

Comandos de guerra

(El juego de rol de la Segunda Guerra Mundial)



Diseño: Juan Carlos Herreros Lucas

© E

A todos los que, como yo, piensan que la guerra sólo debe desarrollarse en una mesa moviendo figuras de plomo o de cartón.

COMANDOS DE GUERRA

EL JUEGO DE ROL DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

CREDITOS

DISEÑO

Juan Carlos Herreros Lucas

ILUSTRACIONES

Eduardo Vaquerizo Rodríguez (Portada)
Antonio Colomé Varona

PRUEBAS DEL JUEGO

Yago Alonso Beltrán
Pedro Benito Baglietto
Antonio Colomé Varona
Juan Ramón Gijón Ramírez
Victoria Millán Casal
Honorario Moreno Díaz
Miguel Angel Rebollo Pulido
Javier Sánchez y Luis
Eduardo Vaquerizo Rodríguez

AGRADECIMIENTOS

A mis amigos del Club "Alas de Dragón"
sin cuya paciencia, apoyo y ánimo
esta ilusión nunca habría tenido páginas.
A Luis, profesor y amigo, sin cuya ayuda no
existiría esta impresión.

Uno,
llegamos al puente sin ruido ninguno.
Dos,
los centinelas estrangulados.
Tres,
para el coche a la entrada de través.
Cuatro,
Wladislaw y el mayor entran con mucho teatro.
Cinco,
Pinkley fuera vigila con ahinco.
Seis,
el mayor ata la cuerda para que trepéis.
Siete,
Wladislaw se ocupa de que se sujete.
Ocho,
Jiménez trepa un tanto pocho.
Nueve,
trepa Maggot si Jiménez no se mueve.
Diez,
Sowyer y Gilpin los cubren a su vez.
Once,
Bowron guarda quieto como una estatua de bronce.
Doce,
el mayor mina el pozo si nadie le reconoce.
Trece,
Franchi sube si nada lo entorpece.
Catorce,
hora cero: Jiménez destruye la antena y Franchi corta el
teléfono.
Quince,
penetra Franchi con astucia de lince.
Dieciséis,
salid todos corriendo o si no volaréis.

LOS DOCE DEL PATIBULO

SECCION DEL JUGADOR

INTRODUCCION AL JUEGO DE ROL DE COMANDOS

Es difícil explicar lo que es un juego de rol si nunca has conocido ninguno. Aunque 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, no es correcto. Una partida de rol es más que eso. Si, es cierto que el Director crea un argumento o historia (o misión en el comandos de guerra), pero el trabajo y esfuerzo necesario 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 personalidad no está preestablecida e infinitas personalidades pueden jugar una misma partida aportando cada una de ellas su visión particular y creando en cada partida momentos distintos y finales distintos. Las partidas de rol deben y suelen ser momentos de diversión colectiva entre todos los participantes, muy distinta de la necesaria soledad (no por ello aburrida) requerida para la lectura de una novela. Creo que 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 sucesos que ocurren y en la que cada uno de los participantes va interpretando un "rol" que el mismo se ha autoimpuesto. Pueden jugar imaginando que eres tu 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 en España, afortunadamente, una oferta de juegos de rol amplia y variada que puede permitir que entres en variados y excitantes mundos; desde un medievo fantástico de elfos, orcos, dragones hasta un mundo supertecnológico con fuerzas del imperio y poderosos ingenios mecánicos; puedes luchar contra Vader, poderoso señor de la fuerza oscura, o contra Sauron, encarnación de la maldad de la Tercera Edad de Tolkien; puedes enfrentarte en un parque de Arkham contra extraños demonios o convocarlos tú mismo para enfrentarte contra los enemigos de tu raza melnibonesa; puedes huir de los cazadores de mutantes de los servicios secretos o colaborar con James Bond contra una conjura terrorista de Spectra...

Ante este variado panorama "Comandos de guerra" viene a ofrecerte uno más, la oportunidad de que revivas las

acciones de comandos y de cuerpos 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 la resistencia, conducir un tanque o un avión y... ser testigo de alguna de las grandes batallas de la segunda guerra mundial. Todo ello podrás conseguirlo con el 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 o vas a adquirir, representa las reglas necesarias para jugar acciones de comando en el escenario europeo-africano de la segunda guerra mundial. Es intención de la editorial responsable de esta publicación seguir trabajando en el desarrollo de este juego y así publicar para tu disfrute y de tus amigos complementos a estas reglas que incluyan módulos, reglas de combate aéreo y naval, así como toda la información necesaria para jugar en el frente del pacífico.

Para jugar a "Comandos de guerra" sólo necesitas de este libro de reglas y un par de dados de diez caras. Si vas a hacer de jugador sólo necesitarás leer la Sección del Jugador una vez y, tal vez, releerte con atención el apartado de esta sección titulado Mecánica del Juego. Si vas a realizar partidas y vas a ejercer de Director de Juego para tus amigos tendrás que leerte con más detenimiento las reglas completas.

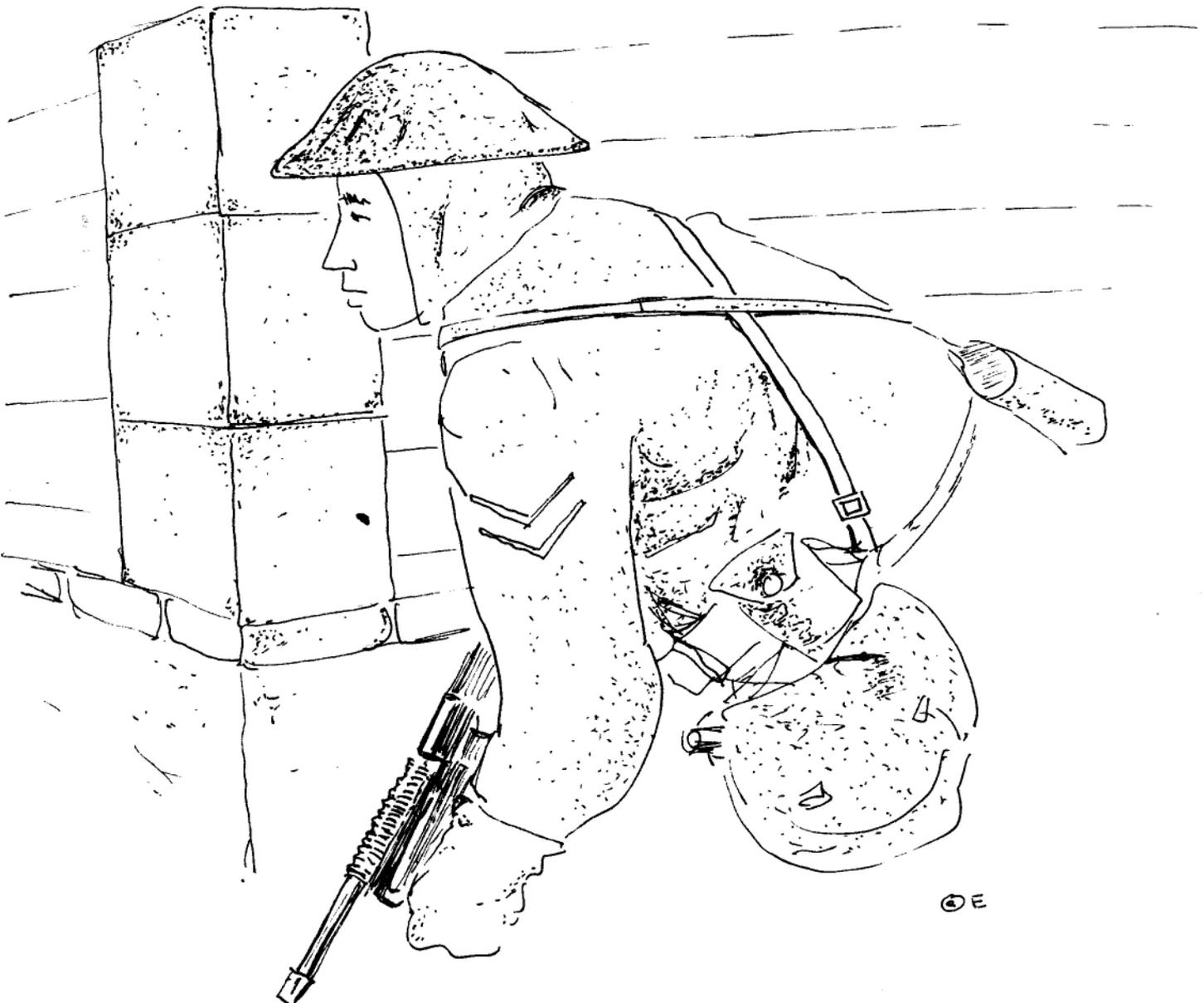
Aunque en el juego sólo se utilizan dos dados de diez, estos se usan de dos maneras distintas. Podemos decirte que tires un número de dados de diez, entonces deberás lanzar un dado de diez caras tantas veces como te indiquen las reglas y sumar todos los resultados que hayas obtenido. También podemos decirte que lances un dado de cien, entonces debes lanzar los dos dados indicando cual ellos representará las decenas y cual las unidades. Un resultado de 7 y 9 podrá ser 79 si el 7 es el dado de las decenas o 97 si es el nueve el que lo es. Un resultado de 00 es siempre cien.

Al final del libro de reglas hemos incluido una serie de apéndices que consideramos pueden ayudar al Director del Juego a recrear sus partidas. Existe un apéndice de las armas más habituales en todos los ejércitos durante el periodo del conflicto, uno de las cuestiones de las convenciones de La Haya y de Ginebra (en vigor durante la Segunda Guerra Mundial) que afectan a los prisioneros de guerra y a los espías, y, por último, hemos incluido una breve descripción de los grupos de operaciones especiales de los más importantes países y de los grupos de resistencia y partisanos que surgieron en los países ocupados.

Esperamos que sea de tu agrado el juego que te

presentamos, pero para cualquier sugerencia o duda que te surja, hemos incluido un glosario de los términos más usuales en el juego con una breve explicación de cada uno de ellos.

Si ya eres un 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 esperamos que este juego sea el "responsable" de una nueva afición en tí y que sigas jugando a "Comandos de Guerra" o cualquiera otro de los muchos juegos de rol existentes en el mercado.



**DESCRIPCION DE LA HOJA
DE PERSONAJE**

HOJA DE PERSONAJE DE COMANDOS (EL JUEGO DE ROL DE LA SGM)

NOMBRE DEL JUGADOR:

DJ:

NOMBRE DEL COMANDO:

NACIONALIDAD:

GRADUACION:

CARACTERISTICAS DEL PERSONAJE

FUERZA:

INTELIGENCIA:

DESTREZA:

CONSTITUCION:

MANDO:

PUNTOS DE VIDA:

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

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) DIALECTICA:
(D) EQUITACION:
(D) ESCUCHAR:
(D) FALSIFICAR:
(D) LANZAR:
(D) NADAR:
(I) NAVEGACION:
(D) OCULTARSE:
(I) ORIENTACION:
(I) RASTREAR:
(D) ROBAR:
(D) SALTAR:
(D) TREPAR:
(I) IDIOMAS:

ESPECIALES:

CERRADURA:
EXPLOSIVOS:
INGENIERIA:
MECANICA:
MEDICINA:
PARACAIDISMO:
PRIMEROS AUXILIOS:
QUIMICA:
TELECOMUNICACIONES:
PILOTAR:
MOTOS:
COCHES:
CAMIONES:
TANQUES:
CAZAS:
BOMBARDEROS:
BARCAS:
BUQUES:

DE ARMAS:

PISTOLA:
FUSIL:
METRALLETA:
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 del personaje del juego de rol de la Segunda Guerra Mundial (a la que a partir de ahora llamaremos Hoja de Personaje u Hoja de Comando indistintamente) podrás encontrarla entre las hojas de tu manual. En ella vienen reflejados todos los aspectos que van a influir en la personalidad de tu comando, en sus acciones y en las posibilidades que tenga para llevarlas a cabo. Todo el mundo se conoce bien a si 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, intentar dinamitar una estructura de un puente, intentar pinchar un teléfono, etc.).

DATOS DEL PERSONAJE

En esta parte de la Hoja vienen reflejados los datos particulares tuyos y de tu comando:

- **NOMBRE DEL JUGADOR:** Aquí debes anotar tu nombre. Servirá para diferenciar 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 ninguna utilidad real en el juego, pero le dará más realismo si a tu comando le pones un nombre o un mote con el que los personajes de tu compañeros puedan dirigirse a él. Esto ayudará a crear la ambientación necesaria para que todos participen de la aventura imaginada por vuestro Director de Juego.

- **DJ:** Aquí irá escrito el nombre del Director de Juego con el que juega tu personaje. Esto ayudará para que el pueda diferenciar las hojas de sus jugadores de las de otros Directores de Juego.

- **NACIONALIDAD:** Será la nacionalidad de tu comando y podrá ser determinante para saber la capacidad que tienes para aprender otros idiomas. No hay ningún límite a la nacionalidad que puedes escoger, pero podrá determinar el bando (Aliados o Eje) en el que juegues. No podrás llevar un alemán dentro de un comando inglés, si eres norteamericano no podrás participar en acciones bélicas antes del ataque a Pearl Harbour o si eres Suizo deberás ser neutral, claro está, que en los casos anteriores tu Director de Juego y tú podéis crear una historia que explique satisfactoriamente como un alemán combate con los ingleses, o como un americano o un suizo participan en cualquier bando antes de que su país deje de ser neutral.

- **GRADUACION:** Indica tu rango dentro del ejército. Las graduaciones variaban de unos países a otros, aunque existían unas equivalencias. La graduación no indica las dotes de mando. Normalmente, cuando algún combatiente se distinguía en su acción era promovido a un escalafón superior o era degradado al desobedecer ordenes o actuar cobardemente. Esto puede pasarte a tí en el juego, pero ten en cuenta que, salvo raras excepciones, los altos mandos militares no participaban en las

operaciones especiales. Es decir, de nada te servirá se Comandante en Jefe de una División Panzer por que no podrás realizar acciones de comandos en territorio Aliado. Aunque tal vez, debido a la alta mortandad que existía en las operaciones especiales, prefieras que tu personaje se retire del juego siendo ascendido por sus acciones en combate que como baja de guerra.

CARACTERISTICAS DEL PERSONAJE

En esta parte de la hoja viene reflejadas las características físicas de tu comando. Hemos obviado incluir características tales como altura, color del pelo, de los ojos, peso, etc. porque preferimos que cada jugador las utilice, si las cree necesaria o le ayudan a imaginar su personaje, si quiere en base a las características que si vienen reflejadas.

Durante algún momento de la partida tu Director de Juego podrá pedirte que hagas un "chequeo" de alguna de tus características. Para superarlo deberás sacar con dos dados de diez (uno para las decenas y otro para las unidades) un número igual o menor al que tenga tu personaje en la característica que se esta chequeando.

Las características de los personajes estarán siempre entre un valor de 1 y 100.

- FUERZA: Expresa la fuerza física de un comando, su capacidad para levantar grandes pesos, etc. Derribar una puerta, levantar un tronco o alzar a un compañero o a uno mismo a pulso son algunos de los ejemplos que requerirían un chequeo de fuerza.

- INTELIGENCIA: Esta característica influye en el desarrollo personal del comando. Elaborar planes, comprenderlos, o ser capaz de aprender cosas de memoria son algunos de los ejemplos que requerirían un chequeo de inteligencia.

- DESTREZA: Esta característica influye en el desarrollo personal del comando. Cruzar por una cuerda sobre un abismo, o avanzar en alambradas de pinchos sin herirse son algunos de los ejemplos que requerirían un chequeo de destreza.

- CONSTITUCION: Es la característica que representa la resistencia física de un comando. Afecta a los puntos de vida del comando. Mantenerse colgado de una sola mano o correr durante kilómetros son algunos ejemplos que requerirían un chequeo de constitución.

- MANDO: Esta característica expresa la capacidad real de mando, diferente a la graduación que expresa el mando militar que se posee. La característica de mando del oficial a cargo de la operación de comando será la que afecte a los demás miembros del grupo. Una característica alta afectará positivamente a las tiradas y una baja, negativamente. Cuando un grupo de comandos se quede sin oficiales, el personaje con mayor mando será el que se haga cargo de concluir la misión. Saber si tus subordinados (ya sean jugadores o no jugadores) acatan una orden tuya será una acción que requiera un chequeo. Intentar desobedecer una orden dada por un mando superior requerirá, también, un chequeo de mando. No todas las ordenes lo requerirán, sólo aquellas hacia las que alguien o varios del grupo se muestren reticentes o aquellas ordenes que sean suicidas, alocadas o evidentemente erróneas.

La característica de mando del líder del comando afectará a la habilidades de los otros personajes. Las bonificaciones o penalizaciones se calcularán de la siguiente manera: 50 menos el valor del mando del oficial al cargo de la misión correspondiente, dividiendo el resultado de la resta entre cuatro y despreciando los decimales. Así, por ejemplo, un personaje con mando de 50 no tendrá bonificación ($50-50=0$); con uno de 23 tendrá una penalización a las tiradas del dado de +6 ($50-23=27$; $27/4=6.75$); y un personaje que lo tuviera de 83 tendría una bonificación de -8 ($50-83=-33$; $-33/4=-8.25$). La siguiente tabla lo muestra para cada valor de forma que

Los jugadores si quieren no tendrán que realizar calculos:

Valor	Bonif/Penal
1 a 2	+12
3 a 6	+11
7 a 10	+10
11 a 14	+9
15 a 18	+8
19 a 22	+7
23 a 26	+6
27 a 30	+5
31 a 34	+4
35 a 38	+3
39 a 42	+2
43 a 46	+1
47 a 53	0
54 a 57	-1
58 a 61	-2
62 a 65	-3
66 a 69	-4
70 a 73	-5
74 a 77	-6
78 a 81	-7
82 a 85	-8
86 a 89	-9
90 a 93	-10
94 a 97	-11
98 a 100	-12

Independientemente de las bonificaciones, penalizaciones o niveles de una habilidad, una tirada de dado de 01 será siempre éxito y una tirada de 100 (00) se considerará siempre fracaso.

Algunos jugadores considerarán engorroso acordarse o consultar la tabla para cada tirada y pueden si lo desean anotar entre paréntesis y tras el valor de mando el ajuste debido al mando del lider del grupo.

- PUNTOS DE VIDA: Los puntos de vida son los puntos máximos de daño que puede recibir un personaje. Todos los personajes parten con 5 puntos de vida a los que se les suma las decenas (convertidas en unidades) de la constitución. Así por ejemplo un personaje con 67 puntos de constitución tendrá 11 puntos de vida (5+6). Los Puntos de Vida de un comando no podrán superar nunca este máximo y para ello marcarás de forma clara (con un círculo o un cuadrado) en la parrilla de números bajo la

indicación de Puntos de Vida este valor. Cuando tu comando reciba una herida perderá puntos de vida y estos, el número de puntos de vida perdidos, deberás tacharlos de forma decreciente. Cuando un personaje llegue a 0 puntos de vida estará irremediamente muerto. Así, por ejemplo, un personaje con 11 puntos de vida tendrá marcado un círculo en el número 11 de la parrilla. Si recibe una herida de 4 puntos tachará 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.

MORAL

La moral es muy importante para tu personaje. Ella controla, en cierta medida, lo que puede o no puede hacer. Una baja moral podrá impedir que tu personaje se embarque en acciones arriesgadas, por muy necesarias que estas sean. Una moral alta permitirá realizar a tus personajes esas acciones.

En tu hoja de personaje hay dos sitios donde se refleja la moral. Una es la tablilla numerada del 01 al 99 y que es donde se refleja la moral actual de tu personaje. La otra es al lado de donde esta escrito moral y allí se escribe el valor inicial de la moral. Junto a él y tras la palabra modificador se escribirá la bonificación o penalización que la moral dará a las acciones de tu personaje y que más adelante te indicamos como calcular.

No todas las acciones que haga tu personaje requerirán un control de moral, sólo aquellas que tu Director de Juego te indique. Son dos los tipos de acciones que variarán la moral de tu personaje: aquellas acciones desmoralizantes como la muerte del oficial, la pérdida de contacto con la base, una herida en combate, etc. que tendrán como efecto que tu moral baje; y aquellas acciones que darán moral a los personajes como encontrar el camino perdido, matar al francotirador que se había cargado a dos compañeros, que lleguen refuerzos en una situación apurada, etc. que

tendrán como efecto que tu moral suba.

Cuando tu personaje se enfrente a una situación desmoralizante y tu Director te indique que debes superar un chequeo de moral, lanzarás un dado de cien. Si el resultado es menor o igual que tu moral actual habrás superado el chequeo. Si, por el contrario, el resultado es mayor tu personaje no habrá superado la moral y perderá parte de la que tenía. Para calcular cuanto pierde tirarás un dado y el resultado será la moral que bajas. Cuando un personaje pierda moral no podrá realizar acciones durante el asalto siguiente a la pérdida de ésta. Por el contrario, cuando un personaje gane moral tendrá una bonificación a todas las tiradas que realice en el siguiente asalto de -25.

Cuando tu personaje se enfrente a una situación moralizante y tu Director te indique que debes superar un chequeo de moral, lanzarás un dado de cien. Si el resultado es mayor o igual que tu moral actual habrás superado el tiro y tu comando se moralizará. Lanzarás un dado y el resultado de este te indicará los puntos de moral que subes.

Observa que gracias al efecto de las acciones moralizantes la moral actual de un comando puede subir por encima del valor inicial de esta. Esto no representa ningún problema, sino todo lo contrario, es un beneficio.

Tu Director de Juego podrá bonificar o penalizar tus tiradas de chequeo de moral o de subida o bajada de los puntos de moral dependiendo de la situación en la que se encuentre tu comando.

La moral afectará siempre a las tiradas que realices para las habilidades o chequeos de características. Para calcular el modificador deberás restar a tu moral actual tu moral inicial y anotarlo en el lugar que te hemos indicado con anterioridad. Este modificador deberás restárselo o sumárselo (dependiendo de si es positivo o negativo) a todos los chequeos o enfrentamientos que realices con las características o habilidades. En los casos en los que la moral actual sea mayor que la inicial el resultado de la resta será negativo y al sumarlo a la tirada del dado (sin olvidar su signo, es

decir al restarlo) beneficiará está. El calculo del modificador sólo deberás realizarlo cuando la moral varíe.

Cuando tu personaje pierda, en una sola tirada de desmoralización, 8 puntos o más podrá entrar en fanatismo o en Apatía. Tu comando se convertirá en un fanático si tras perder la moral falla un chequeo de inteligencia. En estado de fanatismo tu personaje realizará acciones de otra manera impensables: cargar contra un tanque armado de una pistola, pasar corriendo un campo minado, etc. No acatará ordenes ni atenderá a ninguna llamada y todos sus chequeos estarán bonificados con un -25. El estado fanático perdurará por el mismo número de asaltos que puntos de moral perdidos. Así si un comando pierde 10 puntos de moral y falla el chequeo de inteligencia estará en fanatismo durante 10 asaltos. Si tu comando supera el chequeo de inteligencia entrará en estado de apatismo y se negará, durante el mismo número de asaltos que puntos perdidos, a hacer ninguna acción. Ni las amenazas ni las ordenes le obligarán a moverse del sitio donde esta. Un comando apático se aislará de la realidad y se negará a reconocer el peligro. Podrá oponerse por la fuerza a ser movido de sitio o a ser obligado a esconderse.

HABILIDADES BASICAS

Las habilidades básicas representan las acciones normales o no especiales que tu personaje puede llegar a desarrollar. Al lado de cada habilidad deberás tener escrito un número del 1 al 100 que representa el tanto por cierto de tener éxito al realizar una acción que dependa de esa habilidad. Si en alguna de las habilidades de tu hoja no poseyeras ningún número, se entiende que no tienes ningún conocimiento sobre ella y que por tanto te será casi imposible obtener éxito en una acción que dependa de ella.

Las habilidades básicas son:

- BUROCRACIA:

Esta habilidad representa el conocimiento que tiene el comando de las leyes de su propio país, como de las leyes internacionales. También representa el conocimiento que tiene el comando sobre las estructuras administrativas y burocráticas de los países. Por ejemplo: Un personaje realizará una tirada de burocracia cuando intente saber el nombre de determinado alto oficial encargado de la Gestapo en la Francia de Vichy o cuando quiera defender el trato que recibe en un campo de prisioneros en base a la Convención de Ginebra o de La Haya.

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.

La burocracia es una habilidad que depende de la inteligencia.

- CAMUFLAR:

Esta habilidad representa la capacidad que tiene el comando para ocultar o camuflar objetos, vehículos, etc. Por ejemplo: un personaje realizará una tirada de camuflar cuando intente disimular una carga de explosivos oculta en un puente o cuando quiera pintar una casa para que no sea reconocida desde el aire, etc.

La habilidad de camuflar nunca valdrá para ocultarse cuando se aproxima el enemigo, aunque sí valdrá para pintarse la cara o cualquier otra cosa que pueda ayudar al comando a pasar desapercibido.

La habilidad de camuflar depende de la inteligencia.

- DESCUBRIR:

Esta habilidad representa la capacidad que tiene tu personaje para descubrir datos en un plano, libro o similar. Por ejemplo: un personaje realizará una tirada de descubrir cuando quiera encontrar el plano de un castillo en una biblioteca atestada de libros o cuando quiera entresacar una información concreta de un libro o cuando quiera descubrir personas u objetos ocultos.

La habilidad de descubrir no permite encontrar huellas en el campo o averiguar si alguien entró en una habitación.

La habilidad de descubrir depende de la inteligencia.

- DIALECTICA:

Esta habilidad representa la capacidad que tiene tu comando para convencer a alguien de una cosa o para convencerle de que haga algo. Por ejemplo: un personaje realizará una tirada de dialéctica cuando quiera convencer a un partisano de que les ayude a realizar una misión.

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

La habilidad de dialéctica depende de la inteligencia.

- EQUITACION:

Esta habilidad representa la capacidad que tiene tu comando de realizar acciones complicadas mientras monta a caballo. Por ejemplo: Un personaje deberá realizar una tirada de equitación cuando quiera saltar desde él o cuando quiera montar en él mientras este corre, etc.

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.

La habilidad de equitación depende de la Destreza.

- ESCUCHAR:

Esta habilidad permitirá a tu personaje escuchar ruidos o conversaciones. Por ejemplo: Un personaje realizará una tirada de escuchar cuando quiera oír si alguien les sigue en medio de un bosque o cuando quiera escuchar la conversación que sucede en una habitación contigua a través de una puerta entreabierta.

La habilidad de escuchar tiene una serie de limitaciones físicas. No se podrá escuchar una charla a través de varios metros

de pared de piedra, ni se podrá escuchar pequeños ruidos, como el corazón de un enemigo al acecho, si no se pone el oído cerca del origen del ruido.

La habilidad de escuchar depende de la destreza.

- FALSIFICAR:

Esta habilidad representa la capacidad que tiene tu comando para falsificar o redactar documentos, pases ordenes, etc. Por ejemplo: un personaje deberá realizar una tirada de falsificar si quiere hacer una orden de traslado de cierto material.

Para falsificar un documento el comando debe tener a su disposición los medios adecuados. No puedes falsificar un pase de fronteras si no sabes como son. No podrás hacer una orden militar sin no tienes folios con membrete, etc.

Esta habilidad depende de la destreza.

- LANZAR:

Esta habilidad representa la capacidad del personaje para lanzar objetos con precisión. Por ejemplo: si un comando intenta introducir una granada a través de la ventana de un piso desde cierta distancia, deberá realizar una tirada de lanzar.

No tener ningún valor en esta habilidad no representa que un personaje no pueda arrojar objetos o granadas, sólo significa que será muy difícil que consiga lo que realmente desea.

La habilidad de lanzar depende de la destreza.

- NADAR:

Esta habilidad representa la capacidad del personaje para realizar acciones complicadas en las que participe su capacidad de natación: Por ejemplo: un comando deberá realizar una tirada de nadar si intenta salvar a un compañero que se esta ahogando o si intenta nadar sin ruido.

Se asume, a menos que el Director de Juego te diga lo contrario, que todos los personajes saben nadar. Un bajo o inexistente valor en esta habilidad te impedirá realizar

acciones complicadas en el agua. No podrás bucear o nadar en las tumultuosas corrientes de un río de montaña, pero no te ahogará en una piscina.

La habilidad de nadar depende de la destreza.

- NAVEGACION:

Esta habilidad representa la capacidad de un comando de guiarse con mapas e instrumentos en un territorio desconocido. Por ejemplo: un personaje realizará una tirada de navegación si consultando la guía de carreteras quiere descubrir cual es el camino más rápido para ir a determinada ciudad.

Un personaje que tuviera la habilidad de navegación y que se encontrara en una ciudad desconocida sin mapas ni guías no sabría orientarse. En ello se diferencia la habilidad de Navegación, que te permite trazar tu rumbo con los instrumentos adecuados, y la habilidad de orientarse, que te permite intuir el camino correcto.

La habilidad de Navegación depende de la inteligencia.

- OCULTARSE:

Esta habilidad representa la capacidad que tiene tu comando para esconderse y ocultarse entre las sombras. Por ejemplo: un personaje realizará una tirada de ocultarse cuando quiera esconderse en la vereda del camino ante el paso de un convoy enemigo.

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

La habilidad de ocultarse depende de la destreza.

- ORIENTACION:

Esta habilidad representa la capacidad que tiene tu personaje para intuir las direcciones correctas. Por ejemplo: un personaje que llega a una ciudad que no conoce con anterioridad podrá realizar una tirada de orientación para descubrir o intuir cual es el camino menos transitado, o el camino más rápido o, simplemente, cual es el camino.

Esta habilidad es distinta a la habilidad de navegación. La orientación permitirá que un comando intuya el rumbo de un avión. Para que la facultad de orientarse pueda tener algún efecto válido deben existir objetos o datos que puedan indicarlo. Un personaje en medio del desierto en una noche nublada será incapaz de intuir la dirección correcta y lo único que puede ocurrir si lo intenta es que consiga perderse con todos los compañeros que se hayan atrevido a hacerle caso.

La habilidad de orientación depende de la inteligencia.

- RASTREAR:

Esta habilidad representa la capacidad que tiene un comando para descubrir, seguir u ocultar huellas o signos. Por ejemplo: un personaje realizará una tirada de rastrear si quiere seguir la huellas de los neumáticos de un coche en una ciudad. También valdrá para descubrir la dirección y número de vehículos que han cruzado una carretera.

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

La habilidad de rastrear depende de la inteligencia.

- ROBAR:

Esta habilidad representa la capacidad de hurtar o robar equipos o documentos. Por ejemplo: Un personaje deberá realizar una tirada de robar si quiere sustraer una cartera de un bolsillo ajeno o un documento de una mesa de un despacho mientras su dueño está presente en la habitación.

Esta habilidad no permitirá salvar los obstáculos que pueden aparecer para poder robar. Así si es necesario entretener al guardián de la puerta de intendencia mientras robas varios lanzagranadas deberás tirar dialéctica para saber si eres capaz de entretenerlo, si quieres abrir la puerta tras la cual están los documentos deberás tirar cerradura.

Esta habilidad depende de la

destreza.

- SALTAR:

Esta habilidad representa la capacidad que tiene el personaje para realizar saltos complicados. Por ejemplo: un comando deberá realizar una tirada de saltar si quiere tirarse desde una altura considerable a un río sin matarse, o si quiere saltar desde un puente a un tren que pasa.

Todos los comandos saben saltar, es decir, cualquier personaje podrá saltar una distancia moderada. Solo es necesaria la tirada de saltar cuando se va a realizar una acción peligrosa, ya sea este evidente o no.

La habilidad de saltar depende de la destreza.

- TREPAR:

Esta habilidad representa la capacidad que tiene el personaje para realizar escaladas complicadas. Por ejemplo: un comando deberá realizar una tirada de trepar por cada 10 metros de acantilado que quiera subir o si quiere subirse a un poste de teléfonos.

Todos los comandos saben trepar cosas sencillas. Así bajar por una cuerda no necesitará la tirada de trepar a no ser que se este bajo fuego enemigo o bajo un intenso viento.

La habilidad de trepar depende de la destreza.

- IDIOMAS:

Es la capacidad que tiene el comando de expresarse en un idioma concreto. Comprende la posibilidad de explicarse en ese idioma como la de escribir, leer y entender el idioma.

Un comando siempre tendrá un 100% en el idioma de su país de nacimiento, aunque esto puede verse modificado por algunas cuestiones que tu Director de Juego te indicará. El idioma no te dará las facilidades que te da la dialéctica, sólo impedirá que tu interlocutor descubra que no eres un espía.

La habilidad de idioma depende de la inteligencia.

HABILIDADES ESPECIALES

Bajo este título se reúnen todas las habilidades que no son de armamento y que requieren un entrenamiento especial para ellas. Todas tendrán un valor entre 1 y 100 y si en alguna de ella no posees ningún valor te será muy difícil obtener algún éxito al intentar realizarlas.

Las habilidades especiales son:

- CERRADURA:

Esta habilidad representa las capacidades que tiene un personaje para abrir cerraduras, ya sean de puertas normales, blindadas o de cajas fuertes.

Para que el comando pueda abrir la puerta es necesario que esta pueda ser abierta. Un candado por la parte interior de una puerta de forma inaccesible desde el otro lado es imposible, por muy buena tirada que se consiga, realizarlo.

- EXPLOSIVOS:

Esta habilidad representa los conocimientos que tiene tu comando sobre la colocación de explosivos, sus distintos métodos de iniciación y sus distintas características de manipulación y conservación.

La habilidad de explosivos no te da conocimiento para crear tus propios explosivos o tus propios sistemas de ignición, para lo que esta "química" o "mecánica" respectivamente. Para utilizar esta habilidad será preciso que estés provisto de todo lo necesario.

- INGENIERIA:

Esta habilidad representa los conocimientos que posee el personaje para a partir de sencillos mecanismos construir otros más complicados de usos dispares y diversos. Por ejemplo: un comando realizará una tirada de ingeniería cuando quiera con una cuerda y

una vela crear un temporizador para una carga explosiva.

Tu Director de Juego te indicará cuando es posible o no, dependiendo de los materiales a tu alcance, lo que intentas hacer. Podrá también bonificar o penalizar tu tirada según los materiales que tengas a tu disposición.

- MECANICA:

Esta habilidad representa los conocimientos que posee el personaje para realizar reparaciones en mecanismos o motores.

A diferencia de la habilidad de ingeniería la mecánica necesita disponer de los materiales correctos para la reparación. Así necesitará poseer la pieza correcta de un motor (bujías, carburador, etc.) para poder repararlo. El comando que utiliza la habilidad de mecánica no se le ocurrirá poner un cordón de zapato para que sustituya a la correa del ventilador, para ello es precisa la ingeniería. Queda claro que cualquier persona con conocimiento de mecánica adecuados tardará más o menos en reparar la avería, pero al final logrará hacerlo. Esta habilidad intenta representar la capacidad de hacerlo bajo condiciones adversas, bajo presión, tras las líneas enemigas, etc.

- MEDICINA:

Esta habilidad representa la capacidad de un comando para curar las heridas propias o las recibidas por sus compañeros.

- PARACAIDISMO:

Esta habilidad representa los conocimientos sobre paracaidismo que posee el personaje. Concretamente representa la posibilidad de herida o lesión en cada salto.

Un personaje que quiera saber sobre el buen estado de un paracaídas usará esta habilidad para descubrirlo.

- PRIMEROS AUXILIOS:

Esta habilidad representa la capacidad que tiene el comando de realizarse los primeros auxilios o de realizárselos a un compañero en situaciones apuradas o de combate.

Cuando un comando recibe una herida esta le reducirá sus puntos de vida actuales, pero en los siguientes asaltos la pérdida de sangre, los movimientos, etc. le seguirán produciendo nuevos puntos de daño. Los primeros auxilios pueden evitar esos puntos añadidos que sufra el comando, pero para curar los puntos iniciales de la herida será preciso usar la habilidad de medicina.

- QUIMICA:

Esta habilidad representa la posibilidad que tiene tu comando para crear materiales explosivos a partir de otros más sencillos.

La habilidad de crear explosivos no te permitirá crear mecanismos para que estos exploten, cuya creación corresponde a ingeniería o mecánica, ni te permitirá hacer explosivos con materia que no lo sea. Con madera y barro es imposible crear un material explosivo, así tu comando, por mucho que lo intente, no lo conseguirá.

- TELECOMUNICACIONES:

Esta habilidad representa los conocimientos que tiene el comando en el uso de aparatos de radio y comunicación, así como en las claves y normas establecido para ello.

Cualquier comando en una situación normal será capaz de manipular una radio, pero esta habilidad representa la posibilidad de hacerlo bajo situaciones límite o con equipos desconocidos (lo cual te indicará el Director de Juego).

- PILOTAR:

Bajo esta habilidad se reúnen las diferentes habilidades de pilotaje con las que se puede enfrentar tu comando. La habilidad de pilotaje depende de la destreza. En cuanto tengas algún valor en alguna de estas habilidades (sin ajustes por destreza) significará que puedes pilotar cualquier aparato conocido dentro de ese tipo, el valor en la habilidad de pilotar indica las posibilidades que tienes de ejecutar maniobras difíciles, en situaciones complicadas o la de manejar aparatos desconocidos.

Los distintos tipos de pilotaje son:

- Motos: que incluye todo tipo de transporte de dos y tres ruedas.

- Coches: que incluye todo tipo de transporte de cuatro ruedas que no pueda llevar una gran carga.

- Camiones: transportes de cuatro o más ruedas.

- Tanques: bajo esta denominación se incluyen todo tipo de tanques, transportes oruga, etc.

- Cazas: que incluye todos los tipos de aviones caza.

- Bombarderos: que incluye todos los tipos de aviones de bombardeo.

- Barcas: que incluye desde las pequeñas barcas de pescadores, hasta las barcasas de desembarco.

- Buques: que incluye desde las barcasas de desembarco hasta los grandes portaaviones.

Aunque puedes elegir cualquiera de las habilidades de pilotaje, te recomendamos que cuando crees tu personaje consultes con tu Director de Juego las que te resulten más útiles. Probablemente él tenga en mente una serie de partidas en las que una habilidad de pilotar bombarderos sean inútil e inefectiva.

HABILIDADES DE ARMAS

Bajo este grupo se reúnen todas las habilidades sobre armamento y combate. Fundamentalmente los porcentajes que tu personaje consiga en cada una de las habilidades de armas indicarán la probabilidad de acertar un objetivo o en un oponente. Claro está que tu tirada se verá modificada, favorablemente o negativamente, por diversos factores como son: si el objetivo está en movimiento, si está cubierto, la distancia del objetivo, el mando del líder de tu grupo, la destreza del objetivo, etc.

Las diferentes categorías dentro de las habilidades de armas son una clasificación de los distintos tipos de estas y de los conocimientos que tu comando posee sobre cada una de ellas. Así:

- PISTOLA:

Incluye las pistolas automáticas y los revólveres. Algunos tipos de armas especiales están incluidas dentro de este grupo, como las pistolas de señales.

- FUSIL:

Incluye toda la clase de fusiles que hicieron su aparición en la Segunda Guerra Mundial. También tendrás que usar esta habilidad cuando con los subfusiles o los fusiles de asalto intentes realizar un tiro de precisión.

- METRALLETA:

Incluye a las ametralladoras ligeras, los subfusiles y los fusiles de asalto cuando estos son usados en ráfagas, sin pretender ninguna precisión. Cuando desees mantener un fuego sostenido sobre algún punto con cualquiera de estas tres armas deberás utilizar la habilidad de metralleta.

- AMETRALLADORA:

Aquí están incluidas las ametralladoras de posición o pesadas, ya estén localizadas en el suelo o sobre vehículos o aeronaves.

- LANZALLAMAS:

Representa todos los tipos de lanzallamas.

- LANZAGRANADAS:

Más comunmente conocidos como "Bazookas" por el nombre del lanzagranadas americano, incluye también algunos tipos de fusiles a los que se les podía acoplar un sistema para lanzar granadas.

- ART. DE CAMPAÑA:

Incluye los morteros y similares.

- ART. PESADA:

Representa todos los tipos de artillería de posición, incluidos los navales y los cañones de los carros de combate. Generalmente son de gran calibre y es imprescindible su uso por varios operarios.

- ART. AEREA:

Representa todo el armamento de un avión, a excepción de sus ametralladoras.

- ARMA BLANCA:

Incluye desde los puñales, hasta la lucha con bayoneta en mano.

- MATAR EN SILENCIO:

Es la capacidad que tiene tu comando para matar sin ruido a un oponente. El tipo de arma influirá en el ruido que puedes hacer. Es más ruidoso una pistola que un cuchillo, aunque en este caso las habilidades en pistola o en arma blanca no son importantes ya que para matar en silencio se suele hacer a corta distancia, cuando no a quemarropa.

- LUCHA DESARMADO:

Representa la capacidad de tu comando para luchar sin armas. Aunque puedes pensar que tu comando sabe Karate, Judo o cualquier otra disciplina, también puedes decidir que tu personaje tan solo sepa boxear. Esto no afectará a tu capacidad de noquear a un contrario tan solo con tus manos, pero ayudará a imaginar tu personaje.

REVERSO DE LA HOJA DE PERSONAJE

En la parte posterior de tu hoja de personaje se ha reservado el sitio para que lleves el control del equipo de tu comando. Como observarás está dividido en varias zonas:

- ARMAS: Esta zona está reservado para que apuntes todas 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 todas ellas 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 esta. En la

columna con una C de cargador deberás anotar los proyectiles que le quedan a los cargadores de las armas que transportas. No deberás anotar nada en el caso de que no la estés usando, y no variarás este número hasta que finalices de usarla (la plantilla de munición sirve para controlar la munición mientras la usas). 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 de ese grado de dificultad y en la parte inferior el daño que realiza el arma a esa distancia. En la última columna y 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 de características de tu personaje.

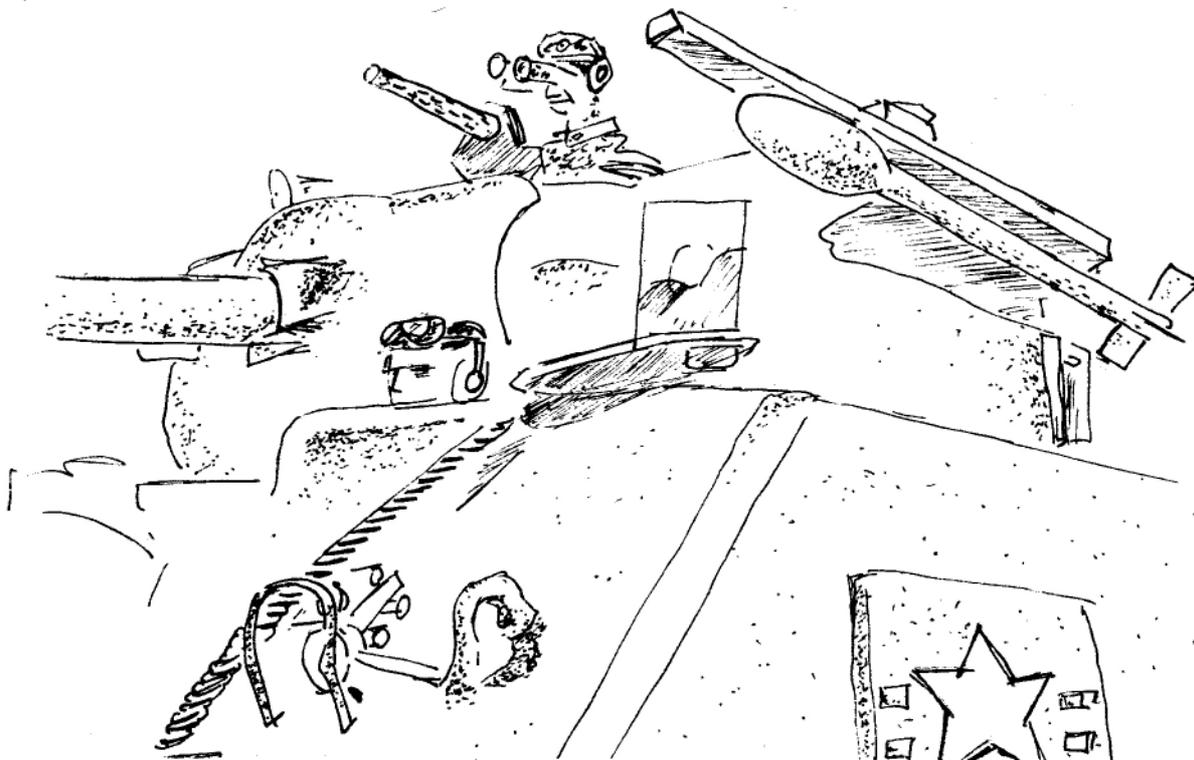
- MUNICION: Es una parrilla doble de números. La parrilla numerada del 1 al 50 debes usarla como la de la moral o la de los puntos de vida. Es decir, iras tachando números a medida que vayas gastando balas. Cuando taches el uno, cuando ya no te queden más números que tachar es que tu cargador está vacío. 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 estas lleguen a cero agotarás tu cargador.

- EQUIPO: Aquí anotarás el equipo, los cargadores y demás que transporta tu comando. Al lado de cada una y 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 POR ASALTO: Anotarás aquí la velocidad a la que se mueve tu comando. En el primer cuadrado anotarás la velocidad en kilómetros/hora. En el segundo anotarás la velocidad en metros por asalto. Estos datos podrás calcularlos con lo que se explica en la sección de mecánica del juego bajo la denominación de movimientos.



CREACION DEL PERSONAJE

CREACION DEL PERSONAJE

La creación de tu personaje consta de cuatro partes, sencillas, pero diferenciadas claramente entre si. En cada una de estas partes tu personaje recibe la instrucción o los conocimientos que le son propios a cada periodo.

NACIMIENTO

Durante el nacimiento e infancia se determinan las características propias de cada personaje. Es durante este periodo donde se fija la fuerza o la capacidad de mando de un comando. Para ello tirarás cinco dados de cien y los sumarás. A esta suma la llamamos Puntos de Desarrollo por Nacimiento. Observarás que nunca puedes 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 tiradas.

A continuación deberás repartir los Puntos de Desarrollo por Nacimiento entre todas tus características de fuerza, inteligencia, destreza, constitución y mando, de forma que la suma de ellas de siempre un valor menor o igual a tus Puntos de Desarrollo. Ninguna característica puede ser superior a 100 o inferior a 0.

Ten en cuenta que las distintas características afectan el desarrollo posterior de tu personaje o su comportamiento en el juego. Así la destreza y la inteligencia influirán en tus habilidades básicas, la constitución en tus puntos de vida, la fuerza en tus lanzamientos y en tus acciones que requieran de esta característica, y el mando representa tu capacidad para dar órdenes o para desobedecerlas.

Los Puntos de Desarrollo por Nacimiento representan el potencial que tienes al nacer, mientras que el reparto que haces de ellos representa el desarrollo que sufres hasta llegar a la edad adulta. Es por ello que su reparto depende de tí, es decir puedes

decidir que tu personaje potencia 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.

Ahora calcularás, como ya se ha indicado anteriormente, los puntos de vida actual del comando. Es decir 5 más las decenas del valor asignado a la constitución.

Tras estas operaciones debes decidir la nacionalidad de tu personaje y su nombre. Consulta a tu Director de Juego cuales son las nacionalidades que él permite para las campañas o partidas que tenga preparadas. Cuando hayas elegido una tendrás que ponerte en tu hoja de personaje un 100% en el idioma de tu personaje. Si has elegido un país que tenga varias lenguas oficiales tendrás que elegir solo una de ellas y consultar a tu Director de Juego por si tienes algún conocimiento en el segundo o tercer idioma de tu país.

Por ejemplo: Si queremos hacer un personaje para jugar, para ello tiramos cinco dados de cien. Los resultados que obtenemos son: 65, 57, 90, 79 y 34, cuya suma es 325. 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.

