fábricas de armamento trabajaran los domingos para poder abastecer

mejor a la patria (incluso conseguiste que los obreros no cobraran más por ello), fuiste el primero en admitir que las mujeres trabajaran en tus cadenas de montaje en un segundo turno (incluso conseguiste pagarlas la mitad que a los hombres), fuiste el primero en realizar prestamos al gobierno para que pudieran comprar tus municiones (incluso realizaste prestamos a la resistencia con el mismo fin). Tus contactos te han informado que a Mussolini le quedan pocas horas en el gobierno y temes que los nuevos gobernantes no vean bien tus actividades (aquella partida de munición sin fulminante almacenada en el puerto de Nápoles te delatará seguramente). Aunque parece una incongruencia viajar a Alemania para huir del gobierno italiano, tienes la esperanza de, desde ese país, poder cruzar más fácilmente la frontera con Suiza (país, por otra parte, donde tienes la fortuna engendrada por tus truculentos negocios).

Crees que nadie en el tren te conoce y tú no conoces a nadie.

**Lucio Gario:** Eres hijo de uno de los miembros del Gran Consejo Fascista. Tu madre murió hace unos años. Tu padre te ha ordenado que te fueras en el tren a Alemania para allí poder seguir tus estudios en la Universidad de Berlín. A ti el viaje no te hace mucha gracia.

En realidad tu padre te ha metido en el tren para quitarte de en medio. Sabe que posees una ideas muy "izquierdistas" y que tu presencia en la capital en esos días podría ser un peligro para ti. Tú, en el fondo, eres un miembro de la Resistencia (aunque ésta no te acepta entre sus filas por temor a que les traiciones). Entre tus maletas llevas lo necesario para fabricar una bomba que intentarás explotar cuando el tren viaje por las montañas entre Italia y Alemania. Quieres dar un disgusto a tu padre, quieres que la Resistencia empiece a tomarte en serio y quieres, de paso, quitar de en medio a unos cuantos alemanes y a otros cuantos colaboracionistas.

No conoces a nadie en el tren, lo cual hace más fácil tu misión.

## PERSONAL DEL TREN

**Pietro Ileo:** Es el maquinista del tren. Estará constantemente ante los mandos, excepto si le matan. Es el único italiano del personal del tren, pero eso no le preocupa. Debería viajar con compañero ante los mandos, pero han ordenado que vaya solo. Eso tampoco le preocupa. Anoche discutió por enésima vez con su mujer, pero eso le preocupa mucho menos.

**Fiodor Kassel:** Es el acomodador y "maitre" del tren. Lleva toda la guerra trabajando sirviendo en los trenes del Reich y los conoce a la perfección. La inclusión de los italianos le ha molestado, pero no lo dejará ver en ningún momento. Está acostumbrado a estos viajes "imprevistos".

**Gunilla Kassel:** Es la esposa de Fiodor con la que está felizmente casada desde hace muchos años. No le importa haber viajado tanto en tren, pero ahora pasar unos días en su casa de Kiel. Se encarga de preparar las comidas y de asear los compartimentos. Es callada, reservada y curiosa. No dará su opinión aunque se la pregunten. Y si alguien consiguiera sacarle alguna palabra, harían una fiesta en su pueblo natal. Sabe que el Conde Alberdi lleva una radio en su maleta; que el capitán Stein lleva obras de arte en el compartimento; que Lucio Gario lleva una bomba; que Sofia Macinni y Romina Lorena llevan una foto del mismo hombre en sus equipajes. En definitiva, que sabe casi tanto como el Director de Juego.

## NOTAS SOBRE LOS PERSONAJES

Walter es, probablemente, uno de los personajes más difíciles de interpretar de la partida. No sólo porque para mucha gente será difícil asumir la personalidad de alguien capaz de enviar a judíos a los campos de prisioneros, sino porque en el calor de la partida, los comentarios realizados por Walter pueden molestar a alguno de tus amigos. Si crees que esto puede pasar, cambia su historia y en vez de estar en Varsovia

# COMANDOS DE GUERRA

“localizando” judíos, haz que persiguiera comunistas en Riga o gitanos en Rumania o Gaullistas en la Francia de Vichy.

El personaje de Karl Bremen está pensado como no jugador. No sólo porque es fiel completamente a su capitán, sino porque está destinado a sustituir al maquinista si este sufriera un accidente “imprevisto”. Comprenderás que pasarte toda la partida conduciendo el tren sin poder relacionarte con los otros personajes, no es muy divertido.

## EL TREN

Se puede pasar, normalmente, de un vagón a otro a través de las pequeñas “terrazas” que hay entre ellos. Desde el vagón de equipajes no se puede pasar a la locomotora. Si algún personaje intentara hacerlo deberá superar un chequeo de dificultad normal para lograrlo.

**NOTA:** Los Puntos de Vida que provoca un tren que pase por encima de un personaje son comparables a los que provocan las cadenas de un tanque cuando le atropellan a uno. Es decir, muchos no, muchísimos, imposible sobrevivir.

La localización de los frenos de emergencia en cada vagón está indicada en los respectivos dibujos. Si se activa el freno de emergencia, todos los personajes que no estuvieran sentados deberán superar un chequeo de destreza de dificultad difícil para ver si se caen al suelo, incluyendo al maquinista.

