

COMANDOS DE GUERRA

OPERACIÓN "SPOIL THE BROTH" POR PEDRO NIETO

Inicio

Nuestra aventura comienza la fría tarde del 20 de octubre de 1940. Trazaré algunas pinceladas de lo más relevante ocurrido durante últimamente en el marco global de la guerra, y posteriormente, trataré de ser algo mas conciso en cuanto al mes que nos mantendrá ocupados.

En los últimos meses, el avance Alemán ha sido demoledor. Noruega ha caído en menos de dos meses, pese a la ayuda francoinglesa. Bélgica y Holanda son las siguientes en la lista. Pese al envío de cuarenta y una divisiones francesas y del Cuerpo Expedicionario Ingles, a las órdenes de Lord Gort, nada logra detener el avance alemán. Gracias a operaciones de unidades aerotransportadas, los alemanes se hacen rápidamente con puentes estratégicos por lo que el avance de los tanques resulta imparable. En Bélgica cae el fuerte Eben Emael, bastión que dominaba la confluencia del Mosa con el Canal Alberto, considerado por los alemanes la más inexpugnable fortaleza de Europa, más potente incluso que otras defensas como la Maginot. Pero de nuevo fuerzas aerotransportadas resultaron claves para su rendición, además de gas ardiente, uso de lanzallamas y cargas huecas explosivas, lo que llevó a su toma en 30 horas, los 1200 defensores que guardaban las entrañas de esta fortaleza fueron finalmente derrotados.

Luxemburgo, mientras continúa la lucha en Bélgica Holanda, es el siguiente de la lista en caer.

Tras vadear lentamente la barrera de las Ardenas, ya nada parece poder detener el avance alemán hacia Francia, con Holanda ya rendida y su Reina refugiada en Londres.

Mussolini anuncia la entrada en guerra de Italia contra Francia e Inglaterra e inicia una serie de operaciones en los Alpes contra Francia

Francia cae, tras quedarse sola de apoyo de cualquier tipo durante la operación Dinamo, sufriendo la vergüenza de la firma del armisticio en el mismo bosque de Compiègne y en el mismo vagón que Alemania había firmado el acta de rendición el 11 de noviembre del 18.

Tras esto, la guerra se mitiga tan solo un poco, Alemania es el dueño y señor de Europa, Rusia no parece querer entrar en guerra de momento, incluso Molotov felicita a Hitler por su rápida victoria en Francia...

Más concretamente, durante este mes de octubre, los U-boot alemanes hunden en el atlántico 61 barcos aliados, mientras continúan los bombardeos sobre Londres. Fuentes históricas afirman que se descargaban diariamente más de 6000 toneladas de bombas diarias sobre la capital.

A principios de mes, Alemania firma un pacto con Finlandia, armas por prioridades mineras, mas tarde, hacia el 4 de Octubre, Hitler se reúne en Brennero con Mussolini. Entre el 7 y el 8 la RAF da un golpe inesperado bombardeando durante cerca de dos horas Berlín. Unos días después, Molotov se reúne con Hitler en Berlín. Hacia el 15 de este mes, Italia se desmarca e inicia un ataque a Grecia, suponiendo que conseguiría una victoria rápida como anteriormente había conseguido Alemania con otras ciudades, no obstante, se dan cuenta rápidamente de que han subestimado a los griegos y deberán replantearse una ofensiva mucho mas agresiva y organizada. Hacia la mitad del mes, la RAF vuelve a bombardear otras ciudades alemanas.



Cuerpo Expedicionario Ingles derrotado y en retirada

¿Y nuestros PJs...?

Nuestros muchachos han sido seleccionados de entre los 330.000 supervivientes a la operación Dinamo, son miembros del Cuerpo Expedicionario Ingles, y su selección se puede deber a diferentes motivos, desde comportamiento destacado en el frente, hasta a la experiencia de los mismos sobre el terreno al que serán enviados en breve.

Para nuestros PJs la historia comienza en su base de operaciones, en Inglaterra, tras una semana de merecido descanso tras la retirada forzosa frente a los alemanes en Dunkerque, todavía resuenan en sus oídos las explosiones del infierno desatado a su alrededor, mientras trataban de embarcar rápidamente

huyendo del inexorable avance alemán. Su desesperada huida ante la 8ª Panzerdivision de Rommel, las sirenas de los Stukas cuando descendían en picado... Finalmente, al tercer día de evacuación, los PJs abandonaron el continente en una maltrecha embarcación de socorro. Ahora todo esto parece lejano, pero seguro que serán llamados de nuevo al frente...

Antes de continuar, vamos a marcar los requisitos necesarios para nuestros PJs en esta aventura, en caso contrario, no hubieran sido seleccionados.

Nuestros PJs pertenecen al Cuerpo Expedicionario Ingles, como ya hemos dicho, por tanto, crearemos PJs del ejército británico de la forma acostumbrada, no obstante, es necesario que sepan francés y se valorarán también conocimientos de escalada. Como puedes ver, los requisitos no son muchos, pero son muy importantes para el éxito de la misión. Por tanto, desarrolla el trasfondo de los PJs con esos valores, pueden tener por ejemplo familia, francesa o haber tenido durante su vida civil el hobby de la escalada, o incluso que esta hubiera sido su profesión, o su deporte favorito. También sería interesante que uno de ellos tuviera algún tipo de rango, para darle credibilidad al equipo de misión. Entre las opciones tenemos un sargento, sargento mayor, o teniente como máximo. Aunque si lo deseas puedes crear un teniente y un sargento, o un sargento y un cabo, esta última sería mi recomendación. En todo caso, en tus manos lo dejo.

Una vez creados los PJs, volvamos a donde los habíamos dejado, que alguien los estaba buscando...

Así una fría tarde de Octubre, mientras en la base militar cercana a Leicester, los ecos de la formación del patio adoquinado resuenan por todo el recinto, nuestros PJs, pertenecientes a la misma compañía, son llamados a la sala de instrucción B.

Una vez en su interior, los PJs tendrán unos segundos para hablar entre ellos. Las sillas con apoyabrazos amplio están alineadas perfectamente de cara hacia una pizarra verde sobre la que hay desplegada una pantalla blanca. Un vistazo detrás de ellos, les permitirá descubrir una maquina de diapositivas preparada. En ese momento, la puerta lateral de la sala, que queda frente a ellos a la izquierda se abre y entra un soldado con la banda blanca en el brazo de la policía militar, que se queda manteniendo la puerta abierta al grito de ¡Atención!

Tras el, entran cinco sujetos, tres de ellos de uniforme y los dos restantes con trajes chaqueta de pana y sombrero. Uno de ellos lleva un ejemplar del Times bajo el brazo. Una tirada de **descubrir** +20 permitirá ver de refilón la portada del mismo periódico que hace referencia a toda página de las victorias de la RAF sobre la aviación alemana.

Los PJs conocen a uno de los recién llegados, se trata del Coronel Henry Ridgely, al mando de la base. Será este quien, mientras todos los demás toman asiento, ponga una gruesa carpeta sobre la mesa y la abra, sin llegar los PJs a ver su contenido. Entonces, mientras uno de los hombres de traje se prepara una pipa, el Coronel pedirá que se sienten (si como se espera, todavía estaban de pie firmes como cirios).

- Buenos días señores, el tiempo corre en nuestra contra, por tanto no me andaré con rodeos. Todos ustedes estuvieron en Dunkerque, en una operación que muchos consideran un éxito, aunque yo soy de los que creen, como dijo Churchill, en los Comunes, que “las guerras no se ganan con evacuaciones”. Ustedes han combatido en primera línea, así que huelga decirles el estado de la guerra. Todo el mundo se pregunta ahora cual será el siguiente país que sufrirá el ataque alemán, salvo nosotros, claro. Estos malditos bombardeos nos siguen golpeando diariamente...

Antes de seguir, quiero presentarles a mis acompañantes, empezando por mi derecha, al Mayor Claude Lanigan, el capitán Archibald Appelton, le sigue Darren Steadman y Ernest Mills, agregados del MI-6.

Bien señores – dirá mientras coge unos dossier extraídos del interior de la carpeta- ha sido ustedes seleccionados de entre un amplio número de hombres para una misión considerada de alto secreto. Le cedo la palabra Darren...

- Buenas tardes señores – empieza Darren dándole una profunda calada a su pipa mientras se coloca junto al aparato de diapositivas y lo enciende. La primera diapositiva iluminará la pantalla al frente y en ella, se pueden ver a tres sujetos con uniforme militar, están cogidos unos a otros informalmente y sonríen divertidos, entonces Darren informa – estos son Ronnie, Ian y Bruce, tres hombres que formaban un equipo de inserción e investigación cuando se llevó a cabo la ofensiva alemana. Tenían instrucciones de pasar inadvertidos, y en caso de ser apresados o ver peligrar la continuidad de la misión, destruir toda la documentación que hubieran recabado hasta el momento.

Verán – nueva calada a la pipa- cuando la operación Dinamo terminó, tras el recuento oficial, ninguno de los tres hombres apareció en ninguno de los listados de supervivientes, por tanto, asumimos que habían tenido un triste final.

- Hasta que hace doce horas exactamente – añade Mills – nuestra estación de escucha 6 captó un mensaje alemán en que aparecían los nombres de nuestros hombres. Según parece, se encuentran prisioneros a la espera de transporte aéreo para ser llevados a Berlín.

- Su misión está clara – finalizará enérgicamente el Coronel Ridgely- Desconozco cuanta información consiguieron pero temo que si están en manos de los alemanes, no sólo peligran sus vidas sino que también, podemos perder importantísima información que en nuestro poder, puede evitar la muerte de Dios sabe cuántas más vidas. Si la misión de estos hombres fue un éxito, puede que tengan en su poder cierta documentación que puede sernos de gran ayuda si queremos darle un giro al estado del conflicto – mirará de soslayo a los tipos del MI 6 - y si es así, debe de ser información muy importante puesto que he recibido ordenes de muy arriba de preparar un equipo que se encargará de volver al hormiguero nazi, cruzar sus líneas y rescatar a esos hombres, recuperando todos los informes y documentación que obtuvieron en su misión.

¿Alguna pregunta?

En este punto voy a tratar de abarcar el máximo posible de respuestas a las posibles preguntas que te puedan hacer, de todos modos, pasado el momento de las preguntas, infórmale igualmente de lo explicado en las preguntas marcadas con *

Las preguntas en cursiva serán respondidas por uno de los dos tipos del MI. El resto por el Capitán.

¿Qué tipo de documentación o de que son esos papeles tan importantes?

No estamos en situación de poderles decir nada al respecto.

¿En que parte de Francia se encuentran?

El origen de la emisión de radio está situado en algún lugar cercano a la villa de Pommeréval, a unos ciento cincuenta kilómetros de París, en plena Francia ocupada. Lamentablemente, no tenemos ubicación exacta de la misma, así que les tocará investigar, estar atentos y localizar la radio. Si localizan la radio, localizarán a nuestros hombres.

En la última comunicación interceptada se hablaba de una próxima comunicación dentro de unos minutos – al decir esto, se mirará el reloj de muñeca con gesto impaciente - les invito a acompañarnos, puede que obtengamos algo más...

¿Cuál será la ruta de entrada y salida? *

Serán conducidos hasta Dover, donde en vuelo nocturno volarán por encima del paso de Calais, internándose en espacio enemigo, entonces, saltarán en paracaídas en las cercanías de la villa de Pommeréval, a unos ciento cincuenta kilómetros de París. Una vez en la zona, deberán pasar desapercibidos e iniciar sus investigaciones sin ser detectados. Una vez encuentren la radio, a nuestros hombres y su información, usen del mismo equipo de radio para solicitar evacuación por un canal seguro.

¿Qué fuerzas enemigas podemos esperar? *

Ustedes vienen de allí, ya saben lo que les espera. Creemos que el grueso de las fuerzas de Von Reinhardt permanece en la zona, hay otras divisiones panzer, pero esta es la que les tiene que preocupar. También tenemos noticias de varias divisiones de infantería al mando de Von Leeb, al sur de su destino. En definitiva, varias divisiones de panzer, infantería y apoyo aéreo, tienen todos los ingredientes para organizar una buena fiesta – al decir esto ultimo esbozará media sonrisa de preocupación.

- En todo caso – interrumpirá el coronel- es la hora de la emisión, si son tan amables de acompañarnos...

De este modo se levantarán y saldrán por la puerta lateral donde el soldado de guardia se cuadrará hasta que salgan todos. El grupo saldrá por el corredor y cruzará el patio hasta girar hacia el edificio de comunicaciones, donde nuevamente un soldado se cuadrará a su paso.

En el interior del edificio, accederán al ascensor y de aquí, tras un nuevo corredor, hasta la sala cuyo nombre viene anunciado por una placa “Estación de escucha 6”

En su interior, un operario se extraerá los auriculares y se cuadrará rápidamente.

- Descanse – ordenará el Coronel.

Todos los presentes se situarán alrededor de la mesa donde descansa el equipo de radio. El Mayor entonces se dirigirá al operador tras consultar su reloj de muñeca.