Los puntos de vida iniciales serán 12

(5+7).

A la hora de elegir la nacionalidad 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 100% 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 periodo 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.

Para ello repartirás el doble de los puntos que tengas en tu 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. Posteriormente repartirás 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).

Por Ejemplo: Nuestro personaje, 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%

Posteriormente repartimos los 40 puntos de inteligencia de la siguiente manera:

Descubrir 20%

Alemán 20%

De esta forma hemos completado la enseñanza civil de nuestro personaje.

INSTRUCCION MILITAR

Este apartado representa el desarrollo que sufre el personaje en el campamento de instrucción militar y en las posteriores operaciones militares en las que tome parte. Observa, que aunque es en este periodo cuando tu comando desarrollará parte de sus habilidades especiales esto no significa que no pudiera tener conocimientos de su instrucción civil. Así, por ejemplo, si un jugador desarrolla la habilidad de medicina, no significará que la ha aprendido en el ejército, sino que era médico en la vida civil y en el ejército ha entrado en la sección de Sanidad, lo que le ha capacitado como médico de un grupo de operaciones especiales.

Para ello el jugador repartirá ahora 100 puntos entre todas las habilidades elegidas en el periodo de enseñanza civil y en no más de tres, a su elección, de las habilidades especiales.

Como segundo paso repartirá 100 puntos en no más de cuatro habilidades de armas, teniendo en cuenta que ninguna de ellas podrá ser superior a 70.

Algunas veces, a elección de tu Director de Juego, el personaje será reclutado directamente de la enseñanza civil para las operaciones especiales (por ejemplo: comandos estadounidenses antes de la entrada en guerra de su país reclutados por los servicios de operaciones especiales de Gran Bretaña). En estos casos, el segundo paso (la repartición

de 100 puntos entre las habilidades de armas), no se llevará a cabo. Sin embargo, ya que su periodo de entrenamiento en comandos será más intenso podrá duplicar los puntos recibidos en tres de las ocho bonificaciones recibidas en dicho periodo.

Por ejemplo: Nuestro Director de Juego nos dice que Robert si recibe instrucción militar y por ello repartimos los 100 primeros puntos de la siguiente manera:

Explosivos	40% (habilidad especial)
Cerradura	20% (habilidad especial)
Pilotar coches	20% (habilidad especial)
Alemán	20% (habilidad anterior)(Total: 40%)

Los segundos cien puntos los repartimos de la siguiente manera:

Pistola	25%
Metralleta	50%
Matar en silencio	25%

De esta forma nuestro personaje termina su instrucción militar.

ENTRENAMIENTO PARA OPERACIONES ESPECIALES

Este es el periodo durante el cual el comando recibe su instrucción. El periodo dura cuatro meses y, a diferencia de los anteriores, los conocimientos que recibe están más delimitados, siendo algunos de ellos muy concretos. Durante este periodo 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 van a participar en la misma partida que tú. De esta forma, podreis conjuntar los conocimientos del grupo para hacerlo más compacto y amplio.

En algunas ocasiones, los individuos que eran mandados a realizar operaciones especiales no recibían ningún entrenamiento especial, bien por falta de tiempo, bien por falta de medios para realizarlo. Es este el caso de los partisanos o de la resistencia francesa. En estos casos, tu Director de Juego te indicará que no realices este paso en el desarrollo de tu personaje.

Las bonificaciones que se reciben en el entrenamiento para operaciones especiales son:

(1) 20% en la habilidad especial de paracaidismo, que se sumarían en el caso de haber sido desarrollada anteriormente.

(2) 20% en la habilidad especial de primeros auxilios, que se sumarían en el caso de haber sido desarrollada anteriormente.

(3) 20% en una, y sólo en una, de las habilidades de armas de pistola, fusil o metralleta, que se sumarían en el caso de que el arma elegida hubiera sido desarrollada anteriormente.

(4) 20% en la habilidad de armamento de matar en silencio, que se sumarían en el caso de haber sido desarrollada anteriormente.

(5) 25% en una de las habilidades especiales que se sumarían en el caso de que dicha habilidad se hubiera elegido anteriormente.

(6) 25% en una habilidad especial encuadrada dentro de las de pilotar, que se sumarían en caso de haber sido desarrollada anteriormente.

(7) 25% en una de las habilidades de armamento elegidas anteriormente y que se sumarían al valor anterior. Puede ser la elegida en el paso 3.

(8) 25% en un idioma, que se sumarían en el caso de ser elegido un idioma desarrollado anteriormente.

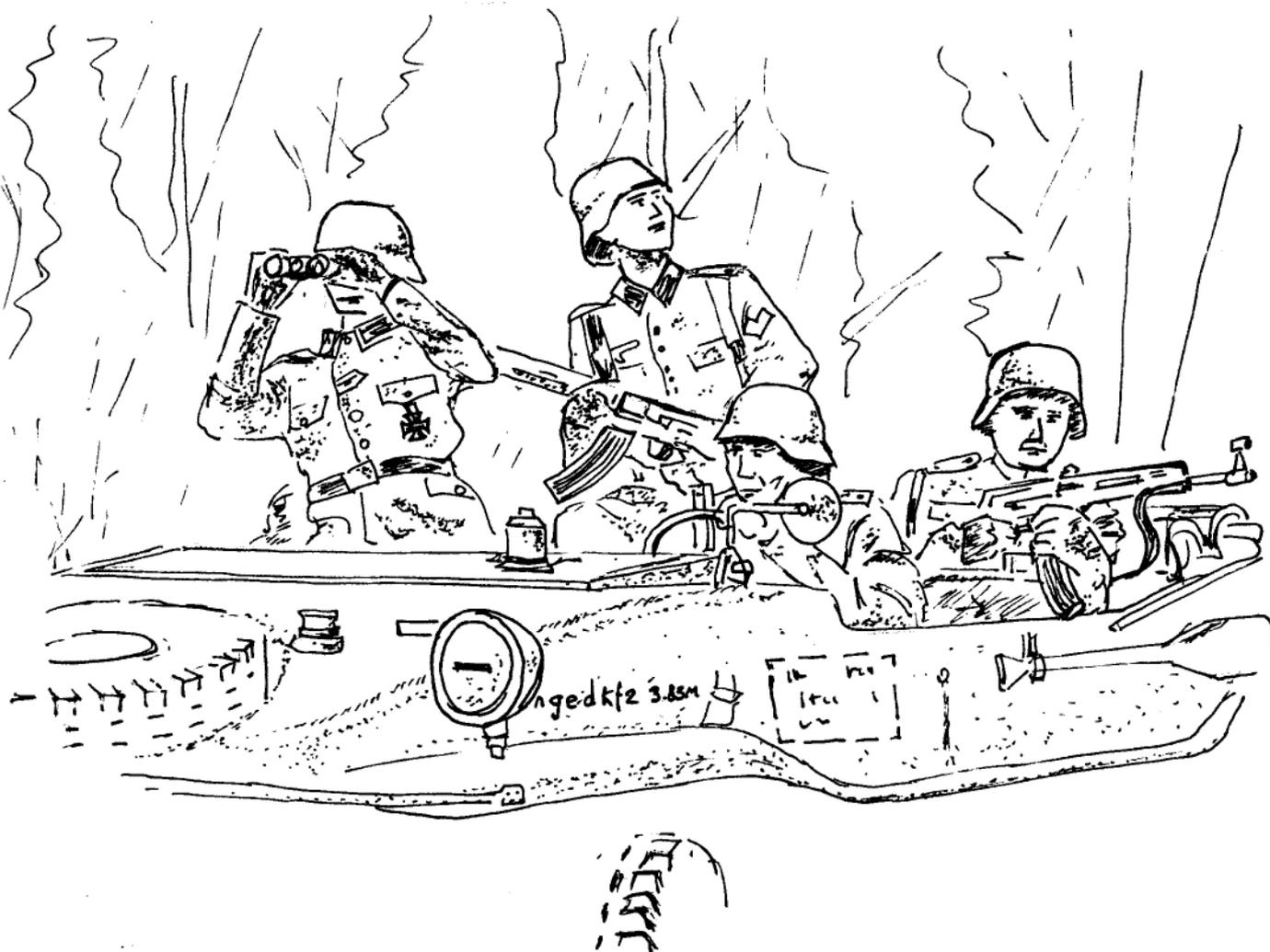
Como explicamos anteriormente los personajes que no tuvieran una instrucción militar desarrollarían dos veces tres de estas bonificaciones. Es decir, una vez decididas las ocho, estos personajes podrían desarrollar tres de las anteriores a su elección. Las tres tienen que ser diferentes entre si, pero en caso de elegir una bonificación con varias posibilidades (3, 5, 6, 7, 8) no tienen porque optar por la misma que hicieron la primera

vez.

Por ejemplo: Robert es trasladado desde su puesto en el Norte de Africa 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:

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 metralleta	(Total 75%)
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.



MECANICA DEL JUEGO

MECANICA DEL JUEGO

Durante el desarrollo de la partida te encontrarás con muchas situaciones y muchas posibilidades. Es imposible mostrarte el amplio abanico de situaciones que puede ofrecerte este juego, ya que, entre otras cosas, dependerá de la imaginación de tu Director de Juego, desconocida para nosotros. Te encontrarás partidas tras las líneas del frente en el que la discreción será tu mayor aliada o enfrentamientos en los que tu potencia de fuego será la única arma con la que cuentes para defender una posición estratégica. Podrás vivir aventuras de contraespionaje donde la inteligencia será puesta a prueba o partidas donde tu destreza sea fundamental.

A pesar de esta diversificación de posibilidades existe una serie de cuestiones que son comunes a todas (sino sería imposible este libro de reglas) y que pasamos a comentarte a continuación.

CHEQUEOS

Durante el desarrollo de la aventura preparada por tu Director de Juego te encontrarás en situaciones en las que sea preciso que compruebes si eres capaz de hacerlo. A estas comprobaciones, ya sea de las características o de cualquiera de las habilidades, es lo que llamamos un chequeo. Las comprobaciones de acciones no se realizan siempre que se quiera llevar a cabo una acción, sino que sólo se hacen con algunas ocasiones especiales. En principio, ningún comando tendrá que realizar una tirada de dados para ver si sabe hacerlo (mientras el Director de Juego no diga lo contrario se supone que todos los comando saben nadar), sin embargo, si tu personaje intenta cruzar un río a nado, cargado con todo el equipo y en una zona con remolinos y corrientes traicioneras le será necesario superar la tirada.

Todas las habilidades y características de un comando tienen un valor entre cero y cien (ninguna habilidad o característica podrá tener nunca, bajo ningún

concepto, un valor superior a 100). A ese valor lo denominamos nivel. 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.

Superar un chequeo con éxito significa que la acción principal de esa tirada (por ejemplo, saltar) se realiza con éxito. Pero dependiendo de la diferencia entre el nivel de la habilidad y el resultado el Director de Juego puede hacer que acciones secundarias no tengan éxito (por ejemplo, rodar al caer del salto hasta ponerse a cubierto en un parapeto o disparar mientras se salta). De la misma manera existen unos niveles de fracaso que indicarán, cuando ocurra uno de ellos, lo que le ocurre a tu comando. Cuanto mayor sea la diferencia entre el resultado y el nivel de la habilidad peor será la consecuencia del error. Los resultados de un fracaso dependerán no sólo del nivel de fracaso sino del tipo de habilidad que se estuviera utilizando y en el momento en el que se estuviera utilizando. Así, por ejemplo, un fracaso en la habilidad de escuchar,

conllevará que no se escucha, mientras que un fracaso en la habilidad de saltar puede implicar una caída con la consiguiente lesión o muerte. Un fracaso en la habilidad idioma francés cuando se intenta preguntar a un ciudadano por un camino conllevará que no nos entienda y que no podamos enterarnos de la dirección correcta, sin embargo el mismo fracaso ante un control alemán en el París ocupado probablemente desencadene un juicio y posterior fusilamiento por espías. Los chequeos de las habilidades especiales y de algunas habilidades básicas suele realizarlos tu Director de Juego de forma oculta, ya que los fracasos no suelen producirse hasta un tiempo después. Por ejemplo, un fracaso en la habilidad de crear explosivos sólo se descubrirá en el momento de intentar utilizarlos y, hasta ese momento el jugador creerá que sus explosivos caseros son perfectos. Un gran fracaso en esta habilidad puede conllevar la explosión accidental del material en el momento de su creación matando, indudablemente, al comando y a todos los que se hallen con él. Un fracaso en las habilidades de armamento puede tener como consecuencias desde no acertar al blanco hasta que se encasquille o estropee el arma. Cuando tengas un fracaso en una habilidad sin consecuencias (por ejemplo escuchar) el Director de Juego te indicará cuando puedes intentarlo de nuevo.

Los pasos para realizar un chequeo serán:

- TIRADA DE CHEQUEO:

Se lanzará un dado de cien. Si el resultado del fracaso se ve inmediatamente o no es perjudicial para el jugador, la tirada la realizará él. Si el fracaso puede llevar a equivocaciones al comando que no serán descubiertas hasta un tiempo después, la tirada la deberá realizar el Director de Juego de forma oculta. En la sección del libro de reglas del Director de Juego donde se describen todas las habilidades se indica cual de ellas debe realizar la tirada oculta y cuales no. Recuerda que las tiradas de los personajes no jugadores (aquellos que maneja el Director de Juego) las realizarás siempre

el Director del Juego.

- CALCULO DEL RESULTADO DEL CHEQUEO:

Al resultado de la tirada del dado se le sumará o restará las distintas penalizaciones o bonificaciones que pudiera tener. Estos modificadores serán principalmente por la dificultad de la acción, aunque en algunos casos (acciones secundarias) puede haber otros que afecten a la tirada. No es necesario que el Director de Juego realice siempre los calculos 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:

El personaje que realice la acción tendrá un nivel en esa habilidad (tendrá un porcentaje que indicará la posibilidad de éxito). Si el resultado del chequeo (no la tirada del dado) es igual o menor al nivel de la habilidad correspondiente el personaje habrá superado con éxito la acción. En caso contrario habrá sido un fracaso.

El procedimiento anterior sólo tiene dos excepciones: cuando la tirada del dado del chequeo sea 01 se considerará siempre un éxito, aunque los modificadores aplicables indicarán lo contrario. Cuando la tirada del dado del chequeo sea 100 (00) se considerará siempre un fracaso, aunque los modificadores aplicables indiquen lo contrario.

Si tras un chequeo un jugador obtiene un éxito, será la misión del Director de Juego describir como ha conseguido realizar la acción. Evidentemente no es lo mismo hacerlo con gran habilidad que haberlo conseguido por los pelos. Para ello la relación entre el resultado del chequeo y el nivel de la habilidad te ayudarán a saberlo. En general, cuanto más proximo este el resultado del chequeo de 1 y más alejado del nivel de la habilidad más grande será el éxito conseguido y con más habilidad se habrá logrado superar la acción.

Existen tres niveles de éxito que indican los diferentes logros de una acción:

- Exito Alto: Representa aquellas situaciones que se ha 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 incrementado.

- Exito 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 capítulo dedicado a ello.

- Exito 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.

De la misma forma que lo hemos descrito para los éxito existirán unas categorías o niveles de fracaso. No será lo mismo fracasar ajustadamente que hacerlo de forma catastrófica. Es misión del Director de Juego 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 este el resultado del chequeo del nivel de la habilidad más bajo será el fracaso y cuanto más cerca de cien este 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 Director de Juego) perder moral. Si la acción entrañaba algún peligro el jugador recibirá

mayor daño de lo habitual y podrá llegar a morir.

Para calcular el nivel de éxito o de fracaso de un chequeo actúa de la siguiente manera:

- Calcula el 10% del nivel de la habilidad despreciando los decimales.

Si un jugador tiene 68 en una habilidad, el 10% de 68 será 6.8 (es lo mismo que dividir entre diez). Despreciando los decimales nos dará el valor 6. Si observas en todos los casos calcular el 10% y despreciar los decimales es lo mismo que coger las decenas del nivel de la habilidad. Así 68 es 6, 54 es 5, 30 es 3, etc.

- Calcula el nivel alto y bajo de éxito:

El nivel alto de éxito será el valor del 10% y todos los valores inferiores a él. Así, en el ejemplo anterior si se consigue un resultado de chequeo igual o inferior a 6 el éxito será alto. Ahora observarás lo que le falta al 10% para llegar a 10, o lo que es lo mismo calcularás 10 menos el 10%, en nuestro caso este valor es 4 ($10-6=4$). El éxito bajo serán todos los valores inferiores al nivel de la habilidad cuya diferencia con este sea inferior al valor calculado. Para calcular rápidamente el valor inferior de éxito bajo lo mejor es restar al nivel de la habilidad el valor que hemos calculado. En el ejemplo, será todos los valores entre 64 y 68 (ya que $68-4=64$).

- Cálculo del nivel bajo y nivel alto de fracaso:

Ahora sabemos que la amplitud del nivel alto de éxito es 6 en el ejemplo anterior y que la amplitud del nivel bajo es 4 (de 64 a 68). La amplitud del nivel alto de éxito es la misma que la del nivel bajo de fracaso, es decir 6. La amplitud del nivel alto de fracaso es la misma que la del nivel bajo de éxito, es decir 4. Para calcular el valor superior del nivel de fracaso bajo sumaremos la amplitud al nivel de habilidad. En nuestro ejemplo el nivel de fracaso bajo iría de 69 a 74 ($68+6=74$). Para calcular el valor inferior del nivel alto de fracaso restaremos a cien la amplitud y ese valor y todos los superiores a él se considerarán un nivel alto de fracaso. En el ejemplo todos los

valores iguales o superiores a 96 (100-4=96) serán considerados fracasos altos.

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

Todos los restantes resultados del chequeo que no sean ni éxito alto o bajo ni fracaso alto o bajo serán éxitos o fracasos medios.

Bajo una primera impresión, en frío, te puede parecer complicado el sistema de niveles de éxito y fracaso y te parecerá engorroso calcular para todos los chequeos los niveles de éxito y fracaso. No tienes que hacerlo. Nunca debes calcular los niveles de éxito o fracaso antes de saber el resultado del chequeo, esto te simplificará mucho las cosas. A saber: nunca tendrás que calcular todos los niveles de éxito y fracaso, ya que al saber 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 al nivel de la habilidad. Hemos calculado que tan sólo una de cada diez tiradas requerirán calcular los niveles, o lo que es lo mismo, nueve de cada diez serán siempre nivel medio ya sean de éxito o de fracaso.

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 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 del Juego damos, cuando es posible, algunas sugerencias sobre como debes tratar los distintos niveles de éxito y fracaso para cada habilidad.

NIVELES DE DIFICULTAD

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 dificultar la tirada del dado, ya sea restandole determinado valor para simular situaciones fáciles o sumandole 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 faciidades de las acciones que emprendan los personajes que requieran chequeos de características o habilidades básicas o especiales. Los chequeos de las habilidades de armas son similares a este sistema, pero con unas variaciones que están marcadas en la sección de combate. El sistema expuesto es sólo una sugerencia controlar 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.

- **Facil:** 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.

- **Dificil:** 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 Dificil:** Son acciones cuasimposibles o difíciles bajo condiciones extremas. Tienen una penalización de +40 a la tirada del dado.

En resumen:

Acción	Bon/Pen
Muy Facil	---
Facil	-20
Normal	0
Dificil	+20
Muy Dificil	+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 +20. Todo depende de su valoración sobre la dificultad de la acción que intenta emprender el personaje.

ENFRENTAMIENTOS

Ocurre un enfrentamiento en un momento de la partida cuando dos o más personajes (ya sean llevados por jugadores o por el Director de Juego) quieran hacer lo mismo a la vez, pero sólo uno de ellos pueda conseguirlo. Así, por ejemplo, ocurrirá un enfrentamiento cuando dos personajes tiren de una cuerda o cuando dos personajes busquen una cosa o cuando dos vehículos se persigan o cuando una persona quiera desobedecer las ordenes directas de un oficial.

El procedimiento será el siguiente:

- **CHEQUEO:**

Se realizará un chequeo de la habilidad o característica implicada en el enfrentamiento (la fuerza en el caso de la cuerda, la habilidad de pilotar en el caso de la persecución) según las reglas explicadas en la sección anterior.

- **COMPROBACION DE RESULTADOS:**

Si ninguno de ellos supera el chequeo se realizará un nuevo chequeo, excepto en los casos en los que este fracaso implique un accidente como es el caso de la habilidad de pilotar. Si sólo uno de ellos supera el chequeo habrá vencido el enfrentamiento, en el caso de las habilidades de pilotar el que fracasará habría tenido un accidente. Si los dos superan el chequeo se sumaría el resultado del chequeo al nivel de la habilidad para calcular el resultado del enfrentamiento. Aquel que obtuviera el resultado de enfrentamiento más alto que su rival lo habría ganado. En caso de empate se repetiría el enfrentamiento.

En los enfrentamientos en los que se basen en las habilidades de pilotar la victoria en uno de ellos implica que nuestro vehículo se aleja del perseguidor o que se acerca al perseguido. Las tiradas de enfrentamiento deben seguir realizandose hasta que uno de ellos falle el chequeo (con el

consiguiente accidente del vehículo) o hasta que uno gane tres chequeos más que su adversario. Otras situaciones ajenas a la persecución, como que se acabe la carretera o que el vehículo perseguidor sea atacado pueden dar por finalizado el enfrentamiento.

En los enfrentamientos en los que intervenga la habilidad de lucha desarmado se deberán continuar hasta que uno de los contendientes caiga noqueado o hasta que se dé por finalizada la pelea.

EL TURNO DE JUEGO. EL MOVIMIENTO.

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 se hallan los jugadores. Naturalmente, 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 son idénticos. 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 periodo de tiempo especial

al que llamaremos asalto y que se usará para los combates y algún otro enfrentamiento. El asalto dura aproximadamente 6 segundos, de forma que un minuto consta de diez asaltos. Cuando en el asalto se realicen acciones de combate podrás realizar dos acciones, es decir podrás realizar dos cosas en los asaltos de combate. Cualquier otra acción que no sea de combate 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.

Si lo que pretendes es disparar contra un francotirador apostado en la torre de la iglesia, probablemente el Director de Juego te indique que puedes realizar dos disparos o que puedes apuntar (mejoras las probabilidades de éxito) y disparar. En ambos casos el tiempo de tu acción será de un asalto.

- EL MOVIMIENTO:

Cuando te enfrentes a la primera partida de Comandos de Guerra descubrirás que toda la inmensa variedad de opciones que pueden realizar los personajes se reducen básicamente a tres:

- Los personajes están quietos en un sitio, bien descansando o bien realizando alguna acción que requiera estar parado.

- Los personajes están combatiendo.

- Los personajes están en movimiento.

Es a esta última posibilidad a la que nos vamos a referir en este apartado. Las otras posibilidades se han descrito en otros apartados de las reglas

Es una parte fundamental del juego que controles bien los tiempos de movimiento,

ya que, desgaciadamente, los personaje no van a caer o arribar siempre en el mismo punto donde van a realizar la operación y deberán trasladarse, por cualquier medio, al punto donde está su objetivo. Un retraso de un par de minutos puede ser vital para la coordinación de la operaión global e incluso puede desembocar en un desastre.

Para calcular cuanto se mueve un personaje o un vehiculo deberás saber su

velocidad. Calcular la velocidad de un vehiculo no es difiçil porque en la descripción que se da de alguno de ellos se incluye este dato. Calcular la velocidad de una persona andando requerirá una serie de calculos de los que nos ocuparemos más adelante. La velocidad es el dato fundamental para saber cuanto recorre en un determinado tiempo o cuanto tarda en recorrer una determinada distancia. Para ello se utiliza la siguiente tabla:

* TABLA PARA TIEMPOS MEDIDOS EN ASALTOS, MINUTOS Y DECENAS DE MINUTOS:
(Todas las distancias se expresan en metros, decametros y hectometros respectivamente).

Km/h	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	3	5	7	8	10	12	13	15
2	3	7	10	13	17	20	23	27	30
3	5	10	15	20	25	30	35	40	45
4	7	13	20	27	33	40	47	53	60
5	8	17	25	33	42	50	58	67	75
6	10	20	30	40	50	60	70	80	90
7	12	23	35	47	58	70	82	93	105
8	13	27	40	53	67	80	93	107	120
9	15	30	45	60	75	90	105	120	135
10	17	33	50	67	83	100	117	133	150
15	25	50	75	100	125	150	175	200	225
20	33	67	100	133	167	200	233	267	300
25	42	83	125	167	208	250	292	333	375
30	50	100	150	200	250	300	350	400	450
35	58	117	175	233	292	350	408	467	525
40	67	133	200	267	333	400	467	533	600
45	75	150	225	300	375	450	525	600	675
50	83	167	250	333	417	500	583	667	750
55	92	183	275	367	458	550	642	733	825
60	100	200	300	400	500	600	700	800	900
65	108	216	325	433	542	650	758	867	975
70	117	233	350	467	583	700	817	933	1050
75	125	250	375	500	625	750	875	1000	1125
80	133	267	400	533	667	800	933	1067	1200
85	142	283	425	567	708	850	992	1133	1275
90	150	300	450	600	750	900	1050	1200	1350
95	158	317	475	633	792	950	1108	1267	1425
100	167	333	500	667	833	1000	1167	1333	1500

Te parecerá, en principio, complicado que la tabla contenga la distancia recorrida tanto para asaltos, como para minutos, como para decenas de minutos. Esto es posible ya que 10 asaltos son un minuto y 10 minutos son una decena de minutos. Cuando utilices la tabla para calcular lo que se mueve un coche a una velocidad de 25 Km/h en 3 asaltos iras a la columna que marca las velocidades y te fijarás en la de 25, sin perder la fila buscarás la columna del tercer asalto (3) y verás que pone 125. Esto significa que el vehículo se moverá 125 metros en tres asaltos. Cuando quieras saber lo que se mueve en 3 minutos buscarás la intersección con la columna que marca 3 minutos y te dará el valor de 125 decímetros (que multiplicado por 10) o 1250 metros. El vehículo se moverá 1250 metros en 3 minutos. Análogamente para 30 minutos (intersección con la columna que marca la tercera decena) nos dará 125 hectómetros (multiplicados por 100) 12500 metros. Es decir recorrerá en 30 minutos 12500 metros o 12 kilómetros y medio. Resumiendo, cuando consultes la distancia en asaltos el valor vendrá en metros, cuando consultes la distancia en minutos el valor que da la tabla tendrás que multiplicarlo por 10 (añadirle un cero) para saber los metros para saber los metros que recorre, cuando consultes la distancia en decenas de minutos el valor que da la tabla tendrás que multiplicarlo por cien (añadirle dos ceros) para saber los metros que recorre. Recuerda que esto es así porque un minuto son 10 asaltos y 10 minutos son cien asaltos.

Para calcular las distancias recorridas se hizo en base a las formulas físicas que relacionan el tiempo, la velocidad y el espacio recorrido, pero, para facilitar la labor del Director de Juego, estos valores fueron aproximados al valor entero más próximo. Un vehículo a 1 Km/h recorre en un asalto 1.666666666 metros; nosotros lo aproximamos a 2.

Observarás que la tabla no tiene una columna para 10 asaltos. Esto es así porque 10 asaltos es un minuto y se debe consultar en la columna de 1 multiplicando por diez el valor como ya hemos explicado. Tampoco existe la columna de 10 minutos. Recuerda que 6 decenas

de minutos son una hora y que cuando quieras calcular el espacio recorrido en 1 hora tendrás que consultar la columna de 60 minutos (6 decenas de minutos).

Hemos explicado al principio de este capítulo que un dato que siempre será conocido es la velocidad a la que se mueve el vehículo o la persona. Sin embargo, a veces desearás conocer la distancia que es capaz de recorrer en un tiempo conocido o el tiempo que tarda en recorrer una distancia conocida. En ambos casos se utiliza la tabla, pero de distinta forma.

- Procedimiento para calcular la distancia recorrida en un tiempo conocido:

Pueden ocurrir cuatro cosas:

- Que la velocidad y el tiempo coincidan con los impresos en la tabla. Entonces la distancia recorrida será la distancia marcada (en metros, decenas de metros o centenas de metros como ya se ha explicado antes) en la intersección de la fila de la velocidad y la columna del tiempo.

- Que el tiempo coincida con los impresos en el tabla pero la velocidad no. Entonces deberás coger dos velocidades que sumen la requerida de forma que una de ellas sea lo mayor posible y sumar las distancias indicadas en las intersecciones con el tiempo dado. Así si un vehículo se mueve a 27 Km/h la distancia recorrida en 6 asaltos será 208 metros (que es lo que recorre en 6 asaltos a 25 Km/h) más 20 metros (que es lo que recorre en 6 asaltos a 2 Km/h), en total 228 metros en 6 asaltos.

- Que la velocidad coincida con las impresas en la tabla pero el tiempo no. Entonces deberás coger tiempos cuya suma sea el requerido de forma que cada uno de ellos sea siempre el mayor posible y sumar los valores de distancia escritos en la intersección con la velocidad dada.

- Que ni el tiempo ni la velocidad coincidan con los valores impresos. Entonces deberás aproximar uno de ellos a alguno de los valores de velocidad o tiempo impresos y calcularlo por los anteriores.

- Procedimiento para calcular el tiempo requerido para recorrer una distancia dada:

Este es un procedimiento más raro que el anterior, ya que no es normal, en las partidas, que tengas que calcular el tiempo que tardas en recorrer una distancia a una velocidad. Puedes encontrarte dos casos:

- Que la velocidad coincida con uno de los valores impresos en la tabla. Entonces buscarás en la tabla la distancia que más se aproxime a la que tu tienes. La columna de esa distancia te marcará un tiempo, éste puedes tomar por aproximación que es el tiempo que tarda en realizar el trayecto.

- Que la velocidad no coincida con los valores impresos. Entonces puedes aproximar un velocidad cercana y calcularlo por el procedimiento anterior. O puedes tomar dos velocidades cuya suma coincida con la requerida de forma que una de ellas sea lo mayor posible y encontrar la suma de dos distancias que en la misma columna sean lo más proximas posibles a la dada. Te recomendamos que tan sólo utilices este metodo en cuestiones fundamentales de la partida y no para casos rutinarios del juego.

- 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 siguiente tabla:

Con	0-20	21-40	41-60	61-80	81+
Peso					
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

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

Cuando un personaje corra lo hará al doble de su velocidad. Cuando un personaje avance con cuidado lo hará a la mitad de su velocidad.

Cuando un vehículo oruja avance campo a través lo hará a la mitad de su velocidad y su autonomía también se reducirá a la mitad. Un vehículo sin orugas que avanzara campo a través lo haría a un cuarto de su velocidad en carretera.

COMBATE

Una de las acciones principales, aunque no tiene que ser la más importante, al ser este un juego que recrea situaciones bélicas es el combate. 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:

- CALCULO DE IMPACTO SOBRE UN OBJETIVO:

Para calcular si has dado a un objetivo deberás superar un chequeo en la habilidad del arma con el que estás disparando. Si superas el chequeo con exito habrás alcanzado a tu objetivo. Impactar sobre un objetivo no significa, necesariamente, hacerle daño. Cuando la tirada de chequeo se supera con un exito alto, el daño que se le hace es el doble. El daño es la mitad cuando el chequeo se supera con un exito 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 tipo de distancia. En la hoja de personaje se han reservado unos

espacios para que antes los alcances de las armas que manejas. Así los modificadores que tendría la tirada de chequeo según el grado de dificultad serían:

- Muy Fácil: -50
- Fácil: -25
- Normal: 0
- Difícil: +25
- Muy Difícil: +50

- MODIFICADORES A LA TIRADA DE CHEQUEO:

Si el objetivo está bajo media cobertura, es decir que parte de él está escondido, se aumentará en un grado la dificultad (de ser normal pasaría a ser difícil, por ejemplo). Si el objetivo está en cobertura completa, es decir que más de la mitad está oculto, se aumentarán dos los grados de dificultad. Si un objetivo está completamente oculto no se le podrá disparar. La cobertura depende del tipo de arma que estemos utilizando. Así, por ejemplo, un bosque puede significar cobertura completa al disparo de un cañon 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 cañon.

Si el objetivo se está moviendo subirá en uno el grado de dificultad. Si es el tirador o el vehículo desde el que se dispara el que se está moviendo subirá en uno el grado de dificultad.

Si el tirador apunta durante varios asaltos bajará un grado la dificultad por cada acción que apunte si el objetivo está quieto y bajará un grado de dificultad por cada dos asaltos que apunte si el objetivo está en movimiento. No tiene ningún efecto apuntar más de dos asaltos seguidos. Es decir el número máximo de grados de dificultad que se pueden bajar si el objetivo está quieto es dos, uno si el objetivo está en movimiento. Las bonificaciones por apuntar no son aplicables a pistola o a subfusiles cuando estos disparan con la habilidad de metralleta.

Si se dispara contra un objetivo pequeño (una pistola, un cartucho, una mano,

etc.) se aumentará en uno el grado de dificultad.

Algunos disparos especiales de algunas armas también modifican la tirada de chequeo, pero todo ello está explicado en el apartado dentro de este mismo, llamado "descripción del armamento".

Los grados de dificultad nunca pueden ser menores que "Muy fácil". Si el grado de dificultad es mayor que "Muy difícil" después de hechas todas las modificaciones, no podrá acertarse al objetivo.

- ENCASQUILLAMIENTOS:

Cuando la tirada del dado, sin modificar, sea un fracaso alto se tirará otro dado de cien y si el resultado es igual o inferior al valor dado en la descripción del arma el arma se habrá escasquillado. En revolveres significará que el arma se ha roto y no puede ser arreglada. En las ametralladoras con carga de cinta llevará dos asaltos arreglarla. Los cañones no pueden escasquillarse, un fracaso alto en la tirada de chequeo significa que no pueden funcionar el proyectil y sólo basta con cambiarlo. El resto de las armas requieren de una acción de un asalto para desencasquillarlas.

Los escasquillamientos 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. Así un objetivo a una distancia de dificultad normal al que le disparáramos y acertáramos con una Luger P38 le haríamos un dado de diez de daño, independientemente de si el objetivo se estaba moviendo, estaba oculto o si habíamos apuntado.

En la descripción que se da en los apéndices el daño viene indicado según el alcance de cada arma en función del número dados de diez y de dados de cien. Así 1d10 significa un dado de diez; 2d10+20 significan

dos dados de diez más veinte (sumarle 20 al resultado del dado); 1d100 significa un dado de cien; 2d100-60 significa restarle 60 al resultado de dos dados de cien.

No siempre que alcanzas un objetivo consigues inflingirle daño. De ello es responsable, en casi todos los casos, el blindaje del objetivo. Todos los blindajes tienen puntos de resistencia (que es algo así como los puntos de vida de un blindaje) que están descritos en el apéndice de armas de este mismo libro de reglas. 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, éstos se verán reducidos en la mitad de los puntos de daño. 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 los ocupantes del vehículo 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).

- DESCRIPCIÓN 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.

- FUSIL: Como ya se dijo, en esta habilidad están representados los fusiles, los fusiles de asalto y los subfusiles cuando estos disparan con precisión. Para disparar un subfusil con esta habilidad es necesario apuntar al menos un asalto. Los beneficios o perjuicios por ráfagas no son aplicables y cuando se dispara con precisión tan sólo una bala tiene posibilidad de acertar al objetivo.

- METRALLETA: Subfusiles, fusiles de asalto y ametralladoras ligeras que son disparadas en ráfagas. Cuando se dispara con esta habilidad no son aplicables los beneficios por apuntar. Se puede disparar de dos maneras: concentrando el fuego el fuego en un punto (fuego concentrado) o barriendo una zona con los disparos (fuego disperso). Cuando se hace fuego 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. Ejemplo: un comando con un 60 en metralleta dispara concentrando el fuego sobre un enemigo y saca como resultado del chequeo un 22. La primera bala le ha dado. $22+20=42$, la segunda bala le ha dado; $42+20=62$, la tercera bala no le dio. Tiramos un dado de diez y multiplicamos el resultado por dos (dos balas) para calcular el daño total. En el fuego 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.

- AMETRALLADORA: Ametralladoras de posición. Se pueden disparar como las ametralladoras ligeras, sólo que estas están fijas en el suelo y permiten apuntar sólo cuando se realiza fuego concentrado.

- LANZALLAMAS: No existe una descripción de los lanzallamas usados en la guerra 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 apuntado durante todo un asalto, pero sólo se requerirá una tirada de chequeo al principio. Un lanzallamas afectará a todos el vehículo por el lado por el cual se le esta atacando (torreta, chasis y bajos). Varios lanzallamas pueden sumar sus efectos contra un objetivo.

- LANZAGRANADAS: El calculo del impacto de un lanzagranadas es identico al de las demás armas, pero el daño es siempre el mismo y es el que está indicado en el apéndice de armas.

- ART. DE CAMPAÑA: Incluye los morteros y sus daños según los alcances están incluidos en los diferentes apartados del apéndice de armas. Los morteros no tienen grados de dificultad según el alcance, pero siempre que el objetivo no este en movimiento bonificará con un -10 por cada tiro que realice en fuego continuado contra un objetivo inmovil. Requerirá apuntar, al menos, un asalto entre cada disparo para obtener este beneficio. 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 autropulsados. Los daños y los alcances están representados en sus diferentes apartados dentro del apéndice de armas.

- 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. 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
- Dificil: Una fábrica o edificio grande o incendiado
- Muy difencil: Una casa

- ARMA BLANCA: Representa la habilidad del comando para luchar con armas blancas. No existen alcances ya que es siempre en combate cuerpo a cuerpo. Un arma blanca hace un dado de diez menos dos (1d10-2) de daño.

- MATAR EN SILENCIO: Si la tirada de matar en silencio sale bien no es necesario una tirada de daño, la victima está muerta.

- LUCHA DESARMADO: Se utiliza cuando dos personajes luchan desarmados. Se resuelve como si fuera un enfrentamiento. Y cada vez que uno gane una tirada de enfrentamiento le hará al otro la mitad de un dado de diez, despreciando decimales, de daño. Cuando uno de los oponentes llegue a cero puntos de vida o reciba 5 puntos de daño de un sólo golpe caerá noqueado.

- GRANADAS: No existe una habilidad especial para las granadas, ya que para lanzarlas se debe recurrir a la habilidad de Lanzar. El daño que hace la granada es tres dados de diez (3d10) a la personas u objetos a menos de un metro de donde explotó, dos dados de diez (2d10) a las personas u objetos entre un metro y tres metros del lugar donde explotó, y un dado de diez (1d10) a las personas entre tres y cinco metros del lugar donde explotó.

- CAMBIO DE CARGADOR:

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

1 Acción, las pistolas automáticas, los fusiles, subfusiles y ametralladoras que no tengan cargadores de cinta.

1 asalto los revolveres, las ametralladoras con cargadores de cinta y los morteros.

2 asaltos los lanzagranadas de carga.

3 asaltos la artillería pesada.

Los lanzallamas y el armamento aéreo

no pueden ser recargados en combate.

EQUIPO DE UN COMANDO

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:

- botiquín 3000 gramos
- cañón de recambio para
 ametralladoras 1000 gramos
- cargador para pistola, revolver
 o fusil 100 gramos
- cargador de caja (subfusil
 o ametralladora) 200 gramos
- cargador de cinta para
 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
- ganchos 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 2000 gramos

Seguramente los jugadores encuentren otras cosas que desearían llevar: medias de

seda para intercambiar con los 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 supervivencia (imperdibles, agujas y un pequeño botiquín con una venda, alcohol y pastillas para potabilizar el agua)
- Cigarrillos
- Machete o cuchillo
- Comida necesaria
- Algo de dinero de la zona a la que van.

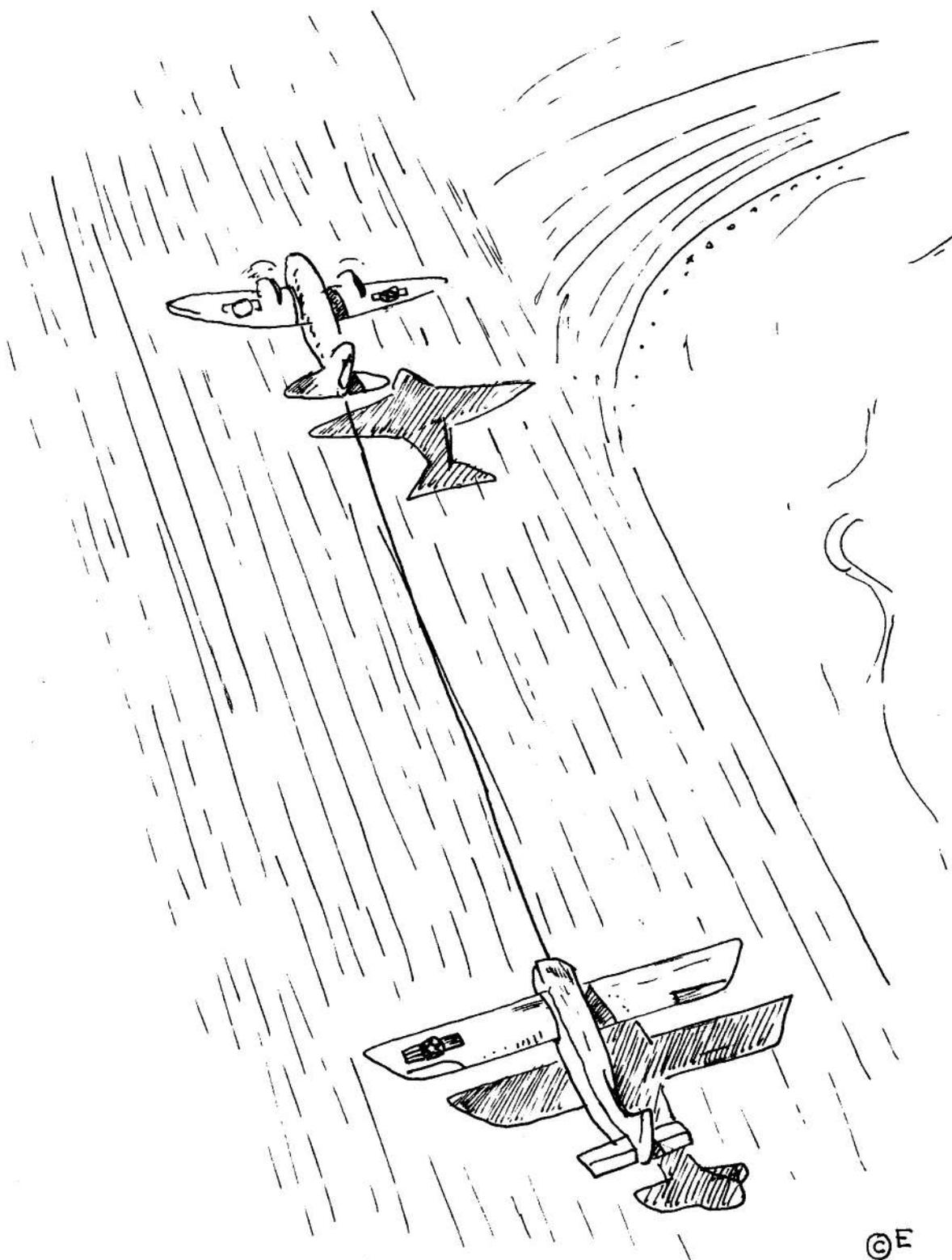
Todo ello introducido en la mochila tiene un peso aproximado de 5 kilos.

CALCULO DE LA MORAL AL INICIO DE LAS MISIONES

Habrás observado que hasta ahora no te hemos explicado como se calcula la moral de tu comando, aunque ya te hemos hablado de ella. Esto es así porque el calculo de la moral es el último paso que debe realizar tu comando antes de iniciar una misión. O dicho de otra manera es lo primero que hará tu personaje cuando encare un nuevo objetivo. En principio, cada misión requerirá un calculo de la moral, pero cuando tu DJ diseñe una campaña con varios objetivos a cumplir la moral no se calculará para cada uno de ellos sino que mantendrás la misma para todos. Eso si, la realización de uno de los objetivos con éxito conllevará una tirada de moral con la consiguiente posibilidad de aumentarla.

Para calcular la moral al inicio de una misión procede de la siguiente manera: tira un dado de cien y sumale la inteligencia de tu comando; este resultado divídelo por la mitad sin tener en cuenta los decimales. El valor obtenido en la división es el valor

máximo de tu moral para la siguiente misión, que al inicio de esta coincidirá con el valor actual de tu moral. Observa que este valor nunca será superior a cien ni inferior de cero.



EXPERIENCIA

EXPERIENCIA

Cuando tu comando sobreviva a una partida tendrá la oportunidad de mejorar algunos aspectos de sus habilidades. No siempre tendrás derecho a ello y sólo tu Director de Juego 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, este 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 especiales 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, entre otras cosas debido a la confianza que se obtiene para usarla. Una persona que consiga con éxito esconderse bajo un puente sin ser descubierto por el paso de una compañía de acorazados enemigos aumentará su confianza en sus posibilidades de esconderse en situaciones similares y por ello su probabilidad de esconderse deberá aumentar.

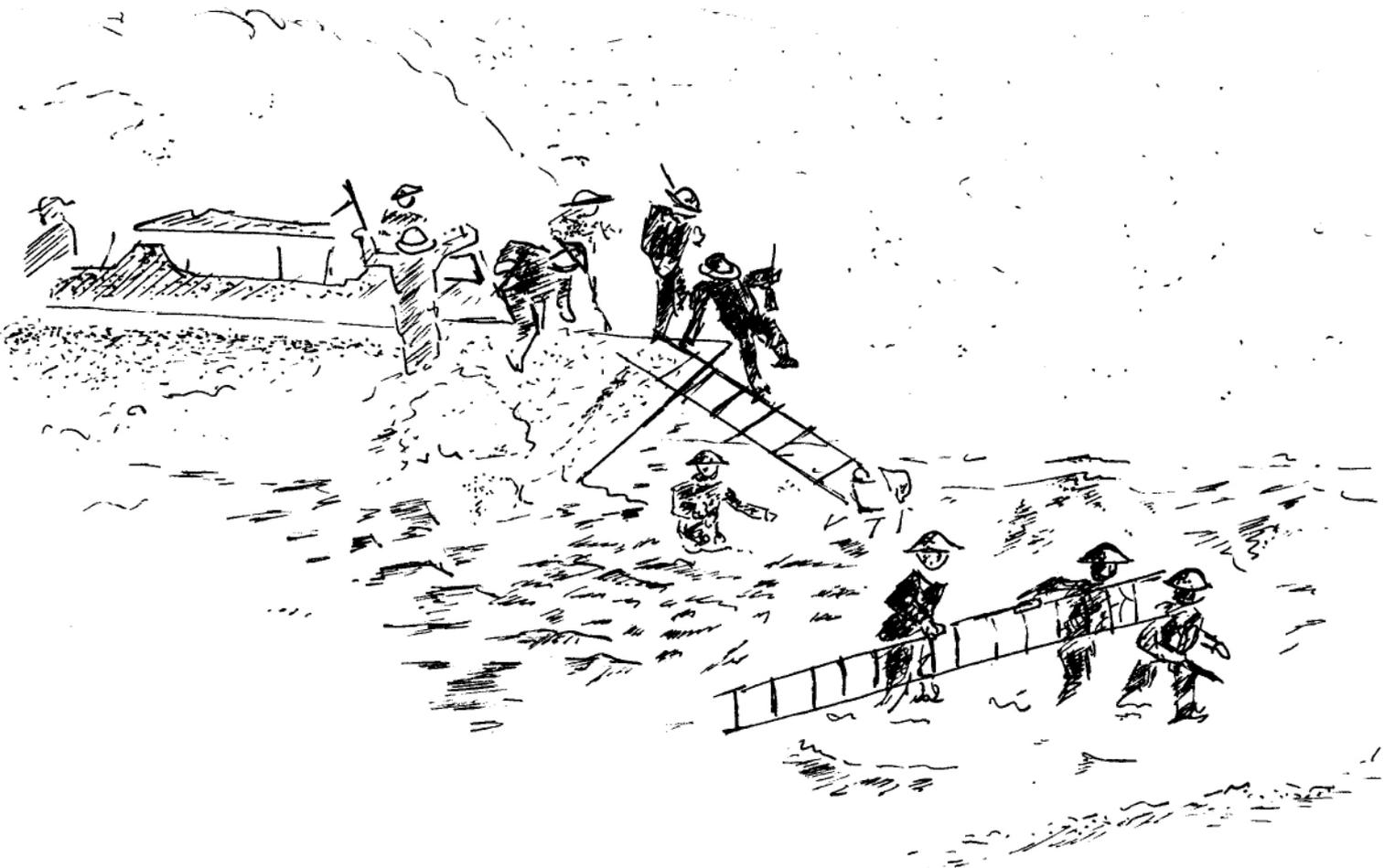
Cuando tu comando finalice una misión (no una partida) con vida, aunque ésta este inmersa en una gran campaña, podrás ajustar sus habilidades básicas. No todas las habilidades podrán intentar ajustarse, sino tan sólo aquellas en las que en el transcurso de la partida hayas obtenido éxitos altos o

aquellas que tu Director de Juego te haya indicado en el transcurso de la o las partidas. Cuando superes con éxito alto una tirada de habilidad y te dé pie a un ajuste al finalizar la misión tu Director de Juego te dirá que marques de alguna forma esa habilidad para su posterior ajuste. No siempre un éxito alto implicará una tirada posibilidad de aumentar tu habilidad, ya que no te sirve de nada descubrir caminos entre París y Berlín cuando estas realizando una misión en el norte de Africa, por muchas tiradas de la habilidad de navegación que realices con éxito. Un fracaso alto en una tirada de habilidad te puede hará perder la posibilidad de ajuste que pudieras haber ganado con anterioridad.