## LA LOCOMOTORA

La locomotora es un modelo de vapor de 1933 italiano que puede llegar a alcanzar los 70 Km/h, pero su velocidad media es de 50 Km/h. La cabina es semiabierta por los laterales y completamente por detrás. Va unida, firmemente, a un vagón, más pequeño que los demás, donde se transporta el carbón. En la parte frontal es donde va todo el motor. Este consiste en una caldera, en la que se va quemando el carbón, que calienta un depósito de agua. El agua, al transformarse en vapor, provoca el



movimiento de una serie de pistones que a su vez hacen girar las ruedas de la locomotora. En la caldera se puede quemar cualquier cosa además de carbón, pero sustancias como la gasolina, la pólvora o cualquier otro deflagrante pueden provocar la explosión de la caldera.

La colocación de la caldera y el depósito impiden la visión del maquinista hacia adelante, por ello era común verlos asomados a uno de los laterales de la cabina. Observarás que en la Hoja de Comando no encontrarás la habilidad de pilotar trenes. Esto es así, porque los trenes, realmente, no se conducen. Regulando la presión de la caldera se puede controlar la velocidad, pero es imposible dirigir un tren: los railes le dicen por donde tiene que ir y el maquinista nada puede hacer por evitarlo. Por ello, la habilidad que caracteriza a los maquinistas de tren es la mecánica, porque es gracias a esta habilidad como pueden controlar los mecanismos, válvulas e indicadores del tren.

En el centro del techo de la locomotora existe una cuerda. Si cualquier persona acciona hacia abajo esa cuerda y mantiene tirando de ella, el tren frenará bruscamente. Dicha cuerda es muy útil cuando el maquinista descubre un obstáculo en el camino. Para frenar normalmente, sin brusquedad, tan sólo se ha de dejar salir vapor de la caldera para disminuir su fuerza.

## VAGON DE EQUIPAJES

El vagón de equipajes está dividido en tres compartimentos. El primero de ellos está destinado a guardar lo necesario para el servicio del tren: sábanas, cuberterías, mantas, uniformes de camarero, etc.

El segundo compartimento está destinado a los equipajes voluminosos de los civiles italianos. Hay un gran número de baúles y maletas grandes. Todos esconden poco interés, excepto un baúl cerrado con un candado que pertenece al conde Aluccio. Aparentemente sólo lleva ropa de caballero, pero bajo un doble fondo hay un uniforme alemán, así como documentación y pasaportes falsos.

En el tercer compartimento hay dos cajas metálicas grandes y un enorme arcón. Las cajas contienen la documentación elaborada por los capitanes sobre el ejército italiano y el ejército Aliado. El arcón, cerrado con un candado, esconde en su interior varias obras de arte en su mayoría pertenecientes al renacimiento italiano.

## VAGON DE LA SS

En el vagón de la SS hay dos zonas diferentes. Los compartimentos, que están ocupados por las personas indicadas en el dibujo. Los que tienen los cuartos de baño adyacentes, tienen una puerta que se puede abrir. Todas estas puertas están cerradas con llave por Fiodor. Lo que él no sabe es que la que hay entre Stein y su asistente ha sido abierta por ellos.

La segunda zona es la sala de estar. Los SS tienen decorada esa sala austeramente. Hay una mesa baja con unos sillones y otra mesa alta con seis sillas de madera. Sobre la pared de la sala hay tres mapas: uno de Italia sobre el que se ha marcado el recorrido que sigue el tren; otro de Sicilia donde se ha marcado la posición, aproximada, de las tropas Aliadas y otro de Europa donde se ha marcado, muy someramente, las zonas bajo control del Reich.

## VAGON RESTAURANTE

El vagón restaurante También está dividido en dos zonas. En una están las mesas en las cuales los personajes podrán tomar las comidas, cenas, aperitivos, etc. La segunda zona es donde está el bar y algunas mesas. Hay barajas de cartas, dados y tableros de ajedrez a disposición de los viajeros.

El desayuno se sirve de 8:30 a 9:30. La comida de 13:30 a 14:30. Y la cena de 20:30 a 21:30. Estos horarios son muy flexibles y Fiodor no protestará si los miembros de la SS deciden pasarse a cenar a las 11 de la noche. Eso sí, si los jugadores no quieren tomar la comida fría, será mejor que avisen con suficiente antelación.

# COMANDOS DE GUERRA

El bar está abierto de 11:00 a 22:00, pero eso no quiere decir que no se pueda estar en la sala antes o después de esas horas o que no se pueda conseguir que Fiodor nos sirva una copa a las 12 de la noche.

## VAGON DE LOS CIVILES ITALIANOS

En el vagón de los civiles italianos hay dos zonas diferentes. Los compartimentos, que están ocupados por las personas indicadas en el dibujo. Los que tienen los cuartos de baño adyacentes, tienen una puerta que se puede abrir. Todas estas puertas están cerradas con llave por Fiodor.

La segunda zona es la sala de estar. Esta está decorada con una serie de cuadros que son malas reproducciones de alguno famoso. Hay varias mesas bajas con sillones donde los viajeros pueden organizar sus tertulias.