- Bien, es la hora, adelante.

El operador, sin perder un segundo, se colocará los auriculares y encenderá el equipo. Las luces de contacto parpadearán para quedar fijas después. Entonces el soldado, con habilidad, recorrerá la banda,

hará un par de comprobaciones accionando algunos interruptores y finalmente, tras quitarse los auriculares, retirará la clavija accionando el altavoz exterior.

El ruido de estática inundará la sala.

- Señor, estamos a la espera...

El Coronel y los tipos del MI echarán una ojeada al amplio reloj de pared, que en este momento señala las ocho de la noche. Como para corroborarlo, comprobarán sus relojes de muñeca de nuevo e intercambiarán algunas miradas en las que se adivina una mezcla de preocupación y expectación.

Ruido de estática...

El Coronel pregunta entonces si la frecuencia es correcta. El operador se inclina para observar los diales y asiente.

Ruido de estática...

Finalmente, con una tirada de **escuchar** +40 se percibe una leve variación en la onda de recepción, reflejada con una oscilación apenas perceptible en el indicador. Si un PJ se ha dado cuenta de esto, puede comentarlo, con lo que el operario variará ligeramente el conmutador, modificando apenas un milímetro el canal y logrando al fin, escuchar una débil comunicación. Por otro lado, el PJ si no lo comenta, puede intentar una tirada de **telecomunicaciones** y logrará él mismo establecer contacto.

Nota: Las voces que hablan entre el ruido, lo hacen en alemán, así que supondremos que alguien hará la traducción simultánea de lo que se venga escuchando, desde el operador hasta quizá, alguno de los PJs que pueda conocer este idioma.

- *(Ruido de estática) a nido de halcón, cambio.... (Ruido de estática).*
- *Aquí nido de halc (Ruido de estática)*
- *(Ruido de estática) firme recepción del mensaje, cambio.*
- *(Ruido de estática) Preparar a los prisioneros (Ruido de estática) desalojo urgente.*
- *(Ruido de estática) Un (Ruido de estática) 52 llegará (Ruido de estática) a primera hora, tengan todo dispuesto. El (Ruido de estática) Von Gunkel supervisará la operación personalmente. Cambio.*
- *Recibido. No habrá fallos (Ruido de estática) y cierre.*

(Ruido de estática)

- Señor, la comunicación ha terminado – informará el operador.
- Déjenos cabo – ordenará el coronel. El operador apagará la radio y dejará al grupo a solas para que puedan seguir hablando.

- Parece que piensan evacuarles a primera hora – dirá el Mayor - ¿a primera hora de cuándo?
- No tenemos margen de maniobra – dice el capitán subiéndose las gafas con el índice – sin tiempo de preparación, sin conocimiento actual del terreno ni de las fuerzas exactas que habrá en la zona, ni siquiera un plan sólido de rescate, ni siquiera de cómo salir de allí. Con el debido respeto Coronel ¡esto es una locura!

- Coronel, esto no debe apartarnos del plan original.
- Si bien los diplomáticos insistirán en este punto, los oficiales se mostrarán más cautos.
- Esta noticia no cambia la situación- seguirá Darren- hay poderosas influencias en torno a esta operación, y algunos ministros están más que interesados en su continuidad. Si bien es ahora cuando ustedes tienen constancia de esta operación, llevamos con ella cerca de seis meses, entre selección de personal, entrenamiento del mismo, investigación y desarrollo. Nuestros hombres han hecho un trabajo excelente, teníamos todo previsto, zonas de inserción, contactos en terreno ocupado...
- Pero han sido descubiertos, aunque al menos sabemos que no están muertos – añade el capitán.
- Es un riesgo que debemos asumir, le repito que el interés por esta operación viene de muy arriba, Coronel – dirá Mills mirando fijamente a éste, como ignorando al resto.
- No se hable mas pues... – sentenciará el Coronel como si el sí supiera de quien se habla cuando se dice “muy arriba”

Si preguntan sobre ese tal Von Gunkel, Darren informará que se trata de un Generalmajor bajo el mando de Gerd von Rundstedt y Erich von Manstein en el Heeresgruppe A. Tiene a su mando una división de infantería.

Si preguntan sobre el número 52 que aparece en la conversación, nadie sabrá que decirles. Aunque el Mayor especulará con que se trata de un avión de transporte. Un Junkers (Ju 52).

De este modo, y tras un buen rato de discusión en el que sobre todo se mostrará contrariado el Coronel Ridgely, y en el que se espera que participen activamente los PJs, se dará luz verde a la operación. Con la firme esperanza de que puedan encontrar a los prisioneros y los documentos en algún lugar de las coordenadas indicadas.

Debido a la gravedad del asunto, se ordenará que se prepare el equipo y se organice la salida para esta misma madrugada.

Las próximas horas pasarán a toda velocidad para los PJs. Serán aprovisionados, equipados e invitados a descansar hasta la hora de salida. Sin embargo, los PJs pueden hacer lo que estimen oportuno en estas pocas horas, por ejemplo familiarizarse con el mapa de operaciones para poder situarse una vez en destino.

Finalmente, a las 02:15 de la mañana y como estaba acordado, serán recogidos y llevados hasta un pequeño aeropuerto cercano. En una oscuridad casi absoluta, solo rota por las luces del vehículo que los transporta, serán conducidos hasta la pista de despegue donde les espera ronroneante un Albermarle, un bimotor de transporte. A pie de escalerilla, un teniente se cuadrará saludando a los PJs y hará un comentario sobre el tiempo que amenaza lluvia, este será prácticamente el único comentario que cruzarán con los PJs, se encontrarán casi solos y se realizarán todos los preparativos a pie de avión en silencio, roto solo por algún trueno no muy lejano señal inequívoca de que el teniente no va muy desencaminado con sus suposiciones.

Los PJs acabarán de recoger el resto de su equipo dispuesto en orden a pie de escalerilla (el paracaídas, por ejemplo) y finalmente subirán al avión.

Una vez en el, y tras retirarse la escalerilla y asegurarse la portezuela exterior, la potencia de los motores aumentará en gravedad y al fin, tras una breve sacudida y un centenar de metros de pista, despegarán.

Así, los PJs abandonarán espacio británico y se dirigirán a territorio ocupado, la boca del lobo, como puede que ellos mismos lleguen a suponer. Durante el trayecto podrán repasar los planos, preparar tácticas, estrategias a seguir, etc. Deja que desarrollen este punto tanto como quieran, de paso, pueden acabar de presentarse unos a otros si no se conocían de antes, cuanto más preparen ahora mejor, quizá sea esta la última zona tranquila en la que puedan reunirse.

El vuelo de unas dos horas y media según previsión, será bastante tranquilo, salvo unas pocas turbulencias al sobrevolar el canal. El ronroneo de los motores y el leve balanceo mecerá a los PJs hasta el punto de que si fallan una tirada de **constitución** se quedarán dormidos en sus asientos.

Y así pasarán las horas, el mal tiempo habrá hecho finalmente aparición y una pequeña tormenta acompañará a los PJs, aunque no será lo suficiente importante como para abortar la operación.



¡Derribados!

Cerca de media hora antes del punto de salto, el Albermarle se inclinará violentamente hacia su lado derecho, al tiempo que los motores rugen por la violencia de la maniobra. Si los PJs estaban despiertos serán conscientes de esto de inmediato, pero si estuviesen durmiendo, deberán hacer una tirada de **escuchar** +20 para oír el ruido producido por el motor.

En el exterior, una “kette” (grupo de tres stukas, en este caso) ha aparecido de la nada sorprendiendo al piloto que en el último momento ha iniciado la brusca maniobra tratando de evitar el ataque de los cazas. El piloto aumentará la velocidad del pesado Albermarle y continuará con la maniobra cuando los cazas viran en el cielo y tras una maniobra, enfilan el avión de los PJs para una nueva pasada.

El teniente, asomará la cabeza por la portezuela de la cabina, que da a

donde se encuentran los PJs y gritará avisado de la situación.

- ¡Prepárense, tenemos compañía!

En este momento los cazas pasarán sembrando de plomo el avión de punta a punta, una serie de luces rojas inundará el panel de control ensombreciendo el rostro de los pilotos. Si los PJs todavía estuviesen durmiendo, los muy ceporros, en este punto despertarían automáticamente.

Si preguntasen, les informarán que de repente aparecieron esos cazas alemanes, que quizá se trate del resto de una patrulla perdida o algo así. Según el plan de vuelo, se supone que pasarían lo suficientemente lejos de cualquier aeropuerto conocido, para evitar esto mismo. El piloto iniciará una nueva maniobra, mientras que cualquiera que esté en la cabina en este momento, con una tirada de **descubrir** +20 verá en el oscuro cielo, al frente, iluminado por un relámpago, las terribles siluetas de los cazas derechos de nuevo hacia el avión. Si el PJ no dice que se pone a cubierto enseguida, sufrirá la misma suerte que los pilotos.

Los tres cazas abrirán fuego sobre el avión indiscriminadamente, mientras dos de ellos se ceban sobre una de las alas, mandando al garete uno de los motores, el otro, mas afortunado, da de lleno en la cabina llenándola de cristales, y matando a los pilotos (y PJ si lo hubiese).

Estén donde estén los PJs en este punto, notarán que el avión se inclina peligrosamente tirándolos al suelo. No tardarán en descubrir que ambos pilotos están muertos, mientras los paneles e indicadores de vuelo están como locos, completamente iluminados de luces que gritan que algo va mal por todo el avión. El altímetro gira sin parar mientras el avión desciende casi en picado.

Si algún PJ sabe pilotar, puede intentar dominar la situación tratando de recuperar la horizontalidad, pero recordemos que los cazas no se han ido todavía.

Con una tirada de **pilotar bombardero** sin modificadores, o **pilotar caza** con un +20 descubrirá a simple vista, que según los paneles, el avión está herido de muerte, uno de los motores está destruido, existen fugas de combustible, la presión del aceite es casi nula, y una serie de equipamientos han quedado inutilizados, entre ellos, la radio. Pero si se trata de realizar un aterrizaje de emergencia, deja que lo intenten. Debido a la gravedad de los daños, y la mala maniobrabilidad del aparato, todas las tiradas de pilotaje sufrirán un +20.

Para entonces, una nueva pasada de los cazas llenará de agujeros el casco pasando, para dramatizar un poco más la escena, muy cerquita de varios de tus PJs, pero sin causar mayores daños en el avión.

Además de la elección del aterrizaje de emergencia, que lo cierto es que es una opción muy peligrosa, existen las opciones de abrir fuego contra los cazas, o de realizar el salto en paracaídas cuanto antes, recordemos que la caída del avión continúa.

Trataré de describir cada una de esas opciones por separado, y hasta las últimas consecuencias. No obstante quisiera dejar claro ahora que no voy a usar las reglas aparecidas en el **Comandos 3ª** en cuanto al combate aéreo, lo que haré será improvisar un poco con la base de esas reglas. Por supuesto, eres libre de usarlas si así lo prefieres a tu conveniencia.

Aterrizaje de emergencia.

El Albermarle está seriamente dañado y continuará su descenso hasta tomar tierra o ser destruido. Para cuando los PJs tomen el mando, lanza 1d12+10, el resultado son los asaltos hasta la colisión. Este será el resultado final, salvo que los stukas destruyan antes el avión. Para ello usaremos la regla del 3ª edición de recibir un impacto crítico por cada 5 puntos de daño recibidos, y de que si se reciben 9 críticos, al ser este el valor total de resistencia del avión (según tablas del 3ª edición), el avión volará en pedazos acabando con cualquiera que quede en su interior. Sin embargo, el Albermarle ya ha recibido hasta el momento 3 críticos, con lo que el total de resistencia actual es de 6.

El PJ que pilote el avión deberá realizar tiradas de **pilotar bombardero** con el +20 por el estado del aparato, su principal preocupación será la de descender a toda prisa y encontrar un lugar mas o menos claro para aterrizar. Si el PJ decide acelerar esta maniobra de cabeceo tratando de llegar cuanto antes a tierra, el número de asaltos hasta tierra se reducirá en 1d6 asaltos. Solo tendrá que hacer una tirada de pilotar al principio, después una vez a los mandos e iniciada la maniobra, no tirará más, puesto que se trata únicamente de mantener el rumbo. Llegados a este punto será necesario que el piloto, o cualquiera que esté con el en cabina, haga correctamente una tirada de **descubrir**, en caso de sacarla con éxito, verá un pequeño claro donde poder tomar tierra. Fallar esta tirada representará no encontrar un solo lugar adecuado y el PJ optará por tomar tierra en el primer sitio que vea. Cuando esté a tres asaltos de tierra, deberá hacer entonces una tirada por turno hasta tocar tierra, representando así el encaramiento correcto, y realización de la maniobra de aterrizaje. Una vez en tierra, necesitará de una tirada más para detener finalmente el avión. Si supera todo esto, el PJ habrá conseguido detener en tierra el malherido avión. Si el

PJ no hubiera encontrado un lugar adecuado donde aterrizar, estas tres últimas tiradas tendrán un modificador total de +40, en lugar del +20.