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, a la hora de finalizar la misión, lanzarás un dado de cien. 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 lo que indique se lo sumará al valor que tuvieras en la habilidad, siendo el resultado tu nuevo nivel en la habilidad. Cada jugador repetirá este procedimiento tantas veces como habilidades para ajustar tenga su personaje. Observa que según este procedimiento, cuanto más alta sea tu probabilidad de éxito en una habilidad más difícil te será aumentarla.



SECCION DEL DIRECTOR DE JUEGO

INTRODUCCION

Las reglas que a continuación se detallan reflejan la forma de actuar para los distintos 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 del juego. Por el contrario, si vas a realizar la labor (tal vez más gratificante) de ser Director de Juego deberás leer 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 cuando realices tus misiones y siempre vas a poder consultarlo. Algunos datos se te harán familiares y corrientes según vayas realizando tus partidas.

En la sección del jugador se explicaron los procedimientos de la moral (en esta sección se amplía un poco esta información), 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 a escala y con construcciones a escala, porque, según dicen, ello agiliza y facilita 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. Es cierto que no encontrarás figuras o reproducciones de vehículos de la segunda guerra mundial a esa escala, sin embargo si 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 1 centímetro 1 metro que utilizas para tu mesa, pero será lo suficientemente apropiada. A la hora de situar casas o puentes sobre la mesa la escala 1/100 se te hará muy cómoda.

El trabajo como Director de Juego no es tan complicado como pueda parecer en una primera impresión. En la sección "Tu primer módulo" 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 puedas cometer. 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

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. Te recordamos que las armas están descritas en el apartado dedicado al combate de la sección del jugador. Algunas de las ideas que a continuación te exponemos no son más que sugerencias para que te hagas una idea de la habilidad. Ya hemos comentado, por ejemplo, que los niveles de dificultad de las habilidades son un ejemplo para que formes tu propio criterio y agilices las partidas. Al igual que esto, 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 las Hoja de comando adquiriría proporciones gigantescas. Cuando uno de los jugadores intente hacer 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 y comprobar si se consigue deberás acudir a la característica de Destreza del comando. 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 nada en la habilidad de Saltar, no podrá utilizar su destreza para ello.

En la sección del jugador, cuando se describieron todas las características, se incluyeron algunos ejemplos de chequeos para las habilidades.

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. Cuando muere un 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 durante tus partidas acciones que tú consideres desmoralizante o moralizadoras. 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.

PROCEDIMIENTOS DE LAS HABILIDADES BASICAS

En esta sección de las reglas te explicamos como manejar las situaciones en las que intervienen las habilidades básicas. Observarás que 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, donde acudir rápidamente.

Tras la descripción breve de la habilidad (te recordamos que una explicación más amplia la tienes en el libro de reglas del jugador) te incluimos las siguientes cosas:

- Ejemplos: Donde se describen algunos ejemplos en los cuales creemos necesarios los chequeos de habilidad.

- Niveles de dificultad: Te incluimos algunos casos de las diferentes dificultades que puede encontrarse en esta habilidad los comandos. Como ya explicamos en su capítulo correspondiente estos son sólo ejemplos para ayudarte en tus primeras partidas hasta que establezcas un criterio particular.

- 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 y no con las que explica que no se puede.

- Chequeos: Indica si el chequeo de la habilidad debe realizarlo oculto el Director de Juego o si puede hacerlo el jugador. Como norma general aquellas habilidades que cuyo fracaso implique una consecuencia no inmediata, es decir que los jugadores no la

descubran hasta pasado un tiempo, la tirada deberá realizarla oculta el Director de Juego.

- Tiempo: Indica, cuando es posible, el tiempo, siempre aproximado, que tarda en realizarse la acción. Las abreviaturas que se utilizan son a. asalto (0.5 a. indica una acción dentro de un 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:** Conocimiento de leyes nacionales, extranjeras e internacionales, conocimiento de la organización de los distintos ejércitos y emblemas que utilizan, identificación de los tipos especiales de armamento (se supone que el entrenamiento militar enseña a reconocer los diferentes tipos de armas, tanto las propias como las enemigas).

- Ejemplos:

Cuando un personaje quiera saber si el tratamiento como prisionero que le están aplicando se ajusta a la Convención de Ginebra, o si es cierto que esta obligado en participar en una operación tras las líneas enemigas aunque no quieras. También sirve para identificar la unidad a la que pertenece alguien por el emblema de su camisa o 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 100 mm montado sobre el chasis de un Tiger.

- 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 causo 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 un conocimiento y no que consigue superar una acción. Esto no quita que los conocimientos que engloba esta habilidad no puedan ser utilizados para favorecer otras (dialéctica, etc.)

- Chequeo:

Ya que los niveles de fracaso pueden llevar a equivocaciones al personaje las tiradas de chequeo de la habilidad de burocracia las realizará el Director de Juego de forma oculta.

- Tiempo:

El chequeo de burocracia indica si el personaje posee o no los conocimientos buscados, pero no tardará nada en saber que los posee o no. Así esta habilidad no consumirá tiempo y el personaje podrá realizar otras normalmente, incluso sus dos acciones habituales por asalto. En caso de fracaso el

personaje no podrá realizar otro chequeo de burocracia por la misma información.

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

- Ejemplos:

Cuando un personaje quiera camuflar una radio entre el diverso mobiliario de una casa, cuando quiera ocultar su vehículo ante el paso de un avión, cuando quiera disimular una antena de radio entre las ramas de un árbol, etc.

Observa que algunas de estas acciones sólo necesitarán de un chequeo cuando se requiera su uso en situaciones apuradas. Un personaje, que no tenga urgencia, ocultará su paracaídas sin ningún tipo de problema; requerirá un chequeo cuando las patrullas enemigas estén tan sólo a varios metros y él deba correr para ocultarse. Cuando un personaje tiene tiempo para camuflar un objeto, lo hará siempre bien, ya que podrá intentarlo cuantas veces quiera.

- 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 ocultarse).

- 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.

- 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 este camuflando algo no se entere de lo que ocurre a su alrededor. Si se produce un disparo el personaje lo oirá, 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 requeriría 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. Un nuevo intento de camuflaje puede ser hecho inmediatamente.

* **DESCUBRIR:** Capacidad que tiene un personaje para descubrir cosas ocultas a simple vista. Es su capacidad de percepción de los detalles que delatan cosas más complicadas.

- Ejemplos:

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

- Niveles de dificultad:

- Fácil: Objetos que se hayan 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 donde 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.

- Alta: El personaje sabrá lo que es la instalación o el objeto oculto sin problemas.

Descubrirá a 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 realizará 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 creería 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:

Dado que una tirada de fracaso puede llevar a conclusiones erróneas al comando, las tiradas de chequeo las realizará siempre el Director de Juego de forma oculta.

- 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:** Capacidad que tiene un personaje de engatusar, engañar o convencer a otro de lo que él quiere.

- Ejemplos:

Cuando se quiera engañar al oficial de intendencia para que nos suministre determinado material, cuando se quiera

conseguir la colaboración de un civil renuente a hacerlo, cuando se quiera que el enemigo se rinda, etc.

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 y no su dialéctica.

- 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 aliado 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.

- Media: La "víctima" colaborará, pero no podrá obligársele 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.

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

- Exclusividad:

La habilidad de dialéctica sólo se

puede realizar junto a la habilidad de idioma, siempre que requiera un chequeo de esta. 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 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.

- 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 falla un chequeo de dialéctica no podrá realizar un intento sobre la misma "víctima". Cualquier otro intento sobre la misma "víctima" de alguno de los compañeros del personaje aumentará en uno la dificultad.

* EQUITACION: Capacidad que tiene un personaje para realizar acciones sobre una montura animal (caballo, burro, etc.)

- Ejemplos:

Cuando el personaje quiera montar en un pura sangre, cuando quiera saltar vallas o de un caballo a otro, cuando quiera disparar desde su montura, etc.

- Niveles de dificultad:

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

- Normal: Disparar, lanzar, etc. desde la montura.

- Difícil: Saltar de un caballo a otro, etc.

- Muy difícil: Inclinar 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 disparar, lanzar o realizar cualquier otra actividad secundaria no podrá realizarla.

- Medio: El personaje no se caerá y realizará

sus actividades secundarias normalmente (si dispara 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 podía 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, daño normal.

- Alto: El personaje se caerá, doble de daño.

- Exclusividad:

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

- Chequeos:

Dado que en caso de fracaso el resultado de la acción es inmediato el jugador podrá realizar sus tiradas de chequeo.

- 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: Capacidad de un personaje para escuchar ruidos de otra manera imperceptibles.

- Ejemplos:

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

- 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 que ha dicho cada uno. El ruido será identificado y la dirección y distancia aproximada en la que se ha producido.

- 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 distancia y en lo que 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:

Debido a que un fracaso puede derivar en información errónea para el personaje y que este no la descubriría hasta algún tiempo después, la tirada de chequeo se realizará oculta por el Director de Juego.

- Tiempo:

Normalmente, el personaje deberá concentrarse en escuchar durante todo un asalto para localizar un ruido o una conversación. Así que el tiempo que dura la habilidad de escuchar es 1 a. Naturalmente, si lo que se escucha es una conversación el tiempo de duración será lo que tarde esta en acabar o lo que permanezca el personaje 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 estar al menos 6 asaltos (6 a.).

* FALSIFICAR: Capacidad que tiene un comando para, con los medios adecuados, realizar toda clase de falsificaciones de papeles o documentos.

- Ejemplos:

Cuando un personaje quiera realizar pases alemanes para todo un comando, cuando quiera falsificar ordenes de permisos o de traslado de material a su unidad, etc. Las unidades de comandos que estaban equipadas con un falsificador solían llevar el material necesario 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.

- 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 de falsificar ha resultado seriamente dañado y no podrán realizarse nuevas falsificaciones hasta que no se reponga todo el material.

- 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.

- 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: Capacidad que tiene un personaje para arrojar con precisión objetos pequeños.

- Ejemplos:

Cuando un personaje quiera lanzar granadas o explosivos o cócteles molotov de fabricación casera. 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 intentar lanzar una granada más lejos de 30 metros.

- 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 viene 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. Ese 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.

- Medio: El objeto lanzado ha caído en la zona pretendida, a unos 3 metros del objetivo.

- Alto: El objeto ha caído exactamente en el lugar donde se pretendía. Consulta la explicación sobre las granadas y otros objetos arrojados explosivos 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, perfectamente puede 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 saltar 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:

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

- Tiempo:

Calcula que un objeto arrojado por un personaje puede recorrer 5 metros por segundo, es decir 30 metros por asalto o 15 por cada acción de asalto (medio asalto). Puedes, si lo deseas, aumentar la velocidad a 7 metros por asalto para aquellos personajes con fuerza mayor que 70.

* NADAR: Capacidad de un comando para realizar acciones complicadas o arriesgadas en medio acuático:

- Ejemplos:

Cuando un personaje quiera salvar a otro que se está ahogando, cuando quiera nadar sin ruido, cuando quiera alcanzar la orilla de la playa un día con olas de varios metros y una fuerte resaca, cuando quiera bucear a gran profundidad o durante largo tiempo, cuando quiera cruzar ríos tumultuosos o excesivamente largos. Se entiende que cuando se cruza un río sujeto por cuerdas u otro sistema de seguridad el chequeo ya no es necesario.

- 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 media 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 que 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 que 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 que 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. Tolerará durante 5 minutos y luego necesitará de otros cinco para recuperarse.

En las playas con resaca un fracaso lo empujará hacia el mar abierto (cuanto más abierta es una playa al mar abierto, 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 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 estrelle 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 esta. 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:** Capacidad de un personaje para guiarse con mapas, brújulas y otros sistemas de navegación.

- Ejemplos:

Cuando un personaje quiere encontrar el camino más corto en un mapa de carreteras, cuando quiere 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 porque 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 mediante la habilidad de navegación no podrá realizar ninguna otra actividad que requiera un chequeo.

- Chequeo:

Dado que los resultados del chequeo pueden dar lugar a confusiones y errores al personaje la tirada la realizará oculta 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:** Capacidad que tiene un comando para esconderse él y su equipo de forma rápida o en situaciones de peligro.

- Ejemplo:

Cuando un personaje quiera esconderse

en la vereda 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 normal para encontrarle.

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

- 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:

Dado que un fracaso puede hacer incurrir en equívocos al personaje la tirada de chequeo la realizará oculta 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:** Capacidad que posee un personaje para intuir las direcciones correctas sin necesidad de mapas u otros instrumentos de navegación.

- Ejemplo:

Cuando un personaje quiera saber el camino dentro de una ciudad; cuando quiera saber si el camino elegido con la habilidad de navegación es el correcto; cuando quiera saber a donde dirige un atajo no señalado en los mapas.

- Niveles de dificultad:

- Fácil: Cuando existan y puedan verse indicaciones, más o menos, espaciadas del lugar o los lugares a los que se dirige. (Recuerda 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: Camino apartados de las vías principales, 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:

Independientemente del nivel de fracaso, si el personaje no sabe la dirección correcta no se la dirá a sus compañeros para llevarles a un error.

- Exclusividad:

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

- Chequeo:

Ya que el fracaso significa que el personaje no sabrá, automáticamente, la dirección correcta la tirada del chequeo podrá realizarla él mismo.

- 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: Capacidad que tiene un personaje para descubrir, seguir e identificar huellas.

- Ejemplo:

Cuando un personaje quiera descubrir cuantos vehículos formaban el convoy que cruzó una carretera de arena, cuando quieran seguir el rastro de un preso evadido, cuando quieran seguir el rastro de un vehículo a través del campo, etc. La habilidad de descubrir y la habilidad de rastrear permiten descubrir huellas, pero sólo la última permite seguir las.

- 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 añádale un nivel de dificultad al tipo de terreno).

- Fácil: Barro y terreno mojado.

- Normal: Arena o tierra blanda

- Difícil: Tierra dura.

- 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 número.

- 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 persona o de ambos

que han realizado 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 hubiere, pero no será capaz de seguir las. Si no las hubiere 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 si hay, pero que no es capaz de seguir las.

- 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:

Como un fracaso puede inducir a errores al personaje la tirada de chequeo la realizará oculta el Director de Juego.

- Tiempo:

El tiempo vendrá determinado por lo que tarde el personaje en seguir las huellas. Tardará un asalto (1 a.) en descubrir las e intentar identificarlas en cada chequeo.

* ROBAR: Capacidad que tiene un comando para sustraer objetos pequeños sin que su dueño se de cuenta.

- Ejemplos:

Cuando un personaje intente robar la cartera a alguien, cuando intente sustraer unos folios con membrete de la oficina de un oficial, cuando intente robar las llaves a un carcelero, etc. La habilidad de robar no te permite abrir una caja fuerte o trepar una pared.

- 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 nos dirá, seguramente: Tú me quieres robar, ¡eh!
- Exclusividad:

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

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

Robar es una acción dentro de un asalto (0.5 a.), aunque los preparativos pueden durar más que eso.

* SALTAR: Capacidad que tiene un comando para realizar saltos grandes o bajo situaciones complicadas.

- Ejemplos:

Cuando un comando quiera realizar saltos desde grandes alturas o cuando quiera superar un abismo de un salto. No es necesario chequear los saltos menores de 2 metros. Parece adecuado comentar aquí que las heridas que recibirá una persona en una caída serán un

- dado (de diez) por cada 3 metros de caída incontrolada (saltar no es caer).
- Niveles de dificultad:
 - 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 anuncio 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 será una acción en un asalto (0.5 a.).

* TREPAPAR: Capacidad que tiene un comando para escalar o subir por superficies rugosas sin más ayuda que sus manos y pies.

- Ejemplo:

Cuando un personaje quiera subir o bajar por un acantilado o subir o bajar por la pared de un edificio. 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. Tampoco es necesario realizar un chequeo si el personaje va sujeto por una cuerda o trepa por un poste ayudado por un cinturón de seguridad. Para las caídas se seguirá el mismo procedimiento que en la habilidad de saltar, un dado (de diez) por cada 3 metros de caída.

- 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 de medio minuto de descanso.

- Alto: El personaje trepará perfectamente y sin cansarse.

- 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, por que 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 lo distintos aspectos técnicos de la habilidad. No esperamos que ningún Director de Juego tenga conocimientos de estructuras para saber colocar las cargas o que tenga conocimientos de química para saber crear explosivos. En este apartado damos unas nociones para que te sirvan de guía.

A continuación describimos los diferentes tipos de habilidades especiales:

* CERRADURA: Capacidad que tiene un comando para abrir cerraduras u otros mecanismos de cierre.

- Ejemplos:

Cuando un personaje quiera abrir un candado, cuando quiera abrir una caja fuerte o cuando quiera abrir la cerradura de una puerta. En todos estos casos el personaje requerirá poseer el instrumental adecuado. No se puede abrir una cerradura sin un juego de ganchos. Un sistema de cierre que no sea accesible por el jugador (por que este en el interior de la puerta) no podrá ser abierto.

- 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 nuevas.

- 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	30 segundos
- Normal	1 minuto
- 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, pero 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: Capacidad de un comando para la colocación adecuada, conocimiento y manipulación sobre explosivos.

- Ejemplos:

Cuando un personaje quiera saber donde debe colocar las cargas en un puente o en una instalación militar, cuando quiera identificar o desactivar un tipo de explosivo o bomba, cuando quiera saber si las bombas colocadas en una estructura lo están correctamente. Cuando se quiera volar un puente, por ejemplo, el personaje no tiene que colocar el directamente las bombas y puede indicar a sus compañeros donde deben colocarlas.

- 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 podrá hacerse.

- 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 no se sabrá hasta la 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 donde colocar las bombas en una estructura para volarla es más una intuición que una serie de calculos complicados. Por ello el tiempo necesario será de 1 minuto. Para 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 serviría de nada colocar las cargas en puntos no vitales de la estructura. No vale de nada 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 derribar toda una casa. Siempre se colocarán las cargas sobre parte bajas de la estructura sobre la 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.

* INGENIERIA: Capacidad de un personaje para reparar, realizar o trucar mecanismos sin materiales especialmente diseñado para ello.

- 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. Para poder realizar todo esto debe tener materiales como cuerda, cinta adhesiva, madera, 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 de habilidad.

- Chequeo:

Dado que las consecuencias no se sabrán hasta un tiempo después el Director de Juego realizará la tirada oculta.

- Tiempo:

El tiempo dependerá del mecanismo que se quiera realizar.

* MECANICA: Es la capacidad que tiene un comando para reparar mecanismos con las piezas adecuadas para ello. Además de reparar también vale para estropear adecuadamente determinados mecanismos.

- Ejemplos:

Cuando un personaje quiera reparar el motor de un coche o estropear los frenos de un camión. Necesitará las piezas y las herramientas necesarias para ello.

- 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:

- Bajo: Durará aproximadamente 10 minutos.

- Medio: Durará aproximadamente 10 horas.

- Alto: Durará lo suficiente (es decir casi siempre).

- Niveles de fracaso:

- Bajo: El mecanismo funcionará durante unos segundos.

- Medio: El mecanismo no funcionará, pero se podrá intentar arreglar de nuevo.

- Alto: El mecanismo se habrá estropeado definitivamente.

- Exclusividad:

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

- Chequeo:

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

- Tiempo:

El tiempo invertido va en función de la dificultad.

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

* MEDICINA: Capacidad de un comando para curar las heridas recibidas por él o por otros.

- Ejemplo:

Cuando un comando quiera curar las heridas producidas por una bala en uno de sus compañeros. La habilidad de medicina no podrá nunca resucitar a un muerto.

- Niveles de dificultad:

La dificultad va en función de las heridas que tenga el comando. Las heridas de golpes no requieren chequeo para ser curadas.

- 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.

- Muy Fácil (golpes)	1'
- Fácil	1'
- Normal	2'
- Difícil	3'
- Muy difícil	6'

* PARACAIDISMO: Capacidad que tiene un comando para saltar en paracaídas.

- Ejemplos:

Salto en paracaídas. Los chequeos de paracaidismo requerirán de dos tiradas: una para la caída en paracaídas y otra para el aterrizaje sobre el suelo, cada una con sus grados de dificultad independientes.

- Niveles de dificultad:

Los niveles de dificultad se basan en las condiciones atmosféricas y en el lugar de aterrizaje.

- Fácil: De día con el tiempo calmado y sobre terreno llano.

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

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

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

- Niveles de éxito:

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

- Medio: El personaje caerá a un par de metros de su lugar previsto. Caerá de pie sin 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 a 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 están penalizadas a muy difícil.

- Chequeo:

Dado que las consecuencias son inmediatas, las tiradas de salto podrán realizarlas los jugadores, pero las tiradas de aterrizaje de aquellos que se desvían más de cien metros de sus compañeros deberá hacerlas ocultas el Director del Juego y comunicárselas sólo al jugador.

- Tiempo:

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

- Conocimientos complementarios:

Los paracaídas estaban hechos de seda y 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: Representa la capacidad que tiene un comando para mantenerse o mantener con vida a un comando.

- Ejemplos:

Los primeros auxilios evitarán que un comando muera desangrado, pero nunca curarán las heridas recibidas. Los primeros auxilios si curan las heridas recibidas por golpe o contusiones.

- 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 perdidos

- Normal: De 5 a 8 puntos de vida perdidos

- Difícil: De 9 a 12 puntos de vida perdidos

- Muy difícil: Mas de 12 puntos de vida perdidos

- 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.

- Exclusividad:

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

- Chequeo:

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

- Tiempo:

El tiempo depende de la dificultad de las heridas.

- Muy Fácil (golpes)	1'
- Fácil	1'
- Normal	2'
- Difícil	3'
- Muy difícil	6'

* QUIMICA: Capacidad que tiene un comando para crear, a partir de elementos sencillos, materiales explosivos o incendiarios. Conocimientos químicos que posee el personaje. Y conocimientos sobre manipulación de material explosivo.

- Ejemplo:

Cuando un personaje quiera fabricar el componente explosivo de una bomba, cuando quiera elaborar un tipo especial de material, cuando quiera realizar un análisis químico, cuando quiera unir los explosivos de diferentes bombas para realizar una bomba de potencia superior. Para realizar cualquier actividad será necesario que el personaje tenga el material adecuado.

- 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 realiza su operación 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:

Dado que algunos resultados de fracaso pueden inducir a error al personaje las tiradas de chequeo deberá realizarlas ocultas el Director de Juego.

- Tiempo:

El tiempo viene en función de la dificultad:

- 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:

- 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 compuestos 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 insensibilizan la NG como tierra, barro, 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 nitroglicerininas 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 coctel Molotov, pero te recordamos que estos fueron inventados 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, keroseno, 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 peguen 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 relativamente 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.

* TELECOMUNICACIONES: Capacidad que tiene un comando para manejar y reparar equipos de radio o de comunicaciones.

- Ejemplos:

Cuando un personaje quiera usar una radio enemiga para mandar mensajes a su base. Cuando un personaje quiera reparar su equipo de transmisiones. Para reparar el equipo necesitará el material adecuado o realizar tiradas de ingeniería para suplir los mecanismos dañados. Un comando siempre usará bien el equipo de radio de su propio país.

- 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 enemigos 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 y fracaso:

No existe términos medios. O se consigue un éxito y por ende la transmisión o no se consigue. Tan sólo un fracaso alto estropeará el equipo de radio.

- Exclusividad:

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

- Chequeo:

Dado que las consecuencias son inmediatas las tiradas de chequeo podrá realizarlas el propio jugador.

- Tiempo:

El que dure la transmisión.

* PILOTAR: Capacidad que tiene un comando para manejar vehículos.

- Ejemplos:

Un piloto no tendrá que realizar tiradas de chequeo para andar con un vehículo, tan sólo las cosas 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 requerirá un chequeo por cada asalto.

- 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 ocupante 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 difícil.

- Exclusividad:

Por cada acción secundaria que realice el conductor mientras conduce aumentará en un grado la dificultad de la acción.

- Chequeo:

Dado que las consecuencias son inmediatas el chequeo podrá realizar el jugador.

- Tiempo:

Depende de la acción que se este realizando. En las persecuciones será necesario un chequeo en cada asalto.

CONJUNCION DE ACCIONES

Cuando un personaje quiera realizar dos acciones conjuntamente en la misma acción de 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 una acción de un asalto. No se podrán conjuntar determinadas acciones ya explicadas en los procedimientos. Por ejemplo: nadie podrá saltar y realizarse primeros auxilios a la vez.

La acción principal se verá penalizada con un grado de dificultad. En el ejemplo de saltar y disparar si suponemos que el salto era una distancia de fácil, ahora se realizará el chequeo como normal. La acción secundaria, después de calculado su grado de dificultad, se verá penalizada con un +25 a la tirada. Si el personaje que saltó pretende disparar con una pistola a un enemigo en cobertura media a 20 metros de distancia tendrá una dificultad difícil (media por la distancia, más un grado de dificultad por la cobertura) lo que le supone una penalización de +25 a su disparo. Además, por ser una acción secundaria, recibirá otro +25 de penalización, debiendo sumar a la tirada del dado en total un +50. Observa que si la dificultad hubiera sido "Muy difícil" la penalización total del tiro sería +75.

Nunca se podrán conjuntar más de dos acciones.

PROCEDIMIENTOS ESPECIALES

En esta sección explicamos algunos procedimientos que son especiales como el idioma o el tratamiento de las heridas. También incluimos información sobre otros aspectos de los ejércitos como los distintos escalafones de mando.

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.
- 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.
- Hasta el 100%: Es capaz de leer correctamente dialectos del propio idioma, pero no será capaz de hablar ni de escribir estos dialectos a no ser que posea un conocimiento en ellos como idioma independiente.

Al hablar de dialectos nos referimos a lenguajes que tengan mucha similitud. 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 o dialecto tendría una penalización de +40 (100-60). Si tuviera 20% en el idioma y quisiera escribir giros particulares 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 les hablas.
- Normal: Personas que conozcan el idioma de nacimiento.
- Difícil: Personas que conociendo el idioma de nacimiento estén haciendo un control o interrogándole 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 100% 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 potencia ya no está reconocido como oficial también deberás permitir que el personaje lo hable, aunque queda a tu elección si lo hablará con un 100% 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 pudiera haberlas:

* TROPA

- SOLDADO: Algunos ejércitos diferenciaban entre el soldado de primera y el soldado.
- CABO: Algunas unidades de algunos países incluyen un Cabo primera 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
- 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
- COMANDANTE: En el ejército estadounidense y en otros es llamado Mayor.
- TENIENTE CORONEL
- CORONEL
- GENERAL DE BRIGADA: También llamado en algunos ejércitos Brigadier
- GENERAL DE DIVISION: En algunos ejércitos,

como el estadounidense, se les dan rangos en función del número de estrellas. Así hay general de tres estrellas, de cuatro y de hasta cinco estrellas. Estos sustituyen a los teniente generales y a los capitanes generales.

- TENIENTE GENERAL
- CAPITAN GENERAL

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, pero entre sus puntos perdidos los hay perdidos por 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 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 descrito en sus correspondientes procedimientos. Los golpes, a excepción de los que conllevan roturas, no perjudican al jugador.

Las heridas son cortes o perforaciones del organismo por proyectiles. Cuanto menor 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 irremediamente muerto. Cuando un personaje pierde 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 pierde 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 pierde 9 o más puntos de vida en una sola herida se considera que esta es muy grave y cae 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 éste estará penalizado con un +20.

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 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.

**APENDICE SOBRE EL CONVENIO DE
LA HAYA Y DE GINEBRA**

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 hemos querido sólo incluirte 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 y los norteamericanos internaron en campos de prisioneros a los emigrantes japoneses en su país. 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 pertenezca 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, descontándoles los gastos de manutención.

- Artículo 7º: 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 8º: 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 9º: 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 10º: 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 11º: 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 12º: 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 13º: 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 14º: 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 15º: 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.

- Artículo 16º: 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 17º: 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 18º: 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 19º: 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 20º: Después de concluida la paz, la repatriación de los prisioneros de guerra se efectuará en el plazo más breve posible.
- Artículo 23º: 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 discrección.
 - D) Declarar que no se dará cuartel.
 - E) Emplear armas, proyectiles o materias destinados a causar males superfluos.
 - F) Usar indebidamente la bandera de parlamento, 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 28º: Se prohíbe entregar al pillaje una población o localidad aunque sea tomada por asalto.
- Artículo 29º: 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 ha penetrado en la zona de operaciones del Ejército enemigo con el fin de recoger informes, 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 30º: El espía cogido "in fraganti" no podrá ser castigado sin juicio previo.
- Artículo 31º: 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 44º: Queda prohibido obligar a los habitantes de un territorio ocupado a tomar parte en las operaciones militares contra su propio país.

- Artículo 45º: Queda prohibido obligar a los habitantes de un territorio ocupado a prestar juramento a la Potencia enemiga.

- Artículo 46º: 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 50º: 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 57º: 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 sin autorización el territorio neutral.

* V CONVENIO DE LA HAYA DE 18 DE OCTUBRE DE 1907:

- Artículo 13º: 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 16º: Se consideran neutrales los nacionales de un Estado que no toma parte en la guerra.

- Artículo 17º: 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 incorporará 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 el 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.



APENDICE DE ARMAS

APENDICE DE ARMAS

A continuación te exponemos una lista de todo el armamento disponible para los comandos y de los vehículos y carros blindados con los que llegarán a enfrentarse. 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 tablas se explican a continuación:

- **NOMBRE:** Es el nombre con el que fue conocido el arma o el vehículo. Siempre se ha optado por el nombre con el que fue más conocido, aunque tuviera otro más oficial. En el caso de que el arma fuera con un nombre distinto por cada uno de los contendiente, como pasó con algunos subfusiles, se ha optado por el nombre otorgado por los aliados. En los vehículos el nombre es el del más representativo de la serie.

- **NACIONALIDAD:** 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.

- **AÑO:** Indica la disponibilidad del arma. Siempre marca la fecha a partir de la cual el arma entró en servicio en los ejércitos. En caso de que no se indique nada se entenderá que estaba en servicio desde el inicio de la contienda. En el caso de que el arma dejará de fabricarse antes de finalizar la guerra se indica la fecha en la que dejó de hacerse, pero esto no quiere decir que algunas unidades no las usaran durante mucho más tiempo. Si no se indica nada quiere decir que estuvo en construcción hasta la caída de ese país.

- **TIPO:** Indica el tipo de arma que es. Las pistolas están divididas en automáticas y revólveres; los fusiles están divididos en cerrojo y automáticos, los subfusiles y fusiles de asalto indica la capacidad de estos para hacer fuego selectivo (tiro a tiro) y ráfagas o sólo estas últimas; además, en estos indican la cadencia mínima de disparo, es decir el número mínimo de balas que se disparan cuando se hace uso de las ráfagas (estas armas tenían cargadores tan pequeños que los permitían vaciarlos enteros

en la duración de un asalto); las ametralladoras indica si son ligeras (podrán dispararse sin apoyarse en el suelo) o de posición; los vehículos indica el tipo de vehículo, automovil o camión al que se refiere así como la tracción que tiene; los tanques han sido diferenciados según su peso en ligero, medio o pesado.

- CALIBRE: Indica el calibre de la munición del arma. En los tanques y vehículos blindados este dato viene en la descripción del arma.

- LONGITUD, ANCHURA, ALTURA: Indica las dimensiones del arma. En las armas de infantería sólo se da el dato de la longitud.

- PESO: Indica el peso del arma, puede venir en gramos, en kilogramos o en toneladas en el caso de los vehículos y tanques.

- VELOCIDAD: Indica la velocidad del vehículo o carro de combate por carretera. 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: Indica la distancia que el vehículo o carro de combate puede recorrer con sus depositos de gasolina llenos. Si se mueve campo a través esta distancia se verá reducida en la mitad.

- DOTACION: Indica el número de persona necesarias para manejar completamente (incluido armamento) un vehículo o tanque.

- BLINDAJE: Indica los puntos de resistencia del blindaje del vehículo. Los tanques tienen este blindaje dividido por secciones del tanque. El valor entre paréntesis del blindaje lateral representa la resistencia de las cadenas. 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.

- NUMERO DE CARTUCHOS: Indica el número de cartuchos que tiene un cargador y el tipo de este. Observa que las armas en vehículos o en carros de combate no tienen el número de cartuchos indicados, esto es así porque tiene tantos proyectiles que no habrá oportunidad para que estos se gasten en un combate contra grupos de comandos. Si el director de juego quiere poner en una situación difícil a los usuarios del armamento podrá si lo desea indicar el número de proyectiles que estarán disponibles.

- 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. Observa que los morteros no tienen grados de dificultad marcados, ya que como se ha explicado no tienen bonificaciones ni penalizaciones por la distancia. De la misma manera, los lanzagranadas sólo tienen indicado el daño que hacen, ya que este no varía con la distancia. 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. Para calcular los daños que producen las ametralladoras colocadas en tanques o vehículo blindados deberás acudir a la sección de ametralladoras y consultar los datos de la ametralladora de la misma nacionalidad y calibre que la que está en el vehículo que este operativa en ese momento. Así por ejemplo los Panzer IB llevan instaladas 2 MG 34. Las ametralladoras aliadas estaban diseñadas específicamente para los carros y su descripción no aparece en el apéndice de ametralladoras. Considera, para efectos del juego, la ametralladora de calibre inferior a la que buscas, ya que las instaladas en los carros no dejaban de ser modificaciones de las de calibre inferior. La ametralladora de 12.7 mm de los Sherman norteamericanos tenía las mismas prestaciones que la Browning media pero variados sus daños a 1d10+6, 1d10+3, 1d10, 1d10-2, 1d10-5 respectivamente.

- CADENCIA MAXIMA/MINIMA: Indica la cadencia máxima y mínima de las ametralladoras. Es decir, el número mínimo de disparos que hacen al rozar el gatillo y el número máximo de disparos en una acción de un asalto.

- ENCASQUILLAMIENTO: Indica la probabilidad de encasquillamiento como se ha explicado en la sección de este manual.

- AREA DE EFECTO: Sólo en los morteros indica el 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. Cuando el mortero dispara contra vehículo utiliza balas penetrantes, en vez de rompedoras, y la infantería no se verá afectada a no ser que reciban un impacto directo.



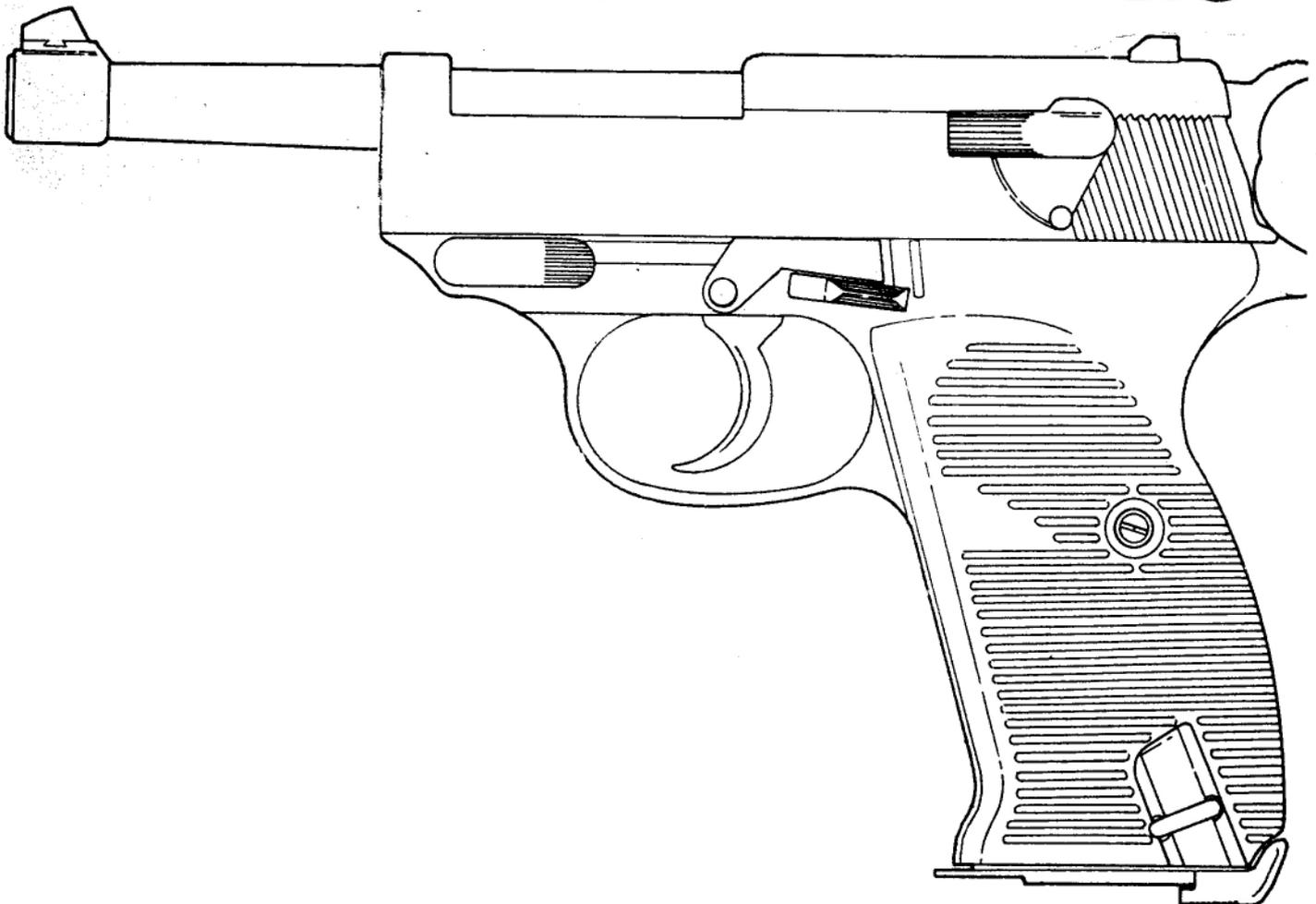
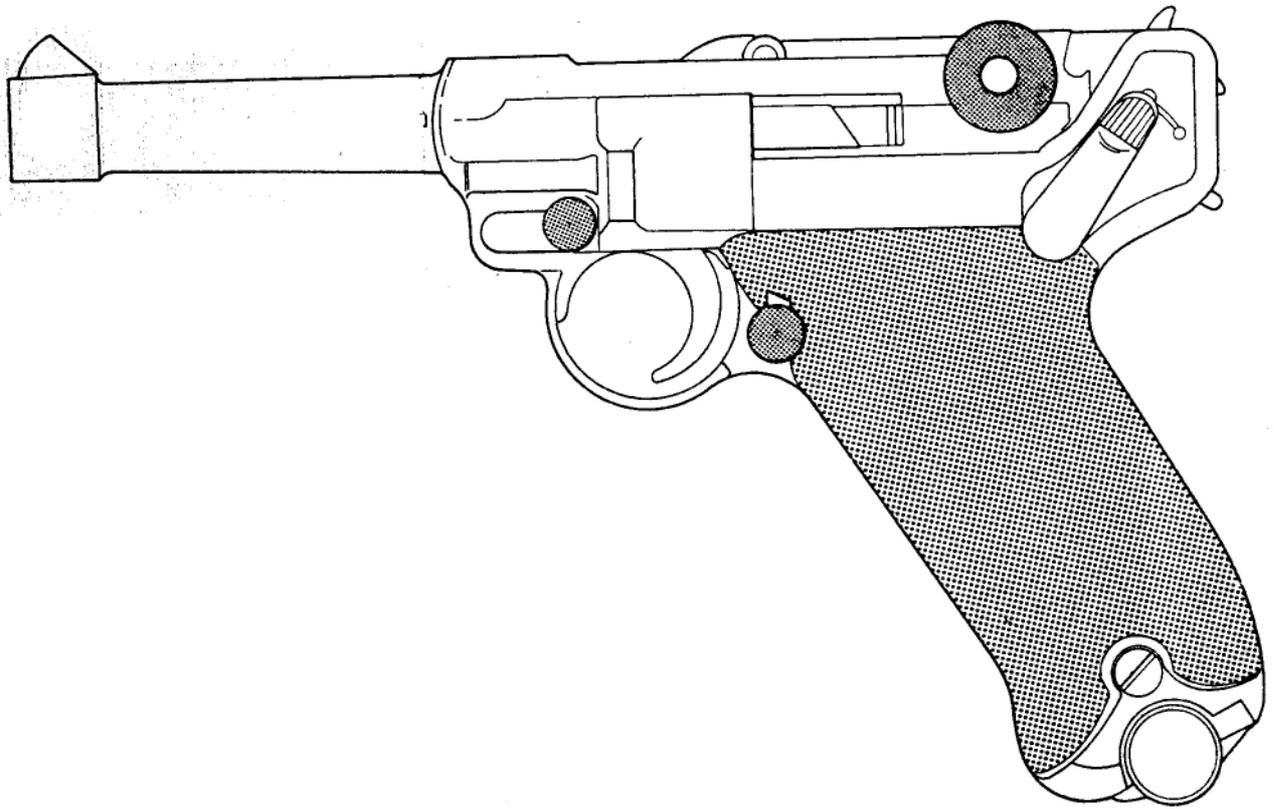
PISTOLAS

NOMBRE: Luger P08
NACIONALIDAD: Alemana

AÑO: En producción hasta 1942.
TIPO: Automática
CALIBRE: 9 milímetros
LONGITUD: 21.8 centímetros
PESO: 874 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 8 en caja
ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 6 metros (1d10+5)
 - FACIL: 11 metros (1d10+2)
 - NORMAL 57 metros (1d10)
 - DIFICIL: 171 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 250 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 1%

NOMBRE: Luger P38
NACIONALIDAD: Alemana
AÑO: Durante toda la guerra.

TIPO: Automática
CALIBRE: 9 milímetros
LONGITUD: 22.2 centímetros
PESO: 893 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 8 en caja
ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 6 metros (1d10+5)
 - FACIL: 11 metros (1d10+2)
 - NORMAL 57 metros (1d10)
 - DIFICIL: 171 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 250 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 2%



NOMBRE: Mauser M1916
 NACIONALIDAD: Alemana
 AÑO: En servicio durante toda la guerra.

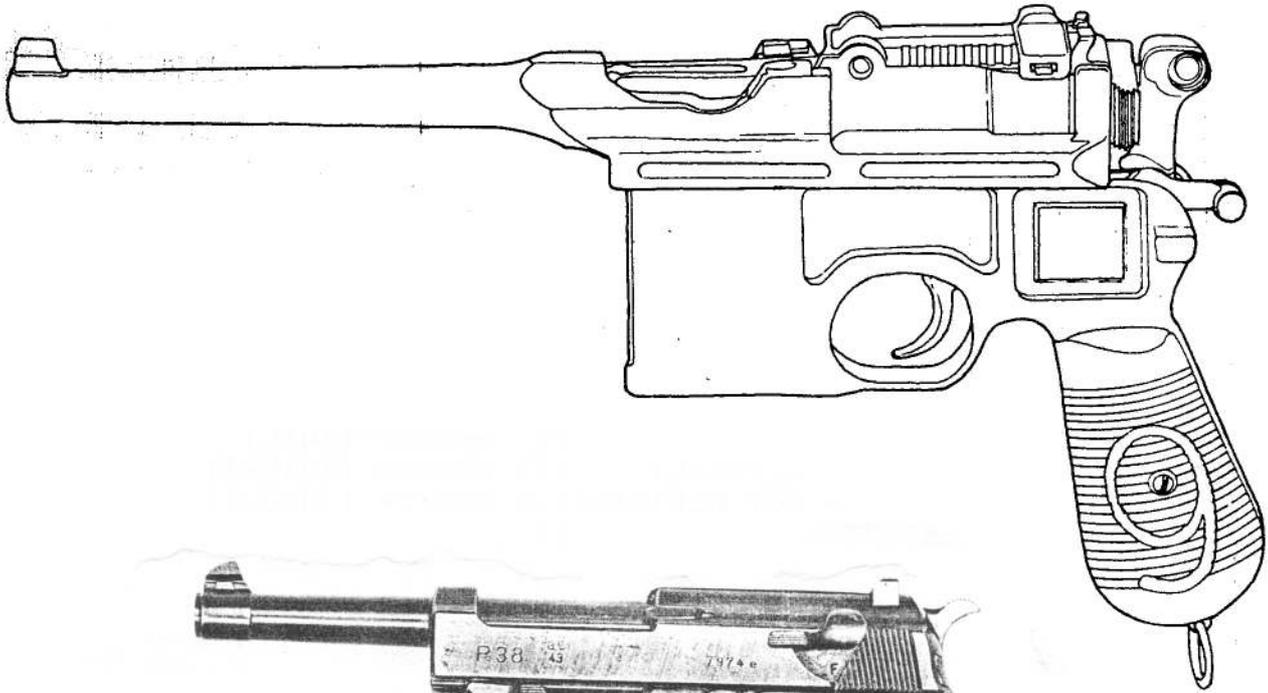
TIPO: Automática
 CALIBRE: 9 milímetros
 LONGITUD: 15.05 centímetros
 PESO: 593 gramos
 NUMERO DE CARTUCHOS: 8 en caja
 ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 5 metros (1d10+5)
 - FACIL: 11 metros (1d10+2)
 - NORMAL 54 metros (1d10)
 - DIFICIL: 161 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 236 metros (1d10-5)
 ENCASQUILLAMIENTO: 2%

NOMBRE: Whalter P38
 NACIONALIDAD: Alemana
 AÑO: A partir de 1942

TIPO: Automática
 CALIBRE: 9 milímetros
 LONGITUD: 21.5 centímetros
 PESO: 951 gramos
 NUMERO DE CARTUCHOS: 8 en caja
 ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 6 metros (1d10+5)
 - FACIL: 12 metros (1d10+2)
 - NORMAL 59 metros (1d10)
 - DIFICIL: 176 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 258 metros (1d10-5)
 ENCASQUILLAMIENTO: 2%

NOMBRE: Beretta modelo 1934
 NACIONALIDAD: Italiana
 AÑO: Durante toda la guerra

TIPO: Automática
 CALIBRE: 9 milímetros
 LONGITUD: 15.2 centímetros
 PESO: 568 gramos
 NUMERO DE CARTUCHOS: 7 en caja
 ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 5 metros (1d10+5)
 - FACIL: 11 metros (1d10+2)
 - NORMAL 55 metros (1d10)
 - DIFICIL: 165 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 241 metros (1d10-5)
 ENCASQUILLAMIENTO: 3%



NOMBRE: Colt M1911 A
NACIONALIDAD: Norteamérica, Estados Unidos
 de
AÑO: Durante toda la guerra.