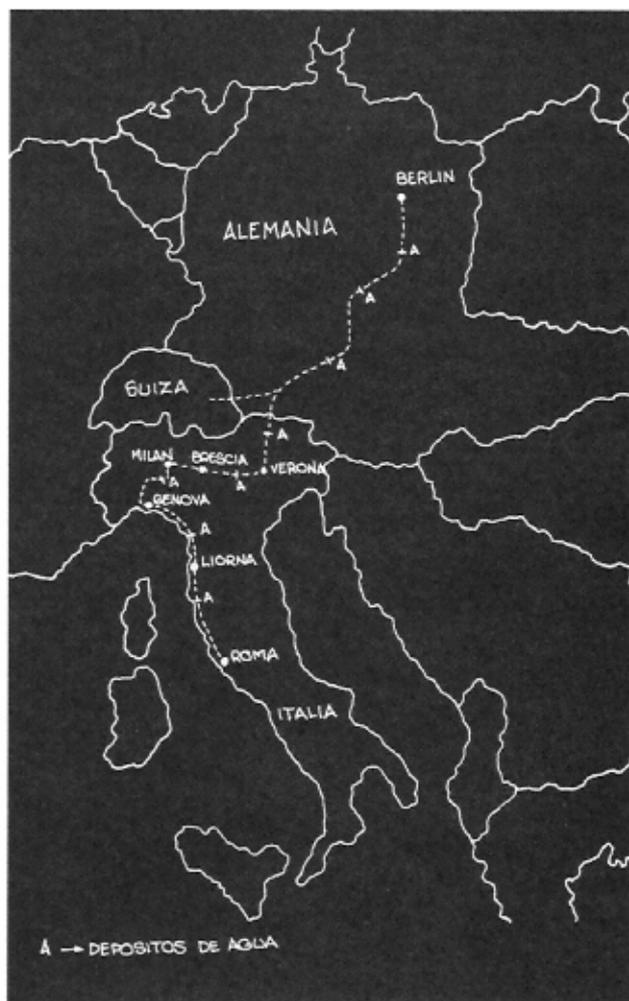
## EL RECORRIDO Y LAS PARADAS TECNICAS

Como ya se ha comentado, el agua, mas concretamente el vapor de agua, es fundamental para el tren. Desgraciadamente el consumo es muy elevado y por ello el tren deberá detenerse cada seis horas, aproximadamente, para llenar el depósito. En el mapa podrás encontrar marcado los lugares previstos para ello. También podrás encontrar los lugares aproximados donde tienen lugar los distintos actos de la historia.

Según el libro de ruta, el convoy tardará un poco más de un día en llegar a la frontera Alemana y desde allí dos días más en llegar a Berlín.

## LA HISTORIA

Es imposible relatar los hechos exactos de lo que sucederá en el tren cuando tus jugadores lo ocupen. Cada grupo será distinto y en cada partida ocurrirán cosas que nadie podría prever. Hay, sin embargo, algunas escenas que ocurrirán de una forma más o menos fija. En todas estas escenas (o actos) se detallan los hechos



que ocurren, pero éstos sólo ocurrirán si el grupo de personaje (SS o italianos) no es interpretado por los jugadores o si a éstos se le ocurre hacerlo. Si el personaje es interpretado por un jugador y a éste no se le ocurre hacer lo explicado en la escena, entonces no ocurrirá.

No debes olvidar que estas jugando un juego de rol y que aunque la partida tiene dos finales previstos, los jugadores tienen el derecho (y la costumbre) de inventarse alguno nuevo. La misma regla se aplica a los actos: los jugadores inventarán sus propios actos y los jugarán como una fase más de la partida.

## ACTO I: LA ESTACION

Esta es la escena inicial de la partida. Realmente aquí no debe pasar nada importante. Es el momento adecuado para que los personajes hablen entre ellos, se conozcan, alguno hable de más o de menos y, sobre todo, es el

momento adecuado, ya que la tensión del misterio aún no ha empezado a subir, para que alguno de los jugadores se acerque a la cocina a por los refrescos y las patatas fritas.