Mientras no se saque correctamente la tirada de pilotar, el avión se considerará en pérdida e irán pasando los asaltos hasta el tope marcado por la tirada de 1d12+10. Tras estos asaltos, al llegar la cuenta atrás a 0, representarán la colisión en tierra que acabará con todos los PJs a bordo del avión.

Fallar alguna de las tres tiradas finales, habiendo fallado previamente la de descubrir, representará que el avión choca contra todo tipo de obstáculos naturales, desde árboles, hasta promontorios rocosos a tu discreción. Sacar un fracaso alto en cualquiera de estas tres tiradas representará la destrucción definitiva del avión contra el suelo, y el final de nuestra campaña.

Si se falla alguna de las tres últimas tiradas de pilotar pero no con un fracaso alto, los PJs a bordo deberán realizar una tirada de **constitución** +40, en caso de obtener un fracaso bajo, el PJ perderá 1d12 puntos de golpes, recordemos que si se reciben 5 o mas puntos en esta tirada, representará que al PJ se le ha roto un hueso (estas reglas aparecen en la pág. 75 del manual). Fallar con fracaso medio supondrá perder 1d12 puntos de heridas, y fallar la tirada con un fracaso alto, representará perder 1d20 puntos de heridas.

Obtener cualquier tipo de éxito en la tirada de constitución, representará que el PJ está dolorido, y aturdido pero puede valerse por si mismo. En términos de juego, el PJ podrá actuar libremente habiendo quedado a salvo.

No obstante, no va a ser tan fácil, puesto que dependerá mucho de las acciones de los cazas sobre el aparato. Usa las tablas de localización de impacto en aviones de las reglas del 3ª edición para ver donde se producen los impactos de los stukas, y lleva el conteo normal de daños producidos por estos. Si se produjesen críticos o daños estructurales masivos, o se perdieran otras partes vitales del aparato, las tiradas de pilotar del PJ serían innecesarias puesto que el avión es posible que sea destruido antes de llegar a tierra. En cualquiera de estos casos, podrás aplicar nuevos modificadores a las tiradas del piloto añadidas a su +20 original. Por ejemplo, si pierde el tren de aterrizaje sumará un +20 a las dos últimas tiradas de pilotaje, o si recibe un crítico en cualquiera de sus alas, el combustible restante explotaría acabando con los PJs inmediatamente.

Una nota más en cuanto a que los PJs tomen tierra finalmente.

Sería interesante que nada mas tomar tierra decidieran poner pies en polvorosa, puesto que exactamente cuatro asaltos después, uno de los stukas sobrevolará el Albermarle y dejará caer sobre el una bomba, destruyéndolo definitivamente.

Combate contra los stukas.

Mientras uno o dos de nuestros PJs se están dejando el aliento tratando de recuperar la horizontalidad del aparato, es posible que alguno de los PJs trate de posicionarse en la ametralladora del avión con el objetivo de derribar los cazas. Cruzando el pequeño acceso hasta la posición de esta arma, el PJ se encontrará con los mandos de dos ametralladoras situadas una a modo de torreta sobre la estructura del Albermarle, por tanto disfrutará de la capacidad de disparo a 360°, y la segunda en el morro del avión. No obstante existe un pequeño problema que debemos solucionar antes de ponernos a disparar, y es que mientras el avión esté en pérdida, no podremos hacer uso del armamento. Por tanto, deberemos tratar de estabilizar el aparato antes de nada.

Una vez solucionado ese punto, seremos libres de usar el armamento. Para manejar las ametralladoras del calibre 7,7 serán necesarias tiradas de la habilidad **ametralladora**.

Los Stukas efectuarán pasadas constantes sobre el pesado Albermarle, los pilotos alemanes saben perfectamente que la mole que transporta a los PJs es lo suficientemente pesada como para no poder realizar maniobras evasivas efectivas. También de que solo dispone de un motor, el otro está dejando a su paso un denso rastro de humo negro.

La “Kette” tarda cuatro asaltos en alejarse del Albermarle, virar y encarar de nuevo el aparato. Pasados esos cuatro asaltos de supuesta tranquilidad, dispararán durante tres asaltos seguidos, lo que tardan en sobrevolar a los PJs. Pasados estos tres asaltos, tardarán de nuevo cuatro asaltos más en posicionarse de nuevo para abrir fuego.

La dificultad, según distancia y posición relativa, como se explica en el manual del 3ª, será muy difícil durante todo el trayecto de los cazas, ya que consideraremos que se encuentran los aviones enfrentados. Por tanto, tendrán un +40 a las tiradas, tanto PNJs como PJs, este último podrá disparar desde la torreta. El PJ al mando de la ametralladora del morro solo podrá hacer uso de ella cuando los cazas estén a tiro. Te recuerdo que al ser el stuka disparado por el piloto, usará de su habilidad de pilotar caza para disparar, mientras que el PJ usará de su ametralladora. Los PJs a las ametralladoras, según las reglas, solo podrán disparar a un objetivo por turno.

Así, repetirás esta escena una vez y otra hasta que:

O bien se derriben los tres cazas o se produzca el aterrizaje de emergencia de la forma que sea, o los cazas destruyan el Albermarle.

Salto en paracaídas.

Esta es quizá la mejor opción que pueden tomar los PJs, visto lo visto anteriormente.

Según las reglas del manual, serán necesarias dos tiradas de la habilidad de **paracaidismo**, una para ver donde cae y la segunda para ver cómo lo hace. Estas tiradas serán difíciles, por tanto deberán realizarlas con un modificador de +20. La tirada de cómo cae, la hará el PJ, pero la de donde cae, la hará el DJ **en secreto**, ya que no tienen que saber si llegarán a tierra juntos o no.

Si eres especialmente cafre, puedes hacer que los PJs hagan alguna tirada de **destreza** para preparar el equipo, lograr situarse frente a la portezuela, abrirla, prepararse para el salto, etc.

No olvides que se encuentran preparándose para efectuar un salto en un avión en pérdida, fallar esta tirada de destreza podría suponer que los PJs estuvieran tropezando y cayéndose constantemente debido a la confusión reinante. Y mientras, el avión sigue y sigue descendiendo, ya sabes, viento, el aullar del avión al caer en barrena, fuego, gritos, confusión...

En algún lugar de la Francia ocupada

Es importante que tengas en cuenta el estado en que han llegado los PJs a este punto, puede que algunos sufran serias heridas, con lo que deberás llevar a cabo las tiradas de curación necesarias y aplicar los modificadores pertinentes a los PJs debido a su estado, no haré mayor hincapié en este punto, tu mismo deberás encargarte de ello. Otro dato a tener en cuenta es el resultado de la tirada que nos hablaba de *donde han caído*, si los resultados fueron muy dispares, tendrán una labor extra para encontrarse entre ellos. Por otro lado, si al llegar a tierra te comentan que esconden el paracaídas, la tirada será de **camuflar** con los modificadores por entorno que consideres necesarios.

La lluvia azotará persistentemente a los PJs en esta embarrada campiña donde han ido a caer. Es posible que los restos humeantes del avión que trajo a los PJs sean todavía visibles no muy lejos, sin embargo, de una forma u otra, no habrá ni rastro de los cazas, ya sea por que han sido derribados por los PJs o porque los alemanes están convencidos de que no han habido supervivientes.

Un rápido vistazo a su alrededor no mostrará nada relevante, aunque una tirada de **descubrir** permitirá encontrar un camino de tierra cubierto de charcos unos metros mas allá de donde se encuentren. Si se acercan a mirar, no encontrarán marca o cartel orientativo alguno, aunque como bien pueden suponer los PJs, estos carteles solían desaparecer en cuanto aparecía el enemigo, para despistarles y equivocarles el camino, ganando a veces unas horas o incluso días que luego resultaban de oro.

Una tirada de **orientación** sin modificador si se dispone de una brújula o mapa, o con un +20 sin disponer de alguno de estos objetos, hará que los PJs deduzcan que deben seguir el camino hacia la derecha, en dirección este, puesto que la otra dirección llevaría de nuevo a la costa, alejándolos del objetivo.

Si te piden una tirada de **rastrear** encontrarán con cualquier categoría de éxito huellas de vehículos pesados y tractores. Esto último no debe sorprenderles, nos encontramos en el campo, los tractores son muy comunes en esta zona. No podrán concretar nada más.

Llegados a este punto tan solo queda hacer recuento del equipo que tienen encima, munición y estado de salud. Cuando tengas todo esto claro, pasaremos a la segunda parte de la campaña.

Pnjs y equipo

Considero innecesario poner las características de los oficiales que encomendaron la misión a los PJs y los miembros del MI, Coronel Henry Ridgely, Mayor Claude Lanigan, el Capitán Archibald Appelton, y Darren Steadman y Ernest Mills, agregados del MI-6.

No tendrán oportunidad de usar muchas de sus habilidades en su aparición, todo cuanto deben hacer o decir viene prácticamente dado.

Los pilotos tampoco requieren de una descripción detallada, tan solo con un par de datos tendrás suficiente.

Pilotos alemanes

Puntos de vida: 8

Descubrir: 60%
Escuchar: 45%
Pilotar caza: 80%

En cuanto al equipo, lo mas relevante son los aviones para la escena final, el Albermarle y los Stukas. A continuación te incluyo sus características aparecidas en las páginas 386 y 388 del Comandos 3ª edición. Debido a la improvisación de algunas de las reglas de vuelo, e incluido el daño de la bomba de los cazas en el formato antiguo, es decir, “al estilo” 2ª edición. Por tanto vendrá en dados de 10 y deberás aplicar las reglas de disminución de daño por distancia del blanco. Es decir que se restarán dos dados de daño por cada tres metros más allá del objetivo.

Avión	Veloc	Techo	Pr	Armas y calibre
Albermarle	275	5500	9 (6)	2 ametralladoras del 7,7*



Avión	Veloc	Techo	Pr	Armas y calibre
Stuka	280	8000	3	3 ametralladoras frontales del 7,9 y bomba de 350 kilos (5d10)



* Este calibre no aparece en las tablas de daños del 2ª edición por tanto aplicaremos el daño del 7,62 americano (Pág. 125 del manual)

Experiencia

Llegados a este punto, puedes dejar que tus PJs hagan el aumento normal de sus habilidades básicas.

2ª parte

Antes de continuar...

¿Los PJs decidieron quedarse cerca del punto de caída, quizá para pasar noche hasta el día siguiente? o ¿quizá decidieron ponerse en camino inmediatamente por si alguien decidiera pasarse por aquí...?

En caso de haber decidido quedarse aquí a dormir hasta la mañana siguiente, dos horas después de la llegada de los PJs a suelo francés, sería interesante que alguno de ellos estuviese despierto y sacara algunas tiradas de **descubrir** o **escuchar** puesto que aparecerá un pequeño destacamento alemán compuesto por dos Sdkfz 222, un Panzer III y un total de quince soldados en busca de supervivientes.

Si los PJs no estuviesen aquí, los alemanes alertados por radio de lo sucedido, habrán venido a investigar, pero no estarán mucho por la labor y viendo los restos calcinados del avión que los transportó hasta aquí, supondrán que no ha habido supervivientes, regresando de nuevo a su campamento tras una hora de reconocimiento por la zona.

Si los PJs, por el contrario, hubiesen decidido seguir camino inmediatamente, seguiremos adelante con la aventura.

Los PJs llevan cerca de media hora de camino bajo una constante y fina lluvia, este es el único sonido que acompaña a los PJs además del repiqueteo del equipo que transporten.

Ya calados hasta los huesos verán como aparece a su lado un río de poco caudal que corretea paralelo al camino que han tomado. Las pruebas de que no hace mucho ha habido una batalla por las cercanías son evidentes. Un par de piezas de hierro grandes y pesadas, sin duda complementos de trabajo de algún tractor, permanecen cubiertos de metralla y señales de haber recibido numerosos disparos. Algunos agujeros de fuego de mortero convierten este campo en algo parecido a lo que sería la superficie lunar, llena de cráteres.

En cuanto a la capacidad de orientarse de los PJs, si llevan encima material para este propósito, es decir, mapa y brújula, sus tiradas de **orientación** serán modificadas con un -40, es decir, -20 por el mapa y -20 por la brújula. Tener una sola cosa otorgará un -20, sea cual sea ésta.

No tener nada, pero haber insistido en memorizar el mapa o haber tomado notas del mismo permitirá hacer esta tirada sin modificador alguno. Si no se da ninguna de estas circunstancias, la tirada será con un

1d100	Encuentro
01-60	Nada destacable
61- 75	Despojos de guerra. Cadáveres, ruinas, vehículos destrozados, etc
76-86	Dos soldados alemanes en moto con sidecar
87-00	Destacamento compuesto por dos Sdkfz 222, un Panzer III y un total de quince soldados

modificador de +20 a +40, a tu discreción. De este modo representaremos la capacidad de los PJs de orientarse en terreno desconocido.