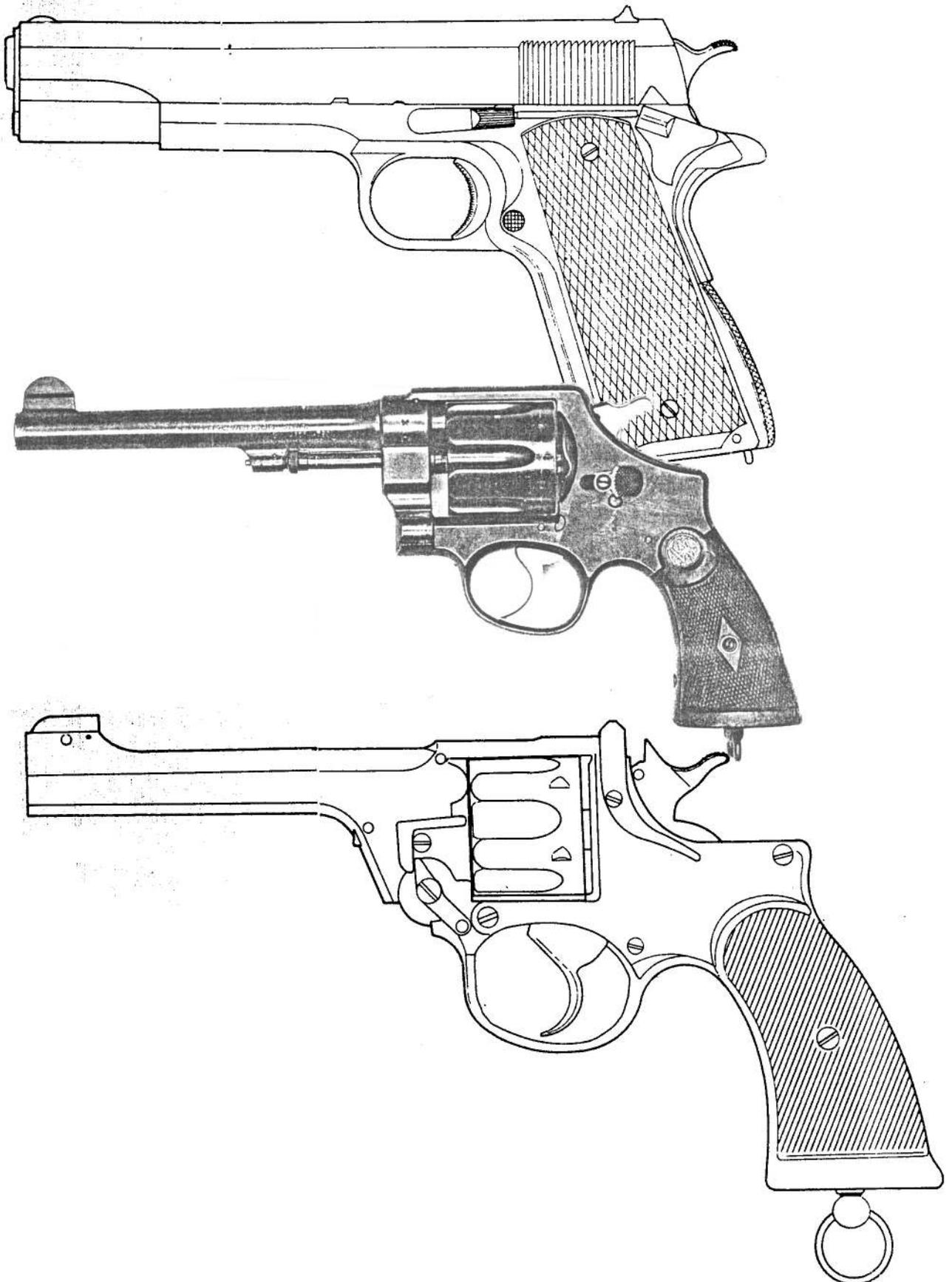
TIPO: Automática
CALIBRE: 11.25 milímetros
LONGITUD: 22 centímetros
PESO: 1000 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 7 en caja
ALCANCES Y DAÑO: - MUY FACIL: 5 metros (1d10+6)
 - FACIL: 10 metros (1d10+3)
 - NORMAL 50 metros (1d10)
 - DIFICIL: 151 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 220 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 2%

NOMBRE: Smith & Wesson
NACIONALIDAD: Norteamérica, Estados Unidos
 de
AÑO: Durante toda la guerra.

TIPO: Revolver
CALIBRE: 11.25 milímetros
LONGITUD: 18.23 centímetros
PESO: 980 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 6 en cilindro
ALCANCES Y DAÑO: - MUY FACIL: 5 metros (1d10+6)
 - FACIL: 11 metros (1d10+3)
 - NORMAL 55 metros (1d10)
 - DIFICIL: 165 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 241 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 1%

NOMBRE: Enfield nº2 Mark I
NACIONALIDAD: Reino Unido
AÑO: Durante toda la guerra

TIPO: Revolver
CALIBRE: 9.5 milímetros
LONGITUD: 26.03 centímetros
PESO: 715 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 6 en cilindro
ALCANCES Y DAÑO: - MUY FACIL: 4 metros (1d10+5)
 - FACIL: 8 metros (1d10+2)
 - NORMAL 43 metros (1d10)
 - DIFICIL: 130 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 190 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 1%



NOMBRE: Smith & Wesson
NACIONALIDAD: Reino Unido
AÑO: Durante toda la guerra

TIPO: Revolver
CALIBRE: 9.5 milímetros
LONGITUD: 25.7 centímetros
PESO: 880 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 6 en cilindro
ALCANCES Y DAÑO: - MUY FACIL: 4 metros (1d10+5)
 - FACIL: 9 metros (1d10+3)
 - NORMAL 45 metros (1d10)
 - DIFICIL: 135 metros (1d10-3)
 - MUY DIFICIL: 197 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 2%

NOMBRE: Browning
NACIONALIDAD: Reino Unido
AÑO: Durante toda la guerra

TIPO: Automática
CALIBRE: 9 milímetros
LONGITUD: 19.6 centímetros
PESO: 1010 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 13 en caja
ALCANCES Y DAÑO: - MUY FACIL: 5 metros (1d10+5)
 - FACIL: 9 metros (1d10+3)
 - NORMAL 47 metros (1d10)
 - DIFICIL: 141 metros (1d10-3)
 - MUY DIFICIL: 206 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 2%

NOMBRE: Tokarev TT-33
NACIONALIDAD: Union Soviética
AÑO:

TIPO: Automática
CALIBRE: 7.62 milímetros
LONGITUD: 19.6 centímetros
PESO: 830 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 8 en caja
ALCANCES Y DAÑO: - MUY FACIL: 5 metros (1d10+5)
 - FACIL: 11 metros (1d10+3)
 - NORMAL 55 metros (1d10)
 - DIFICIL: 165 metros (1d10-3)
 - MUY DIFICIL: 250 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 2%



FUSILES

NOMBRE: Mauser Kar 98K
NACIONALIDAD: Alemana
AÑO: Durante toda la guerra

TIPO: Cerrojo
CALIBRE: 7.92 milímetros
LONGITUD: 111 centímetros
PESO: 3900 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 5 en caja
ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 23 metros (1d10+5)
 - FACIL: 45 metros (1d10+2)
 - NORMAL 263 metros (1d10)
 - DIFICIL: 833 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 1000 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 4%

NOMBRE: Gewehr 33/40
NACIONALIDAD: Alemana
AÑO: Desde 1940

TIPO: Cerrojo
CALIBRE: 7.92 milímetros
LONGITUD: 110 centímetros
PESO: 3900 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 5 en caja
ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 25 metros (1d10+5)
 - FACIL: 50 metros (1d10+2)
 - NORMAL 291 metros (1d10)
 - DIFICIL: 922 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 1107 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 4%

NOMBRE: Modelo 43, G43, Karabinien 43
 NACIONALIDAD: Alemán
 AÑO: Desde 1941

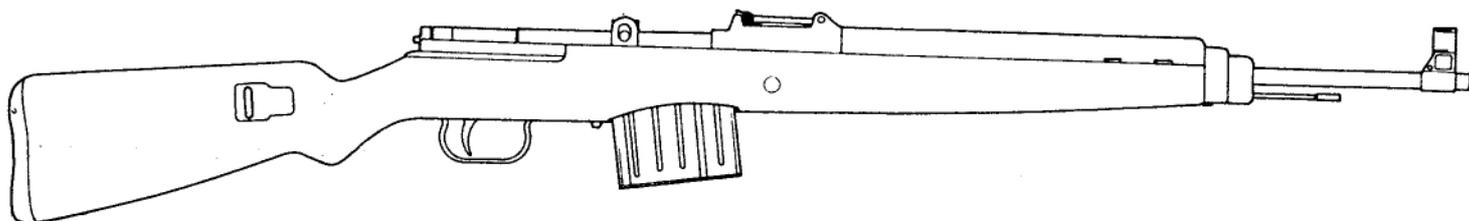
TIPO: Automático
 CALIBRE: 7.92
 LONGITUD: 110 centímetros
 PESO: 4300 metros
 NUMERO DE CARTUCHOS: 10 en caja
 ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 30 metros (1d10+5)
 - FACIL: 59 metros (1d10+2)
 - NORMAL 343 metros (1d10)
 - DIFICIL: 1087 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 1304 metros (1d10-5)
 ENCASQUILLAMIENTO: 6%

NOMBRE: Modelo 41 W
 NACIONALIDAD: Alemana
 AÑO: Desde 1941

TIPO: Cerrojo
 CALIBRE: 7.92 metros
 LONGITUD: 105 centímetros
 PESO: 4000 gramos
 NUMERO DE CARTUCHOS: 10 en caja
 ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 26 metros (1d10+5)
 - FACIL: 53 metros (1d10+2)
 - NORMAL 305 metros (1d10)
 - DIFICIL: 967 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 1160 metros (1d10-5)
 ENCASQUILLAMIENTO: 4%

NOMBRE: Lebel 1886
 NACIONALIDAD: Francés
 AÑO: Hasta la ocupación alemana

TIPO: Cerrojo
 CALIBRE: 8 milímetros
 LONGITUD: 102 centímetros
 PESO: 4200 gramos
 NUMERO DE CARTUCHOS: 5 en caja
 ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 26 metros (1d10+5)
 - FACIL: 52 metros (1d10+2)
 - NORMAL 298 metros (1d10)
 - DIFICIL: 944 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 1133 metros (1d10-5)
 ENCASQUILLAMIENTO: 5%



NOMBRE: Berthier
 NACIONALIDAD: Francés
 AÑO: Hasta la ocupación alemana

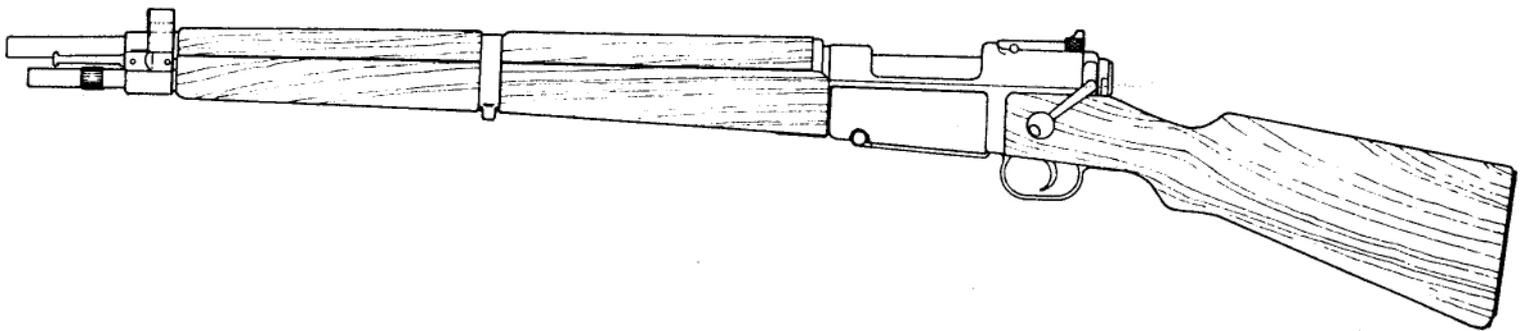
TIPO: Cerrojo
 CALIBRE: 7.5 milímetros
 LONGITUD: 103 centímetros
 PESO: 3800 gramos
 NUMERO DE CARTUCHOS: 5 en caja
 ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 26 metros (1d10+5)
 - FACIL: 53 metros (1d10+2)
 - NORMAL 305 metros (1d10)
 - DIFICIL: 967 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 1160 metros (1d10-5)
 ENCASQUILLAMIENTO: 5%

NOMBRE: MAS
 NACIONALIDAD: Francés
 AÑO: Hasta la ocupación alemana

TIPO: Cerrojo
 CALIBRE: 7.5 milímetros
 LONGITUD: 100 centímetros
 PESO: 3756 gramos
 NUMERO DE CARTUCHOS: 5 en caja
 ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 35 metros (1d10+5)
 - FACIL: 70 metros (1d10+2)
 - NORMAL 406 metros (1d10)
 - DIFICIL: 1287 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 1544 metros (1d10-5)
 ENCASQUILLAMIENTO: 4%

NOMBRE: Manlincher-Carcano
 NACIONALIDAD: Italiano
 AÑO: Durante toda la guerra

TIPO: Cerrojo
 CALIBRE: 6.5 milímetros
 LONGITUD: 110 centímetros
 PESO: 4100 gramos
 NUMERO DE CARTUCHOS: 6 en caja
 ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 23 metros (1d10+5)
 - FACIL: 45 metros (1d10+2)
 - NORMAL 263 metros (1d10)
 - DIFICIL: 833 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 1000 metros (1d10-5)
 ENCASQUILLAMIENTO: 4%



NOMBRE: Breda 1935
NACIONALIDAD: Italiano
AÑO: Durante toda la guerra

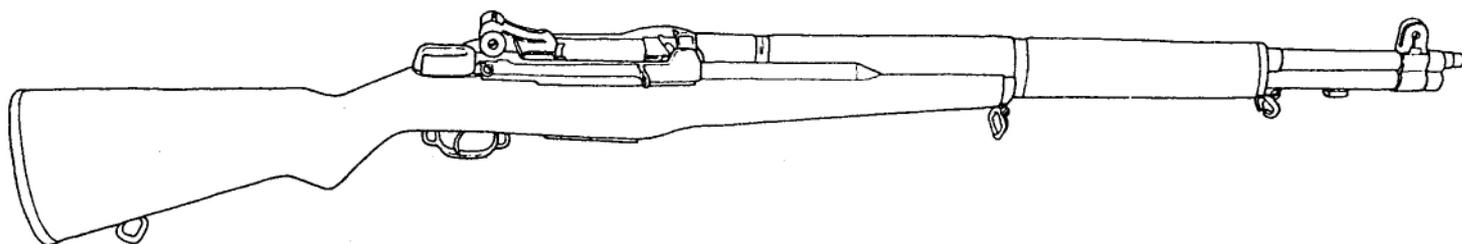
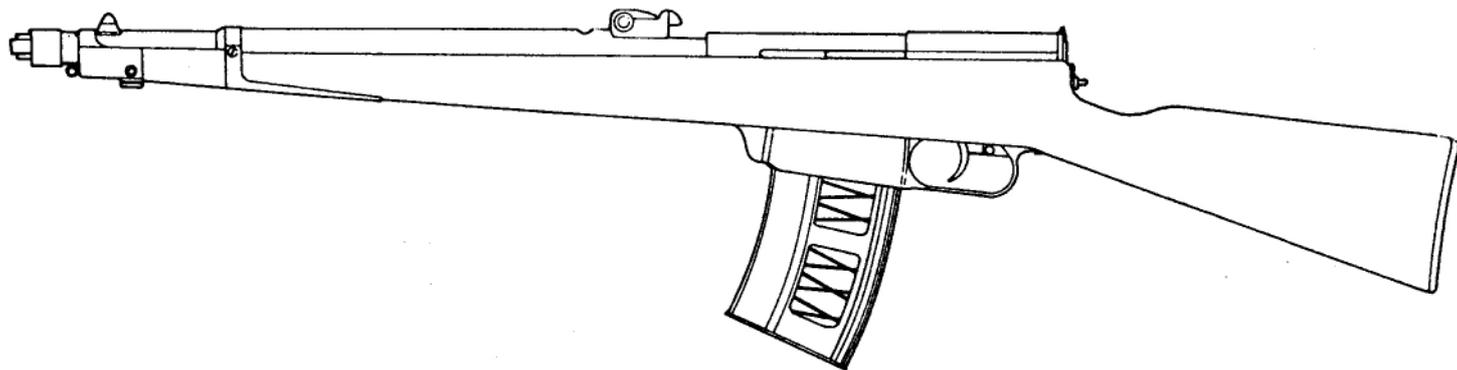
TIPO: Automático
CALIBRE: 6.5, 7.62 ó 7.92
LONGITUD: 115 centímetros
PESO: 4300 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 6 en caja
ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 28 metros (1d10+5)
 - FACIL: 55 metros (1d10+2)
 - NORMAL 319 metros (1d10)
 - DIFICIL: 1011 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 1213 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 7%

NOMBRE: Garand ó M1
NACIONALIDAD: Norteamérica, Estados Unidos
 de
AÑO: Durante toda la guerra

TIPO: Automático
CALIBRE: 7.5 milímetros
LONGITUD: 109 centímetros
PESO: 4303 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 8 en caja
ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 39 metros (1d10+5)
 - FACIL: 78 metros (1d10+2)
 - NORMAL 451 metros (1d10)
 - DIFICIL: 1429 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 1715 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 7%

NOMBRE: Johnson
NACIONALIDAD: Norteamérica, Estados Unidos
 de
AÑO: Desde 1940 hasta Enero de
 1944

TIPO: Automático
CALIBRE: 7.5 milímetros
LONGITUD: 106 centímetros
PESO: 3900 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 10 en caja interna
ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 36 metros (1d10+5)
 - FACIL: 72 metros (1d10+2)
 - NORMAL 418 metros (1d10)
 - DIFICIL: 1322 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 1587 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 8%



NOMBRE: SMLE
 NACIONALIDAD: Reino Unido
 AÑO: Durante toda la guerra

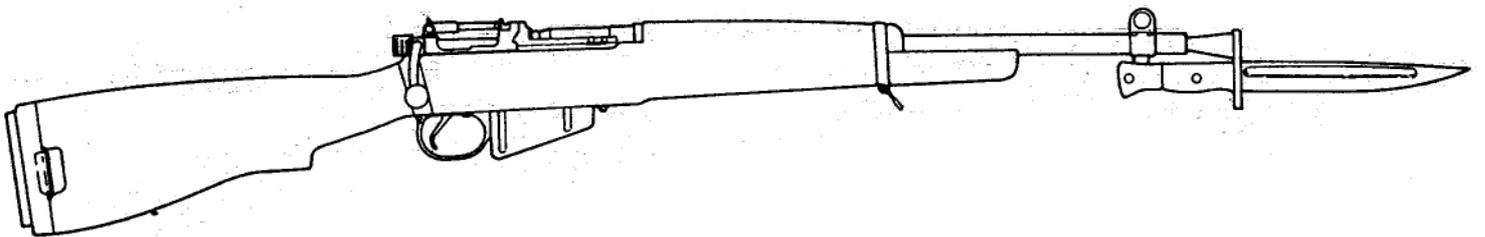
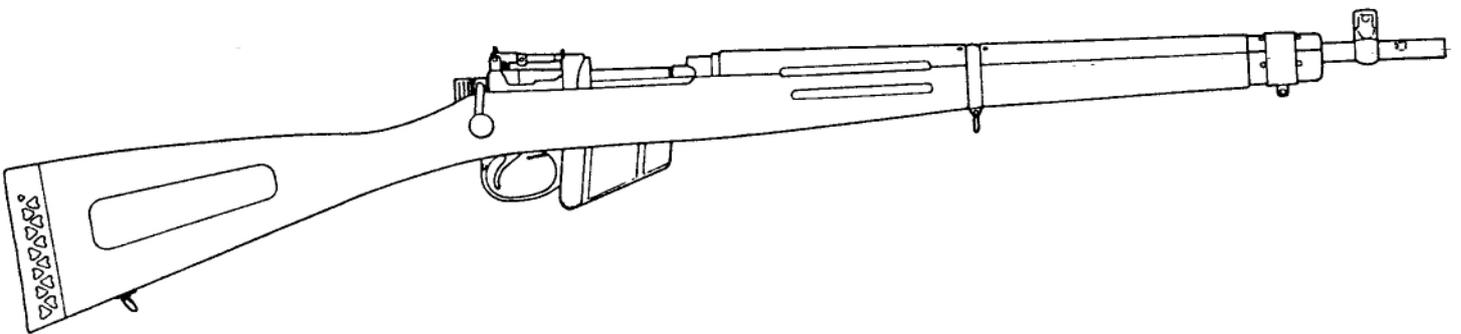
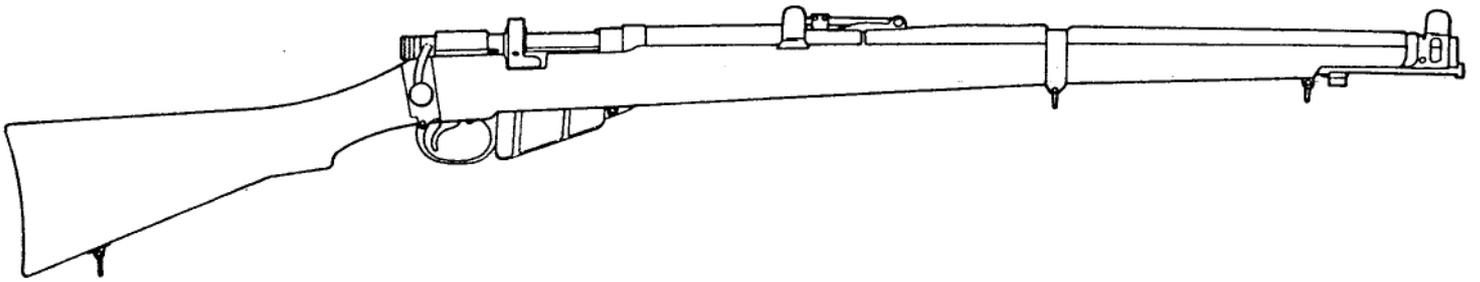
TIPO: Cerrojo
 CALIBRE: 7.57 milímetros
 LONGITUD: 111 centímetros
 PESO: 3900 gramos
 NUMERO DE CARTUCHOS: 10 en caja
 ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 25 metros (1d10+5)
 - FACIL: 51 metros (1d10+2)
 - NORMAL 295 metros (1d10)
 - DIFICIL: 939 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 1123 metros (1d10-5)
 ENCASQUILLAMIENTO: 4%

NOMBRE: nº 4 Mark I ó Mark II
 NACIONALIDAD: Reino Unido
 AÑO: Durante toda la guerra

TIPO: Cerrojo
 CALIBRE: 7.57 milímetros
 LONGITUD: 111 centímetros
 PESO: 3987 gramos
 NUMERO DE CARTUCHOS: 10 en caja
 ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 25 metros (1d10+5)
 - FACIL: 51 metros (1d10+2)
 - NORMAL 295 metros (1d10)
 - DIFICIL: 939 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 1123 metros (1d10-5)
 ENCASQUILLAMIENTO: 4%

NOMBRE: nº 5
 NACIONALIDAD: Reino Unido
 AÑO: Durante toda la guerra

TIPO: Cerrojo
 CALIBRE: 7.57 milímetros
 LONGITUD: 98.7 centímetros
 PESO: 3240 gramos
 NUMERO DE CARTUCHOS: 10 en caja
 ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 24 metros (1d10+5)
 - FACIL: 48 metros (1d10+2)
 - NORMAL 239 metros (1d10)
 - DIFICIL: 882 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 1059 metros (1d10)
 ENCASQUILLAMIENTO: 4%

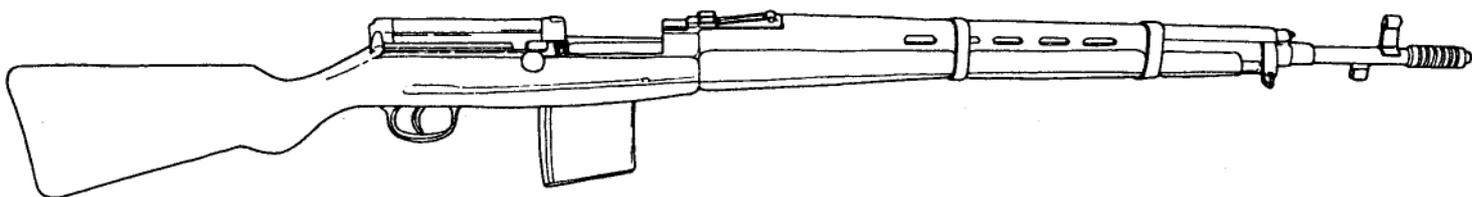


NOMBRE: Tokarev 38
NACIONALIDAD: Unión Soviética
AÑO: Durante toda la guerra

TIPO: Automático
CALIBRE: 7.62 milímetros
LONGITUD: 120 centímetros
PESO: 3940 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 10 en caja
ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 41 metros (1d10+5)
- FACIL: 82 metros (1d10+2)
- NORMAL 474 metros (1d10)
- DIFICIL: 1500 metros (1d10-2)
- MUY DIFICIL: 1800 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 7%

NOMBRE: Simonov 1936
NACIONALIDAD: Unión Soviética
AÑO: Durante toda la guerra

TIPO: Automático
CALIBRE: 7.62
LONGITUD: 105 centímetros
PESO: 4100 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 10 en caja
ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 34 metros (1d10+5)
- FACIL: 67 metros (1d10+2)
- NORMAL 389 metros (1d10)
- DIFICIL: 1233 metros (1d10-2)
- MUY DIFICIL: 1480 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 7%



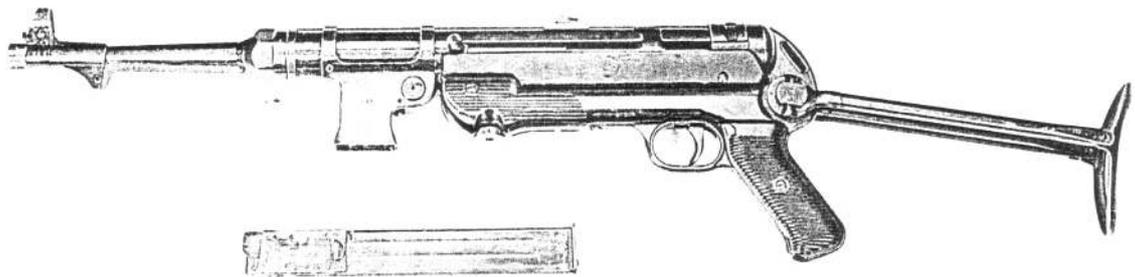
SUBFUSILES

NOMBRE: MP38 Schmeisser
NACIONALIDAD: Alemana
AÑO: Durante toda la guerra

TIPO: Automático (3 disparos
 mínimo)
CALIBRE: 9 milímetros
LONGITUD: 80.2 centímetros
PESO: 4200 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 50 en caja
ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 8 metros (1d10+5)
 - FACIL: 16 metros (1d10+3)
 - NORMAL 81 metros (1d10)
 - DIFICIL: 244 metros (1d10-3)
 - MUY DIFICIL: 356 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 5%

NOMBRE: Bergman MP35
NACIONALIDAD: Alemana (SS)
AÑO: Durante toda la guerra

TIPO: Automático (3 disparos
 mínimo)
CALIBRE: 9 milímetros
LONGITUD: 72.3 centímetros
PESO: 4000 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 30 en caja
ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 8 metros (1d10+5)
 - FACIL: 15 metros (1d10+3)
 - NORMAL 76 metros (1d10)
 - DIFICIL: 229 metros (1d10-3)
 - MUY DIFICIL: 335 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 5%



NOMBRE: Erma
NACIONALIDAD: Alemana
AÑO: En fabricación hasta 1943

TIPO: Automático (3 disparos
 mínimo)
CALIBRE: 9 milímetros
LONGITUD: 80.2 centímetros
PESO: 4500 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 30 en caja
ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 8 metros (1d10+5)
 - FACIL: 16 metros (1d10+3)
 - NORMAL 79 metros (1d10)
 - DIFICIL: 237 metros (1d10-3)
 - MUY DIFICIL: 346 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 7%

NOMBRE: MP40
NACIONALIDAD: Alemana
AÑO: Desde 1940

TIPO: Automático (3 disparos
 mínimo)
CALIBRE: 9 milímetros
LONGITUD: 76.2 centímetros
PESO: 4100 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 30 en caja
ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 7 metros (1d10+5)
 - FACIL: 13 metros (1d10+3)
 - NORMAL 65 metros (1d10)
 - DIFICIL: 197 metros (1d10-3)
 - MUY DIFICIL: 287 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 5%

NOMBRE: Beretta M38
NACIONALIDAD: Italiana
AÑO: Hasta 1944

TIPO: Automático con bayoneta (3
 disparos)
CALIBRE: 9 milímetros
LONGITUD: 90 centímetros
PESO: 4250 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 10, 20, 30 ó 40 en caja
ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 7 metros (1d10+5)
 - FACIL: 13 metros (1d10+3)
 - NORMAL 65 metros (1d10)
 - DIFICIL: 197 metros (1d10-3)
 - MUY DIFICIL: 287 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 8%



NOMBRE: Beretta M38/42
NACIONALIDAD: Italiana
AÑO: Durante toda la guerra

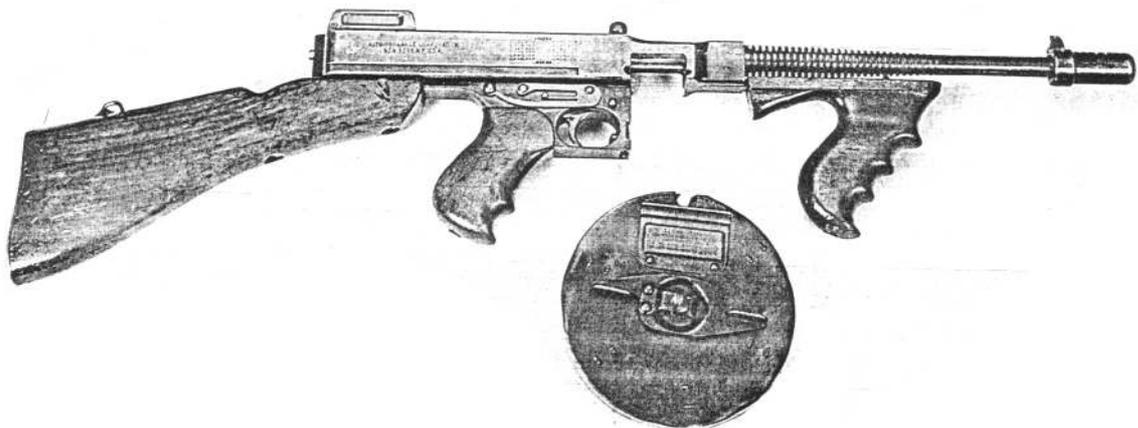
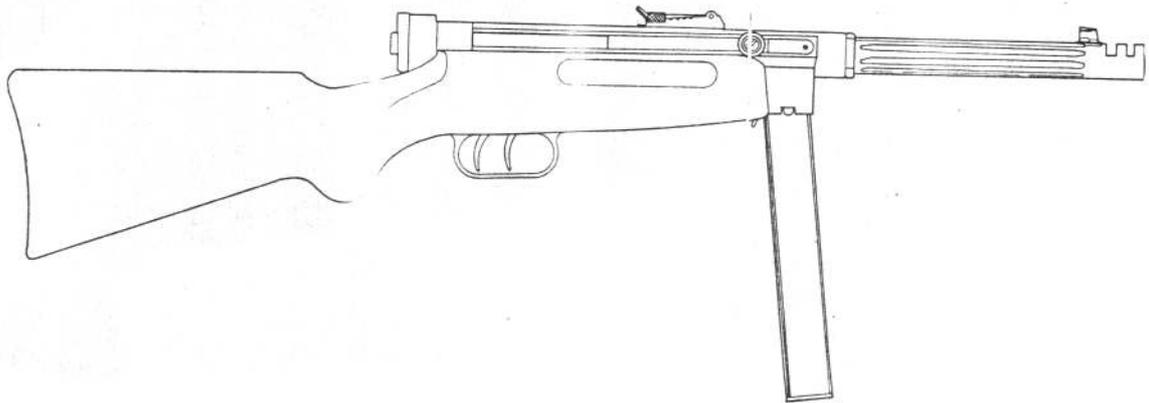
TIPO: Selectivo (3 disparos mínimo)
CALIBRE: 9 milímetros
LONGITUD: 78.75 centímetros
PESO: 3261 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 20 ó 40 en caja
ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 8 metros (1d10+5)
 - FACIL: 16 metros (1d10+3)
 - NORMAL 80 metros (1d10)
 - DIFICIL: 240 metros (1d10-3)
 - MUY DIFICIL: 350 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 7%

NOMBRE: Suomi
NACIONALIDAD: Finlandés
AÑO: Durante toda la guerra

TIPO: Automático (3 disparos
 mínimo)
CALIBRE: 9 milímetros
LONGITUD: 81 centímetros
PESO: 5500 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 71 en un tambor
ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 7 metros (1d10+5)
 - FACIL: 13 metros (1d10+2)
 - NORMAL 67 metros (1d10)
 - DIFICIL: 201 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 293 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 5%

NOMBRE: Thompsons
NACIONALIDAD: Norteamérica, Estados Unidos
 de
AÑO: Hasta 1943

TIPO: Selectivo (4 disparos mínimo)
CALIBRE: 11.25 milímetros
LONGITUD: 84.25 centímetros
PESO: 5500 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 50 en tambor
ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 6 metros (1d10+6)
 - FACIL: 13 metros (1d10+3)
 - NORMAL 64 metros (1d10)
 - DIFICIL: 192 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 280 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 10%



NOMBRE: Thompsons AlM1
NACIONALIDAD: Norteamerica, Estados Unidos
de
AÑO: Durante toda la guerra

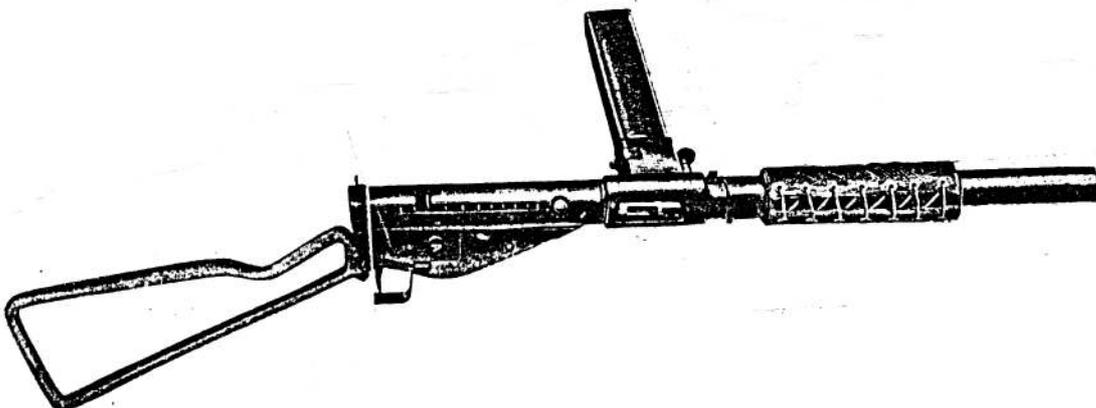
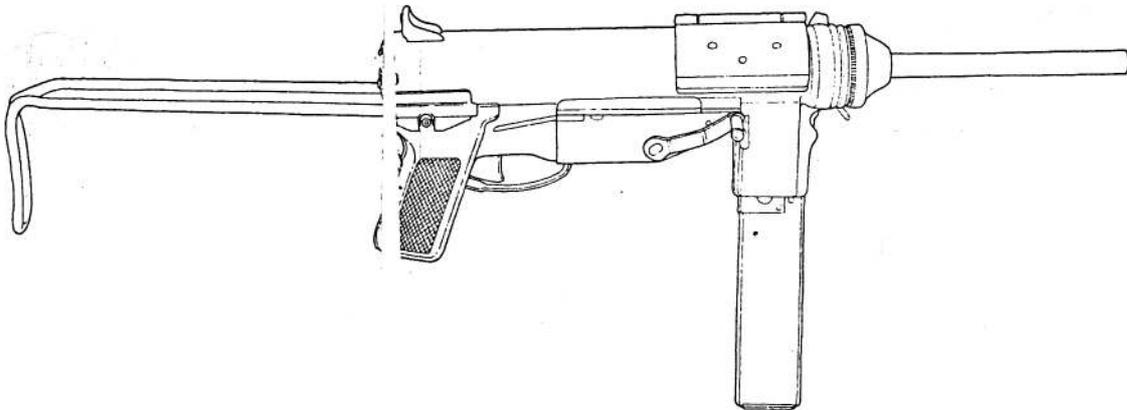
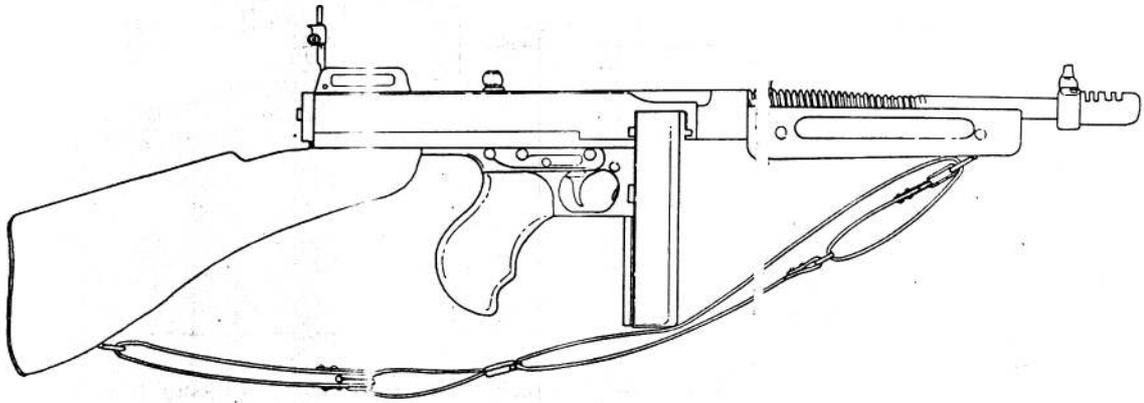
TIPO: Selectivo (4 disparos mínimo)
CALIBRE: 11.25 milímetros
LONGITUD: 84.25 centímetros
PESO: 4870 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 20 ó 30 en caja
ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 6 metros (1d10+6)
 - FACIL: 13 metros (1d10+3)
 - NORMAL 64 metros (1d10)
 - DIFICIL: 192 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 280 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 8%

NOMBRE: M3
NACIONALIDAD: Norteamerica, Estados Unidos
de
AÑO: Desde Diciembre de 1942

TIPO: Automático (3 disp. mínimo)
CALIBRE: 11.25
LONGITUD: 74.5 centímetros
PESO: 3240 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 30 en caja
ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 6 metros (1d10+6)
 - FACIL: 13 metros (1d10+3)
 - NORMAL 64 metros (1d10)
 - DIFICIL: 192 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 280 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 8%

NOMBRE: Sten
NACIONALIDAD: Reino Unido
AÑO: Desde 1941

TIPO: Automático (3 disparos
 mínimo)
CALIBRE: 9 milímetros
LONGITUD: 72.3 centímetros
PESO: 3750 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 30 en caja
ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 7 metros (1d10+5)
 - FACIL: 14 metros (1d10+2)
 - NORMAL 68 metros (1d10)
 - DIFICIL: 206 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 301 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 15%



NOMBRE: Lanchester
NACIONALIDAD: Reino Unido (de la Armada)
AÑO: Desde 1941

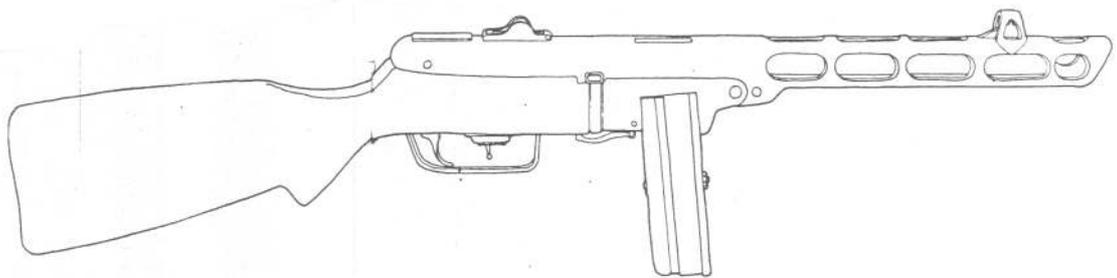
TIPO: Automático (3 disparos mínimo)
CALIBRE: 9 milímetros
LONGITUD: 80.2 centímetros
PESO: 4200 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 50 en caja
ALCANCES Y DAÑO: - MUY FACIL: 8 metros (1d10+5)
 - FACIL: 16 metros (1d10+2)
 - NORMAL: 81 metros (1d10)
 - DIFICIL: 244 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 356 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 11%

NOMBRE: PPD 34
NACIONALIDAD: Unión Soviética
AÑO: Durante toda la guerra

TIPO: Automático (3 disparos mínimo)
CALIBRE: 7.62 milímetros
LONGITUD: 78.6 centímetros
PESO: 5500 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 35 en caja
ALCANCES Y DAÑO: - MUY FACIL: 6 metros (1d10+5)
 - FACIL: 11 metros (1d10+2)
 - NORMAL: 57 metros (1d10)
 - DIFICIL: 171 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 249 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 7%

NOMBRE: PPsh-41
NACIONALIDAD: Unión Soviética
AÑO: Desde 1941

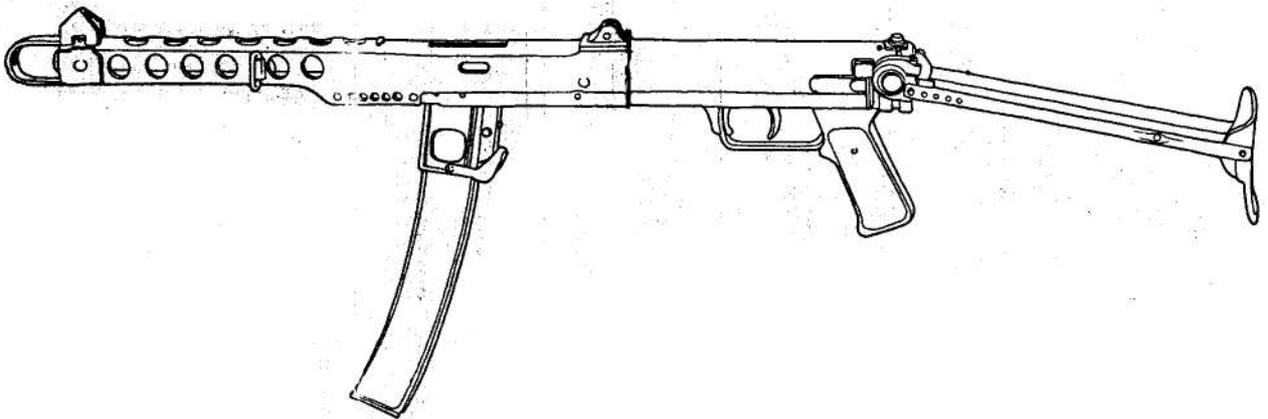
TIPO: Automático (5 disparos mínimo)
CALIBRE: 7.62 milímetros
LONGITUD: 79.5 centímetros
PESO: 5500 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 35 en caja ó 71 en tambor
ALCANCES Y DAÑO: - MUY FACIL: 7 metros (1d10+5)
 - FACIL: 15 metros (1d10+2)
 - NORMAL: 73 metros (1d10)
 - DIFICIL: 220 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 322 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 8%



NOMBRE: PPD 40
NACIONALIDAD: Unión Soviética
AÑO: Desde 1941

TIPO: Automático (3 disparos
 mínimo)
CALIBRE: 7.62 milímetros
LONGITUD: 78.6 centímetros
PESO: 5500 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 35 en caja
ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 6 metros (1d10+5)
 - FACIL: 13 metros (1d10+2)
 - NORMAL 64 metros (1d10)
 - DIFICIL: 192 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 280 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 7%

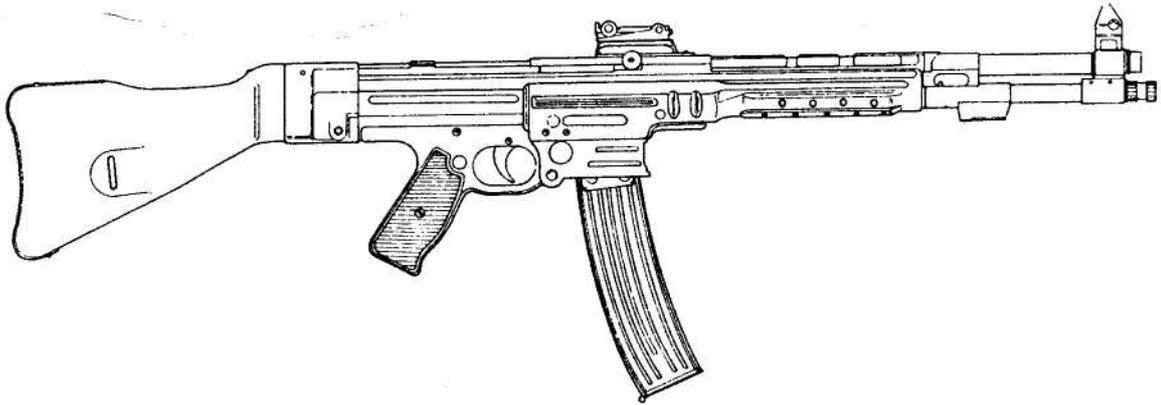
NOMBRE: PPS 42
NACIONALIDAD: Unión Soviética
AÑO: Sólo disponible para
 Leningrado
TIPO: Automático (4 disparos
 mínimo)
CALIBRE: 7.62 milímetros
LONGITUD: 80.6 centímetros
PESO: 4000 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS: 35 en caja
ALCANCES Y DAÑO:- MUY FACIL: 7 metros (1d10+5)
 - FACIL: 13 metros (1d10+3)
 - NORMAL 65 metros (1d10)
 - DIFICIL: 197 metros (1d10-3)
 - MUY DIFICIL: 287 metros (1d10-5)
ENCASQUILLAMIENTO: 9%



FUSILES DE ASALTO

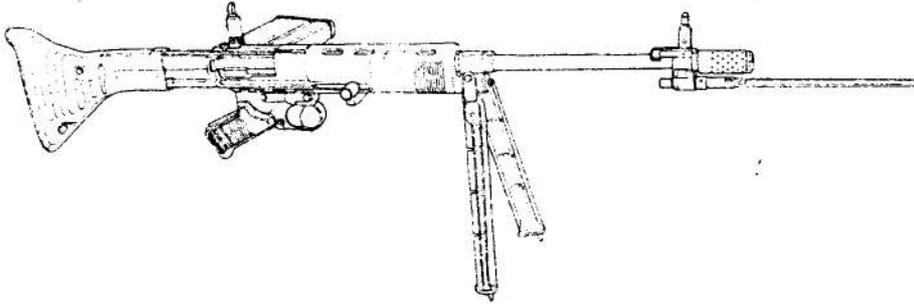
NOMBRE:	Haene1 Mkb42(H)
NACIONALIDAD:	Alemana
AÑO:	Desde 1942
TIPO:	Selectivo
CALIBRE:	7.92 mm
LONGITUD:	91.8 cm
PESO:	4500 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS:	30 en caja
ALCANCES Y DAÑO - MUY FACIL:	14 metros (1d10+5)
- FACIL:	28 metros (1d10+2)
- NORMAL:	165 metros (1d10)
- DIFICIL:	482 metros (1d10-2)
- MUY DIFICIL:	627 metros (1d10-5)
CADENCIA MAXIMA:	30
CADENCIA MINIMA:	3
ENCASQUILLAMIENTO:	5%