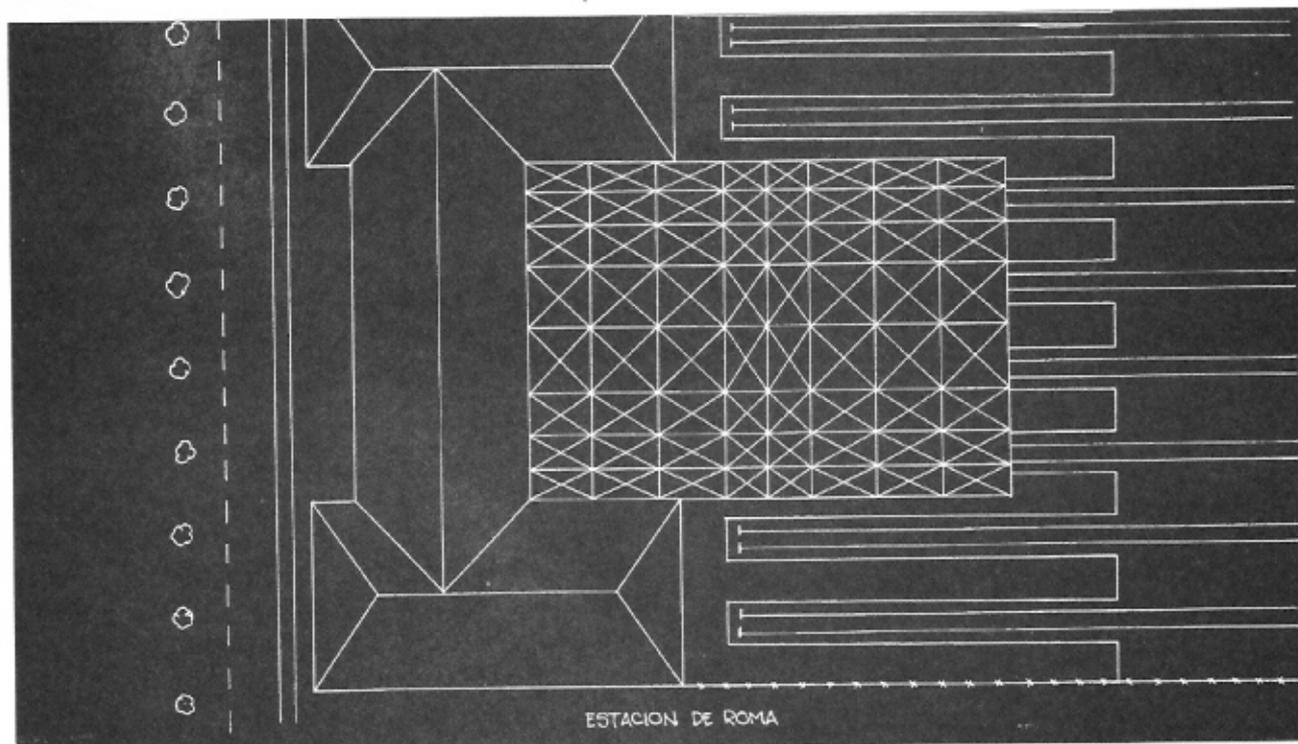
En la estación es el momento en el que los SS se enteran de que va ser enganchado a su tren un nuevo vagón para los civiles italianos. Los alemanes, si no son interpretados por los jugadores, se opondrán enérgicamente a ello. Al final se aplacarán cuando el Jefe de Estación anuncie: "O enganchamos el vagón, o no doy salida al tren". Si juegas con el número suficiente de personas como para que los dos grupos sean interpretados por jugadores, tal vez ésta sea una buena oportunidad para enfrentarlos ligeramente.

## ACTO II: LA MUERTE DEL MAQUINISTA

Cerca de Roma, a unos 200 Kilómetros, hay una amplia curva a derechas por la que el tren debe pasar. Durante todo este tramo, aproximadamente 2000 metros, la cabina del maquinista queda expuesta desde la derecha y si el maquinista se asoma, se convierte en un blanco perfecto.

Aproximadamente cuando el tren se vaya acercando a la curva, el capitán Stein le pedirá a su ayudante que le traiga unos informes del arcón que se guarda en el vagón almacén. Esta petición es sólo una tapadera, ya que Karl Berger lo que hará será dirigirse a su compartimento, extraer el fusil de su equipaje y desde la ventana, pero sin asomarse a través de ella, esperar la oportunidad para abatir al maquinista. Confía en que el ruido del tren ahogue la detonación del fusil (para ello habrá tomado la precaución de dejar abierta alguna ventana de la sala e, incluso, dejar abierta la puerta de paso entre los vagones. Cualquier persona que se halle en el vagón de la SS podrá oír el disparo si supera una tirada de chequeo de escuchar con dificultad muy difícil. Dada la posición adoptada por Karl Berger, es imposible verle desde las ventanas posteriores a su compartimento.

Si consigue abatir al maquinista, el tren se irá parando lentamente (unos 5 minutos), tiempo que Berger aprovechará para deshacerse del fusil tirándolo por la ventana y para volver con los documentos solicitados por su capitán. Tras largos minutos de lamentaciones, acusaciones y sospechas, Berger se ofrecerá a llevar el tren.



# COMANDOS DE GUERRA

## ACTO III: ATAQUE DE LA RESISTENCIA

Cuando el tren se vaya acercando a la ciudad de Liorna, a unos 30 minutos antes de ella, sufrirá el ataque de un grupo de la Resistencia. El tren circula durante un buen tramo sobre una pendiente muy empinada, con el mar a la izquierda y la cumbres a la derecha. La vía estará bloqueada con un tronco (lo que obligará a parar al tren) y desde las alturas les atacará un número indeterminado de miembros de la Resistencia. Afortunadamente (para los jugadores), en la época en la que se desarrolla la historia los grupos de la resistencia no estaban aún organizados, sólo poseían pistolas y fusiles y carecían por completo de cualquier estrategia militar. Los miembros de la Resistencia se retirarán en cuanto sufran una o dos bajas.