Para simular el avance de los PJs en este entorno, y ver lo que pueden llegar a encontrar, cada

vez que el grupo avance en una dirección donde se haya fallado previamente la tirada de orientación, deberás hacer una tirada en la tabla adjunta y aplicar el resultado inmediatamente. Eres libre de plantearles la escena resultante a tu manera, pueden ser descubiertos inmediatamente, o no, dependiendo de lo tranquila que les esté resultando la aventura hasta el momento, recuerda que están en plena Francia ocupada, no debería ser un paseo por el campo. Tú decides.

Pero mientras avancen por el camino correcto, seguiremos con la línea de la aventura.

Nota sobre viajar de día o viajar de noche:

Es necesario en este momento saber que van a hacer los PJs. Es posible que decidan continuar andando hasta el amanecer y entonces pasar el día durmiendo en cualquier sitio resguardado. Viajando de este modo de noche y descansando de día, tratando de pasar lo más desapercibidos posible. La línea de aventura seguirá contando que sea esto lo que pretendan nuestros PJs,

En el caso de que deseen hacerlo al revés, que pretendan seguir el viaje de día, tendrás un poco más de trabajo puesto que tendrás que leer la aventura y adaptarlo al cambio horario. De todos modos no todos los encuentros se darán igual de día que de noche, trataré de ponerte notas al pie de cada encuentro para ayudarte en este punto.

Apenas dos horas de camino después, con una tirada de **descubrir** +20 debido a la mala visibilidad por la oscuridad y la lluvia, encontrarán un granero aparentemente abandonado, y unas pocas decenas de metros mas allá, lo que parecen los restos de una granja o casona de dos plantas, de la que solo quedan dos muros exteriores, un par de tabiques y un tramo de escaleras. El resto son todo escombros ennegrecidos por el fuego.

Es posible que los PJs vean en este granero un buen lugar donde descansar por el resto de esta noche y pasar el día siguiente, las últimas horas han sido moviditas y es posible que alguno de ellos esté herido.

En los alrededores del granero, no se ve una sola luz, salvo los destellos de los relámpagos de la tormenta que da la impresión de empezar a alejarse. El granero también está a oscuras y sus dobles puertas están cerradas. Cuando lleguen los PJs descubrirán que pueden entrar sin problemas y que las montañas de heno que hay en su interior les servirán perfectamente para descansar. Un vistazo con más detenimiento aquí dentro les permitirá descubrir algo de ropa, un par de petos, y una camisa desgastada. También aperos de labranza y un fanal de aceite con el depósito a media carga.

Durante lo que queda de noche, apenas un par de horas de oscuridad hasta el alba, no ocurrirá nada destacable, salvo quizá, uno de los PJs que haga guardia podrá ver con una tirada de **descubrir** -20 las luces de un vehículo que pasa por el camino que les ha traído hasta aquí, pero que continúa adelante sin detenerse. De este modo llegará el día siguiente.

Para cuando se levanten los PJs la lluvia habrá desaparecido, dejando una brisa bastante fría y un cielo aun así, encapotado.

Durante el resto del día, supondremos que los PJs tendrán una serie de prioridades. Una de ellas supongo que será la de tratar de averiguar donde se encuentran exactamente, otras prioridades serán la de tratarse las heridas (si se da el caso), y preparar y revisar el equipo para continuar camino al anochecer.

Si hacia el mediodía los PJs continúan en la zona del granero, bien alertas de cualquier movimiento por los alrededores, no olvidemos que se encuentran en territorio ocupado, con una tirada de **descubrir** si se encuentran en los exteriores del granero, o de **escuchar** si se encuentran en su interior, detectarán un vehículo que se acerca en línea recta saliendo del camino hacia el granero. Un vistazo revelará un furgón destartado, no tiene ni marcas ni distintivo militar alguno. Una nueva tirada de **descubrir** +20 les permitirá ver que en su interior viajan dos hombres, uno de unos treinta y pocos años al volante y a su lado, uno de unos cincuenta. Los verán pasar por el lado del granero sin detenerse en dirección a las ruinas de la granja. También verán como al llegar a esta se detiene y tras apagar el motor bajan del vehículo y se pierden de vista, con aire cansino en su interior.

Si los PJs no hacen nada, estos dos tipos estarán cerca de una hora y media y saldrán después de las ruinas portando algunos objetos a cuestas que cargarán en el furgón. Seguidamente, arrancarán el vehículo y se dirigirán al granero, donde se detendrán y tras descargar algunos aperos de labranza, los dejarán en su interior. Tras esta rápida descarga volverán al vehículo, se fumarán un cigarro, hablarán entre ellos (en francés, claro) y tratarán de arrancar el viejo vehículo. Por lo que oirán los PJs, parece que el motor se niega a responder. Descenderán, abrirán el capó, y tras un rato de hurgar en sus entrañas no lograrán que el motor arranque de nuevo, así que al poco se irán por donde han venido andando y maldiciendo entre dientes.

Todo esto es lo que ellos harán, claro que los PJs pueden intervenir.

Si los PJs se presentan del modo que sea ante los dos tipos, su primera respuesta será la de levantar las manos y gritar nerviosos que se rinden y que no disparen, en francés, por supuesto, con lo que será necesaria alguna tirada de dicho idioma para entenderlos y comunicarse con ellos.

De todos modos, en cuanto hablen los PJs y tengan un momento para verse detenidamente, los dos tipos se darán cuenta de que los PJs no son alemanes y parecerán tranquilizarse.

Para entablar conversación con estos dos tipos será necesario saber el idioma, de su conversación con ellos, obtendrán básicamente que son Fabrice y Bertrand Ducharme, padre e hijo. Perdieron cuanto tenían cuando llegaron los alemanes y sus tanques. Su casa fue destruida como resultado de la batalla que se libró en estos campos en la huida francesa.

Contarán que han venido a tratar de recuperar cuanto quede de las ruinas de su casa, y que traen algunas herramientas de una casa cercana de unos familiares.

¿Dónde se encuentran? Una de las dudas que tendrán los PJs es saber donde se encuentran exactamente, debido a la interceptación de los cazas alemanes, han tenido que saltar o aterrizar antes de lo previsto. Bertrand, les dirá que se encuentran en las cercanías de la villa de Baillolet.

¿Baillolet? No. A los PJs no les suena, pero si preguntan por Pommeréval, o le echan un vistazo al plano que puede que tengan, verán que han caído a unos quince kilómetros escasos de su destino.

Si los PJs preguntan cómo llegar a Pommeréval, les dirán que deben seguir el camino durante un kilómetro y al llegar al cruce del camino torcer a la derecha y rodear el bosque de Baillolet. No abandonar el camino y seguir más allá de Mesnières en Bray durante siete kilómetros, donde finalmente encontrarán Pommeréval, aunque...

- Esta todo lleno de alemanes, sería un milagro que llegaran sin ser descubiertos – les dirán si se han ganado su confianza, es decir, si no han hecho ninguna estupidez con ellos.

Los Ducharme les invitarán a viajar hasta la casa de sus familiares en el pueblo cercano, hasta que ellos quieran irse, lo cierto es que estarán encantados de ayudarles, si es que han sido amables con ellos, claro. Si aceptan, viajarán en la parte de detrás del furgón, está cubierto con lo que no serán vistos.

Al tratar de encender el vehículo se encontrarán, como dije anteriormente, que el motor parece no querer arrancar. El padre bajará del furgón y tras abrir el capó se llevará una mano a la cabeza y resoplará. Parece que no va a arrancar.

Si un PJ decide echar un vistazo, si saca una tirada de **mecánica** sin modificadores, tras unos pocos minutos, logrará que el motor vuelva a ponerse en marcha, soltando una importante cantidad de humo negro. Para que el motor aguante, será necesario un éxito medio o mejor, en caso contrario, el motor no aguantará más que unos pocos minutos calándose de nuevo y siendo necesaria una nueva tirada de mecánica para que vuelva a arrancar.

Finalmente es de suponer que el furgón lleve a los PJs hasta una pequeña granja. En la entrada de la villa un cartel inclinado anuncia el nombre de la misma, Baillolet. Durante el camino los PJs no habrán visto ni rastro de alemanes, aunque si habrán visto indicios de batalla por la zona, como un par de vehículos en la cuneta calcinados. El furgón les llevará directamente hasta una pequeña granja donde en su exterior, las gallinas cloquean indiferentes. Se detendrán en la parte de detrás, apartada de cualquier mirada curiosa y rápidamente saltarán del interior hasta la casa.

Nada más entrar, se encontrarán de cara con los ojos abiertos como platos de una niña de rubias trenzas que cogerá aliento para gritar, pero antes que tengo tiempo para ello, Fabrice pondrá su mano sobre su boca y le chistará. Hablándole al oído le dirá que son amigos, y que no debe de tenerles miedo, lo que parecerá tranquilizar a la pequeña.

En la casa, conocerán al resto de la familia Ducharme, la abuela Adélaïde, vestida siempre de negro, la esposa de Fabrice, Corinne, delgada y de pómulos altivos y los hijos de ambos, la pequeña Rosete, que ya conocen, y Joseph, de 15 años que está dando de comer al único cerdo que les queda.

Los PJs serán tratados amigablemente, los franceses ven amigos en cualquier enemigo de los nazis.

Aquí serán tratados de sus heridas, si las tuvieran, serán alimentados con pan, queso y vino, y podrán asearse si lo desean. Todos los miembros de la familia hablarán con ellos gustosos y de ellos obtendrán cualquier información geográfica que precisen de este lado de Francia, pueblos, caminos ríos, etc.

En cuanto a los alemanes obtendrán algo de información si preguntan.

Según les contará Fabrice, cerca de Pommeréval, existen las ruinas de un pequeño castillo, no es muy grande, pero al parecer los alemanes han estado desde su llegada muy interesados en esa zona, han visto como numerosos camiones se dirigían hacia allá cargados con cajas de equipo y “armas muy grandes” como dirán textualmente. El pequeño Joseph dirá que una vez se acercó hasta allí a jugar con sus amigos y que los alemanes no les dejaron acercarse, no ha podido ver nada más.

Si los PJs están interesados, les indicarán el camino a seguir hasta estas ruinas, a apenas un par de kilómetros de Pommeréval, hacia el norte.

Otros datos que obtendrán sobre movimientos alemanes serán las columnas de tanques que quedan dispersas por la zona y la mayor concentración que se está dando en París.

Todos los demás datos que obtengas de fuerzas enemigas serán muy vagos o sin trascendencia para la partida, puedes adornarlo como quieras informándoles de tropas, tanques, prisioneros etc.

Por lo demás, la estancia de los PJs en esta casa, no tendría que ser mucho mas larga, su sola presencia puede ser un problema para el mismo pueblo y sobre todo para los Ducharme, por ayudar a los británicos. Este detalle debería quedarles claro a los PJs enseguida. Si se están aquí mas de lo necesario, pueden llamar la atención de otros vecinos que quizá empiecen a notar algo raro en el comportamiento de los Ducharme, o quizá simplemente puede que a alguno de los pequeños, mientras juegan con sus amigos del pueblo se les pueda escapar algo de información al respecto de unos soldados que están escondidos en su casa. Quizá algún vecino crea que pueda salir beneficiado de esta información y quizá acabe llegando de un modo u otro a oídos enemigos.

Así que no entraré en mas detalles sobre lo que obtendrán en este pueblo, y seguiremos adelante por la ruta que les han indicado.

En las ruinas...

Según habrán podido averiguar, los alemanes están bastante interesados en las ruinas de un pequeño castillo que hay por la zona, si preguntan al respecto, no tendrán problemas en ser informados de la ruta de acceso exacta. De lo que no serán informados es de lo que hay ahí arriba, más que nada porque nadie ha podido acercarse lo suficiente.

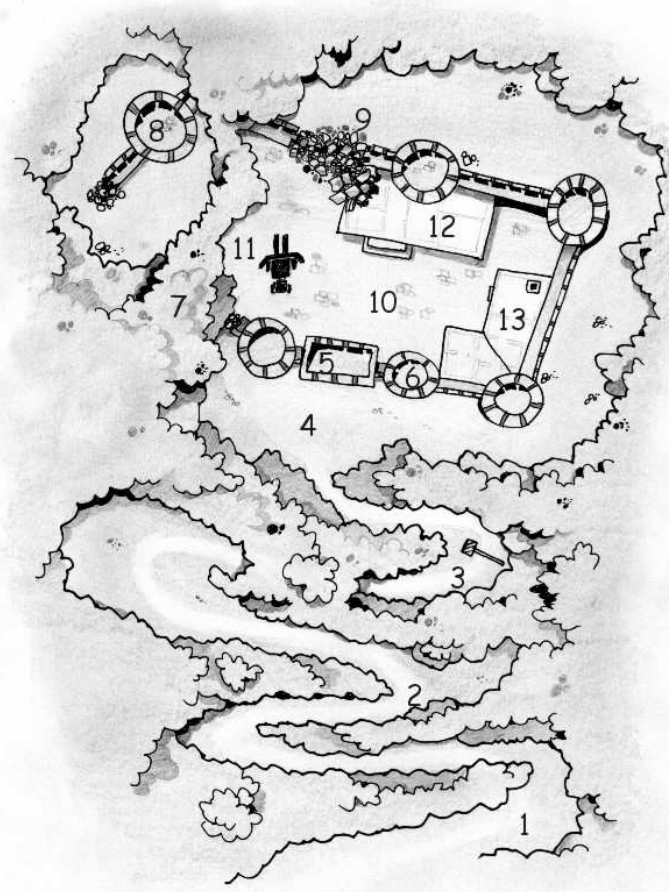
Se trata de unas ruinas en lo alto de una colina, a unos dos o tres kilómetros de Pommeréval. El camino hasta el pie de la colina será de lo más tranquilo, no se cruzarán con patrulla alemana alguna y llegarán sin contratiempos. Quede claro que tú como DJ puedes cambiar esto y ponerles algún encuentro, desde algo que haga que deban emplearse a fondo para salvar sus pellejos, poco recomendable porque ya tendrán tiempo más adelante para ello, hasta algo mas inofensivo como una moto con sidecar con dos soldados nazis que pasan a toda velocidad carretera abajo sin reparar en ellos, pero que seguro que lograrán que se peguen unos buenos barrigazos en la cuneta tratando de no ser detectados.