NOMBRE:	Mkb42(W)
NACIONALIDAD:	Alemana
AÑO:	Desde 1942
TIPO:	Selectivo
CALIBRE:	7.92 mm
LONGITUD:	92.5 cm
PESO:	5000 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS:	30 en caja
ALCANCES Y DAÑO - MUY FACIL:	13 metros (1d10+5)
- FACIL:	26 metros (1d10+2)
- NORMAL:	160 metros (1d10)
- DIFICIL:	475 metros (1d10-2)
- MUY DIFICIL:	618 metros (1d10-5)
CADENCIA MAXIMA:	25
CADENCIA MINIMA:	3
ENCASQUILLAMIENTO:	5%



NOMBRE:	FG-42
NACIONALIDAD:	Alemana
AÑO:	Desde 1942
TIPO:	Selectivo
CALIBRE:	7.92 mm
LONGITUD:	92.5 cm
PESO:	4500 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS:	20 en caja
ALCANCES Y DAÑO - MUY FACIL:	30 metros (1d10+5)
- FACIL:	60 metros (1d10+2)
- NORMAL:	306 metros (1d10)
- DIFICIL:	871 metros (1d10-2)
- MUY DIFICIL:	1132 metros (1d10-5)
CADENCIA MAXIMA:	25
CADENCIA MINIMA:	3
ENCASQUILLAMIENTO:	6%

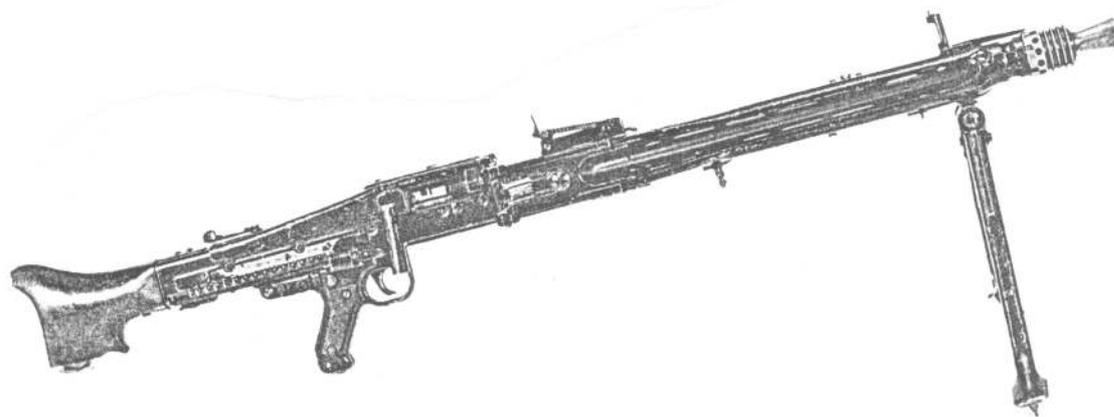
NOMBRE:	MP43s (MK-43)
NACIONALIDAD:	Alemana
AÑO:	Desde 1943
TIPO:	Selectivo
CALIBRE:	7.92 mm
LONGITUD:	92.5 cm
PESO:	5000 gramos
NUMERO DE CARTUCHOS:	30 en caja
ALCANCES Y DAÑO - MUY FACIL:	14 metros (1d10+5)
- FACIL:	28 metros (1d10+2)
- NORMAL:	165 metros (1d10)
- DIFICIL:	482 metros (1d10-2)
- MUY DIFICIL:	627 metros (1d10-5)
CADENCIA MAXIMA:	25
CADENCIA MINIMA:	3
ENCASQUILLAMIENTO:	6%



AMETRALLADORAS

NOMBRE:	MG.34
NACIONALIDAD:	Alemana
AÑO:	Durante toda la guerra
TIPO:	Posición y selectiva
CALIBRE:	7.92 milímetros
LONGITUD:	114 centímetros
PESO:	16 Kilos
NUMERO DE CARTUCHOS:	cinta de 50
ALCANCES Y DAÑO - MUY FACIL:	36 metros (1d10+5)
- FACIL:	72 metros (1d10+2)
- NORMAL:	418 metros (1d10)
- DIFICIL:	1220 metros (1d10-2)
- MUY DIFICIL:	1587 metros (1d10-5)
CADENCIA MAXIMA:	45 disparos
CADENCIA MINIMA:	4 disparos
ENCASQUILLAMIENTO:	10%

NOMBRE:	MG.42
NACIONALIDAD:	Alemana
AÑO:	A partir de 1942
TIPO:	Posición y automática
CALIBRE:	7.92 milímetros
LONGITUD:	120 centímetros
PESO:	16 kilos
NUMERO DE CARTUCHOS:	cinta de 50
ALCANCES Y DAÑO - MUY FACIL:	36 metros (1d10+5)
- FACIL:	72 metros (1d10+2)
- NORMAL:	418 metros (1d10)
- DIFICIL:	1220 metros (1d10-2)
- MUY DIFICIL:	1587 metros (1d10-5)
CADENCIA MAXIMA:	60
CADENCIA MINIMA:	6
ENCASQUILLAMIENTO:	7%



NOMBRE: Modelo 1924 M29
NACIONALIDAD: Francesa
AÑO: Hasta la caída de Francia

TIPO: Ligera y selectiva
CALIBRE: 7.5 milímetros
LONGITUD: 101 centímetros
PESO: 6 Kilos
NUMERO DE CARTUCHOS: cinta de 30
ALCANCES Y DAÑO - MUY FACIL: 14 metros (1d10+5)
 - FACIL: 28 metros (1d10+2)
 - NORMAL: 165 metros (1d10)
 - DIFICIL: 482 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 627 metros (1d10-5)
CADENCIA MAXIMA: 20
CADENCIA MINIMA: 2
ENCASQUILLAMIENTO: 5%

NOMBRE: Breda 30
NACIONALIDAD: Italiana
AÑO: Durante toda la guerra

TIPO: Ligera y automática
CALIBRE: 6.5 milímetros
LONGITUD: 99 centímetros
PESO: 8 Kilos
NUMERO DE CARTUCHOS: Cargador fijo de 50 cartuchos
ALCANCES Y DAÑO - MUY FACIL: 19 metros (1d10+5)
 - FACIL: 38 metros (1d10+2)
 - NORMAL: 221 metros (1d10)
 - DIFICIL: 646 metros (1d10-2)
 - MUY DIFICIL: 840 metros (1d10-5)
CADENCIA MAXIMA: 32
CADENCIA MINIMA: 3
ENCASQUILLAMIENTO: 30%

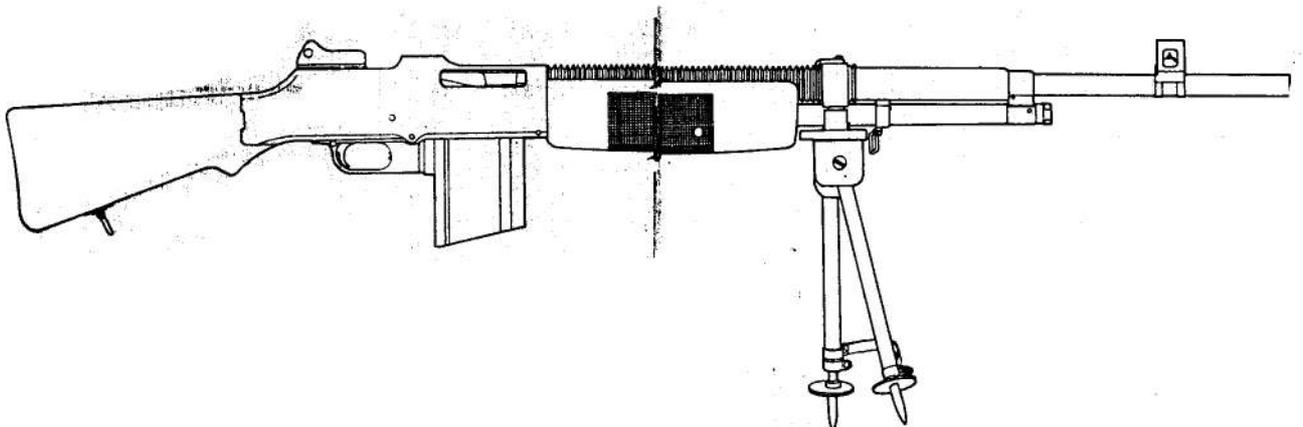


NOMBRE:	FIAT Revelli 1914
NACIONALIDAD:	Italiana
AÑO:	Durante toda la guerra
TIPO:	Posición y automática
CALIBRE:	6.5 milímetros
LONGITUD:	130 centímetros
PESO:	41 Kilos
NUMERO DE CARTUCHOS:	caja de 50
ALCANCES Y DAÑO - MUY FACIL:	20 metros (1d10+5)
- FACIL:	41 metros (1d10+2)
- NORMAL:	235 metros (1d10)
- DIFICIL:	688 metros (1d10-2)
- MUY DIFICIL:	894 metros (1d10-5)
CADENCIA MAXIMA:	20
CADENCIA MINIMA:	2
ENCASQUILLAMIENTO:	30%

NOMBRE:	Modelo 35
NACIONALIDAD:	Italiana
AÑO:	Durante toda la guerra
TIPO:	Posición y automática
CALIBRE:	6.5 milímetros
LONGITUD:	132 centímetros
PESO:	41 kilos
NUMERO DE CARTUCHOS:	cinta de 70 cartuchos
ALCANCES Y DAÑO - MUY FACIL:	20 metros (1d10+5)
- FACIL:	41 metros (1d10+2)
- NORMAL:	235 metros (1d10)
- DIFICIL:	688 metros (1d10-2)
- MUY DIFICIL:	894 metros (1d10-5)
CADENCIA MAXIMA:	22
CADENCIA MINIMA:	2
ENCASQUILLAMIENTO:	30%

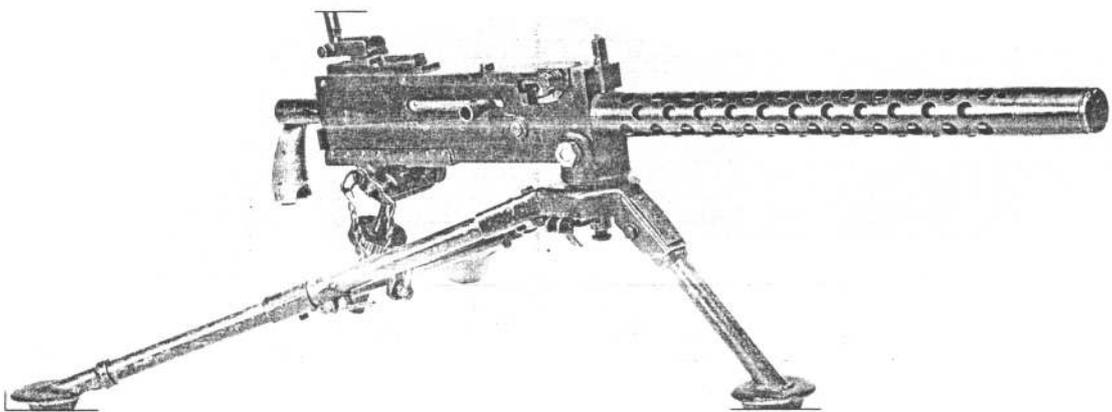
NOMBRE:	Modelo 37
NACIONALIDAD:	Italiana
AÑO:	Durante toda la guerra
TIPO:	Posición y automática
CALIBRE:	8 milímetros
LONGITUD:	134 centímetros
PESO:	35 kilos
NUMERO DE CARTUCHOS:	cinta de 70
ALCANCES Y DAÑO - MUY FACIL:	20 metros (1d10+5)
- FACIL:	41 metros (1d10+2)
- NORMAL:	235 metros (1d10)
- DIFICIL:	688 metros (1d10-2)
- MUY DIFICIL:	894 metros (1d10-5)
CADENCIA MAXIMA:	25
CADENCIA MINIMA:	2
ENCASQUILLAMIENTO:	30%

NOMBRE:	Browning mod. 1922
NACIONALIDAD:	norteamerica, estados unidos de
AÑO:	Durante toda la guerra
TIPO:	Ligera y selectiva
CALIBRE:	7.5 milímetros
LONGITUD:	102 centímetros
PESO:	8.7 kilos
NUMERO DE CARTUCHOS:	caja de 20
ALCANCES Y DAÑO - MUY FACIL:	35 metros (1d10+5)
- FACIL:	70 metros (1d10+2)
- NORMAL:	406 metros (1d10)
- DIFICIL:	1187 metros (1d10-2)
- MUY DIFICIL:	1544 metros (1d10-5)
CADENCIA MAXIMA:	27
CADENCIA MINIMA:	3
ENCASQUILLAMIENTO:	6%



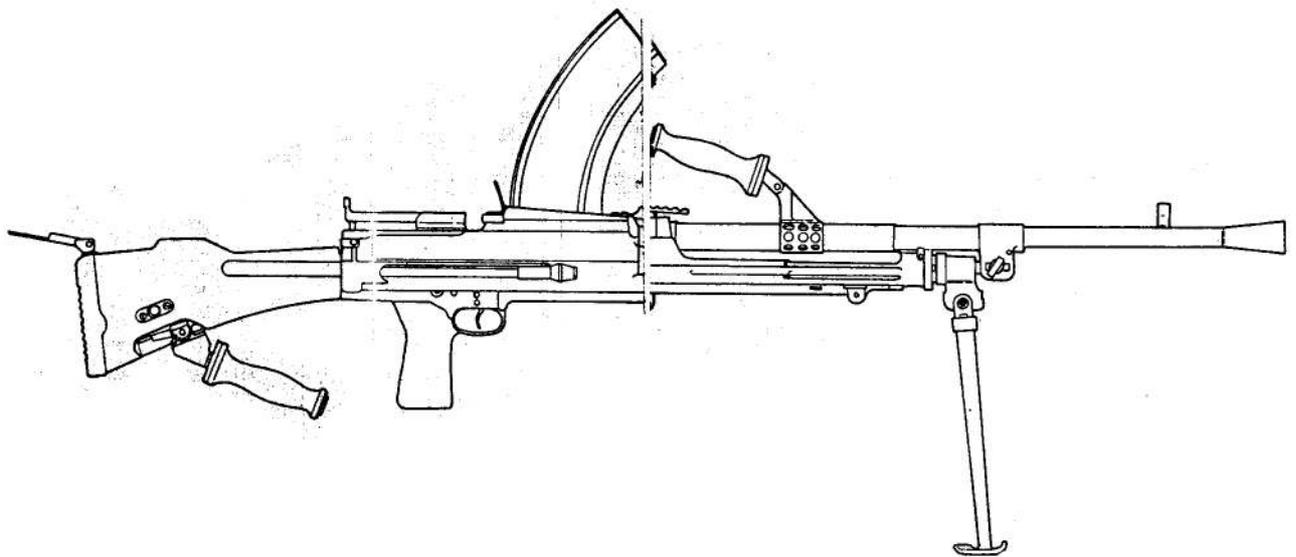
NOMBRE:	Johnson
NACIONALIDAD:	Norteamericana, Estados Unidos de
AÑO:	Hasta el 1944
TIPO:	Ligera y selectiva
CALIBRE:	7.5 milímetros
LONGITUD:	92 centímetros
PESO:	6.5 kilos
NUMERO DE CARTUCHOS:	caja de 20
ALCANCES Y DAÑO - MUY FACIL:	19 metros (1d10+5)
- FACIL:	38 metros (1d10+2)
- NORMAL:	221 metros (1d10)
- DIFICIL:	646 metros (1d10-2)
- MUY DIFICIL:	840 metros (1d10-5)
CADENCIA MAXIMA:	30
CADENCIA MINIMA:	3
ENCASQUILLAMIENTO:	5%

NOMBRE:	Browning media
NACIONALIDAD:	Norteamericana, Estados Unidos de
AÑO:	Durante toda la guerra
TIPO:	Posición y automática
CALIBRE:	7.5 milímetros
LONGITUD:	137 centímetros
PESO:	37 kilos
NUMERO DE CARTUCHOS:	cinta de 50
ALCANCES Y DAÑO - MUY FACIL:	25 metros (1d10+5)
- FACIL:	50 metros (1d10+2)
- NORMAL:	291 metros (1d10)
- DIFICIL:	851 metros (1d10-2)
- MUY DIFICIL:	1107 metros (1d10-5)
CADENCIA MAXIMA:	50
CADENCIA MINIMA:	5
ENCASQUILLAMIENTO:	13 %



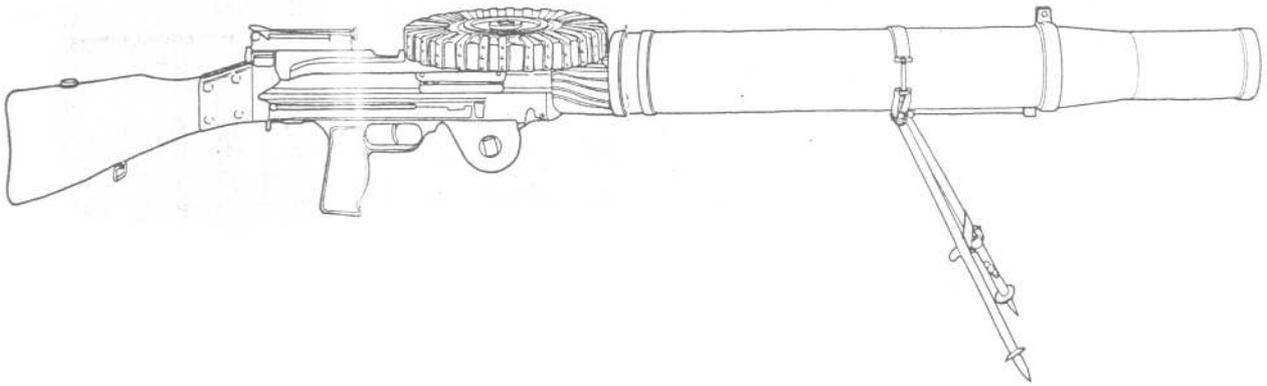
NOMBRE:	M1917 A1
NACIONALIDAD:	Norteamérica, Estados Unidos de
AÑO:	Durante toda la guerra
TIPO:	Posición y automática
CALIBRE:	7.5 milímetros
LONGITUD:	122 centímetros
PESO:	22 kilos
NUMERO DE CARTUCHOS:	cinta de 50
ALCANCES Y DAÑO - MUY FACIL:	22 metros (1d10+5)
- FACIL:	43 metros (1d10+2)
- NORMAL:	249 metros (1d10)
- DIFICIL:	728 metros (1d10-2)
- MUY DIFICIL:	947 metros (1d10-5)
CADENCIA MAXIMA:	50
CADENCIA MINIMA:	5
ENCASQUILLAMIENTO:	10%

NOMBRE:	Bren
NACIONALIDAD:	Reino Unido
AÑO:	Durante toda la guerra
TIPO:	Ligera y automática
CALIBRE:	7.57 milímetros
LONGITUD:	117 centímetros
PESO:	10 Kilos
NUMERO DE CARTUCHOS:	caja de 30
ALCANCES Y DAÑO - MUY FACIL:	26 metros (1d10+5)
- FACIL:	51 metros (1d10+2)
- NORMAL:	296 metros (1d10)
- DIFICIL:	863 metros (1d10-2)
- MUY DIFICIL:	1123 metros (1d10-5)
CADENCIA MAXIMA:	25
CADENCIA MINIMA:	2
ENCASQUILLAMIENTO:	4%



NOMBRE:	Lewis
NACIONALIDAD:	Reino Unido
AÑO:	Durante toda la guerra
TIPO:	Ligera y automática
CALIBRE:	7.57 milímetros
LONGITUD:	126 centímetros
PESO:	12 kilos
NUMERO DE CARTUCHOS:	tambor de 47 o de 97
ALCANCES Y DAÑO - MUY FACIL:	26 metros (1d10+5)
- FACIL:	51 metros (1d10+2)
- NORMAL:	296 metros (1d10)
- DIFICIL:	863 metros (1d10-2)
- MUY DIFICIL:	1123 metros (1d10-5)
CADENCIA MAXIMA:	35
CADENCIA MINIMA:	3
ENCASQUILLAMIENTO:	4%

NOMBRE:	Vickers-Berthier
NACIONALIDAD:	Reino Unido
AÑO:	Durante toda la guerra
TIPO:	Posición y automática
CALIBRE:	7.5 milímetros
LONGITUD:	130 centímetros
PESO:	37 kilos
NUMERO DE CARTUCHOS:	cinta de 50
ALCANCES Y DAÑO - MUY FACIL:	25 metros (1d10+5)
- FACIL:	50 metros (1d10+2)
- NORMAL:	291 metros (1d10)
- DIFICIL:	851 metros (1d10-2)
- MUY DIFICIL:	1107 metros (1d10-5)
CADENCIA MAXIMA:	15
CADENCIA MINIMA:	2
ENCASQUILLAMIENTO:	13%



MORTEROS

NOMBRE: Granatwerfer 36
NACIONALIDAD: Alemana

PESO: 40 kilos
CALIBRE: 50 milímetros
PESO DEL PROYECTIL: 9 kilos

DAÑO SEGUN DISTANCIA: 145 metros (5d10-1)
 293 metros (5d10-3)
 405 metros (5d10-6)
 474 metros (5d10-10)
 500 metros (5d10-15)

AREA DE EFECTO: 5 metros

NOMBRE: Granatwerfer 34
NACIONALIDAD: Alemana

PESO: 20 kilos
CALIBRE: 80 milímetros
PESO DEL PROYECTIL: 3.45 milímetros

DAÑO SEGUN DISTANCIA: 1408 metros (2d10-1)
 1941 metros (2d10-3)
 2282 metros (2d10-4)
 2400 metros (2d10-6)

AREA DE EFECTO: 2 metros

NOMBRE: Nebelwerfer 35
NACIONALIDAD: Alemana

PESO: 32 kilos
CALIBRE: 100 milímetros
PESO DEL PROYECTIL: 7.5 kilos

DAÑO SEGUN DISTANCIA: 927 metros (4d10-1)
 1761 metros (4d10-2)
 2427 metros (4d10-5)
 2853 metros (4d10-8)
 3000 metros (4d10-12)

AREA DE EFECTO: 4 metros

NOMBRE: Modelo 35 ligero
NACIONALIDAD: Italiana

PESO: 6 kilos
CALIBRE: 45 milímetros
PESO DEL PROYECTIL: 0.45 kilos

DAÑO SEGUN DISTANCIA: 205 metros (1d10-1)
332 metros (1d10-2)
350 metros (1d10-3)

AREA DE EFECTO: 1 metro

NOMBRE: Modelo 35 de 3.15 kilos
NACIONALIDAD: Italiana

PESO: 22 kilos
CALIBRE: 81 milímetros
PESO DEL PROYECTIL: 3.15 kilos

DAÑO SEGUN DISTANCIA: 2583 metros (2d10-1)
3560 metros (2d10-3)
4184 metros (2d10-4)
4400 metros (2d10-6)

AREA DE EFECTO: 2 metros

NOMBRE: Modelo 35 de 6.75 kilos
NACIONALIDAD: Italiana

PESO: 22 kilos
CALIBRE: 81 milímetros
PESO DEL PROYECTIL: 6.75 kilos

DAÑO SEGUN DISTANCIA: 494 metros (3d10-1)
939 metros (3d10-2)
1294 metros (3d10-4)
1521 metros (3d10-6)
1600 metros (3d10-9)

AREA DE EFECTO: 3 metros

NOMBRE: Brandt 60
NACIONALIDAD: Norteamerica, Estados Unidos de

PESO: 7.5 kilos
CALIBRE: 60 milímetros
PESO DEL PROYECTIL: 1.5 kilos

DAÑO SEGUN DISTANCIA: 1144 metros (1d10-1)
1854 metros (1d10-2)
1950 metros (1d10-3)

AREA DE EFECTO: 1 metro

NOMBRE:	Brandt 80 de 3 kilos
NACIONALIDAD:	Norteamerica, Estados Unidos de
PESO:	25 kilos
CALIBRE:	80 milímetros
PESO DEL PROYECTIL:	3 kilos
DAÑO SEGUN DISTANCIA:	1761 metros (2d10-1) 2427 metros (2d10-3) 2853 metros (2d10-4) 3000 metros (2d10-6)
AREA DE EFECTO:	2 metros
NOMBRE:	Brandt 80 de 7 kilos
NACIONALIDAD:	Norteamerica, Estados Unidos de
PESO:	25 kilos
CALIBRE:	80 milímetros
PESO DEL PROYECTIL:	7 kilos
DAÑO SEGUN DISTANCIA:	371 metros (4d10-1) 704 metros (4d10-2) 970 metros (4d10-5) 1141 metros (4d10-8) 1200 metros (4d10-12)
AREA DE EFECTO:	4 metros
NOMBRE:	Ecla 50
NACIONALIDAD:	Reino Unido
PESO:	6 kilos
CALIBRE:	50.8 milímetros
PESO DEL PROYECTIL:	1 kilo
DAÑO SEGUN DISTANCIA:	293 metros (1d10-1) 475 metros (1d10-2) 500 metros (1d10-3)
AREA DE EFECTO:	1 metro
NOMBRE:	Stoke 3'
NACIONALIDAD:	Reino Unido
PESO:	22 kilos
CALIBRE:	76.3 milímetros
PESO DEL PROYECTIL:	4.5 kilos
DAÑO SEGUN DISTANCIA:	939 metros (2d10-1) 1294 metros (2d10-3) 1521 metros (2d10-4) 1600 metros (2d10-6)
AREA DE EFECTO:	2 metros

NOMBRE: Stoke 4.2'
NACIONALIDAD: Reino Unido

PESO: 42 kilos
CALIBRE: 106 milímetros
PESO DEL PROYECTIL: 9 kilos

DAÑO SEGUN DISTANCIA: 1236 metros (5d10-1)
2348 metros (5d10-3)
3236 metros (5d10-6)
3804 metros (5d10-10)
4000 metros (5d10-15)

AREA DE EFECTO: 5 metros

NOMBRE: "Pala"
NACIONALIDAD: Unión Soviética

PESO: 5 kilos
CALIBRE: 47 milímetros
PESO DEL PROYECTIL: 0.7 kilos

DAÑO SEGUN DISTANCIA: 235 metros (1d10-1)
380 metros (1d10-2)
400 metros (1d10-3)

AREA DE EFECTO: 1 metro

NOMBRE: Modelo 1937
NACIONALIDAD: Unión Soviética

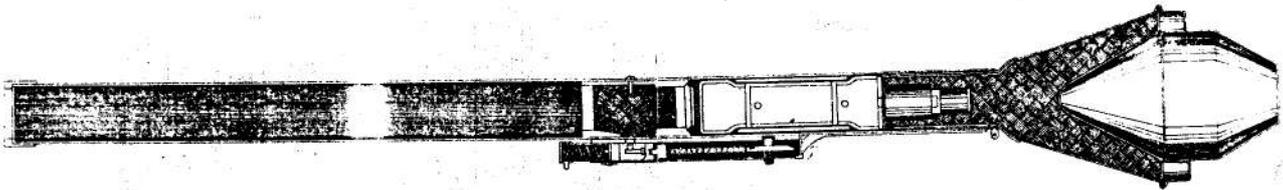
PESO: 20 kilos
CALIBRE: 82 milímetros
PESO DEL PROYECTIL: 3.5 kilos

DAÑO SEGUN DISTANCIA: 1761 metros (2d10-1)
2427 metros (2d10-3)
2853 metros (2d10-4)
3000 metros (2d10-6)

AREA DE EFECTO: 2 metros

LANZAGRANADAS

NOMBRE:	Panzerchreck
NACIONALIDAD:	Alemana
AÑO:	Desde 1942
TIPO:	De carga
CALIBRE:	6.35 milímetros
ALCANCE:- MUY FACIL:	4 metros
- FACIL:	7 metros
- NORMAL:	34 metros
- DIFICIL:	94 metros
- MUY DIFICIL:	150 metros
DAÑO:	100+1d100
ENCASQUILLAMIENTO:	25%
NOMBRE:	Panzerfaust 30 Klein
NACIONALIDAD:	Alemana
AÑO:	Desde 1942
TIPO:	De un sólo uso
CALIBRE:	10.16 centímetros
ALCANCE:- MUY FACIL:	1 metro
- FACIL:	2 metros
- NORMAL:	7 metros
- DIFICIL:	19 metros
- MUY DIFICIL:	30 metros
DAÑO:	40+1d100
ENCASQUILLAMIENTO:	20%
NOMBRE:	Panzerfaust 30
NACIONALIDAD:	Alemana
AÑO:	Desde 1940
TIPO:	De un sólo uso
CALIBRE:	10.16 centímetros
ALCANCE:- MUY FACIL:	1 metro
- FACIL:	2 metros
- NORMAL:	7 metros
- DIFICIL:	19 metros
- MUY DIFICIL:	30 metros
DAÑO:	100+1d100
ENCASQUILLAMIENTO:	20%



NOMBRE: Panzerfaust 60
NACIONALIDAD: Alemana
AÑO: Desde el verano de 1944

TIPO: De un sólo uso
CALIBRE: 10.16 centímetros
ALCANCE:- MUY FACIL: 1 metro
 - FACIL: 3 metros
 - NORMAL: 14 metros
 - DIFICIL: 38 metros
 - MUY DIFICIL: 60 metros
DAÑO: 100+1d100
ENCASQUILLAMIENTO: 20%

NOMBRE: Panzerfaust 100
NACIONALIDAD: Alemana
AÑO: Desde Noviembre de 1944

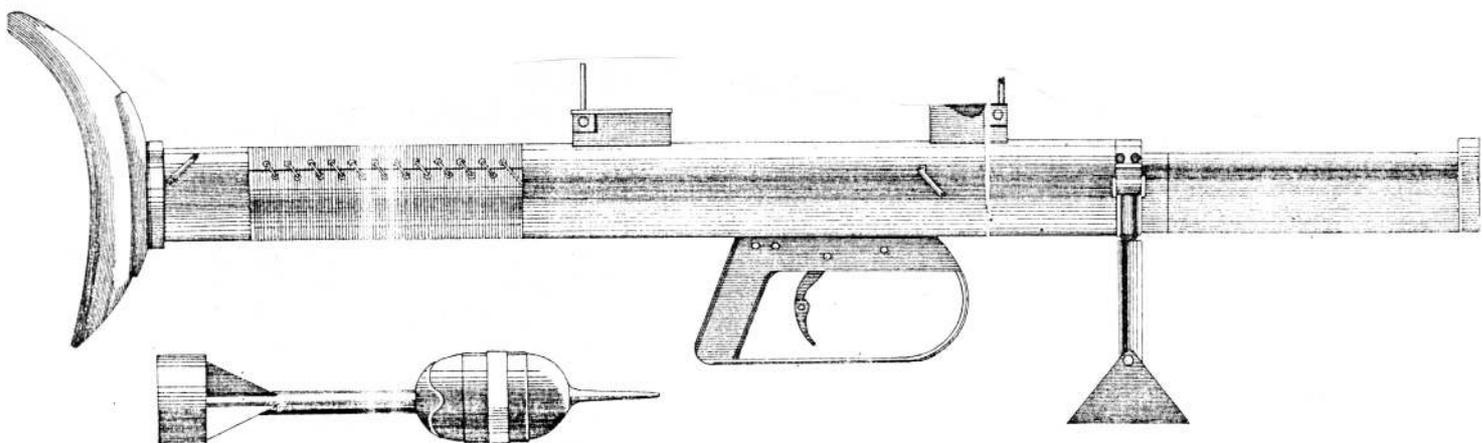
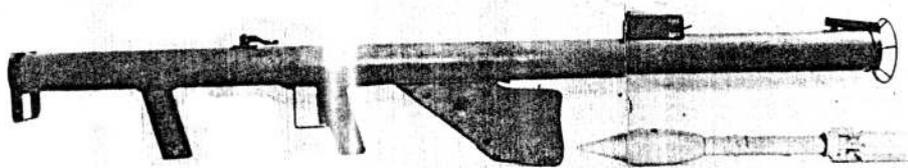
TIPO: De un sólo uso
CALIBRE: 10.16 centímetros
ALCANCE:- MUY FACIL: 3 metros
 - FACIL: 5 metros
 - NORMAL: 23 metros
 - DIFICIL: 63 metros
 - MUY DIFICIL: 100 metros
DAÑO: 100+1d100
ENCASQUILLAMIENTO: 20%

NOMBRE: Panzerfaust 150
NACIONALIDAD: Alemana
AÑO: Desde Enero de 1945

TIPO: De un solo uso
CALIBRE: 10.16 centímetros
ALCANCE:- MUY FACIL: 4 metros
 - FACIL: 7 metros
 - NORMAL: 34 metros
 - DIFICIL: 92 metros
 - MUY DIFICIL: 150 metros
DAÑO: 100+1d100
ENCASQUILLAMIENTO: 20%

NOMBRE:	Bazooka
NACIONALIDAD:	Norteamerica, Estados Unidos
de	
AÑO:	Desde 1942
TIPO:	De carga
CALIBRE:	6 centímetros
ALCANCE:- MUY FACIL:	12 metros
- FACIL:	25 metros
- NORMAL:	125 metros
- DIFICIL:	344 metros
- MUY DIFICIL:	550 metros
DAÑO:	1d100
ENCASQUILLAMIENTO:	15%

NOMBRE:	PIAT
NACIONALIDAD:	Reino Unido
AÑO:	Desde 1940
TIPO:	De carga
CALIBRE:	6 centímetros
ALCANCE:- MUY FACIL:	3 metros
- FACIL:	5 metros
- NORMAL:	23 metros
- DIFICIL:	63 metros
- MUY DIFICIL:	100 metros
DAÑO:	1d100
ENCASQUILLAMIENTO:	20%



VEHICULOS LIGEROS

NOMBRE: Kfz 2 (Stówer 40)
NACIONALIDAD: Alemana

TIPO: Vehículo 4x4
DIMENSIONES: LONGITUD: 3.58 m
 ANCHURA: 1.57 m
 ALTURA: 1.78 m

PESO: 1815 Kg
VELOCIDAD: 62 Km/h
AUTONOMIA: 230 Km
BLINDAJE: 15

NOMBRE: Volkswagen Kübel
NACIONALIDAD: Alemana

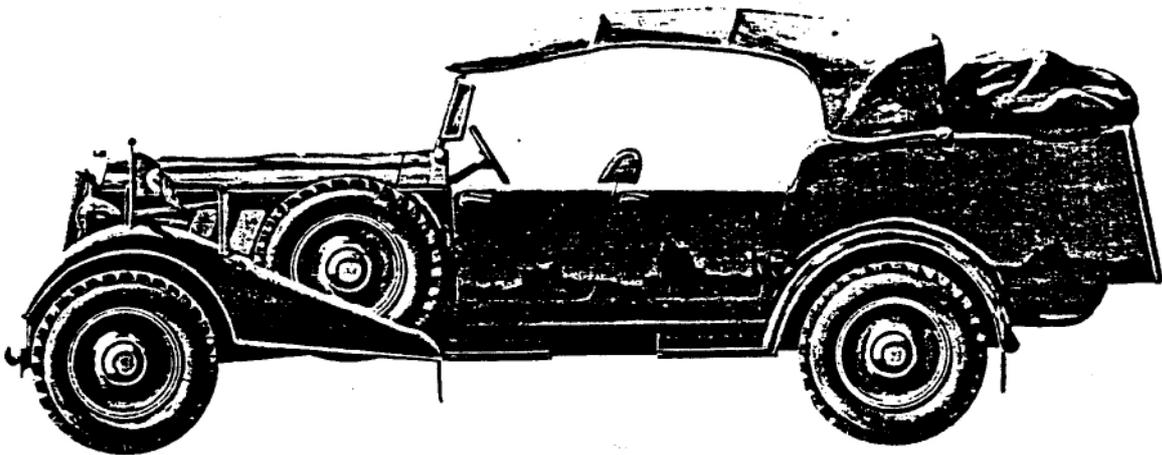
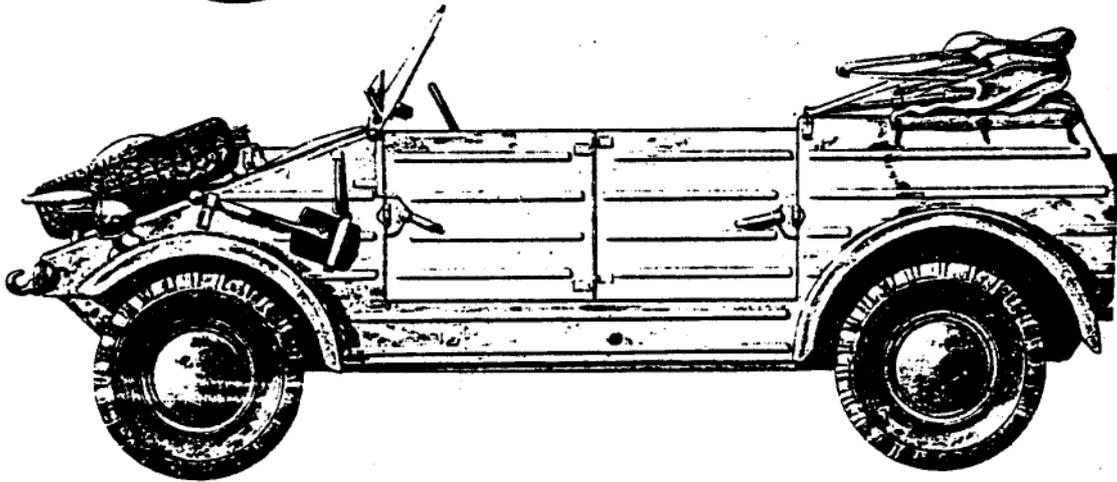
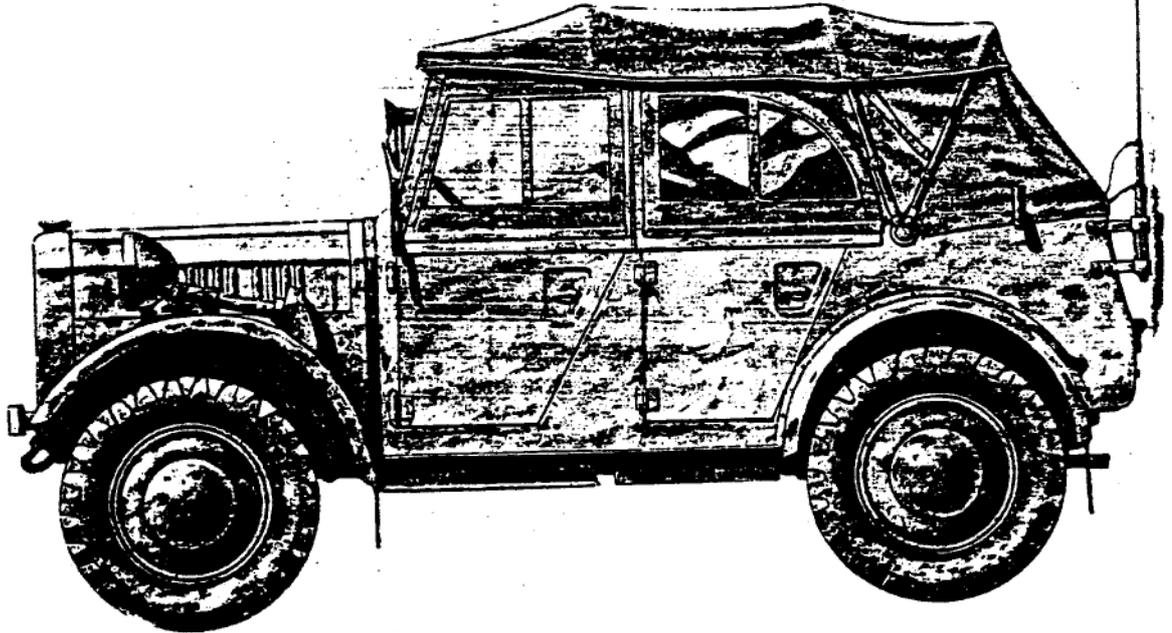
TIPO: Vehículo
DIMENSIONES: LONGITUD: 3.73 m
 ANCHURA: 1.60 m
 ALTURA: 1.35 m

PESO: 635 kg
VELOCIDAD: 74 Km/h
AUTONOMIA: 260 Km
BLINDAJE: 11

NOMBRE: Kfz 11 (Auto-Unión/Horch tipo 830)
NACIONALIDAD: Alemana

TIPO: Vehículo
DIMENSIONES: LONGITUD: 4.8 m
 ANCHURA: 1.8 m
 ALTURA: 1.85 m

PESO: 990 kg
VELOCIDAD: 68 Km/h
AUTONOMIA: 220 Km
BLINDAJE: 5



NOMBRE: Kfz 15 (Mercedes Benz 340)
 NACIONALIDAD: Alemana

TIPO: Vehículo
 DIMENSIONES: LONGITUD: 4.44 m
 ANCHURA: 1.73 m
 ALTURA: 3.12 m
 PESO: 2405 kg
 VELOCIDAD: 60 Km/h
 AUTONOMIA: 290 Km
 BLINDAJE: 10

NOMBRE: Daimler-Benz G5
 NACIONALIDAD: Alemana

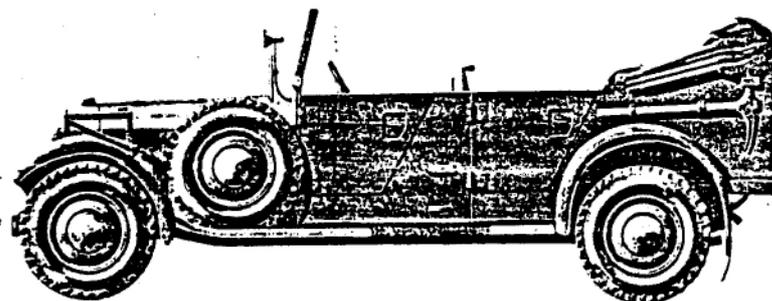
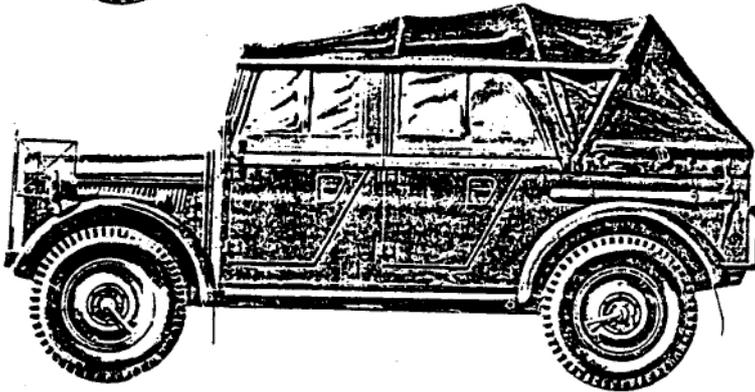
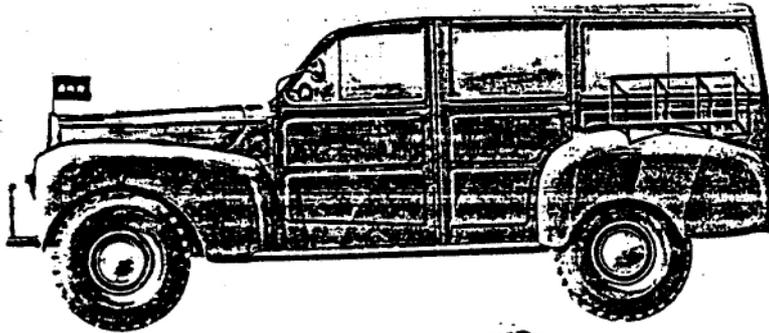
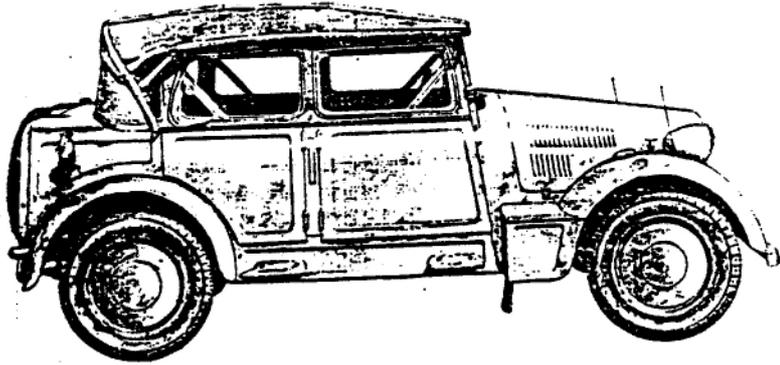
TIPO: Vehículo 4x4
 DIMENSIONES: LONGITUD: 4.52 m
 ANCHURA: 1.70 m
 ALTURA: 1.80 m
 PESO: 1630 kg
 VELOCIDAD: 70 Km/h
 AUTONOMIA: 250 Km
 BLINDAJE: 12

NOMBRE: 4x2 Ford C11 ADF
 NACIONALIDAD: Canada

TIPO: Automovil utilitario pesado
 DIMENSIONES: LONGITUD: 4.93 m
 ANCHURA: 2.01 m
 ALTURA: 1.83 m
 PESO: 1814 Kg
 VELOCIDAD: 72 Km/h
 AUTONOMIA: 300 Km
 BLINDAJE: 7

NOMBRE: Autovettura Fiat 508 C.M.
 NACIONALIDAD: Italiana

TIPO: Automovil ligero
 DIMENSIONES: LONGITUD: 3.35 m
 ANCHURA: 1.37 m
 ALTURA: 1.57 m
 PESO: 1065 Kg
 VELOCIDAD: 65 Km/h
 AUTONOMIA: 230 Km
 BLINDAJE: 5