## ACTO IV: ¡SABOTAJE!

En un momento determinado el tren, acercándose a la ciudad de Brescia, frenará bruscamente como si alguien hubiese tirado del freno de emergencia. Se aplica la regla ya explicada anteriormente para los jugadores que estén de pie. Aunque sería fácil echarle la culpa a Lucio Gario, la verdad es que el responsable es un trabajador de mantenimiento de la estación de Roma. Por "error" engancho mal los prensos del freno de emergencia y estos, debido al traqueteo, terminaron soltándose. Este trabajador es en realidad un miembro de la Resistencia, pero para cuando los jugadores sufran sus actos, ya estarán muy lejos.

Cualquier jugador que investigue los frenos y supere una tirada de chequeo con dificultad normal comprobará que los frenos estaban saboteados. Si algún jugador pregunta si se pueden sabotear los frenos con el tren en marcha, la respuesta es: sí. (Esto ayudará a crear más paranoia, si cabe, entre tus jugadores).

## ACTO V: ATAQUE AEREO

Cuando el tren se acerca al puente que cruza el río Adigio, al norte de Verona, el convoy se verá superado por dos cazas Aliados. Estos ametrallarán el techo de los vagones sin mucho interés, ya que su objetivo es el propio puente. El primer avión dejará caer sus bombas sin mucho éxito. Las del segundo acertarán parcialmente al puente y dañaran uno de los rieles. De vuelta, los aviones dedicarán una segunda pasada al tren.

El tren no puede cruzar el puente ya que uno de los rieles ha sido levantado. Retroceder a Verona y tomar otro camino a Berlín es factible, pero les retrasaría un día. Además, el capitán Stein se opondrá, por razones obvias, a cualquier cambio.

La solución al problema para cruzar el puente es sencilla: los viajeros deben coger un riel que este por detrás del tren y cambiarlo por el que esta dañado. Aunque es sencilla, deja que los jugadores la descubran solos.

Es posible que alguien observador descubra a Lucio Gario acercarse furtivamente a la locomotora del tren.

## ACTO VI: DESVIO: LA FRONTERA SUIZA

Si Karl Bremen continúa como maquinista al superar la frontera de Italia con Alemania y acercarse al desvío hacia la frontera suiza, hará que el tren reduzca su velocidad lentamente, pero sin llegar a pararlo. Se apeará de la locomotora y corriendo intentará llegar al cambio de agujas antes que el tren, lo cambiará de dirección y volverá a subir al tren. Para mover el cambio de agujas, Karl Bremen, deberá superar un chequeo de fuerza con dificultad normal.

A partir de este momento, cualquier jugador que supere un chequeo de descubrir con dificultad normal advertirá que el tren se mueve hacia el Oeste en vez de hacia el norte.

La frontera suiza ya está sólo a dos horas de viaje. Si los jugadores consiguen llegar a la frontera suiza (es decir, que el acto VII no tenga

lugar), serán detenidos por las autoridades suizas (según la Convención de la Haya) y retenidos hasta que se aclare su situación.

## **ACTO VII: EXPLOSION FINAL**

Hora y media después de haber cruzado la frontera germano-italiana, el tren explotará. Aprovechando la forzosa parada provocada por la rotura del tren, Lucio colocó su bomba en la locomotora. Dos minutos antes de la explosión y si alguien mira a la parte trasera del tren le verán saltar y alejarse corriendo.

El tren descarrilará y los jugadores recibirán 1d10 de daño por cada 20 Km/h o fracción a los que fuera el tren. Ni que decir tiene que el maquinista morirá en el acto.

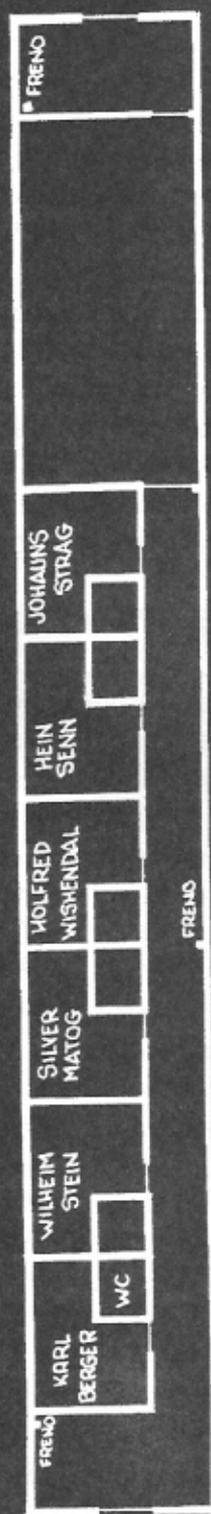
## **CONSEJOS PARA EL DJ**

El secreto para conseguir que tus personajes se diviertan en la partida es hacer que interpreten sus personajes hasta el mínimo detalle. No te preocupes si la creación de los personajes se extiende más de lo que habías previsto. Es posible que ello te ayude mucho en el desarrollo de la partida.

Deja que los personajes elaboren sus propias teorías sobre lo que está pasando. Muchas veces es muy divertido la cantidad de retorcidas historias que son capaces de inventar. Déjales hablar todo lo necesario entre acto y acto y sólo avanza al siguiente cuando creas que los jugadores empiezan a hartarse de pensar. Intercala entre los actos escenas de desayuno, comida o cena en el restaurante. Probablemente, estos sean los pocos momentos en los que los italianos y los SS se vean y hablen entre sí.