Por otra parte, es posible que los PJs hayan evitado todo contacto, no habiéndose dado entonces el encuentro con los Ducharme. En ese caso, deberán llegar por su cuenta hasta Pommeréval y una vez allí, investigar sobre la posición de la emisora alemana. Esta investigación la dejo un poco en el aire para que

tú la organices como quieras, pero algunas pistas que puedes darles son, por ejemplo, descubrir un par de camiones con escolta armada que va hacia el castillo con equipo de repuesto, o con dotación de refresco. Si les llama esto la atención llegarán directamente al castillo. Otra posibilidad será descubrir en lo alto de la montaña donde está el castillo, la enorme antena de radio que sobresale por encima de la vegetación de forma visible.

Un detalle a tener en cuenta en este punto es si los PJs se acercan al castillo de día o de noche. En un caso u otro los encuentros podrán variar y lo que puedan percibir en la zona también, tenlo en cuenta.

1. Camino a las ruinas. Hasta lo alto hay unos 600 metros de tortuoso camino de piedra. Alrededor el bosque se cierra y se abre, dejando algunos tramos del camino completamente cerrados. Una tirada de **rastrear** (+40 de noche y sin iluminación alguna) les permitirá encontrar rastros de vehículos oruga y neumáticos. Con un éxito alto encontrarán rastros de numerosas huellas



de botas de las usadas por la Wehrmacht.

2. Patrulla. Un buen rato después de ascenso, hacia la mitad del camino mas o menos, una tirada de **escuchar** con un +20 (sin modificador alguno si vienen de noche), y en caso de fallarla, una de **descubrir** sin modificador (-20 si es de noche) revelará una moto con sidecar que viene por el camino desde arriba. Si fuera de noche, descubrirían el haz de luz del foco de la misma. Tienen exactamente dos asaltos antes de que la moto gire el recodo y enfíle el camino por el que ascienden ellos, con lo que será necesario una tirada de **ocultarse** sin modificadores (-20 si es de noche o -40 de noche e internándose en el bosque). Si los motoristas tienen alguna excusa para sospechar algo de lo ocurrido por aquí puedes hacerles hacer una tirada de descubrir o escuchar, modificada a tu conveniencia. Si descubrieran algo, detendrán la motocicleta y con el foco fijo sobre el manillar barrerán la zona, mientras el ocupante del sidecar armará la ametralladora de posición y hará lo propio. Si tienen serias sospechas primero los soldados gritarán (tirada de **idioma alemán** para entenderlo)

- ¡Quién anda ahí!, salgan inmediatamente o abriremos fuego ¡este es el último aviso! Unos pocos segundos después, dispararán a ciegas sobre la zona, haciendo un amplio arco de fuego. Si los PJs estaban ocultos al raso, aplícales un porcentaje de resultar heridos, por ejemplo de un 10% por cabeza, y si se hubieran retirado hasta el bosque, el porcentaje bajaría hasta ser imposible alcanzarles o a un 02% como máximo. Los motoristas tras esta acción, esperarán, y si no detectan absolutamente nada mas durante los próximos 5 o 6 asaltos, proseguirán su camino. Sin embargo, es posible que los PJs decidan echar mano a sus armas para eliminar a estos dos tipos. Bien, si disparan cuando la moto pasa de largo sin detenerse, lo primero que han de tener en cuenta es que pasan a una distancia de unos 20 metros hasta el claro, o 30 desde la zona boscosa. A los modificadores por distancia tendrás que aplicar modificador por objetivo moviéndose (+20). En caso de obtener un éxito bajo, el impacto se dará directamente sobre el vehículo, con cualquier otro tipo de éxito, se impactará sobre los soldados. A no ser, claro, que se pretendiera impactar sobre la motocicleta, en ese caso aplicarás un modificador extra de +20 y con cualquier categoría de éxito se logrará impactar.

¡Ojo! Un tiroteo en esta zona haría posible que más arriba, donde se encuentra la barrera, el centinela escuchara los disparos. Tendrás que hacer una tirada de escuchar con un +20, y en caso de sacarla, el centinela llamaría a base, en lo alto de la colina y se daría la alarma. Complicándose de esa manera el acceso de los PJs. En los apartados *¡Alaarm!*, de los siguientes puntos encontrarás las reseñas a tener en cuenta si se ha dado la alarma.

3. Barrera y centinela. Si los PJs llegan a esta zona del camino, con alguna tirada de **descubrir** sin modificadores ni de día ni de noche, ya que de noche, un fanal eléctrico ilumina la garita, verán esta barrera con centinela. El soldado permanecerá normalmente en el interior de la garita, aunque saldrá de vez en cuando a estirar las piernas, es decir, existe un 20% de posibilidades de encontrárselo fuera de la garita, fumándose un pitillo por ejemplo. Las guardias serán de 8 horas, cada lapso de tiempo bajará un vehículo del castillo con el reemplazo. Dentro de la garita hay un teléfono que comunica directamente con el castillo, pudiéndose dar la alarma inmediatamente si fuese necesario.

Si en el encuentro anterior con la moto sidecar se hubiese dado la circunstancia de que los disparos hubieran sido escuchados por este soldado, además de haber dado la alarma, estaría escondido (tirada de **descubrir** +20 o +40 si fuera de noche) y cuando descubriera a los PJs trataría de causar el máximo daño esperando a que se acercaran lo suficiente.

¡ALAAARM!

Después de que el centinela haya dado la alarma y mientras se esconde por los alrededores, tras un total de 1d12+3 asaltos aparecerán camino abajo los refuerzos, formados por un Kübel, un SdkFz 222 y un total de 15 soldados, entre dotación mínima de los vehículos, soldados transportados y soldados a pié. Todo por supuesto acompañado de los clásicos gritos en alemán dando ordenes ininterrumpidamente. Llegados a este punto, los PJs tendrán serios problemas para seguir adelante, aunque claro, si deciden dar un amplio rodeo y entrar por la retaguardia, todas estas fuerzas alertadas por la alarma, son fuerzas de menos que encontrarán arriba.



Pocas cosas son más peligrosas. Una BMW R75 con sidecar, MG34 y dos soldados aburridos

4. Claro de acceso. Finalmente los PJs llegarán hasta un claro desde donde se podrá ver la muralla exterior del castillo. Desde línea de árboles hasta las murallas hay unos 40 metros. El castillo tiene toda la

planta en bastante buen estado, las murallas se extienden hacia la derecha con un par de torreones y hacia la izquierda, con un torreón más, perdiéndose de vista en la vegetación. Al frente se encuentra la puerta de entrada, de amplia arcada y una garita con una barrera de mano. Una gran bandera nazi oscila orgullosa sobre la entrada.

Con una tirada de **descubrir** (-20 con prismáticos, +20 de noche) descubrirán:

Éxito bajo: Además de lo dicho con anterioridad, unas siluetas (2) sobre las puertas de entrada y una más en el interior de la garita.

Éxito medio: Además de lo dicho con anterioridad, otra silueta (1) en cada uno de los torreones, focos apagados (que se usarán de noche casi constantemente) y sobre la entrada principal, una MG.34 emplazada.

Éxito alto: Además de lo dicho con anterioridad, una antena de considerable tamaño que asoma por detrás de las murallas.

Si los PJs desean acercarse en línea recta hasta las murallas serán necesarias algunas tiradas enfrentadas de **ocultarse** contra descubrir o escuchar de los centinelas. Si por otra parte, desean hacerlo siguiendo la línea de árboles, tendrás que hacerlo igual pero los modificadores podrán llegar a ser desde +20 -20 hasta +40 - 40

¡ALAAARM!

Si se ha dado la alarma, los focos estarán encendidos y barrerán constantemente la zona, tenlo en cuenta a la hora de ocultarse o moverse por los alrededores. Además, por los alrededores se dispondrán dos guardias con perros, es decir, un soldado con doberman por lado, cuyas rutas en círculo harán que se encuentren en cada extremo derecho e izquierdo del castillo.

5. Entrada. De estos contrafuertes de roca almenados, pende una amplia bandera nazi. La arcada principal tiene unas dobles puertas que están abiertas constantemente. Bajo el quicio, una barrera de mano con un cartel en el centro que grita ¡HALT! en alemán, cierra el acceso, abriéndose únicamente para el paso de vehículos. Gran cantidad de huellas de vehículos cruzan esta zona. Una garita custodia el acceso a la zona. Siempre hay un guardia armado aquí apostado. En el interior de la garita, hay un teléfono que conecta directamente con G del mapa. También hay un panel con un interruptor rojo que acciona la alarma en el castillo.

En el interior, a la izquierda, existe una puerta de madera con refuerzos de hierro, tras cruzarla se encontrarán unas estrechas escaleras de roca en caracol que ascienden hasta una primera planta sin nada destacable salvo dos puertas, cada una de ellas lleva a la muralla a derecha e izquierda. Siguiendo por las escaleras, llegarán a una trampilla superior que accede a lo alto, donde hay dos centinelas. Aquí arriba también hay dos focos, uno hacia el interior del castillo y el otro hacia el exterior. También hay una mesa de madera con tres sillas. Sobre esta descansa un fanal y una baraja de cartas. Una ametralladora MG.34 emplazada hacia el exterior tras varios sacos de arena y varias cajas de munición es el equipo restante.

En el caso de que la alarma haya sido dada, los efectos resultantes ya han sido detallados en el punto anterior.

1d100	Equipo
01-60	Cartas, fotografías, objetos personales
61- 75	Cigarrillos 1d20
76-86	Munición MP38 1d2 cargadores
87-95	Cuchillo o navaja
96-00	Luger con un cargador

ocupan sus puestos de guardia habituales. En cualquier momento del día se pueden encontrar aquí (65% de las veces) 1d8+2 soldados, y por la noche un total de nueve, todos ellos descansando. En esta torre encontrarán una serie de muebles menores, taquillas o baúles, normalmente cerrados con llave, (sin modificador a la tirada de **cerradura**) donde los soldados guardan artículos personales. Si los PJs registran encontrarán algunas cosas según la tabla adjunta.

¡ALAAARM!

Si se ha dado la alarma, no habrá nadie en esta sala, puesto que todos estarán de guardia, en sus puestos.

7. Zona oculta por vegetación. En esta zona, si los PJs vienen hasta aquí, descubrirán que la muralla del castillo avanza internándose en el bosque para después, unos quince metros más allá aparecer derribada. Esta zona boscosa avanza en línea recta internándose en el patio de armas. Si siguen por aquí, no tardarán

6. Torreón de guardia. Esta torre es donde descansan los soldados. Es una torre de dos plantas, en la superior, hay una puerta que comunica con las murallas. Esta puerta superior está abierta, al igual que la principal que da al patio. En esta puerta inferior hay una placa de hierro con letra gótica y en alemán (tirada de idioma para entenderlo) que avisa “Sala de guardia”. La guarnición consta de un total de 25 hombres que descansan en literas cuando no

en **descubrir** (-20 con prismáticos, +20 de noche), bajo una tela de camuflaje, lo que parece una pieza de artillería antiaérea, una tirada de **artillería pesada** hará que los PJs la reconozcan como una Flak 30. Con una categoría de éxito media o mejor, descubrirán además varias cajas de munición a sus pies. Por esta zona de vegetación se puede cruzar de lado a lado el patio, y las tiradas de **ocultarse** por aquí dentro otorgan un bonificador de -20. Si los PJs se sitúan en esta posición descríbeles el movimiento por la zona, soldados, técnicos, oficiales y quizá algún vehículo. Si los PJs se desplazan por aquí, haz que hagan una tirada de **escuchar** -20 sin modificadores, con cualquier categoría de éxito, detectarán una serie de ladridos persistentes provenientes de 8 en el mapa. Por esta arboleda pasan los soldados centinelas de ronda por lo exteriores, encontrándose ambos frente a 8 del mapa.

¡ALAAARM!