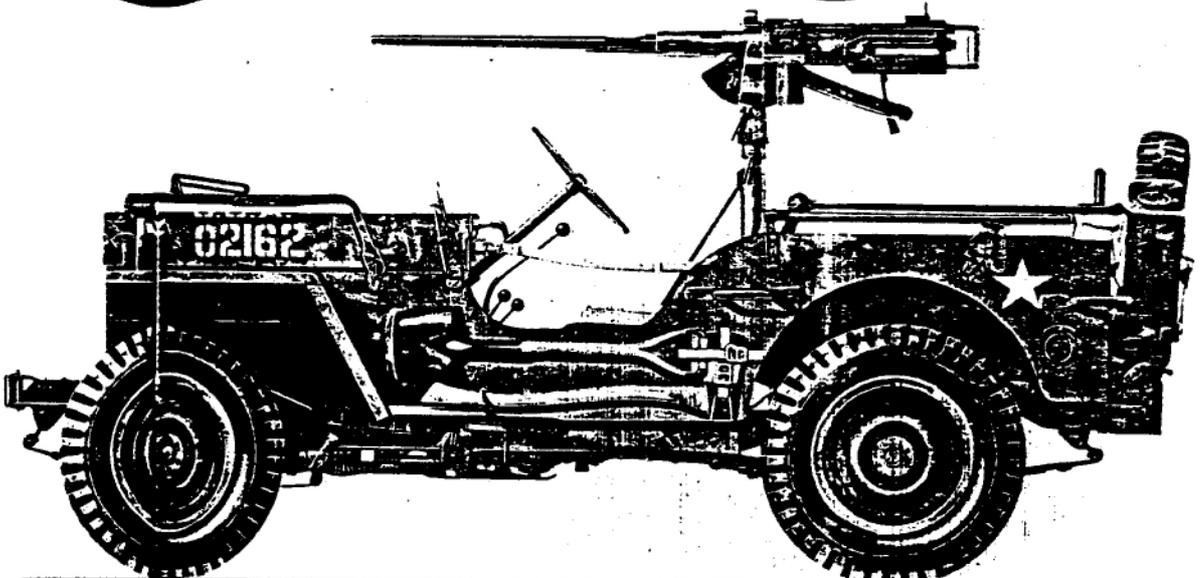
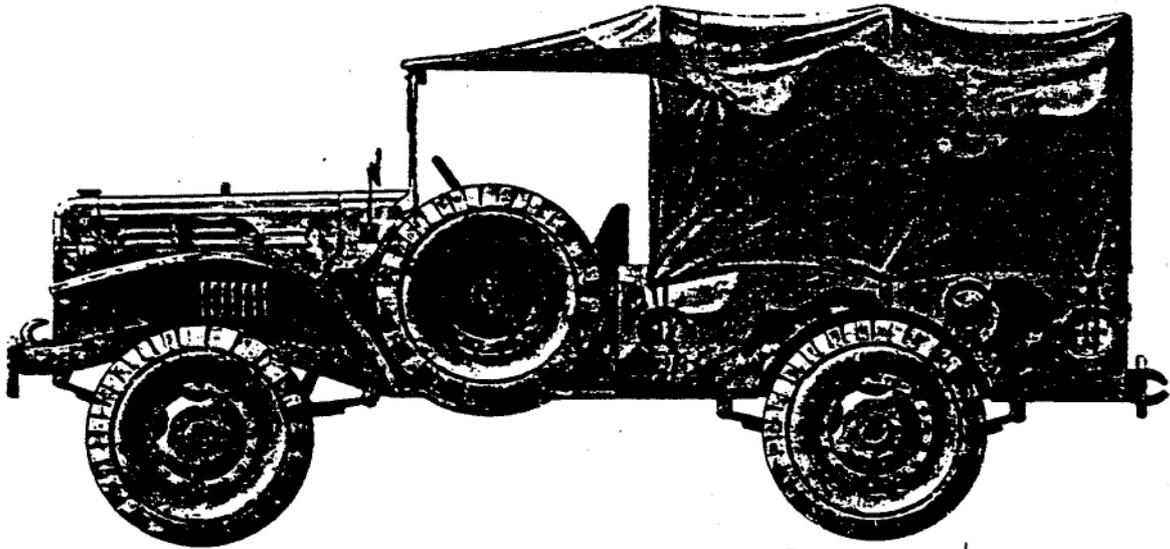
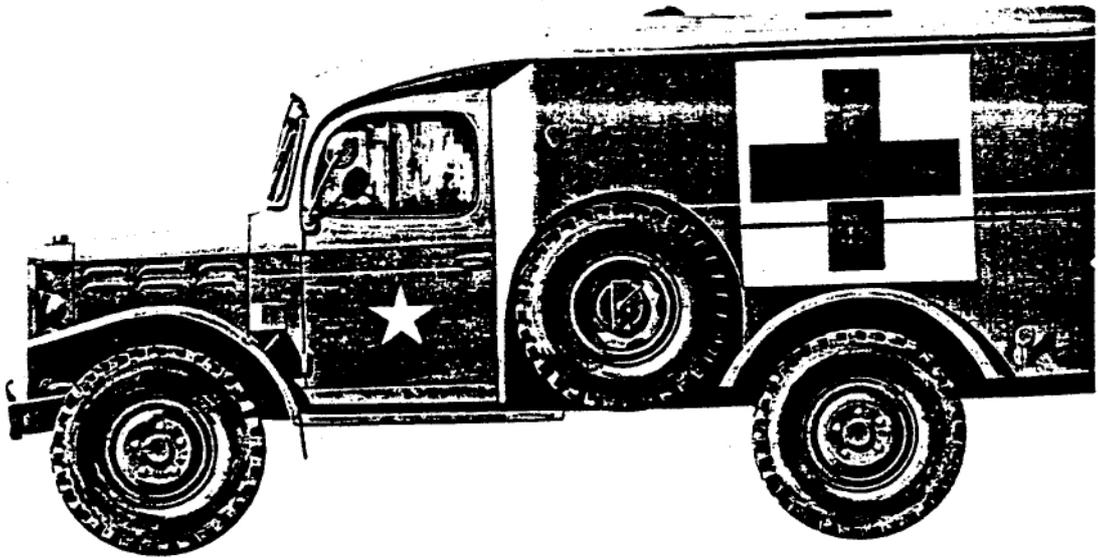


NOMBRE: 4x4 Dodge T207-WC3
NACIONALIDAD: Norteamericana, Estados Unidos
TIPO: Camión de 1/2 tonelada de transporte de armas
DIMENSIONES: LONGITUD: 4.6 m
 ANCHURA: 1.93 m
 ALTURA: 2.24 m
PESO: 2014 Kg
VELOCIDAD: 65 Km/h
AUTONOMIA: 300 Km
BLINDAJE: 8

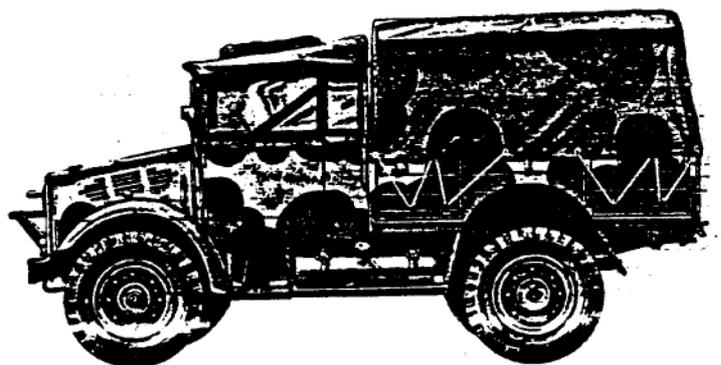
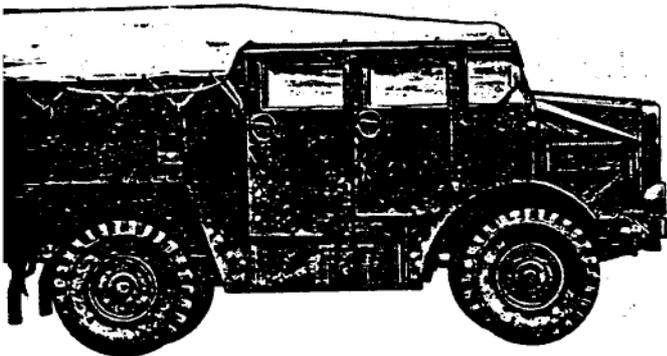
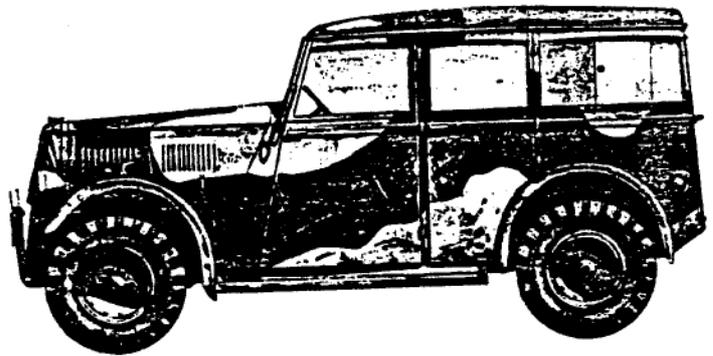
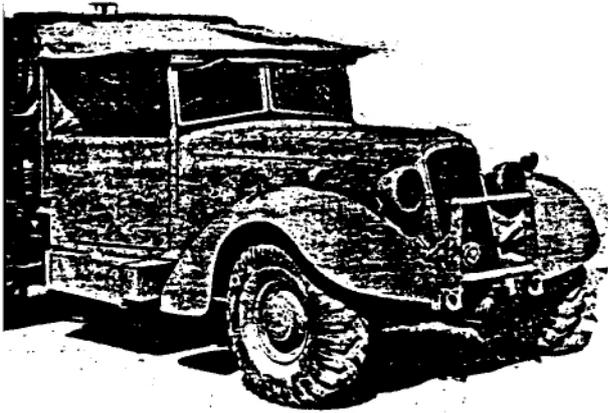
NOMBRE: 4x4 Dodge T215-WC27
NACIONALIDAD: Norteamericana, Estados Unidos
TIPO: Camión Ambulancia de 1/2 tonelada
DIMENSIONES: LONGITUD: 4.67 m
 ANCHURA: 1.93 m
 ALTURA: 2.13 m
PESO: 2046 Kg
VELOCIDAD: 65 Km/h
AUTONOMIA: 280 Km
BLINDAJE: 8

NOMBRE: 4x4 Dodge T214-WC56
NACIONALIDAD: Norteamericana, Estados Unidos
TIPO: Camión de 3/4 Tm de Reconocimiento y Mando
DIMENSIONES: LONGITUD: 4.24 m
 ANCHURA: 1.99 m
 ALTURA: 2.07 m
PESO: 2449 Kg
VELOCIDAD: 60 Km/h
AUTONOMIA: 240 Km
BLINDAJE: 8

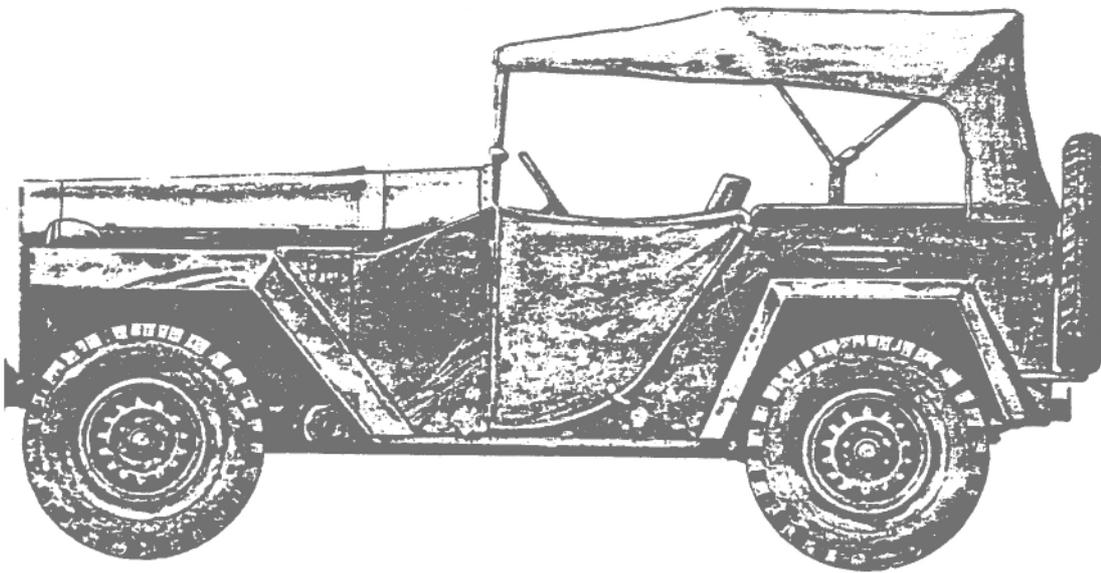
NOMBRE: 4x4 Jeep
NACIONALIDAD: Norteamerica, Estados Unidos
TIPO: Vehículo utilitario de 1/2 tonelada
DIMENSIONES: LONGITUD: 3.33 m
 ANCHURA: 1.57 m
 ALTURA: 1.14 m (con capota)
PESO: 1247 Kg
VELOCIDAD: 80 Km/h
AUTONOMIA: 400 Km
BLINDAJE: 7



NOMBRE:	FFW Humber
NACIONALIDAD:	Reino Unido
TIPO:	Camión de 4x2 de 8 quintales
DIMENSIONES:	LONGITUD: 4.44 m
	ANCHURA: 1.96 m
	ALTURA: 1.89 m
PESO:	1769 Kg
VELOCIDAD:	65 Km/h
AUTONOMIA:	290 Km
BLINDAJE:	12
NOMBRE:	FWD Humber
NACIONALIDAD:	Reino Unido
TIPO:	Automovil pesado utilitario 4x4
DIMENSIONES:	LONGITUD: 4.29 m
	ANCHURA: 1.88 m
	ALTURA: 1.96 m
PESO:	2413 Kg
VELOCIDAD:	60 Km/h
AUTONOMIA:	350 Km
BLINDAJE:	10
NOMBRE:	Morris C8
NACIONALIDAD:	Reino Unido
TIPO:	Tractor de artillería
DIMENSIONES:	LONGITUD: 4.49 m
	ANCHURA: 2.21 m
	ALTURA: 2.26 m
PESO:	3402 Kg
VELOCIDAD:	55 Km/h
AUTONOMIA:	500 Km
BLINDAJE:	9
NOMBRE:	GS Bedford MWD
NACIONALIDAD:	Reino Unido
TIPO:	Camión de 4x2 de 15 quintales
DIMENSIONES:	LONGITUD: 4.38 m
	ANCHURA: 1.99 m
	ALTURA: 2.29 m (con capota)
PESO:	2132 Kg
VELOCIDAD:	60 Km/h
AUTONOMIA:	350 Km
BLINDAJE:	11



NOMBRE:	GAZ-67B
NACIONALIDAD:	Unión soviética
TIPO:	Automovil ligero
DIMENSIONES:	LONGITUD: 3.34 m
	ANCHURA: 1.68 m
	ALTURA: 1.70 m
PESO:	1220 Kg
VELOCIDAD:	70 Km/h
AUTONOMIA:	450 Km
BLINDAJE:	8



AUTOMOVILES BLINDADOS

NOMBRE: SdKfz 231
NACIONALIDAD: Alemana
AÑO: Desde el inicio de la guerra

TIPO: Vehículo pesado 6x4
DIMENSIONES: LONGITUD: 5.57 m
 ANCHURA: 1.82 m
 ALTURA: 2.25 m

PESO:
ARMAS: AMETRALLADORA: 1 de 7.92 mm coaxial con el cañon
 CAÑON: 1 de 20 mm

DAÑO: - MUY FACIL: 2d10+20
 - FACIL: 2d10+11
 - NORMAL: 2d10+6
 - DIFICIL: 1d10
 - MUY DIFICIL: No efectivo

VELOCIDAD: 65 Km/h
AUTONOMIA: 250 Km
BLINDAJE: 15
DOTACION: 4 hombres

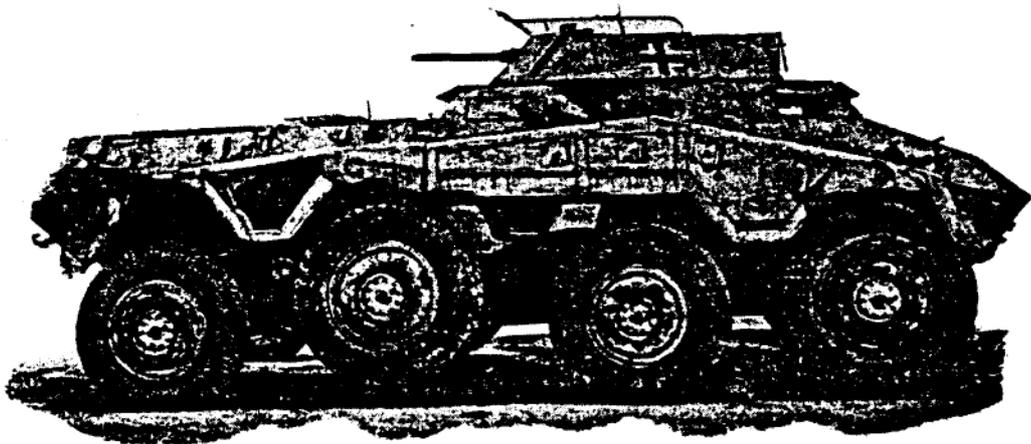
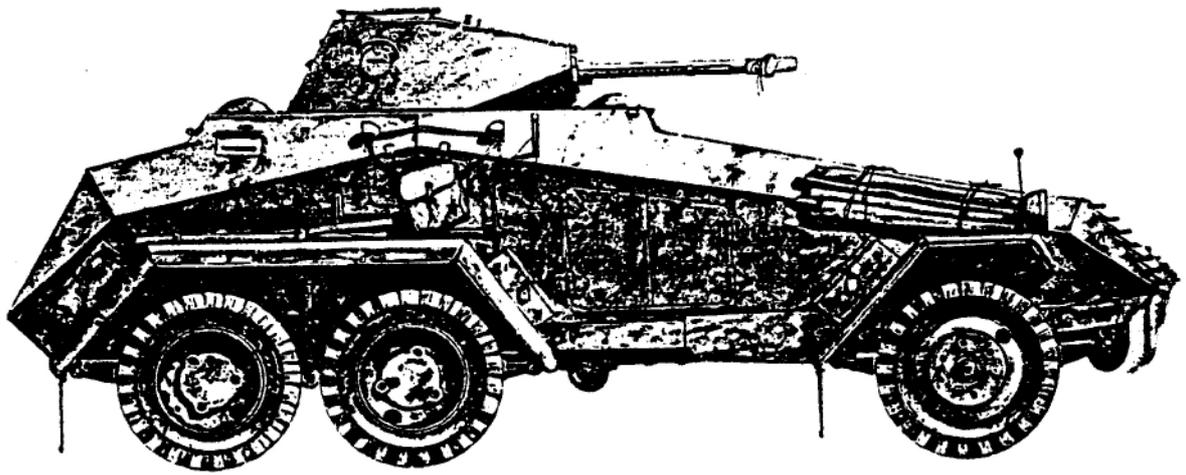
NOMBRE: Sdkfz 234 (8-rad) "Puma"
NACIONALIDAD: Alemana
AÑO: Desde 1944

TIPO: Vehículo blindado 8x8
DIMENSIONES: LONGITUD: 6.80 m
 ANCHURA: 2.33 m
 ALTURA: 2.38 m

PESO: 11.7 Tm
ARMAS: AMETRALLADORA: 1 coaxial de 7.92 mm
 CAÑON: 1 de 50 mm

DAÑO: - MUY FACIL: 1d100+25
 - FACIL: 1d100+10
 - NORMAL: 1d100+10
 - DIFICIL: 1d100-20
 - MUY DIFICIL: 1d100-40

VELOCIDAD: 85 Km/h
AUTONOMIA: 1000 Km
BLINDAJE: 25 (sólo 15 en posterior)
DOTACION: 4 hombres



NOMBRE: SdKfz 222
NACIONALIDAD: Alemana
AÑO: Desde el inicio de la guerra

TIPO: Vehículo blindado 4x4
DIMENSIONES: LONGITUD: 4.80 m
 ANCHURA: 1.95 m
 ALTURA: 2.00 m (considerando la pantalla antigranadas)

PESO: 4.8 Tm
ARMAS: AMETRALLADORA: 1 de 7.92 mm coaxial con el cañon
 CAÑON: 1 de 20 mm

DAÑO: - MUY FACIL: 2d10+20
 - FACIL: 2d10+11
 - NORMAL: 2d10+6
 - DIFICIL: 1d10
 - MUY DIFICIL: No efectivo

VELOCIDAD: 89 Km/h
AUTONOMIA: 563 Km
BLINDAJE: 20
DOTACION: 3 hombres

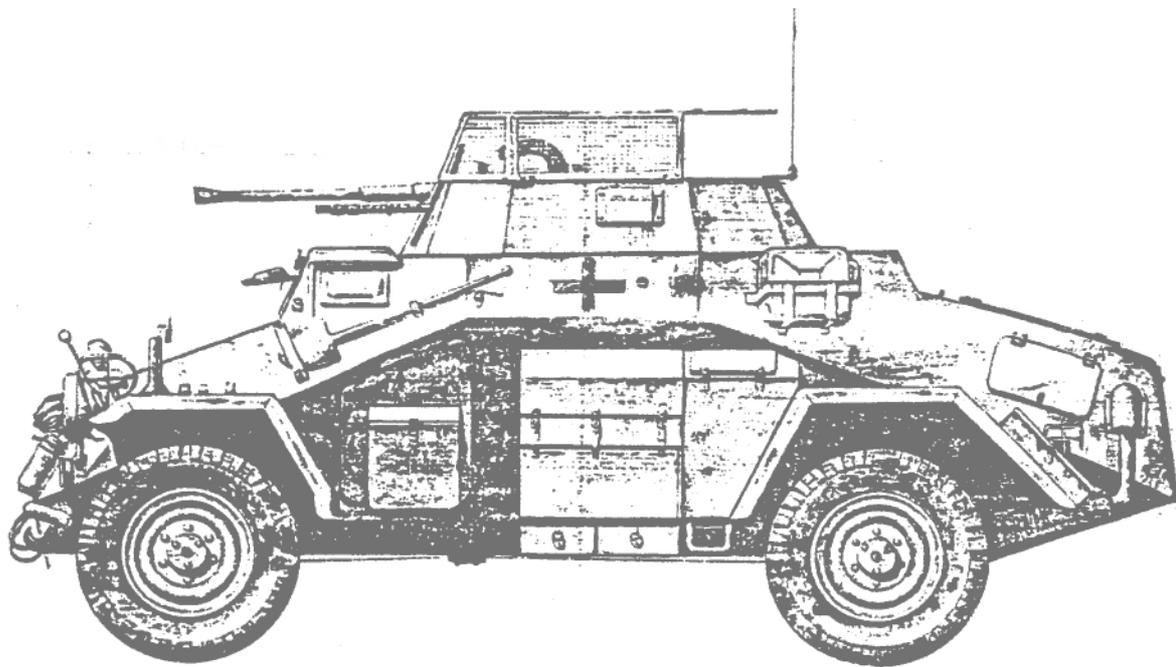
NOMBRE: Tipo 178
NACIONALIDAD: Francesa
AÑO: Inicio de 1940 hasta la caída de Francia

TIPO: Vehículo blindado ametrallador 4x4
DIMENSIONES: LONGITUD: 4.79 m
 ANCHURA: 2.01 m
 ALTURA: 2.31 m

PESO: 8.5 Tm
ARMAS: AMETRALLADORA: 2 de 7.5 mm
 CAÑON: 1 de 37 mm (sólo en caso de no llevar ametralladoras)

DAÑO: - MUY FACIL: 3d10+15
 - FACIL: 3d10+10
 - NORMAL: 3d10
 - DIFICIL: 1d10+5
 - MUY DIFICIL: No efectivo

VELOCIDAD: 72 Km/h
AUTONOMIA: 300 Km
BLINDAJE: 13
DOTACION: 4 hombres



NOMBRE: Autoblinda 41
NACIONALIDAD: Italiana
AÑO: Desde 1941

TIPO: Vehículo blindado 4x4
DIMENSIONES: LONGITUD: 5.20 m
 ANCHURA: 1.92 m
 ALTURA: 2.48 m

PESO: 7.5 Tm
ARMAS: AMETRALLADORA: 1 coaxial de 8 mm
 CAÑON: 1 de 20 mm

DAÑO: - MUY FACIL: 2d10+15
 - FACIL: 2d10+11
 - NORMAL: 2d10+6
 - DIFICIL: 1d10
 - MUY DIFICIL: No efectivo

VELOCIDAD: 78 Km/h
AUTONOMIA: 400 Km/h
BLINDAJE: 15
DOTACION: 4 hombres

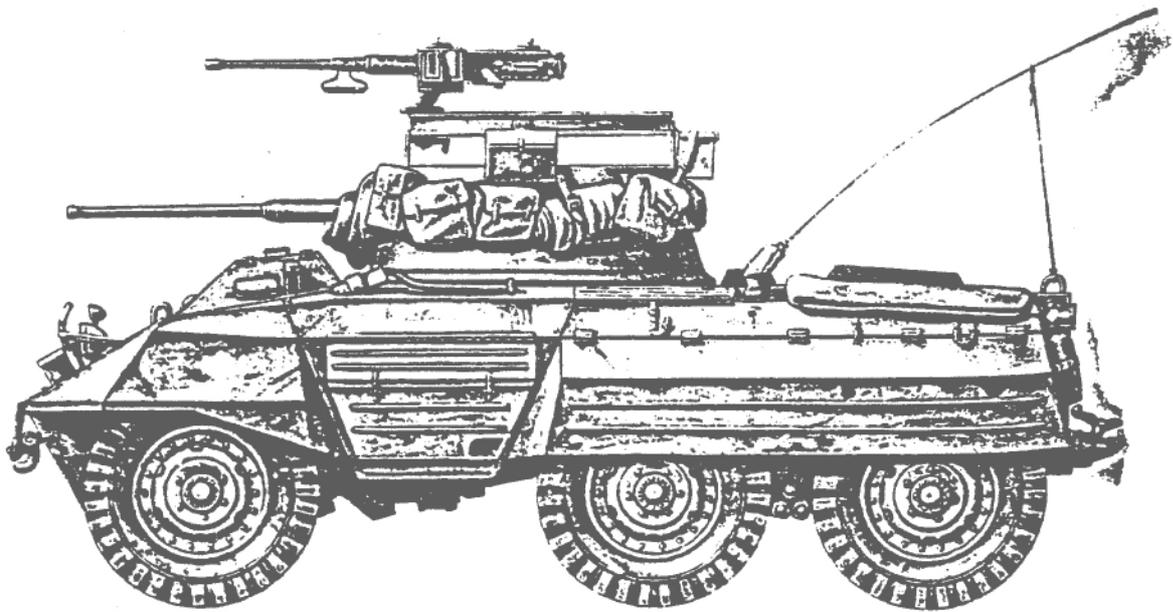
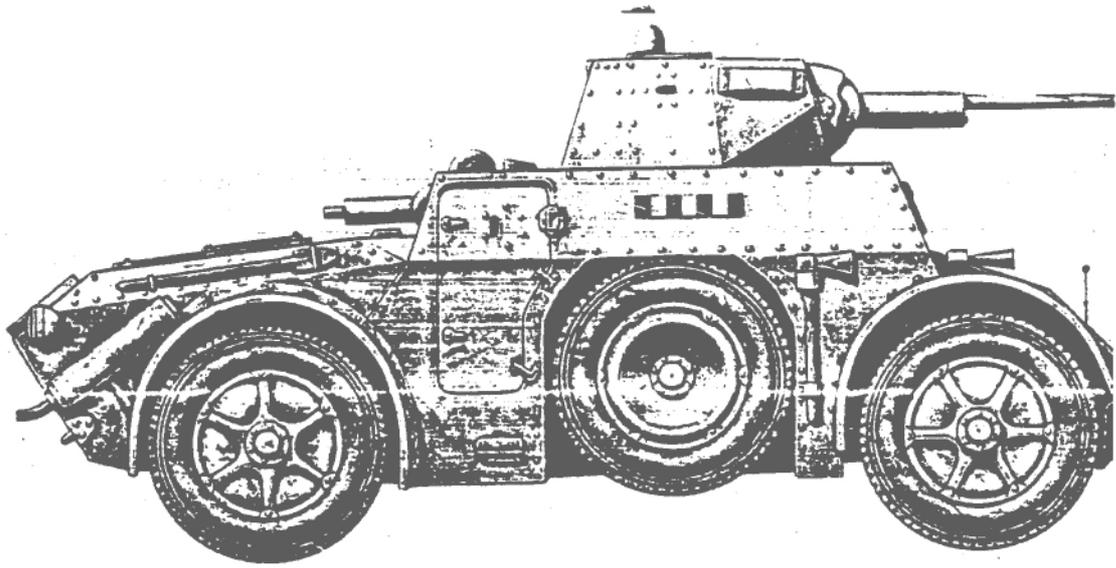
NOMBRE: M8
NACIONALIDAD: Norteamerica, Estados Unidos
AÑO: Desde 1941

TIPO: Vehículo blindado 6x6
DIMENSIONES: LONGITUD: 5.00 m
 ANCHURA: 2.54 m
 ALTURA: 2.24 m

PESO: 7.94 Tm
ARMAS: AMETRALLADORA: 1 coaxial de 7.62 mm y 1 de 12.92
 CAÑON: 1 de 37 mm

DAÑO: - MUY FACIL: 3d10+15
 - FACIL: 3d10+10
 - NORMAL: 3d10
 - DIFICIL: 1d10+5
 - MUY DIFICIL: No efectivo

VELOCIDAD: 89 Km/h
AUTONOMIA: 563 Km
BLINDAJE: 14
DOTACION: 4 hombres

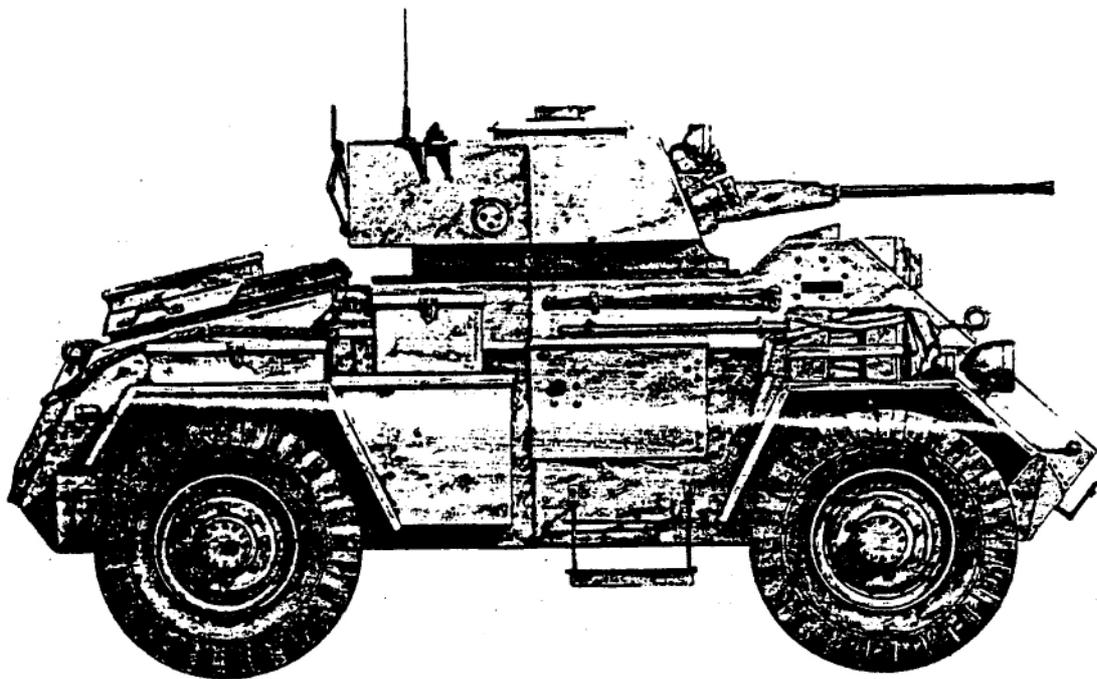
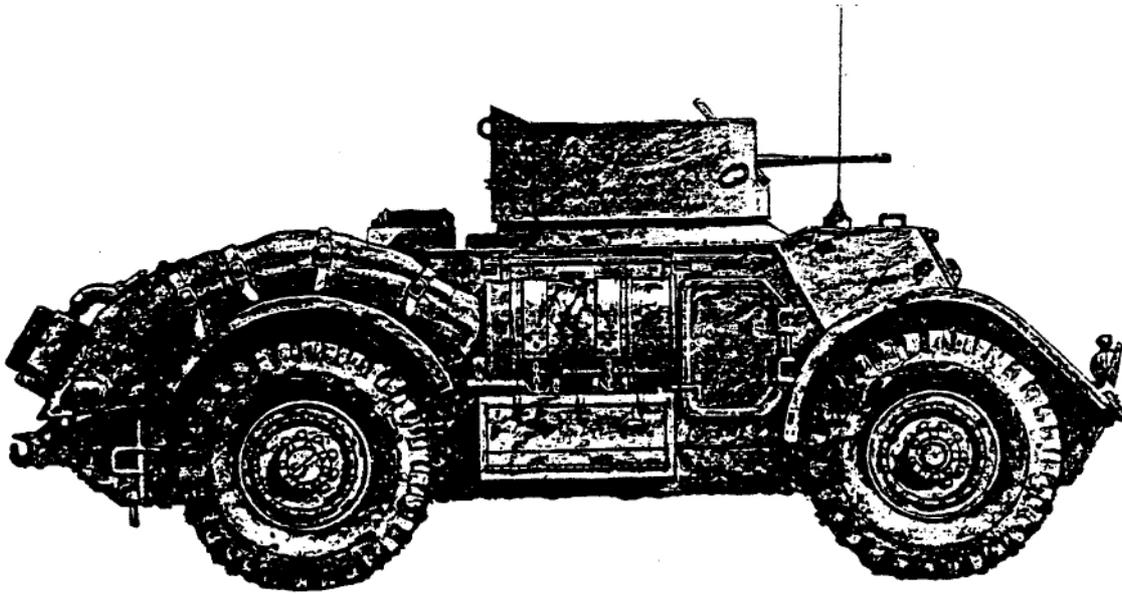


NOMBRE: T17E1 Staghound
 NACIONALIDAD: Norteamérica, Estados Unidos
 AÑO: Desde 1943 en los ejércitos
 británicos. Estados Unidos no los
 uso

TIPO: Vehículo blindado 6x6
 DIMENSIONES: LONGITUD: 5.48 m
 ANCHURA: 2.69 m
 ALTURA: 2.36 m
 PESO: 13.9 Tm
 ARMAS: AMETRALLADORA: 1 de 7.62 mm
 CAÑÓN: 1 de 37mm
 DAÑO: - MUY FACIL: 3d10+15
 - FACIL: 3d10+10
 - NORMAL: 3d10
 - DIFICIL: 1d10+5
 - MUY DIFICIL: No efectivo
 VELOCIDAD: 89 Km/h
 AUTONOMIA: 724 Km
 BLINDAJE: 20
 DOTACION: 5 hombres

NOMBRE: Humber Mk III
 NACIONALIDAD: Reino Unido
 AÑO: Desde 1940

TIPO: Vehículo blindado 4x4
 DIMENSIONES: LONGITUD: 4.57 m
 ANCHURA: 2.18 m
 ALTURA: 2.34 m
 PESO: 7.1 Tm
 ARMAS: AMETRALLADORA: 1 de 15 mm y 1 de 7.92 mm
 VELOCIDAD: 72 Km/h
 AUTONOMIA: 402 Km
 BLINDAJE: 16
 DOTACION: 4 hombres

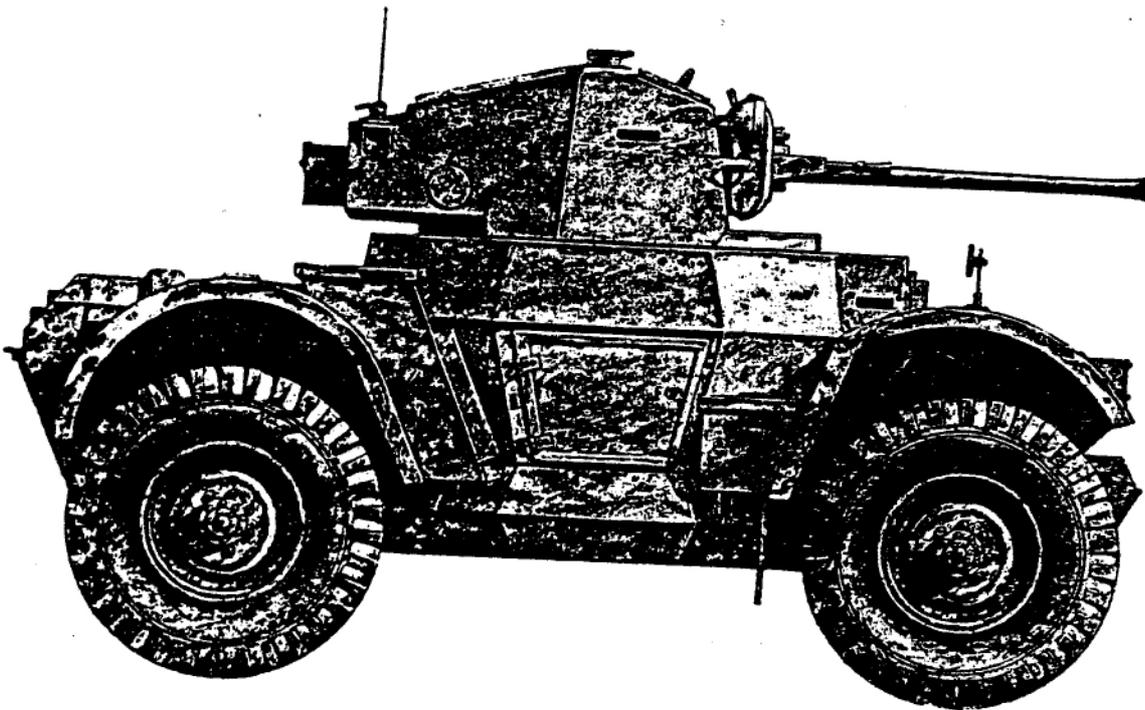
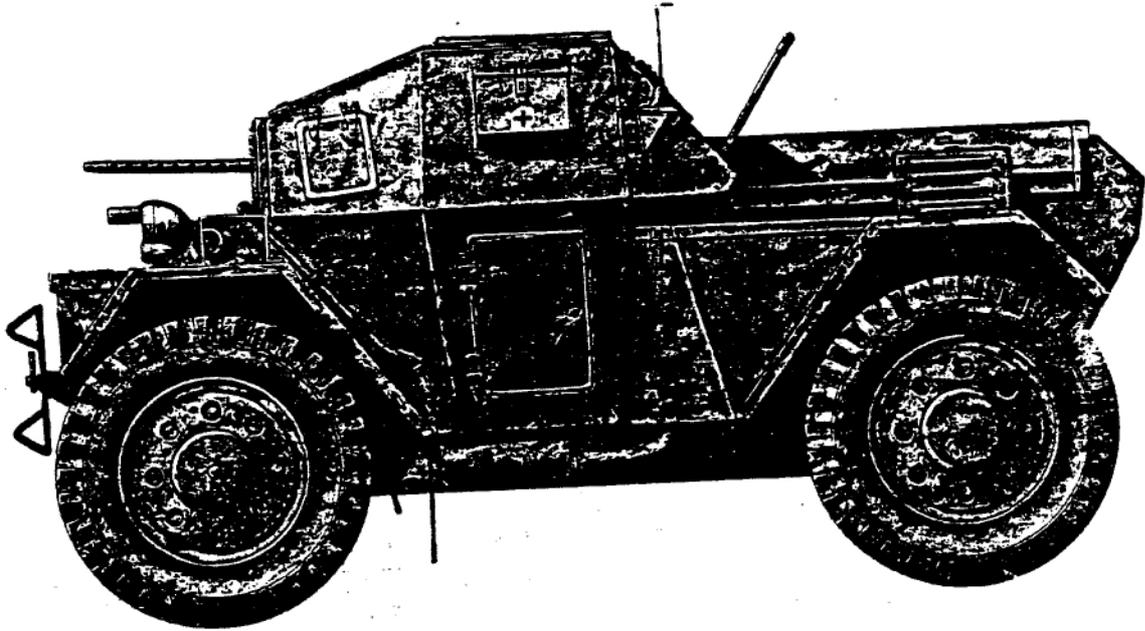


NOMBRE: Explorador Daimler
NACIONALIDAD: Reino Unido
AÑO: Desde finales de 1939

TIPO: Vehículo de exploración **Y**
 reconocimiento
DIMENSIONES: LONGITUD: 2.26 m
 ANCHURA: 1.71 m
 ALTURA: 1.50 m
PESO: 3 Tm
ARMAS: AMETRALLADORA: 1 de 7.7 mm
VELOCIDAD: 88 Km/h
AUTONOMIA: 322 Km
BLINDAJE: 12
DOTACION: 2 hombres

NOMBRE: Daimler
NACIONALIDAD: Reino Unido
AÑO: Desde finales de 1939

TIPO: Vehículo blindado 4x4
DIMENSIONES: LONGITUD: 3.96 m
 ANCHURA: 2.44 m
 ALTURA: 2.23 m
PESO: 7.5 Tm
ARMAS: CAÑON: 1 de 40 mm
DAÑO: - MUY FACIL: 3d10+15
 - FACIL: 3d10+10
 - NORMAL: 3d10
 - DIFICIL: 1d10+5
 - MUY DIFICIL: No efectivo
VELOCIDAD: 80 Km/h
AUTONOMIA: 330 Km
BLINDAJE: 20
DOTACION: 3 hombres

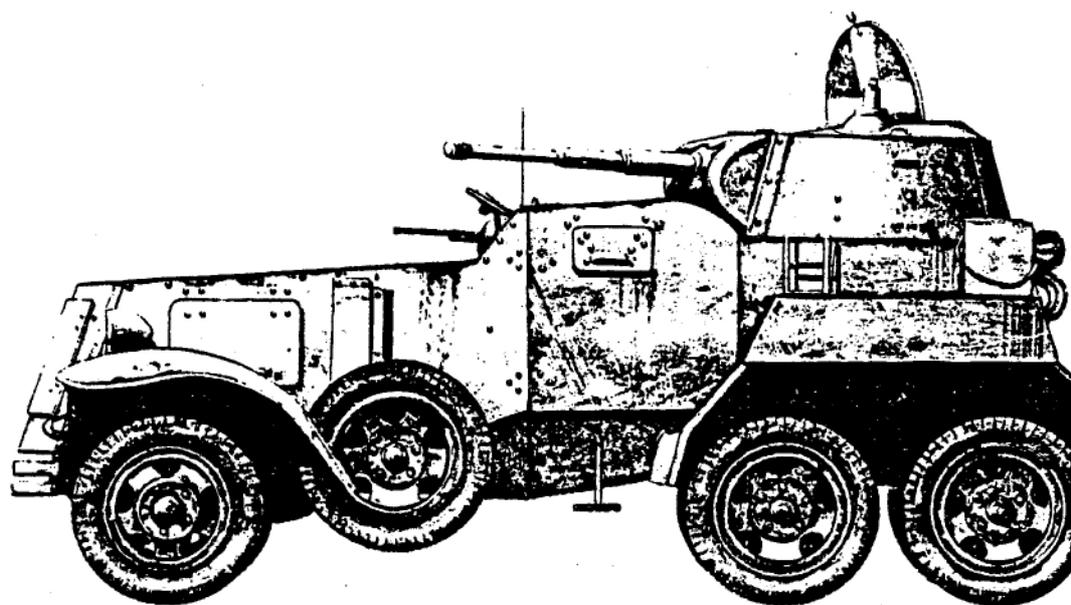


NOMBRE: AEC Mk III
NACIONALIDAD: Reino Unido
AÑO: Desde 1942

TIPO: Vehículo blindado 4x4 (convertible a 4x2)
DIMENSIONES: **LONGITUD:** 5.61 m
 ANCHURA: 2.70 m
 ALTURA: 2.69 m
PESO: 12.7 Tm
ARMAS: **AMETRALLADORA:** 1 coaxial de 7.92 mm
 CAÑÓN: 1 de 75 mm
DAÑO: - MUY FACIL: 1d100+15
 - FACIL: 1d100+10
 - NORMAL: 1d100+10
 - DIFICIL: 1d100-20
 - MUY DIFICIL: 1d100-50
VELOCIDAD: 66 Km/h
AUTONOMIA: 402 Km/h
BLINDAJE: Similar al Valentine VIII
DOTACION: 4 hombres

NOMBRE: BA-10
NACIONALIDAD: Unión Soviética
AÑO: Desde el inicio de la guerra

TIPO: Automovil blindado
DIMENSIONES: **LONGITUD:** 4.70 m
 ANCHURA: 2.09 m
 ALTURA: 2.42 m
PESO: 8.6 Tm
ARMAS: **AMETRALLADORA:** 1 de 12.7 mm
 CAÑÓN: 1 de 37 mm
DAÑO: - MUY FACIL: 3d10+15
 - FACIL: 3d10+10
 - NORMAL: 3d10
 - DIFICIL: 1d10+5
 - MUY DIFICIL: No efectivo
VELOCIDAD: 87 Km/h
AUTONOMIA: 320 Km
BLINDAJE: 15
DOTACION: 4 hombres



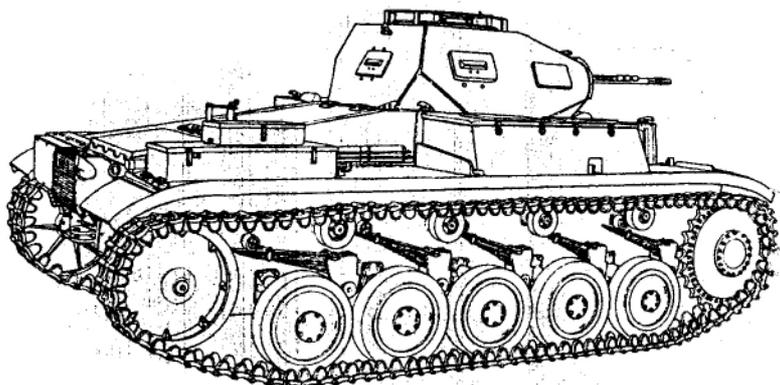
TANQUES ALEMANIA

MODELO:	Panzer IB		
TIPO:	Ligero		
DIMENSIONES:	LONGITUD:	4.42 m	
	ANCHURA:	2.06 m	
	ALTURA:	1.72 m	
PESO:		5.8 TM	
VELOCIDAD EN CARRETERA:		40	Km/h
AUTONOMIA:		180	Km
DOTACION:		2	hombres
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	2 de 7.92 mm	
	CAÑONES:	-	
BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	13	13
	LATERAL:	9 (7)	10
	POSTERIOR:	7	10
	ALTOS:	6	6
	BAJOS:	4	--

HISTORIA: Se construyeron 2000 modelos hasta 1935 participando en la guerra civil española y en todos los frentes europeos y de africa del norte hasta 1942.

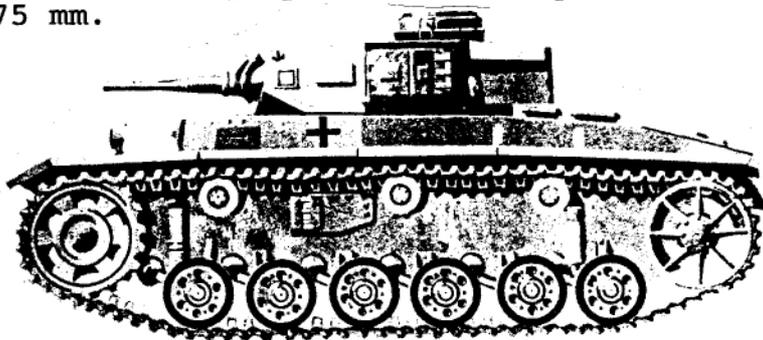
MODELO:	Panzer IIC		
TIPO:	Ligero		
DIMENSIONES:	LONGITUD:	4.81 m	
	ANCHURA:	2.28 m	
	ALTURA:	2.02 m	
PESO:		9.5 TM	
VELOCIDAD EN CARRETERA:		40	Km/h
AUTONOMIA:		190	Km
DOTACION:		3	hombres
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	1 de 7.92 mm	
	CAÑONES:	1 de 20 mm	
BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	45	30
	LATERAL:	32 (16)	30
	POSTERIOR:	25	30
	ALTOS:	15	15
	BAJOS:	10	--
DAÑOS:	MUY FACIL:	2d10+20	
	FACIL:	2d10+11	
	NORMAL:	2d10+6	
	DIFICIL:	1d10	
	MUY DIFICIL:	No efectivo	

HISTORIA: Se empieza a construir en 1937 continuándose hasta 1942 con un total de 1400 unidades. Participó en los escenarios europeos y en el norte de Africa.