El capitán Stein debe ser interpretado por un jugador bastante frío (por uno de esos que saben poner cara de poker). Sería recomendable que quedarás con él antes de la partida (preferiblemente sin que se enteren los otros jugadores) y le explicarás todos los detalles importantes: los conocimientos de su asistente, la curva del viaje, la antigua vía férrea a Suiza, etc.

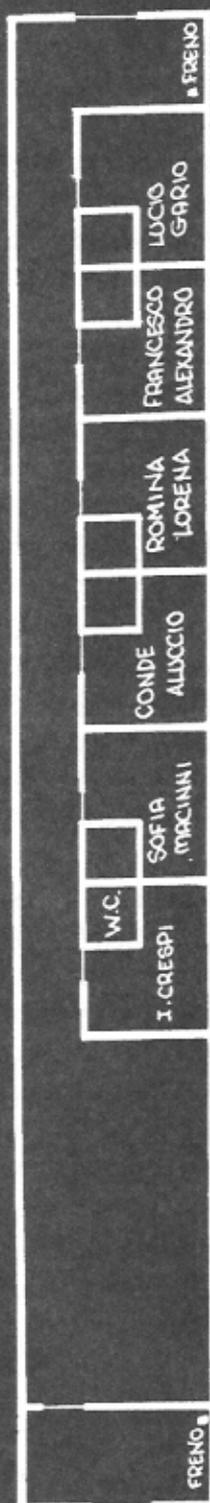
# COMANDOS DE GUERRA



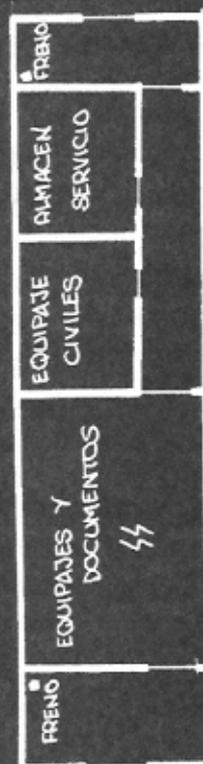
VAGON ⚡



VAGON RESTAURANTE



VAGON DE CIVILES ITALIANOS



VAGON EQUIPAJES

## GLOSARIO

**ACCION:** Acto llevado a cabo por un personaje.

**ACCIONES BASICAS:** Aquellas que originan chequeos de las habilidades básicas.

**ACCIONES DE ARMAS:** Aquellas que originan chequeos de las habilidades de armas. Generalmente en combate.

**ACCIONES ESPECIALES:** Aquellas que originan chequeos de las habilidades especiales.

**AMPLITUD:** Se llama así a los intervalos de éxito y fracaso altos y bajos.

**ASALTO:** Aproximadamente 3 segundos. Es la medida básica de tiempo cuando hay situaciones de combate.

**CARACTERISTICA:** Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia o Mando.

**CHEQUEO:** Acción de comprobar si un personaje obtiene un éxito o un fracaso al usar una de sus habilidades.

**DIRECTOR DEL JUEGO:** Es la persona que dirige la partida y, en algunas ocasiones, crea las misiones de los comandos.

**EXITO:** Cuando una acción consigue realizarse.

**FRACASO:** Cuando la acción que se intentaba realizar no se consigue.

**GRADOS DE DIFICULTAD:** Son cinco e indican la dificultad de la acción que se intenta emprender: muy fácil, fácil, normal, difícil, muy difícil.

**HABILIDAD:** Representan lo diestro que puede ser tu personaje en determinados campos. Básicas, Especiales y de Armas.

**HOJA DE COMANDO:** Lugar donde se anotan todos los datos del personaje. Así como el equipo que lleva.

**HOJA DE PERSONAJE:** Ver Hoja de Comando.

**MINUTO:** Medida básica de tiempo en el juego.

**MISION:** Partidas o series de partidas ideadas por el Director de Juego.

**MUNICION:** Los proyectiles que un arma dispara.

**NIVEL DE CARACTERISTICA:** Es el valor que tienes anotado en la característica en tu hoja de personaje y representa el porcentaje de éxito.

**NIVEL DE HABILIDAD:** Es el valor que tienes anotado en la habilidad en tu hoja de personaje y representa el porcentaje de éxito.

**PARRILLA:** Serie de números seguidos de tu Hoja de Comando que se utilizan para controlar la moral,

los puntos de vida, tanto de heridas como de golpes, y la munición de las armas.

**PROCEDIMIENTO:** Pasos que se deben seguir para comprobar el éxito o fracaso de una acción.

**PUNTOS DE DESARROLLO:** Son los puntos que se reparten entre las características al crear el personaje.

**PUNTOS DE RESISTENCIA:** Se llama así a los puntos de blindaje de los determinados vehículos, tanques y protecciones.

**RESULTADO DE UN CHEQUEO:** Es la tirada de chequeo modificada con todas las bonificaciones y penalizaciones debidas a la situación que originó el chequeo.