Si se ha dado la alarma no habrá gran diferencia en esta zona, los soldados como mucho pasarán por aquí en busca de los perros. Aunque si se encuentran aquí los PJs, serán testigos del movimiento de los soldados corriendo cada uno a su puesto.

8. Perrera. Si los PJs avanzan en esta dirección deberán realizar una tirada de **escuchar** -20, con cualquier categoría de éxito percibirán una serie de ladridos. Si siguen avanzando no tardarán en descubrir una torre con dos segmentos de muralla derruida. Una escalera de roca sin pasamanos asciende en diagonal desde el suelo hasta lo alto de la muralla, junto a las almenas. Estas escaleras son de roca, como el resto de la edificación, pero el pasar del tiempo las ha vuelto desiguales y angulosas, así que si se trata de pasar corriendo o algo parecido, implicará una tirada de **Destreza** /2, en caso de fallar esta tirada se caerá rodando escaleras abajo. Un fracaso alto en esta tirada supondrá no rodar, si no caer de lo alto. En el primer caso se sufrirá 1d10+2 puntos de daño de golpes, y en el segundo caso, se sufrirán 2d10 de heridas. En cuanto a la torre, una tirada de **descubrir** (-20 con prismáticos, +20 de noche), les revelará dos soldados sobre la torre. Con un éxito alto, o incluso medio utilizando unos prismáticos, también descubrirán otra MG 34 posicionada en la torre. Los ladridos vienen del interior de la torre. Un vistazo al interior de la misma, tras cruzar la puerta abierta en cuyo centro hay una placa que reza “Perrera”, les permitirá encontrar unas jaulas que contienen en su interior a un total de dos pastores alemanes y cuatro dobermans. No hace falta decir que se pondrán como locos si aparecen los PJs por aquí. Por otra parte, si los PJs silencian a los PJs de algún modo, los soldados se extrañarán del súbito silencio con lo que bajarán a mirar.

Desde lo alto de esta torre, algo más alta que la mayoría de las restantes del castillo, tendrán una panorámica casi perfecta del patio principal y de toda la zona colindantes, incluido, y según la visibilidad del día, del pueblo de Pommeréval.

Desde la arboleda hasta la torre y las murallas hay un claro de unos veinte metros más o menos, con algunas piedras y arbustos secos y espinosos.

¡ALAAARM!

Si se ha dado la alarma, posiblemente habrá aquí una serie de soldados preparando los perros para vigilar el perímetro.

9. Derrumbe. Si los PJs llegaran al castillo por este lado, que hagan una tirada de **descubrir** (-20 con prismáticos, +20 de noche), con cualquier categoría de éxito descubrirán una antena de considerable tamaño que asoma por encima de las murallas. Esta zona de la muralla está derruida desde nadie sabe cuando. Las gruesas rocas se amontonan aquí formando una pequeña colina de runa por la que cualquiera podría escalar y pasar al interior del patio del castillo para ello será necesario una tirada de **trepar** -20, caso de sacar alguna categoría de fallo, aplica modificadores pertinentes a las tiradas de escuchar de los posibles centinelas. Desde la zona mas alta del derrumbe, los PJs descubrirán que se puede acceder al interior del edificio 12 en el mapa, al parecer el derrumbe afecta también a un ala de éste. Desde esta posición y con las tiradas pertinentes, podrán ver cuanto se encuentra en el patio principal. Sería interesante que usaran de tiradas de ocultarse, modificada por visibilidad a tu conveniencia, ya que en las torres habrá siempre un centinela como mínimo, y pueden llamar la atención de este.

Si los PJs deciden pasar de estas rocas al interior del edificio, será necesaria una tirada de **trepar** y obtener un éxito medio o mejor. En caso de fallar estas tiradas recuerda al centinela...

¡ALAAARM!

Igual que en el Claro de acceso (4 del mapa) y además se dispondrán a dos hombres con una MG34 en el ala derruida de 12, controlando así cualquier entrada no autorizada por la zona de derrumbe.

10. Patio. Bastante amplio, de unos 60 metros cuadrados. Te describo todo lo que se encuentra normalmente en su interior, y tú mediante tiradas de descubrir de tus PJs, podrás darle más o menos información al respecto. A un lado del patio, destaca una forma que permanecerá cubierta con una red de camuflaje. Se trata de una pieza de artillería antiaérea, una tirada de **artillería pesada** hará que los PJs la

reconozcan como una Flak 30 con varias cajas de munición a un lado. Algunos soldados patrullarán este patio a tu conveniencia, otros hablarán en una esquina fumándose un pitillo atentos a no ser descubiertos por algún superior, algunos oficiales pasarán discutiendo airadamente de 12 del mapa a 13. Quizá algún vehículo entre cruzando la barrera de mano, mira los vehículos aquí dispuestos y decide tu mismo. Durante el día encontrarán en el patio normalmente a unos 1d10 soldados dispersos en sus tareas, por la noche, sin que suene la alarma ni nada por el estilo, solo encontrarán los citados en los torreones y una patrulla de un soldado que da vueltas por el linde del patio.

En el extremo del campamento entre 12 y 13 hay un toldo de camuflaje que cubre una amplia mesa de madera construida toscamente por la dotación cuando ocuparon este castillo, aquí es donde los soldados comen. La comida diaria se hace en el interior del torreón que coincide con esta ubicación. Su muro en ruinas deja a la vista esta improvisada cocina donde un par de soldados se encargan además de la intendencia.

¡ALAAARM!

Esta es la zona que mas se verá afectada en caso de dar la alarma, los soldados saldrán corriendo del torreón de guardia y ocuparán sus posiciones, algunos soldados irán corriendo a por perros, otros irán a 12 del mapa y prepararán algunos vehículos, los soldados correrán por las murallas y por el patio convirtiéndose todo en un hormiguero, a las ordenes de los gritos incesantes de oficiales y suboficiales.

11. Batería antiaérea Flak 30. Batería antiaérea de 20 mm. Normalmente estará cubierta con una red de camuflaje y tiene a su lado dos cajas completas de munición. Para manejar correctamente esta pieza, es necesaria una dotación de cuatro hombres, entre disparo, apuntar, carga y descarga de munición. La plancha exterior de esta pieza podría dar cobertura a cualquiera parapetado tras ella. A efectos de juego, +40 al impacto. En caso de alarma, no se preparará esta arma, a no ser que suene la alarma de ataque aéreo.

12. Edificio cochera \ arsenal. El edificio principal está en ruinas, solo quedan sus muros exteriores, salvo el que da a la zona del derrumbe, que está a la vista. Un boquete queda también a la vista en el frontal, este boquete da al patio, y en su interior hay unos cuantos vehículos, estos son: un Kubel, una moto BMW R75 con sidecar (eran dos principalmente, pero una la encontramos bajando la montaña) y finalmente un Sdkfz 222. Todos estos vehículos están operativos, y en caso de emergencia, podrían ser puestos en marcha y saldrían al exterior sin problemas a través del boquete. Las llaves de los mismos se encuentran en 13 del mapa. Aquí dentro también encontrarán cuatro bidones de combustible de 250 litros cada uno, además de algunas herramientas.

Unas escaleras ascienden por un lateral, pegadas a la pared y acceden al primer piso, del que solo queda utilizable, una sala sin paredes que da a la zona de derrumbe, por donde saldrían un par de soldados con una ametralladora que sacarán del arsenal en caso de darse la alarma. Aquí arriba, en una habitación lateral cerrada con llave, tirada de **cerradura** para abrirla, revelará lo que parece el arsenal de la base. El equipo que encontrarán es el siguiente:

25 cañones de recambio de ametralladora (1Kg/cu).

125 cargadores de Walter P38 (100grs/cu).

30 cargadores de cinta de la MG34 (1Kg/cu).

5 cuerdas de 10 metros y rezón (5Kg/cu).

15 detonadores (200 grs/cu).

30 Kgs de explosivo.

2 cajas con 15 granadas de mango cada una (800grs/cu).

3 cajas con 19 granadas de lanzagranadas (1Kg/cu).

1 lanzallamas (15Kg).

4 Panzerfaust 30 (25 Kgs/cu)

1 mortero Nebelwerfer 35 (32 Kgs)

3 cajas con 12 proyectiles del mortero cada una (300 grs/cu).

1 MG34 (16 Kgs)

1 pico (6 Kgs)

1 pala (6 Kgs)

7 cajas de munición para el Flak 30

Casi todo este equipo lo encontrarás en el manual de Comandos 2ª edición.

¡ALAAARM!

En caso de darse la alarma, se pondría en marcha el Sdkfz 222, saliendo al patio y de aquí, a los exteriores del castillo a patrullar. Si existieran pistas sobre la ubicación de los PJs, este vehículo rastrearía esta zona barriéndola con sus focos si fuese de noche. Pasada una media hora de búsqueda, si

no se obtuviesen resultados el vehículo regresaría al patio, quedándose en posición por media hora más y si aún y así, todo siguiera en calma, regresaría a la cochera.

13. Edificio principal. Antaño este doble edificio había albergado tanto las cuadras como la hospedería y las soldaderas, ahora ha sido reutilizado, y en vista de que el edificio principal está semiderruido y utilizado como cochera, se usa como cuartel general. La puerta principal queda bajo un ostentoso estandarte nazi, y a un lado, un soldado apostado haciendo guardia constantemente. Desde el exterior de este edificio se puede observar una antena pintada con franjas diagonales rojas y blancas, de considerables proporciones que asciende hasta una altura total de quince metros. Tres ventanas permanentemente cerradas son el resto de accesos visibles desde el frente, a las que hay que añadir una más que queda en el ala norte de este edificio, sin contar además una boca de chimenea que puede verse en lo alto del edificio.

Otra puerta externa queda al norte, por el lado de la muralla, frente a la chimenea, de la cual sale una fina hilera de humo.

Si los PJs se deciden a acceder al interior, podrán hacerlo desde dos posiciones, o desde la puerta custodiada, o desde la puerta sin centinela. Supondremos que lo hacen desde esta última, por la que parece más fácil colarse.

A. Al cruzar esta puerta que esta abierta, se encontrarán dentro de una cocina, en un extremo, justo al lado de otra puerta, hay un grueso armario medio abierto con utensilios de cocina en su interior. En el centro de la sala hay una mesa de madera bastante amplia con evidentes signos de haberse preparado algo para cocinar en las últimas horas. Nada más destacable en esta habitación, salvo los característicos cacharros de una cocina, y varios trozos de pan, algo de embutido, patatas y un par de botellas de vino. Si siguen buscando encontrarán en una cazuela las sobras de la última cena o comida (dependiendo de la hora en que aparezcan los PJs), se trata de un plato tradicional a base de salchichas y puré de patatas.

Cuando decidan salir de la habitación, si previamente te dicen que hacen una tirada de **escuchar** en la puerta, con cualquier categoría de éxito descubrirán un trozo de una conversación en alemán. Una voz comenta que un tal Von Kresser desea una taza de chocolate, a lo que una segunda voz contesta que enseguida. La conversación termina y unos pasos se encaminan derechitos hacia los PJs.

Los PJs tendrán apenas dos o tres asaltos para esconderse por la cocina (debajo de la mesa cubiertos por un amplio mantel, o en el pequeño habitáculo que hace funciones de despensa, o saliendo de la cocina al exterior) será necesaria una tirada de **ocultarse**, quizá modificada a tu

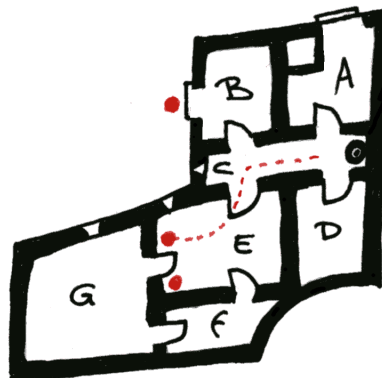
conveniencia por las prisas o el revuelo que puedan montar antes de que se abra la puerta. Deja que hagan sus tiradas y justo cuando el último de ellos tire los dados diles que la puerta se abre y la luz se enciende.

Si algún PJ puede ver lo que ocurre, dile que entra un hombre de paisano y se dirige a los fogones. Abre un armario, extrae un cazo, varias tabletas de chocolate de otro armario y leche de la nevera. Enciende el fogón con una cerilla que extrae de una cajita y se dispone a preparar el chocolate fundido. La operación tardará unos diez minutos, mientras tanto, silbará, se sentará en un taburete, cogerá un ejemplar de una revista de propaganda nazi y al acabar, lo dispondrá todo en un tazón sobre un bandeja y abandonará la cocina. Si mientras tanto los PJs deciden moverse y están por las cercanías, tendrán que hacer de nuevo una tirada de **ocultarse** que deberás enfrentar a tiradas de escuchar del cocinero.

En esta escena si lo deseas, puedes añadir algo de emoción si hay algún PJ en el pequeño habitáculo de la despensa, haciendo que el cocinero no tenga cerillas a mano y abra el mueble sin mirar al interior y coja los fósforos, cerrando la puerta de nuevo sin prestar atención en absoluto al PJ.