MODELO:	Panzer III	
TIPO:	Medio	
DIMENSIONES:	LONGITUD:	5.38 m
	ANCHURA:	2.91 m
	ALTURA:	2.43 m
PESO:	19.5 TM	
VELOCIDAD EN CARRETERA:	40	Km/h
AUTONOMIA:	165	Km
DOTACION:	5	hombres
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	2 de 7.92 mm
	CAÑONES:	1 de 37 ó 50 mm
BLINDAJE:	CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	30 30
	LATERAL:	30 (15) 30
	POSTERIOR:	20 30
	ALTOS:	22 22
	BAJOS:	17 --
DAÑOS:	37 mm	50 mm
	MUY FACIL:	3d10+15 1d100+25
	FACIL:	3d10+10 1d100+10
	NORMAL:	3d10 1d100+10
	DIFICIL:	1d10+5 1d100-20
	MUY DIFICIL:	No efectivo 1d100-40

HISTORIA: Los primeros Panzer III empezaron a servirse a finales de 1939. Pocas unidades participaron en la caída de Francia y todos ellos iban equipados con el cañón de 37 mm. Posteriormente, se realizaron modelos posteriores al G con un cañón de 50 mm. Aunque estuvieron en servicio hasta el final de la guerra, llegándose a una producción de 15000 unidades, fue sustituido paulatinamente por el Panzer IV como carro medio. Su chasis fue utilizado para la fabricación del autopropulsado Sturmgeschütz III con una pieza de 75 mm.



MODELO: Panzer IV
TIPO: Medio

DIMENSIONES: **LONGITUD:** 6.63 m
 ANCHURA: 2.28 m
 ALTURA: 2.68 m
PESO: 17.3 TM

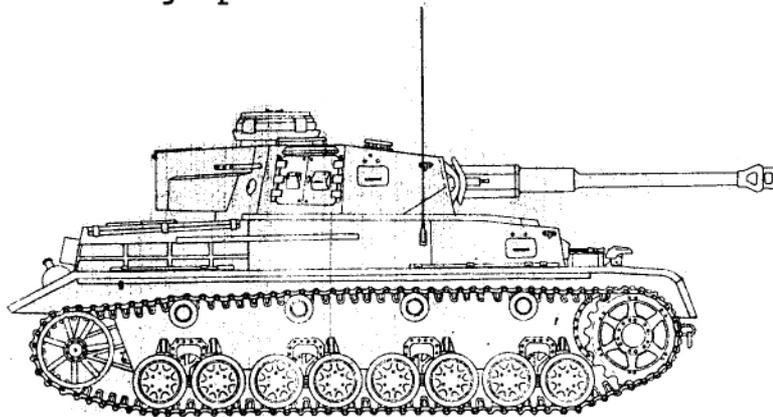
VELOCIDAD EN CARRETERA: 41 Km/h
AUTONOMIA: 180 Km
DOTACION: 5 hombres

ARMAMENTO: **AMETRALLADORAS:** 2 de 7.92 mm
 CAÑONES: 1 de 75 mm

BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	50	40
	LATERAL:	40 (20)	30
	POSTERIOR:	20	30
	ALTOS:	22	22
	BAJOS:	15	--

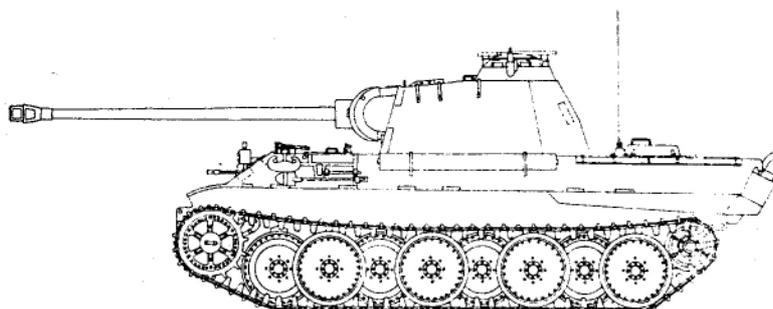
DAÑOS: **MUY FACIL:** 1d100+10
 FACIL: 1d100
 NORMAL: 1d100
 DIFICIL: 1d100-40
 MUY DIFICIL: 1d100-60

HISTORIA: Ideado en 1934, fue servido a finales de 1942 continuando su producción hasta el final de la guerra con un total de 9.200 ejemplares.



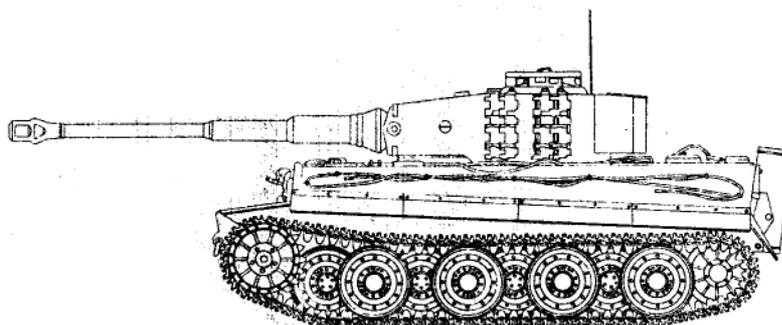
MODELO:	Panzer V "Panther"		
TIPO:	Medio		
DIMENSIONES:	LONGITUD:	8.66 m	
	ANCHURA:	3.27 m	
	ALTURA:	2.85 m	
PESO:	46.5 TM		
VELOCIDAD EN CARRETERA:	46	Km/h	
AUTONOMIA:	200	Km	
DOTACION:	5	hombres	
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	3 de 7.92 mm	
	CAÑONES:	1 de 75 mm	
BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	80	110
	LATERAL:	40 (30)	80
	POSTERIOR:	40	50
	ALTOS:	25	25
	BAJOS:	15	--
DAÑOS:	MUY FACIL:	2d100+27	
	FACIL:	2d100+22	
	NORMAL:	2d100+22	
	DIFICIL:	2d100	
	MUY DIFICIL:	1d100+30	

HISTORIA: Desarrollado a partir del descubrimiento del T34 soviético en 1941, entró en servicio en Noviembre de 1942 continuando su producción hasta el final de la guerra con 6000 unidades. Su chasis fue utilizado para los autopropulsados Jagdpanther.



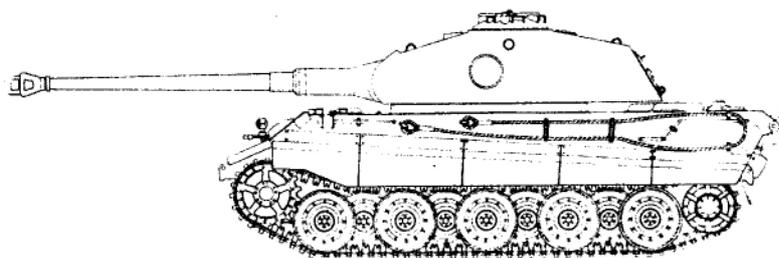
MODELO:	Panzer VI "Tiger"		
TIPO:	Pesado		
DIMENSIONES:	LONGITUD:	8.45 m	
	ANCHURA:	3.70 m	
	ALTURA:	3 m	
PESO:		57 TM	
VELOCIDAD EN CARRETERA:		40 Km/h	
AUTONOMIA:		130 Km	
DOTACION:		5 hombres	
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	2 de 7.92 mm	
	CAÑONES:	1 de 88 mm	
BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	100	110
	LATERAL:	80 (40)	80
	POSTERIOR:	82	80
	ALTOS:	40	40
	BAJOS:	26	--
DAÑOS:	MUY FACIL:	2d100+25	
	FACIL:	2d100+20	
	NORMAL:	2d100+20	
	DIFICIL:	2d100	
	MUY DIFICIL:	1d100+30	

HISTORIA: Iniciada la producción en Agosto de 1942, continuando hasta Agosto de 1944, con un total de 1355 ejemplares. Sólo fue usado en los frentes europeos hasta el final de la guerra.



MODELO:	Panzer VI "Tiger II"		
TIPO:	Pesado		
DIMENSIONES:	LONGITUD:	10.28	m
	ANCHURA:	3.75	m
	ALTURA:	3.09	m
PESO:		70	TM
VELOCIDAD EN CARRETERA:		38	Km/h
AUTONOMIA:		170	Km
DOTACION:		5	hombres
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	2 de 7.92 mm	
	CAÑONES:	1 de 88 mm largo	
BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	150	150
	LATERAL:	70 (70)	100
	POSTERIOR:	70	70
	ALTOS:	40	40
	BAJOS:	25	--
DAÑOS:	MUY FACIL:	2d100+65	
	FACIL:	2d100+40	
	NORMAL:	2d100+40	
	DIFICIL:	2d100+25	
	MUY DIFICIL:	2d100	

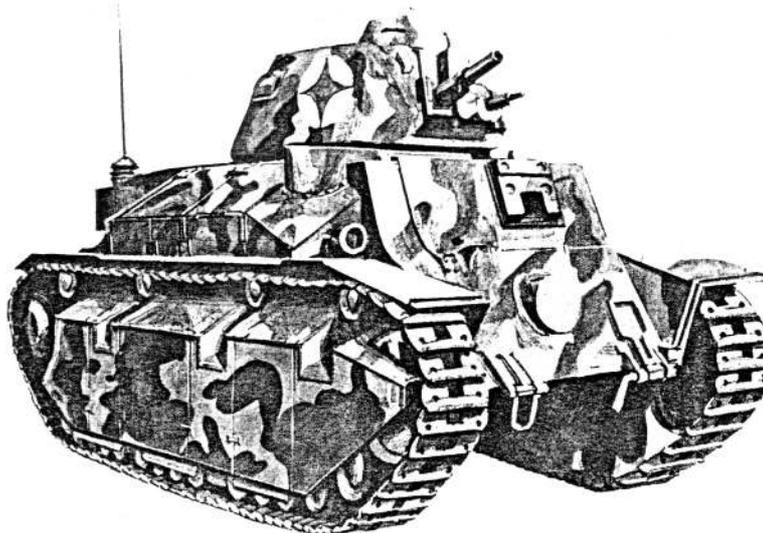
HISTORIA: Comenzó la construcción en Octubre de 1943 continuando hasta Marzo de 1945. Se emplearon los cerca de 480 ejemplares construidos en el sector central del frente occidental y en Hungría.



FRANCIA

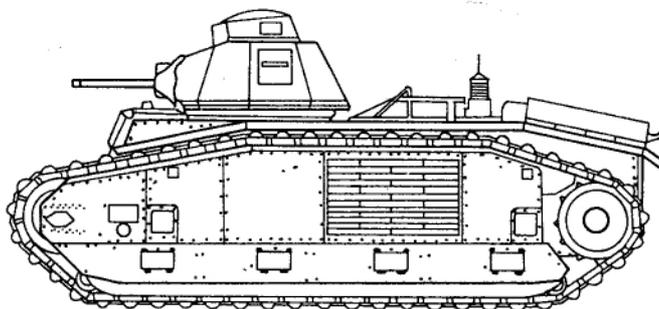
MODELO:	Char D2		
TIPO:	Medio		
DIMENSIONES:	LONGITUD:	5.46 m	
	ANCHURA:	2.22 m	
	ALTURA:	2.26 m	
PESO:	19.7 TM		
VELOCIDAD EN CARRETERA:	22 Km/h		
AUTONOMIA:	100 Km		
DOTACION:	3 hombres		
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	2 de 7.5 mm	
	CAÑONES:	1 de 47 mm	
BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	40	30
	LATERAL:	30 (15)	30
	POSTERIOR:	20	20
	ALTOS:	15	15
	BAJOS:	10	--
DAÑOS:	MUY FACIL:	1d100+10	
	FACIL:	1d100	
	NORMAL:	1d100	
	DIFICIL:	1d100-40	
	MUY DIFICIL:	1d100-40	

HISTORIA: Sólo se encargaron 50 ejemplares de este carro que operaron hasta la caída de Francia.



MODELO:	Char B1	
TIPO:	Medio	
DIMENSIONES:	LONGITUD:	6.52 m
	ANCHURA:	2.50 m
	ALTURA:	2.79 m
PESO:	31.5 TM	
VELOCIDAD EN CARRETERA:	28 Km/h	
AUTONOMIA:	150 Km	
DOTACION:	4 hombres	
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	2 ametralladoras de 7.5 mm
casco y uno torreta	CAÑONES:	1 cañon de 75 mm en el de 47 mm en
BLINDAJE:	CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	60 60
	LATERAL:	40 (40) 40
	POSTERIOR:	30 40
	ALTOS:	15 15
	BAJOS:	10 10
DAÑOS:	75 mm	40 mm
	MUY FACIL:	1d100+15 1d100+10
	FACIL:	1d100+10 1d100
	NORMAL:	1d100+10 1d100
	DIFICIL:	1d100 1d100-40
	MUY DIFICIL:	1d100-40 1d100-60

HISTORIA: Se realizaron 1200 ejemplares de este modelo, pero sólo 400 estaban terminados antes de la conquista de Francia. Los 800 chasis restantes se destinaron a la construcción de lanzallamas y autopropulsados que fueran destinados a las unidades que operaban en Francia.



MODELO: R.35
TIPO: Ligero

DIMENSIONES: **LONGITUD:** 4.02 m
 ANCHURA: 1.85 m
 ALTURA: 2.10 m
PESO: 9.8 TM

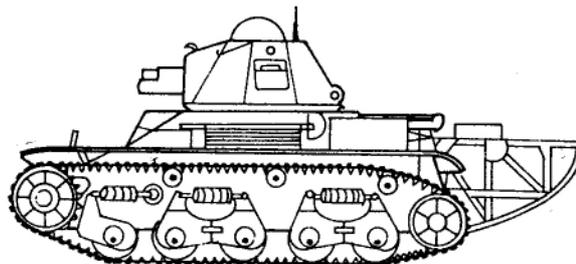
VELOCIDAD EN CARRETERA: 20 Km/h
AUTONOMIA: 140 Km
DOTACION: 2 hombres

ARMAMENTO: **AMETRALLADORAS:** 1 de 7.5 mm
 CAÑONES: 1 de 37 mm

BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	40	40
	LATERAL:	30 (15)	30
	POSTERIOR:	20	30
	ALTOS:	10	10
	BAJOS:	5	--

DAÑOS: **MUY FACIL:** 3d10+15
 FACIL: 3d10+10
 NORMAL: 3d10
 DIFICIL: 1d10+5
 MUY DIFICIL: No efectivo

HISTORIA: Se contruyeron una 1600 unidades que fueron capturadas por los alemanes casi intactas al conquistar Francia. Fueron destinadas a operaciones en Francia y Yugoslavia.



MODELO: H.35-39
TIPO: Ligero

DIMENSIONES: **LONGITUD:** 4.22 m
 ANCHURA: 1.85 m
 ALTURA: 2.14 m
PESO: 12.2 TM

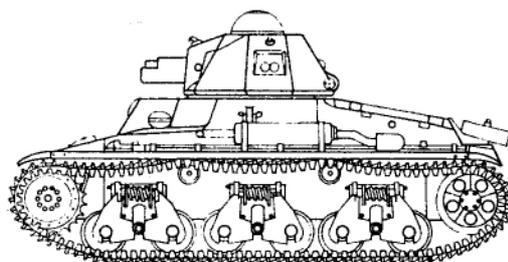
VELOCIDAD EN CARRETERA: 34 Km/h
AUTONOMIA: 150 Km
DOTACION: 2 hombres

ARMAMENTO: **AMETRALLADORAS:** 1 de 7.5 mm
 CAÑONES: 1 de 37 mm

BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	40	40
	LATERAL:	30 (15)	30
	POSTERIOR:	20	30
	ALTOS:	10	10
	BAJOS:	5	--

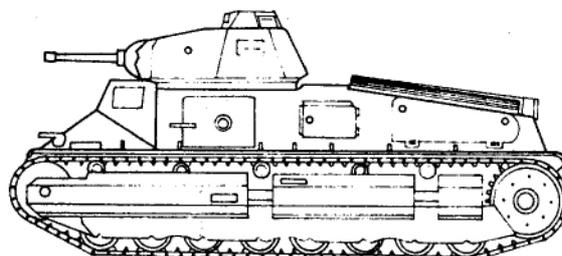
DAÑOS: **MUY FACIL:** 3d10+15
 FACIL: 3d10+10
 NORMAL: 3d10
 DIFICIL: 1d10+5
 MUY DIFICIL: No efectivo

HISTORIA: Se llegaron a realizar 800 ejemplares de este tanque que fueron capturados por los Alemanes. Sirvieron en Francia y en Yugoslavia.



MODELO:	SOMUA S.35	
TIPO:	Medio	
DIMENSIONES:	LONGITUD:	5.38 m
	ANCHURA:	2.12 m
	ALTURA:	2.12 m
PESO:	19.5 TM	
VELOCIDAD EN CARRETERA:	40	Km/h
AUTONOMIA:	240	Km
DOTACION:	3	hombres
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	1 de 7.5 mm
	CAÑONES:	1 de 47 mm
BLINDAJE:	CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	60
	LATERAL:	20 (10)
	POSTERIOR:	30
	ALTOS:	15
	BAJOS:	10
DAÑOS:	MUY FACIL:	1d100+10
	FACIL:	1d100
	NORMAL:	1d100
	DIFICIL:	1d100-40
	MUY DIFICIL:	1d100-60

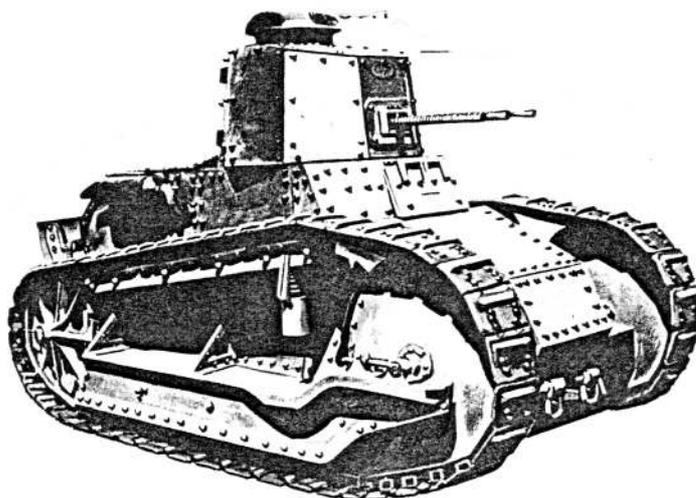
HISTORIA: Fue, sin duda, el carro francés más superior de todos los que construyeron. Era superior en prestaciones al Panzer III alemán, excepto en que el ensamblaje de las distintas partes del cañon hacia que los impactos laterales prácticamente lo partieran por la mitad. A la caída de Francia, numerosos 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.



ITALIA

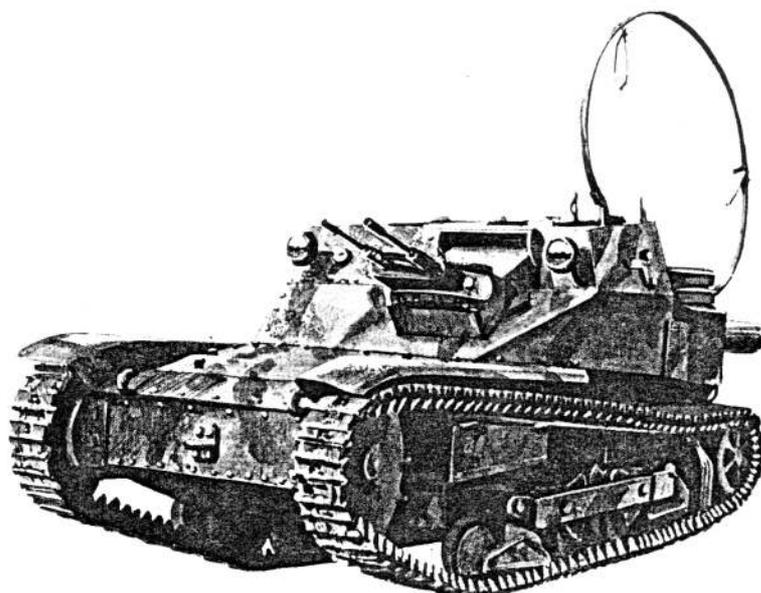
MODELO:	Modelo 21		
TIPO:	Ligero		
DIMENSIONES:	LONGITUD:	4.17 m	
	ANCHURA:	1.64 m	
	ALTURA:	2.20 m	
PESO:		5.5 TM	
VELOCIDAD EN CARRETERA:		24	Km/h
AUTONOMIA:		95	Km
DOTACION:		2	hombres
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	2 de 6.5 mm	
BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	16	16
	LATERAL:	10 (5)	16
	POSTERIOR:	7	7
	ALTOS:	4	4
	BAJOS:	2	--

HISTORIA: Es un carro antiguo aunque permaneció en servicio hasta 1943 con misiones de adiestramiento y de vigilancia de instalaciones militares estratégicamente importantes.



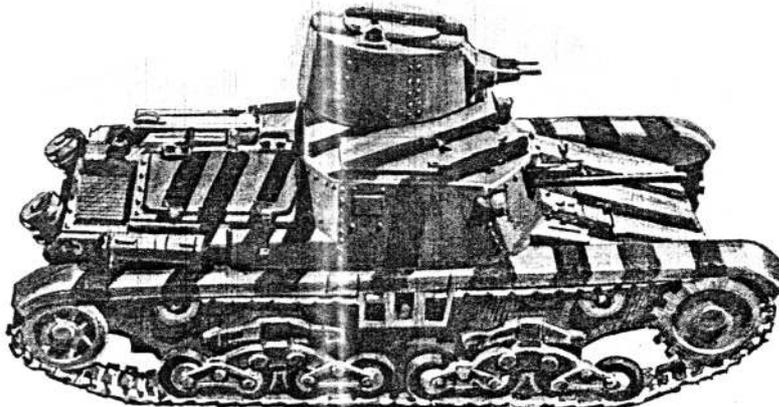
MODELO:		CV.35
TIPO:		Ligero
DIMENSIONES:	LONGITUD:	3.15 m
	ANCHURA:	1.40 m
	ALTURA:	1.28 m
PESO:		3.1 TM
VELOCIDAD EN CARRETERA:		42 Km/h
AUTONOMIA:		140 Km
DOTACION:		2 hombres
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	2 de 6.5 mm u 8 mm
BLINDAJE:		CHASIS TORRETA
	FRONTAL:	13 13
	LATERAL:	9 (7) 9
	POSTERIOR:	7 5
	ALTOS:	5 5
	BAJOS:	2 --

HISTORIA: Se comenzaron a construir en 1935. No tuvo oponentes serios hasta la campaña de Francia, en la que demostró su ineficacia. Retirados de primera línea subsistieron hasta el 1943 en operaciones de limpieza.



MODELO:	M11/39	
TIPO:	Medio	
DIMENSIONES:	LONGITUD:	4.85 m
	ANCHURA:	2.18 m
	ALTURA:	2.25 m
PESO:	11 TM	
VELOCIDAD EN CARRETERA:	32 Km/h	
AUTONOMIA:	210 Km	
DOTACION:	3 hombres	
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	2 de 8 mm
	CAÑONES:	1 de 37 mm
BLINDAJE:	CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	30 30
	LATERAL:	30 (15) 20
	POSTERIOR:	20 20
	ALTOS:	15 15
	BAJOS:	6 --
DAÑOS:	MUY FACIL:	3d10+15
	FACIL:	3d10+10
	NORMAL:	3d10
	DIFICIL:	1d10+5
	MUY DIFICIL:	No efectivo

HISTORIA: Fue entregado al ejército en 1939. Participó en las campañas de Africa. Su producción no fue numerosa ya que fueron sustituidos pronto por el M13/40

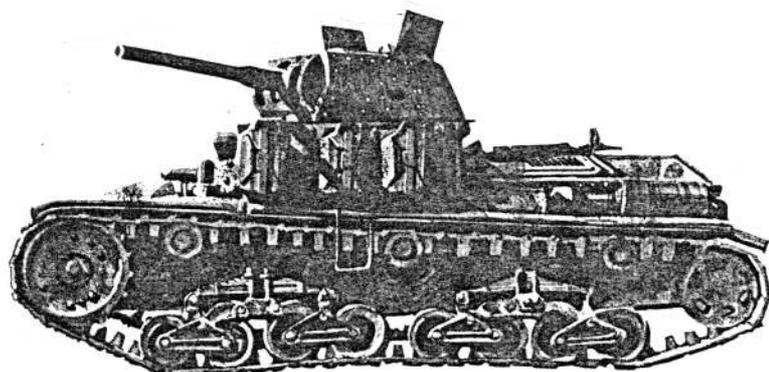


MODELO:	M13/40		
TIPO:	Medio		
DIMENSIONES:	LONGITUD:	4.91 m	
	ANCHURA:	2.20 m	
	ALTURA:	2.37 m	
PESO:		14	TM
VELOCIDAD EN CARRETERA:		30	Km/h
AUTONOMIA:		200	Km
DOTACION:		4	hombres
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	3 de 8 mm	
	CAÑONES:	1 de 47 mm	
BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	40	40
	LATERAL:	20 (15)	20
	POSTERIOR:	15	20
	ALTOS:	10	10
	BAJOS:	5	--
DAÑOS:	MUY FACIL:	1d100+10	
	FACIL:	1d100	
	NORMAL:	1d100	
	DIFICIL:	1d100-40	
	MUY DIFICIL:	1d100-60	

HISTORIA: Se inició su producción a finales de 1939 y se entregó al ejército en 1940. Se produjeron 800 ejemplares hasta 1942 y su chasis sirvió de base para autopropulsados de 75 mm 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.

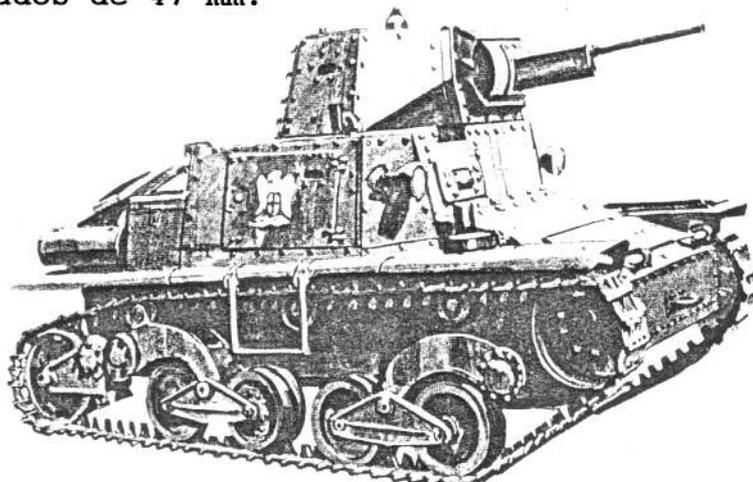
MODELO:	M15/42	
TIPO:	Medio	
DIMENSIONES:	LONGITUD:	5.06 m
	ANCHURA:	2.28 m
	ALTURA:	2.37 m
PESO:	15 TM	
VELOCIDAD EN CARRETERA:	40	Km/h
AUTONOMIA:	220	Km
DOTACION:	4	hombres
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	3 de 8 mm
	CAÑONES:	1 de 47 mm
BLINDAJE:	CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	45
	LATERAL:	30 (15)
	POSTERIOR:	20
	ALTOS:	15
	BAJOS:	7
DAÑOS:	MUY FACIL:	1d100+10
	FACIL:	1d100
	NORMAL:	1d100
	DIFICIL:	1d100-40
	MUY DIFICIL:	1d100-60

HISTORIA: 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.



MODELO:	L/40	
TIPO:	Ligero	
DIMENSIONES:	LONGITUD:	3.82 m
	ANCHURA:	1.86 m
	ALTURA:	2.17 m
PESO:	6.8 TM	
VELOCIDAD EN CARRETERA:	42	Km/h
AUTONOMIA:	200	Km
DOTACION:	2	hombres
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	1 de 8 mm
	CAÑONES:	1 de 20 mm
BLINDAJE:	CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	40
	LATERAL:	30 (15)
	POSTERIOR:	20
	ALTOS:	15
	BAJOS:	10
DAÑOS:	MUY FACIL:	2d10+15
	FACIL:	2d10+11
	NORMAL:	2d10+6
	DIFICIL:	1d10
	MUY DIFICIL:	No efectivo

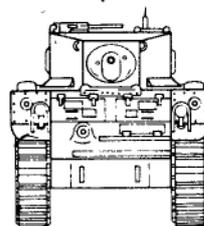
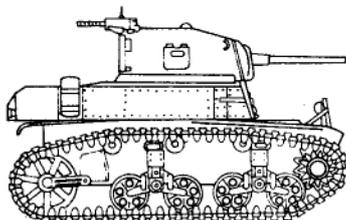
HISTORIA: Operó desde 1940 en el Africa Septentrional, en los Balcanes, en el Este, en Corcega y en Italia. No fue un buen carro de combate y fue utilizado para misiones de reconocimiento y de protección de instalaciones militares. Se hicieron 583 chasis de los que 300 se modificaron para autopulsados de 47 mm.



ESTADOS UNIDOS

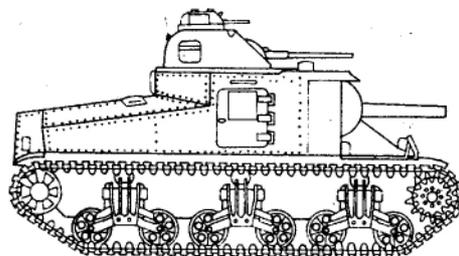
MODELO:	Light Tank M.3		
TIPO:	Ligero		
DIMENSIONES:	LONGITUD:	4.46 m	
	ANCHURA:	2.3 m	
	ALTURA:	2.47 m	
PESO:	12.3 TM		
VELOCIDAD EN CARRETERA:	57 Km/h		
AUTONOMIA:	112 Km		
DOTACION:	4 hombres		
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	3 de 7.62 mm	
	CAÑONES:	1 de 37 mm	
BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	43	40
	LATERAL:	30 (20)	30
	POSTERIOR:	20	25
	ALTOS:	10	10
	BAJOS:	10	--
DAÑOS:	MUY FACIL:	3d10+15	
	FACIL:	3d10+10	
	NORMAL:	3d10	
	DIFICIL:	1d10+5	
	MUY DIFICIL:	No efectivo	

HISTORIA: Fue distribuido primero a los ingleses que le dieron su bautismo de fuego en la operación "Crusader" en el Norte de Africa donde se ganó el apodo de "Honey". La denominación oficial inglesa fue la de Stuart. Estuvo en servicio, en diferentes versiones, hasta el final de la guerra tanto con los americanos como con los ingleses.



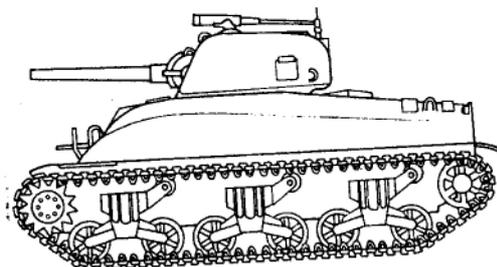
MODELO:	Lee/Grant		
TIPO:	Medio		
DIMENSIONES:	LONGITUD:	5.64 m	
	ANCHURA:	2.79 m	
	ALTURA:	3.12/2.84 m	
PESO:		27	TM
VELOCIDAD EN CARRETERA:		42	Km/h
AUTONOMIA:		193	Km
DOTACION:		6	hombres
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	4 de 7.62 mm/3 de 7.62 mm	
	CAÑONES:	1 de 75 mm en casamata y en torreta	
1 de 37 mm			
BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	57	57
	LATERAL:	40 (30)	40
	POSTERIOR:	30	30
	ALTOS:	20	20
	BAJOS:	15	--
		75 mm	37 mm
DAÑOS:	MUY FACIL:	1d100+15	3d10+15
	FACIL:	1d100+10	2d10+10
	NORMAL:	1d100+10	3d10
	DIFICIL:	1d100-20	1d10+5
	MUY DIFICIL:	1d100-50	No efectivo

HISTORIA: La diferencia entre el Lee y el Grant es que este segundo, además de ser más bajo y llevar una ametralladora menos, se le había suprimido la cúpula de la torreta y había sido equipado con un aparato de radio inglés. Los Lee y los Grant operaron en las batallas del desierto dando muy buenos resultados. La aparición del Sherman hizo que para la campaña de Europa se les relegara a misiones de adiestramiento y en transformación de vehículos para misiones especiales.



MODELO:	Sherman M.4		
TIPO:	Medio		
DIMENSIONES:	LONGITUD:	5.95 m	
	ANCHURA:	2.61 m	
	ALTURA:	2.74 m	
PESO:	12.3 TM		
VELOCIDAD EN CARRETERA:	38	Km/h	
AUTONOMIA:	160	Km	
DOTACION:	5	hombres	
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	2 de 7.62 mm y 1 de 12.7 mm	
	CAÑONES:	1 de 75 mm	
BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	75	75
	LATERAL:	40 (30)	50
	POSTERIOR:	50	50
	ALTOS:	20	20
	BAJOS:	15	--
DAÑOS:	MUY FACIL:	1d100+15	
	FACIL:	1d100+10	
	NORMAL:	1d100+10	
	DIFICIL:	1d100-20	
	MUY DIFICIL:	1d100-50	

HISTORIA: Entre 1942 y 1945 se contruyeron cerca de 50000 ejemplares en todas sus versiones, participando en casi todas las operaciones de blindados hasta el final de la guerra. Muchas unidades fueron cedidas a Gran Bretaña (Sherman Firefly), Francia libre, Unión Soviética y a unidades polacas, australianas y canadienses en el escenario europeo.



MODELO:	M.4A3 E8 Sherman		
TIPO:	Medio		
DIMENSIONES:	LONGITUD:	7.39	
	ANCHURA:	3.06	
	ALTURA:	2.97	
PESO:	32.5 TM		
VELOCIDAD EN CARRETERA:	48	Km/h	
AUTONOMIA:	180	Km	
DOTACION:	5	hombres	
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	2 de 7.62 mm y 1 de 12.7 mm	
	CAÑONES:	1 de 76 mm	
BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	80	90
	LATERAL:	40 (30)	50
	POSTERIOR:	30	30
	ALTOS:	20	20
	BAJOS:	15	--
DAÑOS:	MUY FACIL:	1d100+25	
	FACIL:	1d100+20	
	NORMAL:	1d100+20	
	DIFICIL:	1d100	
	MUY DIFICIL:	1d100-40	

HISTORIA: El E8 o "Easy Eight" supuso la culminación de la evolución de los Sherman. 800 ejemplares se contryeron que operaron en el ejército estadounidense desde el verano de 1944 hasta el final de la guerra.

REINO UNIDO

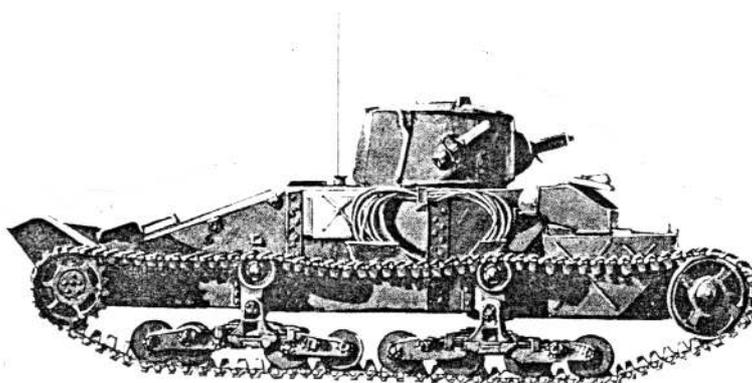
MODELO:	Light Tank Mk VI		
TIPO:	Ligero		
DIMENSIONES:	LONGITUD:	3.95 m	
	ANCHURA:	2.97 m	
	ALTURA:	2.22 m	
PESO:	5.32 TM		
VELOCIDAD EN CARRETERA:	56 Km/h		
AUTONOMIA:	209 Km		
DOTACION:	3 hombres		
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	1 de 12.7 mm y 1 de 7.5 mm	
BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	14	14
	LATERAL:	10	10
	POSTERIOR:	10	10
	ALTOS:	5	5
	BAJOS:	2	--

HISTORIA: 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.



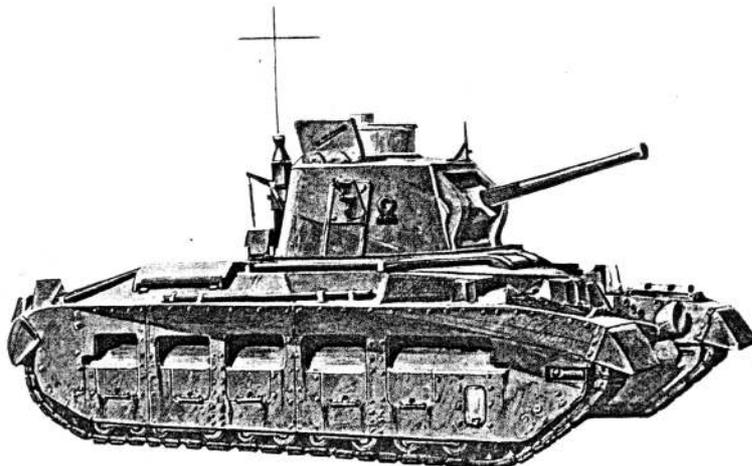
MODELO:	Matilda I		
TIPO:	Ligero		
DIMENSIONES:	LONGITUD:	4.85 m	
	ANCHURA:	2.28 m	
	ALTURA:	1.86 m	
PESO:	11.1 TM		
VELOCIDAD EN CARRETERA:	13	Km/h	
AUTONOMIA:	120	Km	
DOTACION:	2	hombres	
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	1 de 12.7 mm y 1 de 7.92 mm	
BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	65	60
	LATERAL:	40 (15)	40
	POSTERIOR:	20	20
	ALTOS:	10	10
	BAJOS:	5	5

HISTORIA: Participaron en la campaña de Francia de 1940 donde demostraron ser muy lentos y mal armados. La mayor parte de las unidades construidas se quedó en Dunkerque.



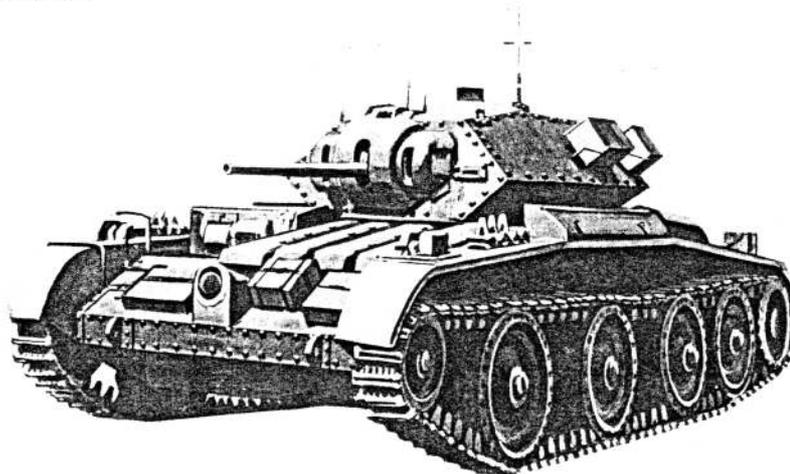
MODELO:	Matilda II		
TIPO:	Medio		
DIMENSIONES:	LONGITUD:	5.63 m	
	ANCHURA:	2.59 m	
	ALTURA:	2.51 m	
PESO:	26.9 TM		
VELOCIDAD EN CARRETERA:	24	Km/h	
AUTONOMIA:	250	Km	
DOTACION:	4	hombres	
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	1 de 7.92 mm	
	CAÑONES:	1 de 40 mm	
BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	78	70
	LATERAL:	60 (60)	60
	POSTERIOR:	30	30
	ALTOS:	20	20
	BAJOS:	10	--
DAÑOS:	MUY FACIL:	3d10+15	
	FACIL:	3d10+10	
	NORMAL:	3d10	
	DIFICIL:	5+1d10	
	MUY DIFICIL:	No efectivo	

HISTORIA: 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.



MODELO:	Covenant		
TIPO:	Medio		
DIMENSIONES:	LONGITUD:	6	m
	ANCHURA:	2.9	m
	ALTURA:	2.13	m
PESO:		18.2	TM
VELOCIDAD EN CARRETERA:		48	Km/h
AUTONOMIA:		150	Km
DOTACION:		4	hombres
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	1 de 7.92	mm
	CAÑONES:	1 de 40	mm
BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	40	40
	LATERAL:	30 (20)	30
	POSTERIOR:	20	20
	ALTOS:	10	10
	BAJOS:	10	--
DAÑOS:	MUY FACIL:	3d10+15	
	FACIL:	3d10+10	
	NORMAL:	3d10	
	DIFICIL:	1d10+5	
	MUY DIFICIL:	No efectivo	

HISTORIA: De los 1365 ejemplares que se construyeron ninguno entró en combate y fueron usados en misiones de adiestramiento.



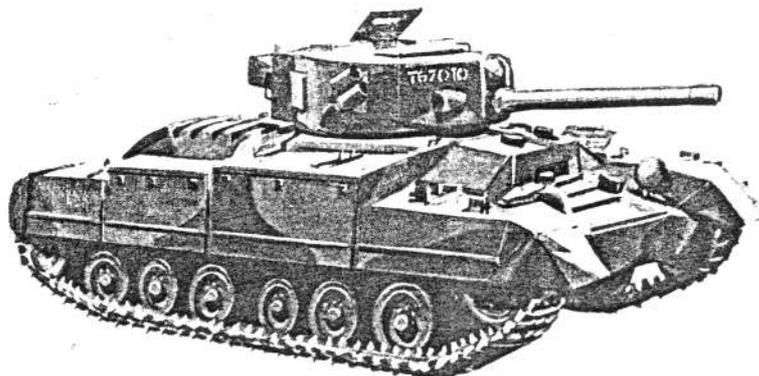
MODELO:	Crusader II		
TIPO:	Medio		
DIMENSIONES:	LONGITUD:	5.98 m	
	ANCHURA:	2.76 m	
	ALTURA:	2.23 m	
PESO:	19.3 TM		
VELOCIDAD EN CARRETERA:	43	Km/h	
AUTONOMIA:	320	Km	
DOTACION:	5	hombres	
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	2 de 7.92 mm	
	CAÑONES:	1 de 40 mm	
BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	50	50
	LATERAL:	35 (25)	35
	POSTERIOR:	20	30
	ALTOS:	10	15
	BAJOS:	10	--
DAÑOS:	MUY FACIL:	3d10+15	
	FACIL:	3d10+10	
	NORMAL:	3d10	
	DIFICIL:	1d10+5	
	MUY DIFICIL:	No efectivo	

HISTORIA: El bautismo de fuego de los Crusader II fue el la operación "Battleaxe" en el Norte de Africa, pero a partir de la entrada de los estadounidenses en la guerra y tras finalizar la campaña del Norte de Africa fueron destinados a misiones de segunda fila. Se construyeron 4300 ejemplares y otros tantos 1373 chasis fueron empleados para montar una serie de carros auxiliares como socorro, insignia o antiaéreos.



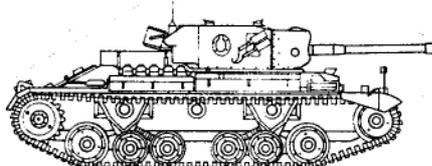
MODELO:	Valentine VIII		
TIPO:	Medio		
DIMENSIONES:	LONGITUD:	5.91 m	
	ANCHURA:	2.62 m	
	ALTURA:	2.15 m	
PESO:	17.4 TM		
VELOCIDAD EN CARRETERA:	24	Km/h	
AUTONOMIA:	120	Km	
DOTACION:	3	hombres	
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	2 de 7.92 mm	
	CAÑONES:	1 de 57 mm	
BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	60	60
	LATERAL:	30 (25)	40
	POSTERIOR:	20	20
	ALTOS:	10	15
	BAJOS:	10	--
DAÑOS:	MUY FACIL:	1d100+5	
	FACIL:	1d100-5	
	NORMAL:	1d100-5	
	DIFICIL:	1d100-25	
	MUY DIFICIL:	1d100-50	

HISTORIA: 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 de 8000 ejemplares.



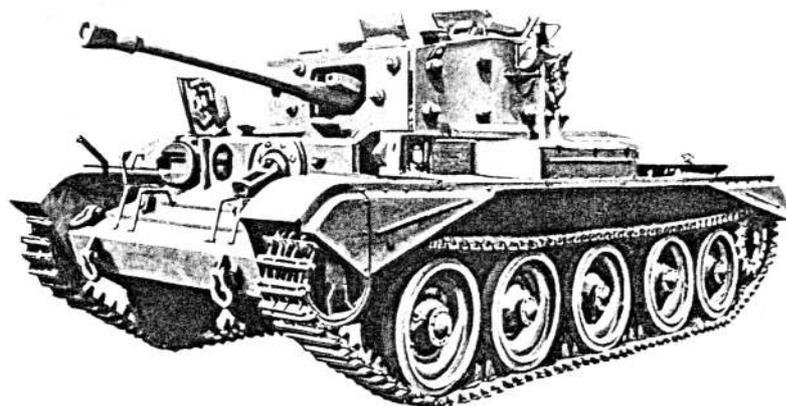
MODELO:	Valentine XI		
TIPO:	Medio		
DIMENSIONES:	LONGITUD:	5.43 m	
	ANCHURA:	2.63 m	
	ALTURA:	2.31 m	
PESO:	18.5 TM		
VELOCIDAD EN CARRETERA:	24	Km/h	
AUTONOMIA:	125	Km	
DOTACION:	3	hombres	
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	1 de 7.92 mm	
	CAÑONES:	1 de 75 mm	
BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	65	60
	LATERAL:	30 (20)	30
	POSTERIOR:	20	30
	ALTOS:	10	10
	BAJOS:	10	--
DAÑOS:	MUY FACIL:	1d100+15	
	FACIL:	1d100+10	
	NORMAL:	1d100+10	
	DIFICIL:	1d100-20	
	MUY DIFICIL:	1d100-50	

HISTORIA: La construcción de este tanque comenzó a finales de 1942 y no se interrumió hasta 1944 con una producción total de 2000 ejemplares. Además muchos chasis fueron usados para autopropulsados.



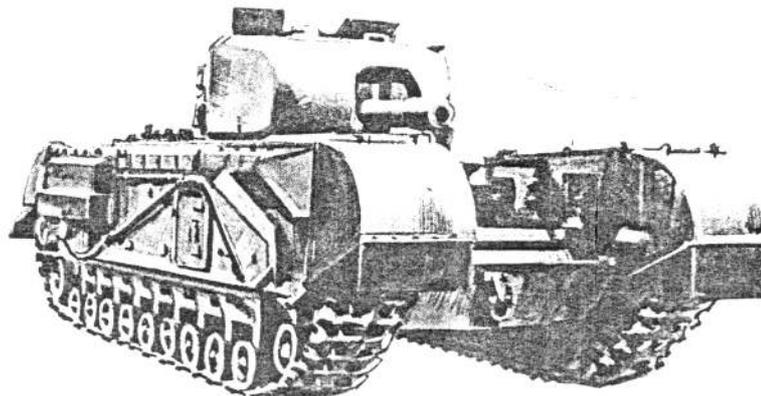
MODELO:	Cromwell VII		
TIPO:	Medio		
DIMENSIONES:	LONGITUD:	6.34 m	
	ANCHURA:	2.47 m	
	ALTURA:	2.9 m	
PESO:	27.9 TM		
VELOCIDAD EN CARRETERA:	64	Km/h	
AUTONOMIA:	278	Km	
DOTACION:	5	hombres	
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	2 de 7.92 mm	
	CAÑONES:	1 de 75 mm	
BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	70	76
	LATERAL:	50 (30)	50
	POSTERIOR:	20	30
	ALTOS:	15	15
	BAJOS:	10	--
DAÑOS:	MUY FACIL:	1d100+15	
	FACIL:	1d100+10	
	NORMAL:	1d100+10	
	DIFICIL:	1d100-20	
	MUY DIFICIL:	1d100-50	

HISTORIA: La producción se inició a finales de 1941, pero no se sirvió hasta 1943. Estuvo operativo hasta 1944 alcanzando una cifra de 1000 ejemplares. Su movilidad le hizo muy superior a los carros alemanes.