**RESULTADO DE UN ENFRENTAMIENTO:** Es la tirada del dado de enfrentamiento más el nivel en la habilidad.

**1d10:** Debes lanzar un dado de diez caras. La cara que quede arriba será el resultado del dado. En vez de uno se te puede pedir que lances 2 (2d10), tres (3d10), etc. En estos casos deberás lanzar el número de dados que se te indica y sumar sus resultados. A veces se indica con un + o un - una cifra. Esta se la deberás sumar o restar al resultado. Así 2d10+5 significa que lances dos dados de diez, los sumes y al resultado le sumes 5. 3d10-5 significa que lances 3 dados de diez, los sumes y al resultado le restes 5.

**1d100:** Debes lanzar dos dados de diez anunciando cuál será las decenas y cual la unidades. Si, por ejemplo, en el dado de las decenas sale un seis (6) y en el de las unidades un siete (7) habrás obtenido un sesenta y siete (67). Si hubiera sido al revés sería un setenta y seis (76). Cuando el dado de las decenas es un cero (0) y el de las unidades también obtienes un cien (100=00). A veces se indica con un + o un - una cifra. Esta se la deberás sumar o restar al resultado. Así 1d100+25 significa que lances un dado de cien y al resultado le sumes 25. 1d100-30 significa que lances un dado de cien y al resultado le restes 30.

# COMANDOS DE GUERRA

## BIBLIOGRAFIA

ARMAS DE INFANTERIA de *John Weeks*  
(Editorial San Martín)

CARROS DE COMBATE DE TODO EL  
MUNDO de *Bruno Benvenuti y Fulvio Miglia*  
(Editorial Espasa-Calpe)

COMANDO de *Peter Young* (Editorial San  
Martín)

FUERZAS ACORAZADAS ALIADAS de  
*Kenneth Macksey* (Editorial San Martín)

GRANADAS Y MORTEROS de *Ian Hogg*  
(Editorial San Martín)

MAQUINAS DE GUERRA de *Jesús Domingo*  
(Editorial Planeta Agostini)

MANUAL DE CONVENIOS DE GINEBRA Y  
LA HAYA (Estado Mayor del Ejército)

LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL de *Jose  
Luis Cebrián* (ABC)

LAS FUERZAS ACORAZADAS ALEMANA  
de *Douglas Orgill* (Editorial San Martín)

LOS CAÑONES 1939-45 de *Ian V.Hogg*  
(Editorial San Martín)

UNIFORMES DEL III REICH de *José M<sup>a</sup>  
Bueno* (Editorial San Martín)

COMANDOS SECRETOS DE LA SEGUNDA  
GUERRA MUNDIAL de *Werner Brockdorff*  
(Editor Luis de Caralt)

## FILMOGRAFIA

DOCE DEL PATIBULO

LA GRAN EVASION

OBJETIVO BIRMANIA

EL PUENTE SOBRE EL RIO KWAI

LA CALLE DEL ADIOS

LOS CAÑONES DE NAVARONE

LAS PLAYAS DE IWO JIMA

ROJO UNO: DIVISION DE CHOQUE

VERBOTEN!

UN PUENTE LEJANO

## INDICE

<b>INTRODUCCION AL JUEGO DE ROL COMANDOS DE GUERRA</b> .....	5
<b>DESCRIPCION DE LA HOJA DE PERSONAJE</b> .....	8
DATOS DEL PERSONAJE .....	8
CARACTERISTICAS DEL PERSONAJE.....	8
MORAL.....	9
HABILIDADES BASICAS .....	9
HABILIDADES BASICAS QUE DEPENDEN DE LA INTELIGENCIA .....	9
HABILIDADES BASICAS QUE DEPENDEN DE LA DESTREZA .....	10
HABILIDADES ESPECIALES.....	12
HABILIDADES DE ARMAS.....	14
REVERSO DE LA HOJA DE PERSONAJE .....	14
<b>CREACION DEL PERSONAJE</b> .....	17
NACIMIENTO.....	17
ENSEÑANZA CIVIL .....	19
INSTRUCCION MILITAR.....	19
ENTRENAMIENTO PARA OPERACIONES ESPECIALES.....	20
<b>MECANICA DEL JUEGO</b> .....	25
CHEQUEOS.....	26
TIRADA DE CHEQUEO .....	26
CALCULO DEL RESULTADO DEL CHEQUEO .....	27
COMPROBACION DE EXITO .....	27
NIVELES DE EXITO Y FRACASO .....	27
CALCULO DE LOS NIVELES DE EXITO Y FRACASO.....	28
NIVELES DE DIFICULTAD .....	29
CONJUNCION DE ACCIONES .....	30
ENFRENTAMIENTOS.....	30
CHEQUEO.....	31
COMPROBACION DE RESULTADOS .....	31
PERSECUCIONES DE VEHICULOS.....	31
PELEAS .....	31
ENFRENTAMIENTOS DE MANDO .....	32
EL TURNO DE JUEGO .....	32
EL MOVIMIENTO .....	33
EL PESO .....	33
COMBATE.....	34
CALCULO DEL IMPACTO SOBRE UN OBJETIVO.....	34
OTROS MODIFICADORES A LA TIRADA DEL CHEQUEO PARA IMPACTAR.....	35
ENCASQUILLAMIENTOS .....	35
CALCULO DEL DAÑO .....	35
CAMBIO DE CARGADOR.....	36
DESCRIPCION DE CADA TIPO DE ARMA.....	36
DESCRIPCION DE LOS VEHICULOS .....	41
OTROS TIPOS DE COMBATE .....	42
MATAR EN SILENCIO .....	42