Finalmente y de una forma u otra, volverá la tranquilidad a la cocina y los PJs podrán salir al exterior. Un vistazo les revelará que todo ha sido reorganizado y una serie de tapices y cuadros con motivos nazis recargan el interior.

B. Esta es la sala principal. A un lado hay una puerta cerrada pero no con llave, a un lado descansa una bandera nazi sobre una peana dorada. Hay un armario con cajones pero en su interior no encontrarán nada de interés. Si los PJs hacen algo de ruido por aquí pueden llamar la atención de los soldados de las habitaciones colindantes.



C. El pasillo al que darán a parar al salir de la cocina tiene una gruesa alfombra traída expresamente y a la medida. Andar por encima de ella amortiguará el sonido de los pasos otorgando un -20 a cualquier tirada de ocultarse en esta zona. Este pasillo tiene un total de cuatro puertas, un estrecho ballestero y una armadura de época armada con un espadón a dos manos. Todas las puertas están cerradas pero no con llave. Según el mapa, la línea de puntos que recorre esta sección hasta E, representa la ruta del soldado de guardia de noche. Durante el día, el centinela no hará ronda, quedándose de guardia en E.

D. Tras esta puerta los PJs encontrarán el despacho habitación del Major Von Kresser, al mando de estas instalaciones. El Major descansará aquí por la noche y durante el día se le puede encontrar aquí el 65% de las veces, ya que esta habitación hace también las veces de despacho. La puerta esta abierta siempre que el esté dentro, si no fuese el caso, estará cerrada, siendo necesaria una tirada de **cerradura** para abrirla. En esta sala encontrarán además de la parafernalia militar adecuada, una chimenea, sobre la que descansan varias fotografías, puede que la mujer y los hijos de Kresser. Un armario ropero, sin nada relevante en su interior, aunque si lo deseas, puedes realizar aquí una tirada en la anterior tabla de equipo encontrado, substituyendo el resultado 76-86 por quizá, un pequeño estuche que custodia una condecoración, por ejemplo la cruz al mérito de guerra de 1ª clase, aunque para que los PJs la reconozcan será necesario que superen una tirada de **burocracia** +20. Por supuesto, si los PJs se la llevan, Von Kresser al enterarse se enfurecerá siendo especialmente cruel con los ladrones si fuesen descubiertos. Otros muebles a la vista son, por ejemplo, un mueble bar con un importante surtido de licores, una gramola junto a una pequeña pero surtida selección de discos, entre los que encontrarán varios discos de Wagner, Beethoven, y una recopilación de marchas militares. También encontrarán un escritorio, sobre el que descansa un teléfono que conecta directamente con F del mapa. En este mueble con varios cajones cerrados con llave, será necesaria una tirada de **cerradura** con éxito medio o mejor para abrirlos, descubrirán diversos documentos, todos escritos en alemán por supuesto. Un rápido vistazo les revelará algunos mapas con algunas marcas o señales señalando algunos puntos. Estos lugares son Abbeville, Amiens, y Péronne, siguiendo el río Somme, una tirada de **Inteligencia** +40, y solo por que los PJs ya estuvieron por esta zona cuando tuvieron que salir apresuradamente en Dunquerque, les permitirá sospechar, sin estar completamente seguros, que pudiera tratarse de ubicaciones de cabezas de puente en la invasión alemana. Si los PJs tienen más tiempo de investigar, o sencillamente se lo llevan todo para posterior análisis, con una tirada de **alemán** y seguidamente una de **descubrir**, encontrarán tras revisar un importante grueso de carpetas y con un *éxito bajo*, unos documentos, sellados algunos por el OKW (una tirada de **inteligencia** para descubrir que se trata del Alto Estado Mayor de las Fuerzas Alemanas) donde se habla de las fuerzas alemanas en Francia, según este documento, estas fuerzas están divididas en tres sectores destacados, en el norte el grueso de ejércitos de Von Bock, en el centro los ejércitos de Von Rundstedt y finalmente al sur, los hombres de Von Leeb.

Si en la anterior tirada de descubrir hubiesen obtenido un *éxito medio*, además de lo anterior, también encontrarán información sobre el grupo acorazado Kleist, formado por las panzerdivisionen comandadas por lo generales Hoth, Reinhardt, Guderian y Rommel. Una tirada de **inteligencia** +20 puede hacerles deducir que todos estos datos son antiguos, de por lo menos tres o cuatro meses y no se deben de tener en cuenta como información actual, sin duda todos estos datos representaban los primeros meses de invasión alemana, papeleo que obra en poder de Von Kresser, y que sin duda hubiese sido de altísimo valor en los primeros compases de la guerra.

Si en la anterior tirada de descubrir hubiesen obtenido un *éxito alto*, además de lo anterior descubrirán un cablegrama según el cual, está prevista para las próximas 09:15 de la mañana la llegada del Generalmajor Von Gunkel, proveniente de la 6th panzerdivision localizada cerca de la localidad de Arras. Según este cable viene a llevarse al grupo de prisioneros británicos, además y de paso, tratar con Von Kresser ciertos temas de movilidad entre unidades acorazadas, sin especificar ni un solo dato más.

Una nueva tirada de **alemán** y seguidamente otra de **descubrir**, además de dedicar un buen rato de búsqueda adicional, les permitirá encontrar una gruesa carpeta con historiales de comunicación. Al parecer, se trata de extractos de comunicaciones mantenidas con diferentes unidades por la zona. Las fechas mas antiguas vienen a caer hacia el 22 de mayo, siendo las mas recientes de ayer mismo. Si ojean con detenimiento estos papeles, pueden llegar a la conclusión de que esta base alemana debe tratarse de un puesto de radio de enlace utilizado mayormente durante la ocupación. Desde aquí se toma constancia de los movimientos de las panzerdivisionen y se hacen labores de mando intermedio entre estas divisiones acorazadas y el OKW, coordinando todo lo referente a refuerzos, ataques y estrategias. Al parecer, sigue en uso aunque ha disminuido considerablemente su relevancia en la batalla. No obstante, a cualquier PJ se le podría ocurrir que destruir esta base podría ser una buena idea, aunque solo fuese por la destrucción de equipo alemán, soldados, un oficial de alto rango y quizá de un Generalmajor.

Huelga decir, que toda la información arriba encontrada es parte de la confiscada a los prisioneros británicos. El resto de información la tienen ellos mismos memorizada y hasta ahora, no han soltado prenda en los interrogatorios.

E. Desde esta sala parte la guardia del soldado que recorre también el pasillo C, en el mapa te aparece trazado en rojo la ruta del centinela. En esta sala, no encontrarán nada destacable, salvo un par de sillas antiguas frente a una pequeña mesa redonda en la que descansa un grueso candelabro. Las paredes de roca están ocultas en gran parte por amplios tapices con escenas de caza esta vez. Dos puertas vienen a parar a esta sala, una de ellas no tiene marca o señal alguna, pero la otra luce en su centro una placa negra sobre la que se puede leer en alemán y letra de estilo gótico “Radio” Frente a esta puerta hacen guardia constantemente dos soldados, que solo se separan cuando uno de ellos parte a hacer la ronda. Quede claro que si los PJs se encargaran de alguna manera del que parte a hacer la vigilancia, el otro se extrañaría si tardara mucho en regresar, con lo que podría ir a echar un vistazo preparado para cualquier cosa.

F. Esta puerta reforzada está cerrada con llave. La llave la guarda en un enorme llavero de hierro uno de los centinelas que siempre habrán en E. Aquí dentro los PJs encontrarán una sala fría y casi sin muebles, salvo un viejo colchón repleto de chinches, un desvencijado escabel y un cubo repleto de deposiciones. Además claro, de los magullados prisioneros que venían a liberar que se felicitarán por vuestra llegada. Tienen claros signos de violencia en sus cuerpos, moratones, sangre seca e incluso algún hueso roto, lo que hará que alguien deba estar por este prisionero para que pueda desplazarse como mucho, a la mitad del ritmo del resto del grupo.

Una puerta camuflada como parte de la misma pared de roca, lleva a la sala del puesto de radio. Desde esta habitación se descubrirá esta puerta con una tirada de **descubrir** +20, pero no puede abrirse sin llave. Los prisioneros no tenían ni idea de su existencia. De hecho, nadie de la base lo sabe, tan solo Von Kresser, quien posee la llave, claro.

G. La puerta con el rótulo que indica que aquí se encuentra el puesto de radio, es de hierro reforzado, y normalmente está cerrada desde dentro, los operadores tienen ordenes de no abrir salvo que se use la contraseña adecuada, en caso contrario, disponen de un panel de alarma que activará una insistente sirena que alertará a toda la base y hará que un buen montón de soldados armados y muy cabreados vengán por aquí a ver que pasa en cuestión de unos pocos asaltos. La contraseña adecuada solo la sabe Von Kresser y no la facilitará **ni bajo tortura**.

La puerta resultará imposible de abrir por medios naturales desde el exterior. Otra opción es tratar de volarla, para esto, será necesario en primer lugar disponer de explosivos, y en segundo efectuar una tirada secreta de **explosivos** -20. Si no se dispone de explosivos, se puede forzar la situación empleando otros métodos, como granadas o cosas por el estilo. En este caso será necesario efectuar 25 puntos de daño superando los cinco de blindaje que tiene. En caso de que el daño que se le haga exceda de una sola vez los cinco de blindaje y sobrepase en diez o más los 25 de resistencia, representará que la fuerza de la explosión ha sido muy superior a lo necesario, tirando abajo un trozo de muro, matando al operador que estuviese dentro y de paso incrustando la puerta en la maquinaria de radio dejándola completamente inservible.

En el interior dos operadores trabajan constantemente en turnos de 12 horas. Un gran panel se extiende por toda la pared, una larga serie de diales, indicadores luminosos e interruptores. El operador que ha visto como el trabajo descendía considerablemente desde la rendición Francesa, puede ser que esté durmiendo con los pies sobre la mesa. En esta mesa se encuentra un teléfono que conecta directamente con 5 del mapa y otro más que conecta con D.

En caso de que los PJs decidieran usar este equipo será necesaria una tirada de **telecomunicaciones**, pero no serviría para establecer contacto con base en Bretaña.

Una tirada de **alemán** y seguidamente otra de **descubrir** permitirá que los PJs encuentren una serie de ficheros donde se encuentran documentos de movimientos y comunicaciones con diferentes panzerdivisionen durante los últimos meses de la ocupación, como puede que ya sepan, la actividad ha ido decreciendo al rendirse Francia. Si se fijan en estos documentos y la tirada de descubrir hubiera sido un éxito medio o superior, obtendrán los últimos contactos con divisiones alemanas, así averiguarán que hace apenas cuatro horas por las cercanías de Amiens, parte de la 8th panzerdivision ha encontrado leve resistencia y han entrado en combate. La 6th panzerdivision cerca de Arras ha notificado que se encuentran detenidos en revisión y puesta a punto de los panzer.

Una puerta oculta tras un viejo tapiz cerrada y reforzada como la principal, abre paso hasta F. Desde esta otra habitación se puede detectar esta puerta con un **descubrir** +20. Esta puerta se acciona con una llave (que solo tiene Von Kresser en su poder).

Planteamiento

Básicamente esto es todo cuanto encontrarán los PJs en esta base de radio alemana, tienes especificado cuanto encontrarán en su interior, ahora tan solo te hace falta saber algunos datos acerca de la vida en el interior de la base y de los horarios de algunos acontecimientos que en ella se sucederán. Tendrás que tener en cuenta estos horarios puesto que pueden interceder en las acciones de los PJs.

Cada día los horarios son los mismos, como siguen:

06:30 AM Diana

07:30 AM Formación

08:00 AM Cambio de guardia en sala de radio. Cambio de guardia en las garitas y centinelas.

14:00 PM Se sirve la comida.

16:00 PM Cambio de guardia en las garitas y centinelas.

20:00 PM Cambio de guardia en sala de radio.

20:20 PM Formación. Se sirve la cena.

21:00 PM Se da de comer a los perros y se les saca a dar una vuelta por los alrededores.

21:45 PM Toque de queda, silencio.

24:00 PM Cambio de guardia en las garitas y centinelas.

Hay un par de detalles importantes a tener en cuenta, como quizá sepan los PJs. A las próximas 09:15 de la mañana, un Ju 52 proveniente de la 6th panzerdivision, traerá al Generalmajor Von Gunkel. Detallo a continuación como se llevará a cabo este encuentro.

A las 08:55 de la mañana del día de la llegada, el piloto del Ju 52 que trae al Generalmajor, se comunicará por radio con G del mapa. Solicitará al operador que se disponga todo lo necesario para la recepción de Von Gunkel. Según lo establecido, la llegada se hará a pie de montaña, en un claro de campiña que discurre junto al camino que cruza esta región, al lado de la bifurcación que asciende al castillo. Una vez se realice la comunicación, el operador informará inmediatamente a sus superiores y se dispondrá todo para la llegada. El Kübel, el SdkFz 222 y un total de 15 soldados, entre dotación mínima de los vehículos, soldados transportados y soldados a pie se prepararán y partirán camino debajo de la montaña para preparar la recepción adecuadamente. Por tanto, fíjate que el castillo se quedará con un total de 10 hombres en total, si los PJs desean hacer algo “llamativo” quizá sea ahora el mejor momento, ya que es cuando menos efectivos habrán disponibles.