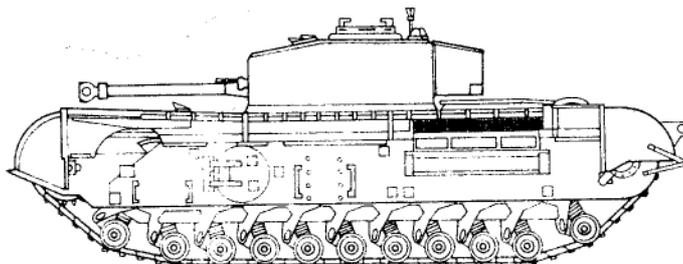
MODELO:	Churchill IV		
TIPO:	Pesado		
DIMENSIONES:	LONGITUD:	7.44 m	
	ANCHURA:	3.25 m	
	ALTURA:	2.47 m	
PESO:	37.8 TM		
VELOCIDAD EN CARRETERA:	27	Km/h	
AUTONOMIA:	203	Km	
DOTACION:	5	hombres	
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	2 de 7.92 mm	
	CAÑONES:	1 de 57 mm	
BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	100	101
	LATERAL:	80 (40)	80
	POSTERIOR:	70	80
	ALTOS:	30	40
	BAJOS:	20	--
DAÑOS:	MUY FACIL:	1d100+5	
	FACIL:	1d100-5	
	NORMAL:	1d100-5	
	DIFICIL:	1d100-25	
	MUY DIFICIL:	1d100-50	

HISTORIA: En 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.



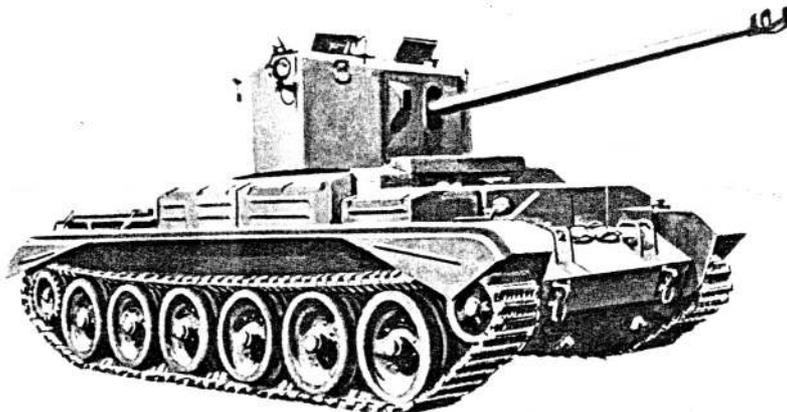
MODELO:	Churchill VII		
TIPO:	Pesado		
DIMENSIONES:	LONGITUD:	7.44 m	
	ANCHURA:	3.45 m	
	ALTURA:	2.47 m	
PESO:	40.6 TM		
VELOCIDAD EN CARRETERA:	20	Km/h	
AUTONOMIA:	140	Km	
DOTACION:	5	hombres	
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	2 de 7.92 mm	
	CAÑONES:	1 de 75 mm	
BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	152	120
	LATERAL:	100 (80)	90
	POSTERIOR:	50	50
	ALTOS:	20	20
	BAJOS:	15	--
DAÑOS:	MUY FACIL:	1d100+15	
	FACIL:	1d100+10	
	NORMAL:	1d100+10	
	DIFICIL:	1d100-20	
	MUY DIFICIL:	1d100-50	

HISTORIA: 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.



MODELO:	Challenger		
TIPO:	Pesado		
DIMENSIONES:	LONGITUD:	8.15	m
	ANCHURA:	2.9	m
	ALTURA:	2.79	m
PESO:		33	TM
VELOCIDAD EN CARRETERA:		45	Km/h
AUTONOMIA:		193	Km
DOTACION:		5	hombres
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	1 de	7.92 mm
	CAÑONES:	1 de	76.2 mm
BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	101	100
	LATERAL:	60 (30)	70
	POSTERIOR:	30	40
	ALTOS:	20	20
	BAJOS:	20	--
DAÑOS:	MUY FACIL:	1d100+25	
	FACIL:	1d100+20	
	NORMAL:	1d100+20	
	DIFICIL:	1d100	
	MUY DIFICIL:	1d100-40	

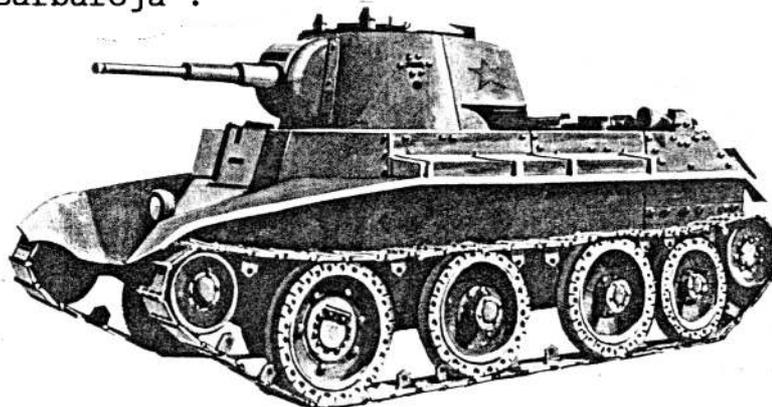
HISTORIA: Participó en las operaciones aliadas desde el desembarco de Normandía hasta que en 1944 fue sustituido por la versión inglesa del Sherman.



UNION SOVIETICA

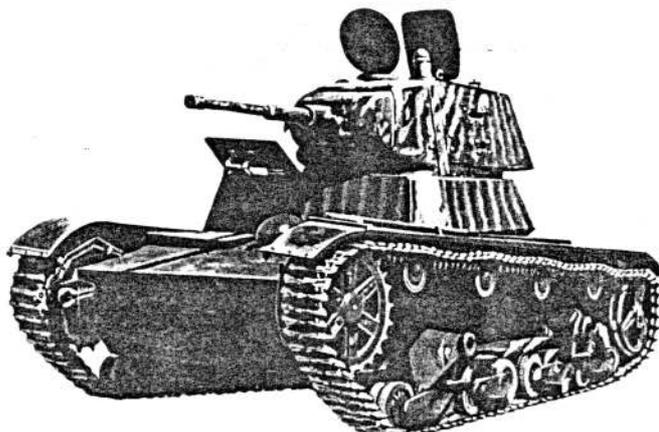
MODELO:	BT-7A		
TIPO:	Ligero		
DIMENSIONES:	LONGITUD:	5.58 m	
	ANCHURA:	2.43 m	
	ALTURA:	2.19 m	
PESO:	12.5 TM		
VELOCIDAD EN CARRETERA:	73 Km/h		
AUTONOMIA:	498 Km		
DOTACION:	3 hombres		
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	2 de 7.62 mm	
	CAÑONES:	1 de 45 mm	
BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	22	22
	LATERAL:	15	20
	POSTERIOR:	15	15
	ALTOS:	10	10
	BAJOS:	5	--
DAÑOS:	MUY FACIL:	1d100+10	
	FACIL:	1d100	
	NORMAL:	1d100	
	DIFICIL:	1d100-40	
	MUY DIFICIL:	1d100-60	

HISTORIA: Estaba operativo cuando los alemanes atacaron la Unión Soviética. A pesar de su superior armamento las perdidas fueron cuantiosas en los primeros momentos de la operación "Barbaroja".



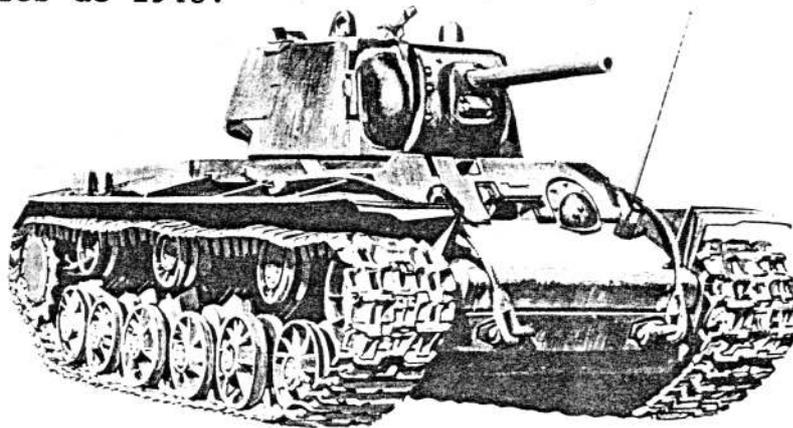
MODELO:	T-26S		
TIPO:	Ligero		
DIMENSIONES:	LONGITUD:	4.65 m	
	ANCHURA:	2.44 m	
	ALTURA:	2.33 m	
PESO:	9.34 TM		
VELOCIDAD EN CARRETERA:	27	Km/h	
AUTONOMIA:	346	Km	
DOTACION:	3	hombres	
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	2 de 7.62 mm	
	CAÑONES:	1 de 45 mm	
BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	25	25
	LATERAL:	20 (15)	25
	POSTERIOR:	20	20
	ALTOS:	10	10
	BAJOS:	5	--
DAÑOS:	MUY FACIL:	1d100+10	
	FACIL:	1d100	
	NORMAL:	1d100	
	DIFICIL:	1d100-40	
	MUY DIFICIL:	1d100-60	

HISTORIA: La producción de la serie del T-26 alcanzó la cifra de 4500 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.



MODELO:		KV-1C	
TIPO:		Pesado	
DIMENSIONES:	LONGITUD:	6.8	m
	ANCHURA:	3.33	m
	ALTURA:	3.25	m
PESO:		42.6	TM
VELOCIDAD EN CARRETERA:		30	Km/h
AUTONOMIA:		175	Km/h
DOTACION:		5	hombres
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	3 de 7.62	mm
	CAÑONES:	1 de 76.2	mm
BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	120	100
	LATERAL:	90 (40)	90
	POSTERIOR:	30	50
	ALTOS:	20	20
	BAJOS:	10	--
DAÑOS:	MUY FACIL:	1d100+25	
	FACIL:	1d100+20	
	NORMAL:	1d100+20	
	DIFICIL:	1d100	
	MUY DIFICIL:	1d100-40	

HISTORIA: Se inició la producción en 1939 y se llegó a la cifra de 4600 ejemplares en las distintas versiones. Operó contra los alemanes hasta la entrada en la guerra del JS-1 a finales de 1943.



MODELO: T-40
TIPO: Ligero

DIMENSIONES: **LONGITUD:** 4.12 m
 ANCHURA: 2.33 m
 ALTURA: 1.98 m
PESO: 4.99 TM

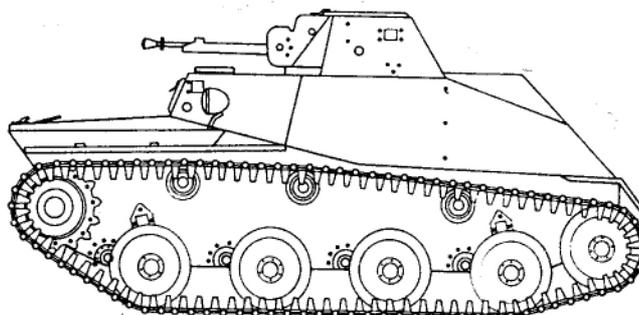
VELOCIDAD EN CARRETERA: 45 Km/h
AUTONOMIA: 350 Km
DOTACION: 2 hombres

ARMAMENTO: **AMETRALLADORAS:** 1 de 7.62 mm
 CAÑONES: 1 de 20 mm

BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	14	14
	LATERAL:	14 (10)	14
	POSTERIOR:	10	10
	ALTOS:	5	5
	BAJOS:	2	--

DAÑOS: **MUY FACIL:** 2d10+15
 FACIL: 2d10+11
 NORMAL: 2d10+6
 DIFICIL: 1d10
 MUY DIFICIL: No efectivo

HISTORIA: El T-40 fue ideado como vehículo de reconocimiento. Operó hasta finales de 1941.

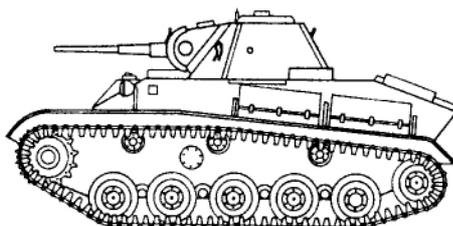


MODELO:	T-60	
TIPO:	Ligero	
DIMENSIONES:	LONGITUD:	4.12 m
	ANCHURA:	2.33 m
	ALTURA:	1.98 m
PESO:	6.5 TM	
VELOCIDAD EN CARRETERA:	40	Km/h
AUTONOMIA:	300	Km
DOTACION:	2	hombres
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	1 de 7.62 mm
	CAÑONES:	1 de 20 mm
BLINDAJE:	CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	20 20
	LATERAL:	14 (10) 14
	POSTERIOR:	10 10
	ALTOS:	5 5
	BAJOS:	2 --
DAÑOS:	MUY FACIL:	2d10+15
	FACIL:	2d10+11
	NORMAL:	2d10+6
	DIFICIL:	1d10
	MUY DIFICIL:	No efectivo

HISTORIA: El T-60 se ideó como un sustituto del ineficaz T-40, pero el escaso blindaje impidió que realizará su misión satisfactoriamente. Se empleo como tanque de reconocimiento para misiones secundarias y como tractor de artillería y como bases para lanzacohetes. Se construyeron 6000 unidades.

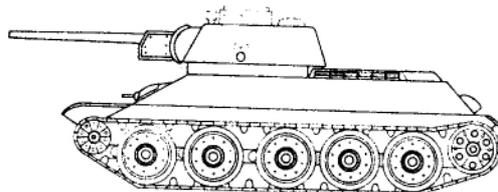
MODELO:	T-70		
TIPO:	Ligero		
DIMENSIONES:	LONGITUD:	4.23 m	
	ANCHURA:	2.4 m	
	ALTURA:	1.98 m	
PESO:	9.5 TM		
VELOCIDAD EN CARRETERA:	50	Km/h	
AUTONOMIA:	300	Km	
DOTACION:	2	hombres	
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	1 de 7.62 mm	
	CAÑONES:	1 de 20 mm	
BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	40	40
	LATERAL:	28 (20)	28
	POSTERIOR:	20	20
	ALTOS:	10	10
	BAJOS:	5	--
DAÑOS:	MUY FACIL:	1d100+10	
	FACIL:	1d100	
	NORMAL:	1d100	
	DIFICIL:	1d100-40	
	MUY DIFICIL:	1d100-60	

HISTORIA: Se construyeron 8000 unidades hasta el 1943 en el que se abandonó. Era una versión reforzada y mejor armada del T-60, destinada a sustituirla, pero se mostró poco eficaz contra los nuevos carros alemanes de la época. Muchos de ellos fueron transformados en autopropulsados.



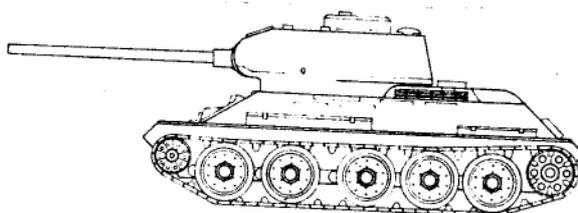
MODELO:	T-34/76A		
TIPO:	Medio		
DIMENSIONES:	LONGITUD:	7.90 m	
	ANCHURA:	2.97 m	
	ALTURA:	2.62 m	
PESO:	29.7 TM		
VELOCIDAD EN CARRETERA:	45	Km/h	
AUTONOMIA:	300	Km	
DOTACION:	5	hombres	
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	2 de 7.62 mm	
	CAÑONES:	1 de 76.2 mm	
BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	65	65
	LATERAL:	50 (25)	50
	POSTERIOR:	30	30
	ALTOS:	15	15
	BAJOS:	15	--
DAÑOS:	MUY FACIL:	1d100+25	
	FACIL:	1d100+20	
	NORMAL:	1d100+20	
	DIFICIL:	1d100	
	MUY DIFICIL:	1d100-40	

HISTORIA: El T34 operó contra los alemanes desde el inicio del conflicto. Se demostró muy superior a los carros alemanes, tan sólo igualado escasamente por el Panzer IV y no superado hasta la llegada del Phanter. Operó en todo el frente ruso y no dejó de fabricarse hasta 1944 alcanzando casi las 40000 unidades.



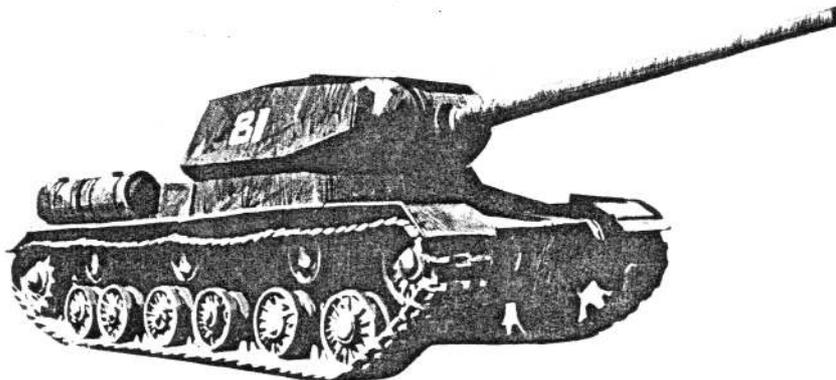
MODELO:	T-34/85		
TIPO:	Medio		
DIMENSIONES:	LONGITUD:	8.15 m	
	ANCHURA:	2.97 m	
	ALTURA:	2.72 m	
PESO:	31.7 TM		
VELOCIDAD EN CARRETERA:	50	Km/h	
AUTONOMIA:	300	Km	
DOTACION:	5	hombres	
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	2 de 7.62 mm	
	CAÑONES:	1 de 85 mm	
BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	75	75
	LATERAL:	55 (30)	50
	POSTERIOR:	30	30
	ALTOS:	20	20
	BAJOS:	10	--
DAÑOS:	MUY FACIL:	2d100+25	
	FACIL:	2d100+20	
	NORMAL:	2d100+20	
	DIFICIL:	2d100	
	MUY DIFICIL:	1d100+30	

HISTORIA: 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 de 1944 y participó en todos los combates de primera en el frente del Este. Su producción alcanzó los 10000 ejemplares.



MODELO:		JS-1	
TIPO:		Pesado	
DIMENSIONES:	LONGITUD:	9.61 m	
	ANCHURA:	3.13 m	
	ALTURA:	2.71 m	
PESO:		40.3 TM	
VELOCIDAD EN CARRETERA:		37	Km/h
AUTONOMIA:		240	Km
DOTACION:		4	hombres
ARMAMENTO:	AMETRALLADORAS:	3 de 7.62 mm	
	CAÑONES:	1 de 100 mm	
BLINDAJE:		CHASIS	TORRETA
	FRONTAL:	120	120
	LATERAL:	100 (60)	80
	POSTERIOR:	50	50
	ALTOS:	20	20
	BAJOS:	10	--
DAÑOS:	MUY FACIL:	2d100+50	
	FACIL:	2d100+30	
	NORMAL:	2d100+30	
	DIFICIL:	2d100+25	
	MUY DIFICIL:	2d100	

HISTORIA: El Josif Stalin 1 se distribuyó al ejército a finales de 1943. Participó en casi todas las batallas rusas de 1944 y 1945 con una producción de 3500 unidades.



**APENDICE SOBRE LOS SERVICIOS
DE OPERACIONES ESPECIALES Y
GRUPOS DE LA RESISTENCIA**

SERVICIOS DE OPERACIONES ESPECIALES

Se puede decir, prácticamente, que todos los países contendientes tenían su propio servicio de operaciones especiales en el que coordinaban la información de los espías y las actuaciones de los grupos de comandos tras las líneas enemigas.

* **ALEMANIA:** Probablemente el servicio de operaciones especiales alemán era el más completo y, tal vez, el más complicado. Esto no significa que resultara ser el más eficiente en este campo. Se dividía en dos secciones:

- Amt Ausland Nachrichten und Abwehr (Oficina de Información Exterior y Defensa): Dependía del ejército alemán y estaba dividido en dos secciones: Amtsgruppe Ausland, encargado del espionaje y de la información en el extranjero y Abwehr Amt encargado del contraespionaje y del sabotaje. Los comandos alemanes estaban coordinados por ésta última.

- R.S.H.A.: Era la parte civil de los servicios de operaciones especiales, aunque su estructura era completamente militar. Dependían directamente del partido nazi. Se dividían en: La policía nacional, La policía secreta o Gestapo, la policía criminal o Kripo y la policía política o Sicherheitsdiens.

En Febrero de 1944 ante las presiones de la cada vez más poderosa Gestapo Hitler unificó ambos servicios y los puso al mando del RSHA, quedando los militares sin poder coordinar sus acciones de operaciones especiales.

* **FRANCIA:** El servicio de operaciones especiales francés, llamado 2º Boreau, era dependiente de los servicios ingleses donde se le denominaba Sección F. Muchas de sus actividades estaban relacionadas con las actuaciones de la resistencia francesa. Desde 1944 estuvo dividido en tres grupos: Argel, Londres y Francia y cada uno de ellos se dividía a su vez en: Administración, Represión, Prevención, Operativo y Ofensivo.

* **NORTEAMERICA, ESTADOS UNIDOS:** El servicio de operaciones especiales americano no entró en pleno funcionamiento hasta 1942 al mando de William Donovan apodado "Wild Bill". Su nacimiento es mucho más antiguo, pero desde la entrada de Estados Unidos en la guerra sus actividades (que hasta entonces se habían limitado a pasar información a los aliados del Oeste) se confunden y solapan con las actividades del servicio inglés, con el cual (debido al

mando conjunto) colaboraban estrechamente. Sus actividades más importantes se desarrollaron en el Pacífico.

* REINO UNIDO: Probablemente es el servicio secreto más famoso de la contienda europea, aunque han sido ellos mismos los que se han dedicado a laurear sus éxitos. Se les atribuye la primera operación de comandos concebida como tal y el éxito de haber logrado descifrar la clave alemana. El "Special Operations Service", S.O.E., comenzó a funcionar en Junio de 1940 tras Dunkerque al mando de Frank Nelson. En Mayo de 1942 fue sustituido por Charles Hambro, al que le sucedió en Septiembre de 1943 Colin Gubbins. El S.O.E. estaba organizado de forma que existía una sección para cada país de los ocupados por Alemania. Así existía la sección francesa, la sección griega, etc. Existía también una sección para Alemania y otra, tal vez la más secreta, para las operaciones en los países neutrales como España, Portugal, etc. Cada sección era independiente en sí misma y organizaba sus propias operaciones. Un mando general se encargaba de autorizarlas y de coordinarlas.

* UNION SOVIETICA: Poco se sabe, todavía, de las operaciones secretas que llevaron a cabo los rusos durante la guerra. El servicio de operaciones especiales se llamaba N.K.V.D. y derivaba de la, tristemente, famosa policía secreta llamada CH.E.K.A. (Comisión Extraordinaria para la Represión de la Contrarevolución y el Sabotaje), que fue denominada más tarde G.P.U. (Gosudárstvennoie Politicheskoe Upravliénie) y que fue el germen del N.K.V.D. Era el servicio secreto mejor preparado al estallar la contienda con agentes infiltrados hasta en los servicios británicos (el famoso Harold Adrian Russell Philby), pero las actividades que desarrollaron durante la contienda y la efectividad de estas permanecen aún en una oscura incognita.

GRUPOS DE LA RESISTENCIA EN LOS PAISES OCUPADOS

Existieron muchos grupos resistentes contra las tropas de ocupación, tanto alemanas como aliadas. Cuando los británicos desembarcaron por segunda vez en Grecia debieron enfrentarse a las E.L.A.S. o guerrillas comunistas y en la invasión de Iraq debieron soportar las actividades de muchos grupos de sabotaje. Contra los alemanes surgía un grupo de oposición en cada pueblo o en cada región, pero sólo algunos pocos tuvieron una importancia decisiva en el desarrollo de actividades de comandos en sus países. Los grupos resistentes que reflejamos a continuación colaboraron todos con los aliados (aunque algunos en su

momento se enfrentaran a ellos), ninguna de las fuerzas de oposición dentro de los países aliados colaboró decididamente con fuerzas de operaciones especiales alemanas, entre otras cosas por el control que se ejercía sobre ellas y porque a excepción de Alemania, Italia y algunos pocos territorios todas las conquistas de los aliados fueron reconquistas de territorios ocupados por el eje hasta 1942.

* ALEMANIA:

- Schulze-Boysen-Harnack
- Saefkow-Jacob-Bästlein Uhrig

* BELGICA:

- Armee Secrete (A.S.)
- Front de l'Indepence (F.I.), compuesto por:
 - Brigada Blanca
 - Movimiento Nacional Belga
 - Grupo "G"
 - Grupo "Nola"
 - Ejército de Liberación

* BULGARIA:

- Frente patriótico
- Ejército de Liberación Nacional

* CHECOSLOVAQUIA:

- U.V.O.D. (Comité Central de la Resistencia Interna)
- Grupo de lucha Janosik (sólo en Eslovaquia)

* DINAMARCA:

- Consejo Danes de la Libertad, compuesto por:
 - Ringen
 - Dinamarca Libre
 - Unión Danesa

* FRANCIA:

- Consejo Nacional de la Resistencia (C.N.R.)
- Frente Nacional, compuesto por:
 - Ceux de la Resistance (zona ocupada)
 - Ceux de la Liberation (zina ocupada)
 - Liberation-Nord (zona ocupada)
 - O.C.M. (zona ocupada)
 - Combat (zona de Vichy)
 - Liberation (zona de Vichy)
 - Franc-tireur (zona de Vichy)

* GRECIA:

- E.D.E.S. (republicanos)
- E.L.A.S. (comunistas)

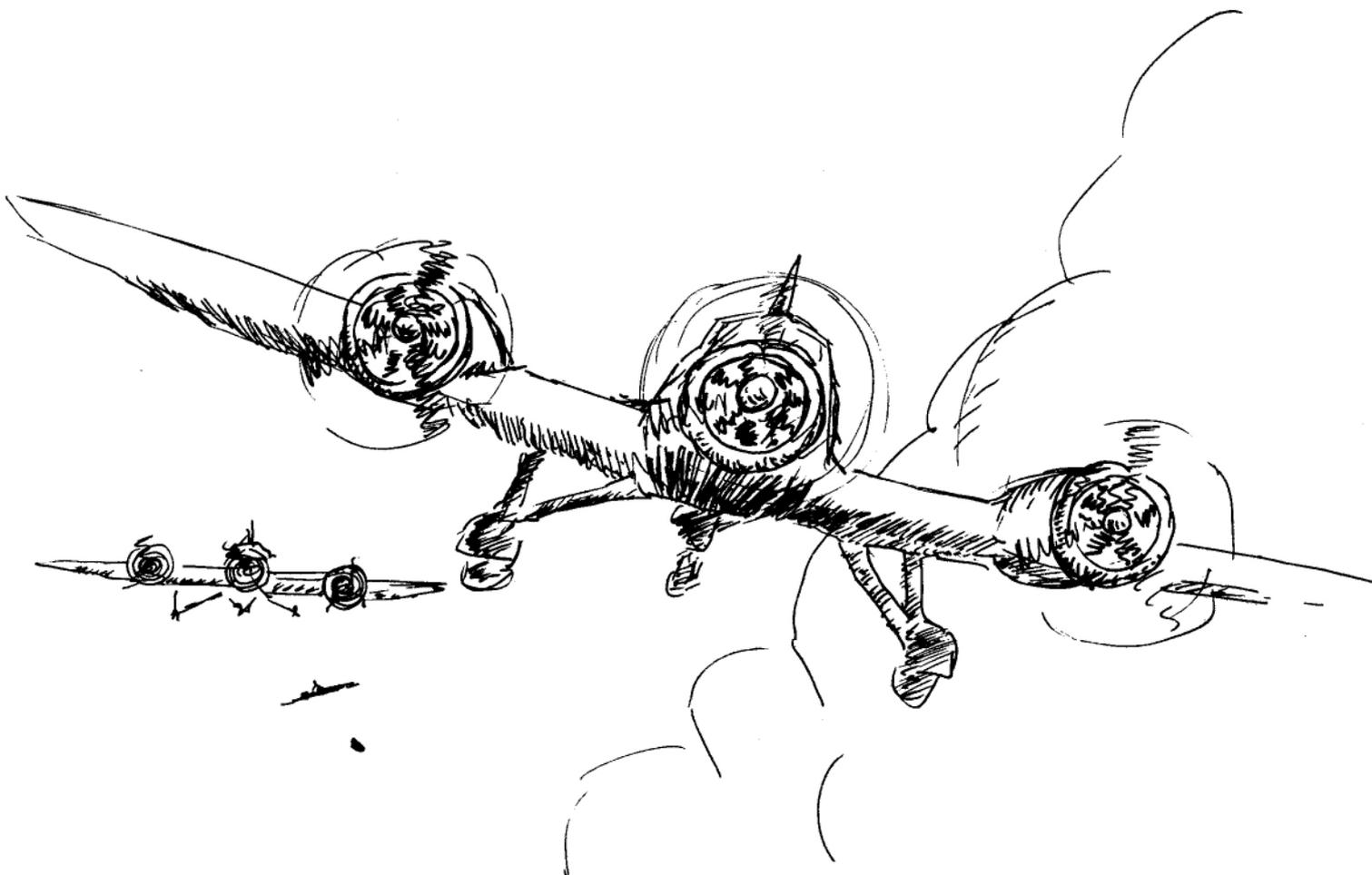
* HOLANDA:

- ORANGE

* ITALIA:

- Comité de Liberación Nacional (C.L.B.), compuesto por:
 - Justicia y Libertad

- PCI (Garibaldinas)
- PSI (Mateotti)
- DC (Autonomas)
- * NORUEGA:
 - MILORG (Military Organisation)
- * POLONIA:
 - Ejército interior
- * UNION SOVIETICA:
 - Guerrilleros del Ejército Rojo
- * YUGOSLAVIA:
 - A.V.N.O.J. (Consejo Antifascista de Liberación Nacional)



EL PUENTE DE CAPPOCORSO

MISION DEL COMANDOS DE GUERRA

En todo juego de rol, y el 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 encontraras una misión (El puente de Cappoccorso) 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.

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 del Oeste 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, pero la realidad fue que el mal tiempo obligo 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 en un principio. No todas las unidades de comandos pudieron ser avisadas de esta eventualidad.

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:

Cappoccorso 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 y 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 te muestra la posición del puente y del pueblo de Cappoccorso con respecto a Siracusa y a Palazzolo (Cuarte General de la Hermann Goering) así como las carreteras que las unian. Este mapa te servirá para saber por donde van el comando y los 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, por que 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 Cappoccorso y de la situación del puente con respecto a ella. El código de números usado es el siguiente:

- 1.- Puente de Cappoccorso
- 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 Cappoccorso consiste en 25 hombres repartidos de la siguiente manera:

- Capitan 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 dotación del SdKfz 231.

A continuación te detallamos todo lo

que pasa en el pueblo de Cappoccorso desde las 1:00 horas del día 9 de Julio hasta la llegada de los ingleses. Esto te ayudará para saber que es lo que ven los comandos cuando vigilen el pueblo y que es lo que ocurre cuando ellos atacan el pueblo. Si los comandos atacan el pueblo 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 se defenderán del ataque de los comandos.

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 Toque de fagina. 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.

14:15 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).

* LA MISIÓN:

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 de los aliados 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		
Mecanica		50%
HABILIDADES DE ARMAS		
Metralleta	70%	

Todos llevarán un MP40 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.

- 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%	
Trepar	30%	
HABILIDADES ESPECIALES		
Mecanica		50%
HABILIDADES DE ARMAS		
Metralleta	70%	
Ametralladora	50%	

Todos llevarán un MP40

- 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%	
Trepar	30%	
HABILIDADES ESPECIALES		
Mecanica		50%
HABILIDADES DE ARMAS		
Pistola	25%	
Metralleta	70%	

Llevarán un MP40 y una pistola Walther P38

- 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%	
Trepar	30%	
HABILIDADES ESPECIALES		
Explosivos	80%	
Mecanica		50%
HABILIDADES DE ARMAS		
Pistola	50%	
Metralleta	70%	

Llevará una Luger P08

- 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%
Trepar	30%
HABILIDADES ESPECIALES	
Mecanica	50%
HABILIDADES DE ARMAS	
Pistola	80%
Metralleta	70%
Art. pesada	50%
Llevará una Luger P08	

* 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.

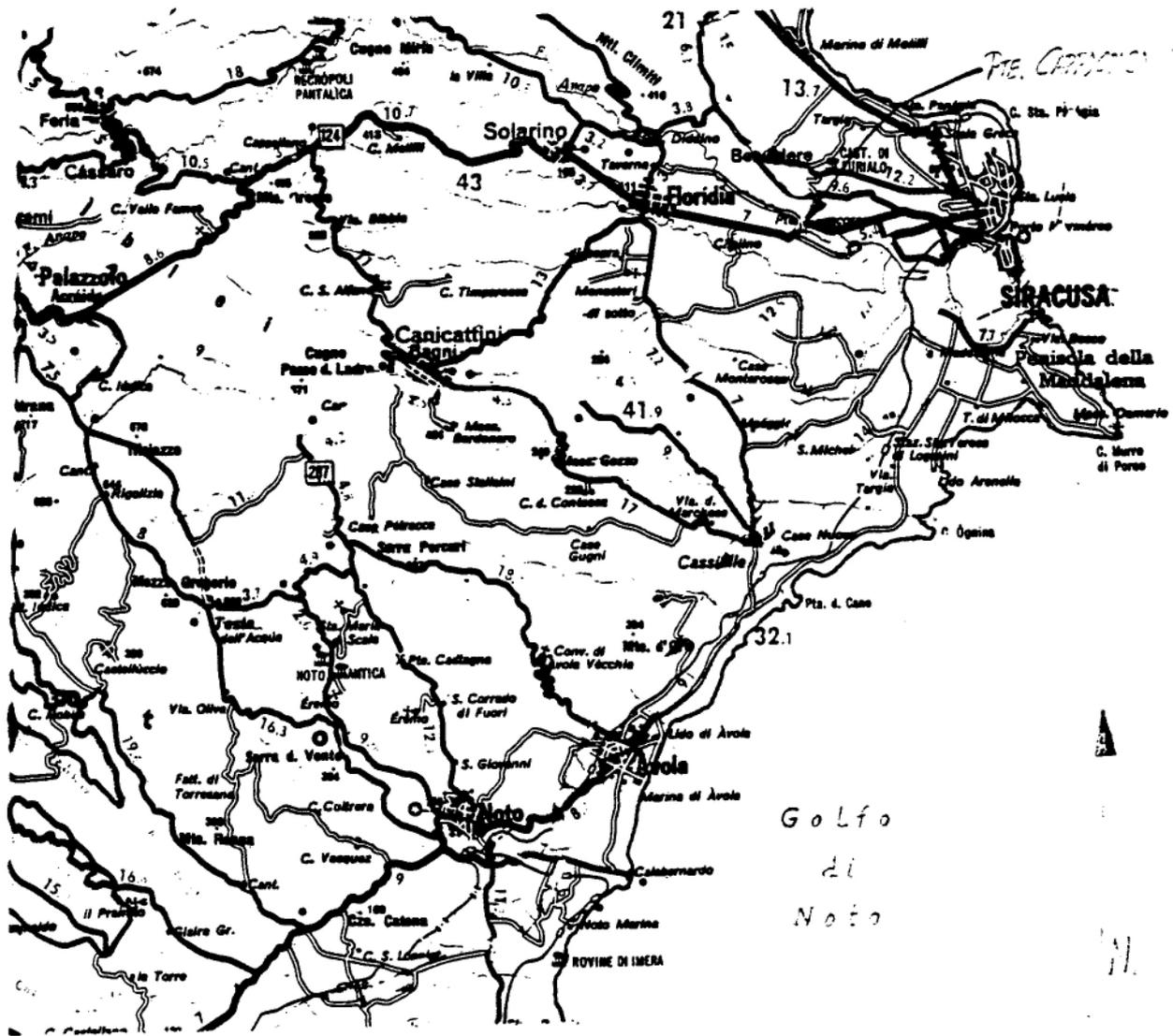
* INICIO DE LA MISIÓN:

Cuando juegues esta partida, probablemente, será la primera que diriges de este juego y la primera que tus personajes juegan a este juego 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 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 dejalo a su criterio. El cuartel general les equipará con cualquier tipo de arma (de las

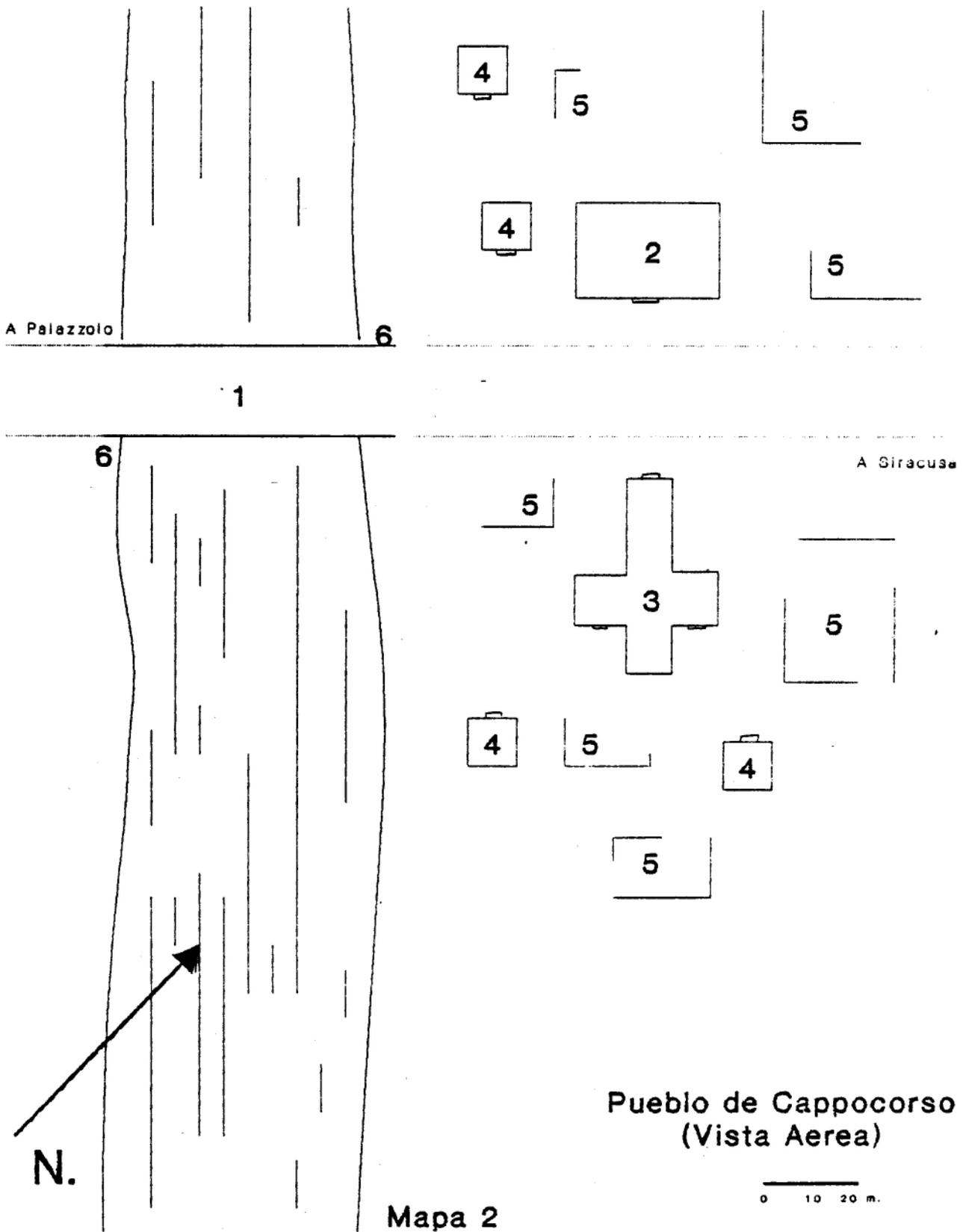
que están en el apéndice) que soliciten y con cualquier tipo de uniformes. El cuartel general no conoce los pases o contraseñas utilizados en el pueblo.

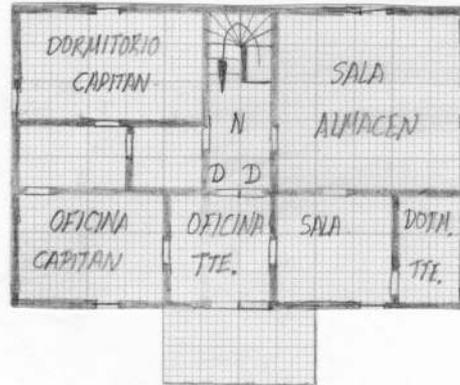
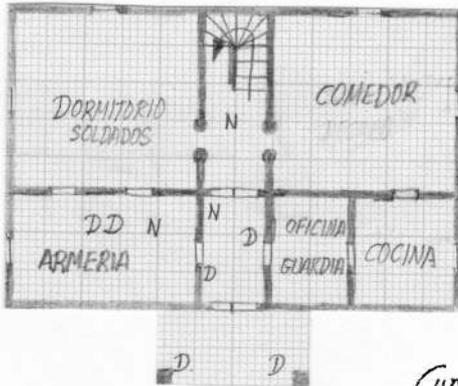
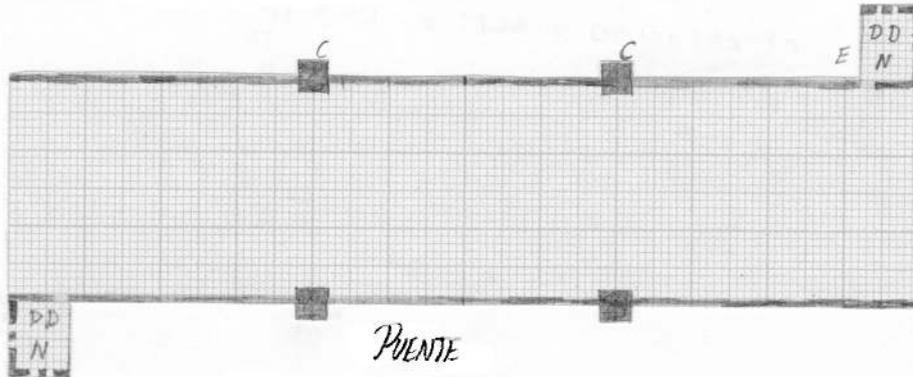
Hay dos maneras de enfocar el inicio de la partida. Si crees que tus amigos se divertirán más si son ellos mismos los que planifican la partida, permíteles que lo hagan, pero para ello será necesario que al menos unos de ellos tenga graduación de oficial. Tendrán que planificar el equipo que van a llevar, como 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 las 3:00 horas de la noche del 8 al 9 de Julio. Deberán acudir a Cappoccorso 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 las 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.

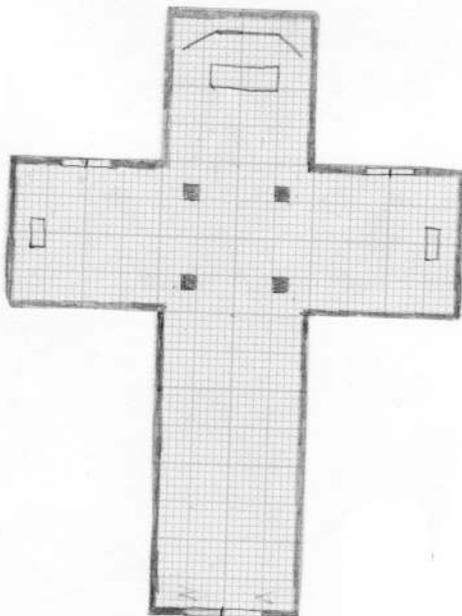


Mapa 1

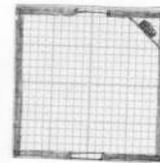




CUARTEL



IGLESIA



CASA

- C - CARGA DE EXPLOSIVOS
- D - SOLDADO DE GUARDIA DURANTE EL DIA
- E - DETONADOR EXPLOSIVOS
- N - SOLDADO DE GUARDIA DURANTE LA NOCHE.

GLOSARIO

GLOSARIO

- ACCION: Un personaje puede tomar dos acciones durante un asalto. Por eso se dice que un asalto tiene dos acciones.
- ACCIONES BASICAS: Aquellas que originan chequeos de habilidades básicas.
- ACCIONES DE ARMAS: Aquellas que originan chequeos de habilidades de armas. Generalmente es combate.
- ACCIONES ESPECIALES: Aquellas que originan chequeos de habilidades especiales.
- AMPLITUD: Se llama así a los intervalos de éxito y fracaso altos y bajos.
- ASALTO: 6 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 el que dirige la partida y 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.
- MINUTO: Medida básica de tiempo en el juego.
- MISION: Partidas o series de partidas ideadas por el Director de Juego.

- NIVEL DE HABILIDAD: Es el valor que tienes anotado en la habilidad en tu hoja de personaje y que representa el porcentaje de éxito.
- 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.

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)

INDICE

SECCION DEL JUGADOR

- Introducción al juegos de rol de Comandos Pg. 14
- Descripción de la Hoja de Personaje Pg. 17
 - Datos del personaje Pg. 21
 - Características del Personaje Pg. 22
 - Moral Pg. 23
 - Habilidades Básicas Pg. 24
 - Habilidades Especiales Pg. 28
 - Habilidades de Armas Pg. 29
 - Reverso de la Hoja de Personaje Pg. 30
- Creación del Personaje Pg. 32
 - Nacimiento Pg. 33
 - Enseñanza Civil Pg. 34
 - Instrucción Militar Pg. 34
 - Entrenamiento para Operaciones Especiales Pg. 35
- Mecánica del Juego Pg. 37
 - Chequeos Pg. 38
 - Niveles de dificultad Pg. 41
 - Enfrentamientos Pg. 42
 - El Turno de Juego. El Movimiento Pg. 43
 - Combate Pg. 46
 - Equipo de un Comando Pg. 50
 - Calculo de la Moral
al Inicio de las Misiones Pg. 50
- Experiencia Pg. 53
 - Entrenamiento Complementario Pg. 54
 - Ajuste de Habilidades Básicas Pg. 54

SECCION DEL DIRECTOR DE JUEGO

- Introducción Pg. 58
- Procedimientos Pg. 60
 - Procedimientos comunes Pg. 61
 - Procedimientos de las Habilidades Básicas Pg. 62
 - Procedimientos de las
Habilidades Especiales Pg. 75
 - Conjunción de Acciones Pg. 82
 - Procedimientos Especiales Pg. 83
 - Idioma Pg. 83
 - Graduación Pg. 84
 - Heridas y Golpes Pg. 85

APENDICES

Pg. 87

- Sobre el Convenio de la Haya y de Ginebra	Pg. 87
- De Armas	Pg. 95
- Pistolas	Pg. 100
- Fusiles	Pg. 108
- Subfusiles	Pg. 120
- Fusiles de Asalto	Pg. 132
- Ametralladoras	Pg. 136
- Morteros	Pg. 150
- Lanzagranadas	Pg. 158
- Vehículos Ligeros	Pg. 164
- Automoviles Blindados	Pg. 174
- Tanques	Pg. 186
- Sobre los servicios de Operaciones Especiales y los Grupos de Resistencia	Pg. 229
EL PUENTE DE CAPPOCORSO	Pg. 236
GLOSARIO	Pg. 245
BIBLIOGRAFIA	Pg. 248
INDICE	Pg. 249

"...Se exigía a los comandos que fueran jóvenes, absolutamente aptos, capaces de conducir vehículos de motor y no marearse en el mar. Pero la condición indispensable era que cualquier comando podía solicitar retornar a su unidad en cuanto acabara la misión."

Peter Young

Pocos tenían la oportunidad de hacerlo...