# COMANDOS DE GUERRA

LUCHA DESARMADO .....	42
EQUIPO DE UN COMANDO.....	42
LISTA DE EQUIPO DISPONIBLE PARA LOS COMANDOS.....	43
MORAL DURANTE LAS MISIONES .....	43
FANATISMO .....	44
APATIA.....	44
EXPERIENCIA.....	44
ENTRENAMIENTO COMPLEMENTARIO .....	44
AJUSTE DE HABILIDADES BASICAS.....	45
<b>INTRODUCCION PARA EL DIRECTOR DE JUEGO.....</b>	<b>47</b>
<b>PROCEDIMIENTOS.....</b>	<b>48</b>
PROCEDIMIENTOS COMUNES.....	48
PROCEDIMIENTOS DE LAS CARACTERISTICAS .....	48
REGLA OPCIONAL PARA EL MANDO .....	49
PROCEDIMIENTOS CON LA MORAL.....	49
PROCEDIMIENTOS DE LAS HABILIDADES BASICAS.....	50
BUROCRACIA .....	50
CAMUFLAR .....	51
DESCUBRIR .....	52
DIALECTICA.....	54
EQUITACION .....	55
ESCUCHAR .....	55
FALSIFICAR .....	56
LANZAR .....	57
NADAR .....	58
NAVEGACION.....	59
OCULTARSE.....	59
ORIENTACION.....	60
RASTREAR.....	60
ROBAR.....	61
SALTAR.....	63
TREPAR.....	63
IDIOMA .....	64
PROCEDIMIENTOS DE LAS HABILIDADES ESPECIALES .....	64
CERRADURA .....	64
EXPLOSIVOS .....	65
INGENIOS.....	66
MECANICA .....	66
MEDICINA.....	67
PARACAIDISMO.....	67
PRIMEROS AUXILIOS.....	68
QUIMICA .....	69
TRANSMISIONES.....	70
PILOTAR .....	71
PROCEDIMIENTOS ESPECIALES.....	73
CREACION DEL PERSONAJE .....	73
EXPERIENCIA MILITAR EN COMBATE.....	73
IDIOMA .....	73
GRADUACION.....	74
TROPA.....	74

SUBOFICIALES .....	74
OFICIALES .....	74
JEFES.....	75
GENERALES .....	75
HERIDAS Y GOLPES .....	75
CAIDAS .....	76
CONVENIO DE LA HAYA .....	77
CONVENCION DE LA HAYA DEL 29 DE JUNIO DE 1899.....	78
CONVENCION DE LA HAYA DEL 18 DE OCTUBRE DE 1907 .....	81
<b>APENDICE DE ARMAS.....</b>	<b>83</b>
PISTOLAS .....	85
FUSILES .....	88
SUBFUSILES .....	92
FUSILES DE ASALTO.....	97
AMETRALLADORAS.....	99
MORTEROS .....	102
LANZAGRANADAS .....	106
<b>APENDICE DE VEHICULOS .....</b>	<b>109</b>
VEHICULOS LIGEROS.....	113
VEHICULOS BLINDADOS .....	117
VEHICULOS SEMIORUGA.....	120
CARROS DE COMBATE.....	123
AMETRALLADORAS SOBRE VEHICULOS .....	125
AMPLIACION DE REGLAS SOBRE VEHICULOS .....	136
MOVIMIENTO DE LOS VEHICULOS .....	136
CAMBIOS DE VELOCIDAD.....	136
CAMBIOS DE DIRECCION .....	137
COMBATE CON VEHICULOS .....	138
DESTRUCCION DE VEHICULOS.....	140
<b>PRIMERA MISION: EL PUENTE DE CAPPOCORSO .....</b>	<b>146</b>
<b>SEGUNDA MISION: LA PUERTA DE HIERRO.....</b>	<b>155</b>
<b>TERCERA MISION: EL ULTIMO TREN .....</b>	<b>162</b>
<b>GLOSARIO .....</b>	<b>175</b>
<b>BIBLIOGRAFIA Y FILMOGRAFIA.....</b>	<b>176</b>
<b>INDICE .....</b>	<b>177</b>

# COMANDOS DE GUERRA



*Se exigía a los Comandos que fueran aptos, que supieran nadar, que pudieran manejar cualquier vehículo de motor, pero la condición indispensable era que cualquier comando podía pedir regresar a su unidad cuando acabara la misión.*

*Pocos tenían la oportunidad de hacerlo...*

**REGLAMENTO COMPLETO**

Recomendado para mayores de 14 años

**CRONOPOLIS**  
**EDICIONES**

Apartado de Correos 329  
Las Rozas  
28230-MADRID  
ESPAÑA



Impreso en  
papel reciclado



9 788488 749031

I.S.B.N. 84-88749-03-1