El Ju 52 llegará con puntualidad alemana a las 09:15 y tras la revista inicial y recepción adecuada, regresarán todos de nuevo al castillo. Junto al avión se quedarán además del piloto 2 soldados más custodiándolo.

Por otra parte, si en la comunicación inicial se hubiera detectado algún problema, como que no hubieran contestado, o se hubieran escuchado disparos o quizá el operador hubiera enviado algún mensaje de



auxilio, el avión sobrevolará el castillo, haciendo una pasada de reconocimiento, y si lo que viera fuese sospechoso, y dejó en tus manos el criterio para esto, regresará inmediatamente a su origen avisando por radio de que algo extraño está ocurriendo en el castillo. De este modo, cinco horas y diez minutos después llegarán a pie de castillo un total de 6 panzers (4 panzer II y 2 III) y un Sdkfz 251, con un total de 27 hombres. No se andarán con chiquitas, así que tras un breve

intento de comunicación con el castillo, un nuevo vuelo de reconocimiento esta vez con una avioneta Storch, y un breve reconocimiento físico del lugar, si no obtienen respuesta alguna o ven cualquier cosa

extraña, abrirán fuego y no pararán hasta no dejar piedra sobre piedra. A estas alturas del conflicto, este puesto de radio ya no es imprescindible para la ocupación de Francia, así que pueden permitirse arrasarlo.

Si el encuentro se llevara de forma normal, regresarían al castillo normalmente y tendrían una reunión Von Kresser y Von Gunkel en su despacho. La visita de Kresser durará un total de 4 horas, pasadas las cuales regresará al avión con los prisioneros. Durante la reunión se tratarán temas como ubicaciones de otras panzerdivisiones y estado actual de la región además de preguntar cuánto han obtenido de los espías británicos. Si los PJs se enteran de alguna manera de algo de estas conversaciones, descubrirán información sobre la situación de algunas divisiones y comentarios sobre el traslado de enormes piezas ferroviarias con destino a la costa, sin especificar más al respecto. El resto de información que puedan obtener será irrelevante.

Un dato más al respecto de la llegada del Ju 52 de Von Gunkel. Si los PJs se decidieran a intentar abatirlo por ejemplo con la Flak 30 del patio del castillo, podrán intentarlo si lo desean sin problemas, tan solo te recuerdo que la dotación indispensable para su uso es de cuatro hombres. La dificultad para impactar sobre el avión será de **artillería pesada** +20. En lo anexos encontrarás unas notas sobre esta escena.

Y esto será todo. Existen un par de puntos que quedan por explicar a fondo, pero que he preferido dejar a tu conveniencia, por si los PJs te preguntan por ellos. Me refiero a las líneas telefónicas y al generador. Si los PJs te preguntan por las primeras, puedes decirles que la centralita se encuentra en el puesto de radio, y tiene un operador permanente. Los postes de cable telefónico ascienden en paralelo junto al camino, y los PJs podrán encargarse de ellos si así lo desean sin problemas.

El segundo punto es el generador. Se trata de un viejo equipo de hierro que funciona con gasoil. Se puede encontrar en alguna de las torres que no tienen nada ubicado en su interior. Este acceso debería estar bien vigilado, ya que su destrucción podría suponer que la base quedara completamente a oscuras.

Después de todo esto, y cuando los PJs lo consideren oportuno, podrán retirarse de la zona hacia las coordenadas que hayan acordado por radio a través del canal de emergencia adecuado, si es que han podido acceder a la radio. También es posible que decidieran huir con el Ju 52, en ese caso deberán tener especial cuidado de avisar por si se les ocurre sobrevolar espacio aéreo británico con un avión alemán.

Es posible que precisen de atención médica o algo así. Si lo desean pueden regresar al pueblo de Baillouet, donde quizá fueron bien recibidos en casa de la familia Ducharme. Pero haz que se den cuenta de que no es recomendable abusar de esta ayuda, pueden poner en peligro a los Ducharme y hacer que alguien les puede relacionar con los ingleses.

Por tanto, tarde o temprano retomarán su camino de regreso a casa.

Experiencia

Llegados a este punto, puedes dejar que tus PJs hagan el aumento normal de sus habilidades básicas. Además puedes hacer que mejoren las habilidades especiales o de armas que hayan podido marcarse hasta ahora desde el inicio de la campaña. El sistema de aumento de estas habilidades viene dado en la página 44 de la 2ª edición.

Pnjs y equipo



Soldados (total de 25 en castillo)

En este tipo encuadro a los soldados alemanes que se encontrarán los PJs en cualquier momento de esta campaña, salvo que se dicte lo contrario, puedes aplicar este perfil como un estándar.

Fue. 65
Int. 48
Des. 67
Con. 50
Man. 35

Puntos de vida. 10

Habilidades básicas

Por supuesto eres libre de añadirle bajo tu sentido común, la habilidad que desees.

Descubrir 40%
Escuchar 40%
Lanzar 45%
Rastrear 48%
Tregar 35%

Habilidades especiales

Aquí encuadraremos las habilidades especiales que tendrán algunos de ellos, tú decides.

Mecánica 76%
Medicina 73% y primeros auxilios 68%
Explosivos 80%
Telecomunicaciones 75%
Pilotar (coche, moto o lo que sea necesario) 75%

Habilidades de armas

Pistola 45%
Metralleta 53%
Fusil 40%

Los soldados alemanes llevan una Luger P08 (pag. 85) y MP38 (subfusil en pag. 92) Como armas especiales puedes otorgarles alguna de estas habilidades, pero máximo una por pnj.

Ametralladora 75%
Art. De campaña 55%
Lanzallamas 65%



Major Von Kresser

Fue. 58
Int. 80
Des. 62
Con. 67
Man. 85
Puntos de vida. 11

Habilidades básicas

Descubrir 65%
Escuchar 65%

Lanzar 40%
Burocracia 80%
Dialéctica 65%

Habilidades especiales

Pilotar coche 45%
Pilotar moto 60%

Habilidades de armas

Pistola 75%
Metralleta 50%
Lucha desarmado 40%
Llevará una Luger P08 (pag. 85)



Generalmajor Von Gunkel

Fue. 65
Int. 78
Des. 56
Con. 70
Man. 90
Puntos de vida. 12

Habilidades básicas

Burocracia 85%
Descubrir 60%

Escuchar 50%

Lanzar 45%

Dialéctica 60%

Ingles 25%

Habilidades especiales

Pilotar coche 60%

Pilotar caza 50%

Habilidades de armas

Pistola 65%

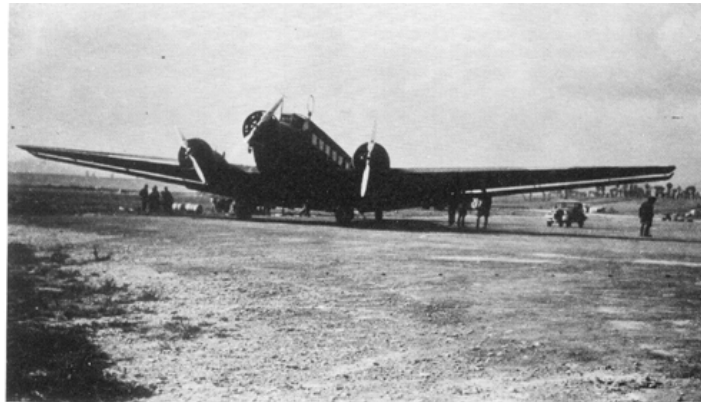
Metralleta 55%

Lucha desarmado 45%

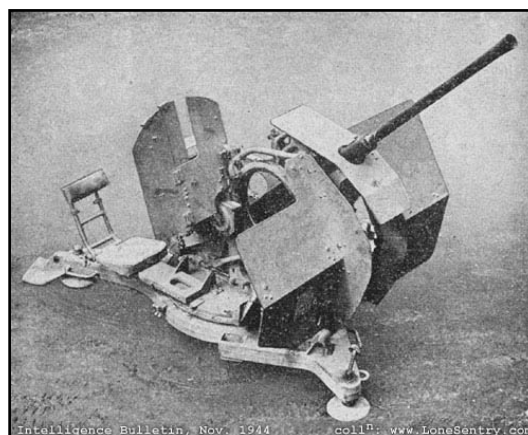
Llevará una Luger P08 (pag. 85)

Avión	Veloc	Techo	Pr	Trip	Armas y calibre
Ju 52	257	5500	7	3/18	4 ametralladora del 7,9

Este avión se encuentra en la Pág. 388 del manual 3ª edición.



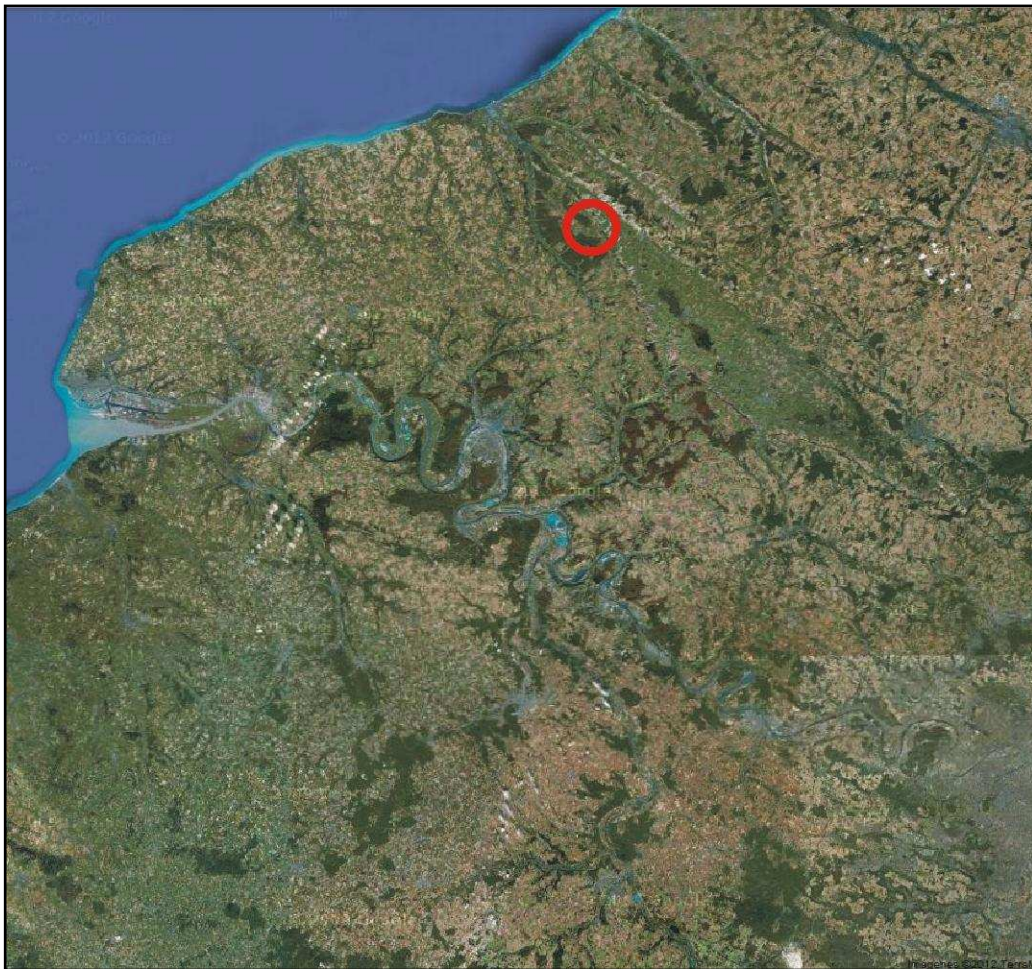
Arma	Dot	Techo	Cal	Notas
Flak 30	4	5500	20	Techo de disparo 1500 m



Intelligence Bulletin, Nov. 1944 coll^{id}: www.LoneSentry.com

Si los PJs impactan deberás tener en cuenta según la categoría de éxito el daño realizado. En la pagina 144 del Comandos 2ª encontrarás una tabla adecuada. Te recomiendo que dividas el resultado del daño entre 2 para reflejar así los daños que se producirían aplicando las reglas de combate aéreo del 3ª edición. Recuerda que por cada 5 puntos de daño supondrá un impacto crítico, y en este caso, el Ju 52, aguantará 7 impactos críticos antes de volar en pedazos. En la pagina 186 del 3ª edición encontrarás unas tablas de localización para aviones que podremos emplear nosotros.

Si los PJs hacen necesaria las características de los blindados alemanes, las encontraras en las páginas 124 y 130 del manual 2ª edición o en las páginas 378 en delante de la 3ª edición.



EN ROJO LA UBICACIÓN DE POMMERÉVAL