

OPERACIÓN

Chismoso

Por Juan Carlos Herreros

ANTECEDENTES

Hacia el final de la Segunda Guerra Mundial, el alto estado mayor alemán puso sus esperanzas en la fabricación de un arma que haría cambiar el curso de la guerra, y que obligaría a los aliados a pedir la rendición con casi completa seguridad. Los ingenieros alemanes, trabajando contra reloj, estaban estudiando las formidables posibilidades que ofrecía la muy recientemente descubierta energía nuclear. Los primeros resultados habían sido alentadores y se preveía que la bomba, como el ingeniero del proyecto la llamaba, sería muy fácil de producir y tendría un poder destructor como jamás había conocido la humanidad.

Por esta época, la guerra en Europa llegaba a sus momentos finales. Los ejércitos rusos avanzaban casi sin oposición hacia Berlín en una carrera donde las exhaustas tropas del Tercer Reich poco podía hacer para frenarlas. En Francia, los aliados occidentales habían alcanzado el Rin. Un intento de cruzarlo meses atrás a través de Arnhem había resultado en fracaso, pero la capacidad de ataque estadounidense o británica no había disminuido, y su moral, en contra de los deseos alemanes, seguía muy alta.

El alto estado mayor alemán había preparado dos grandes ofensivas, «cantos del cisne», como lo llamarían después los historiadores, con la intención, no ya de ganar la guerra, sino de retrasarla el tiempo suficiente como para que las armas secretas estuvieran preparadas. En esas dos ofensivas iban a participar los últimos recursos del ejército alemán, las últimas reservas de *Tiger II*, los modernos y escasos aviones a reacción *Me-262* y las unidades de elite de las SS. En el frente occidental se llevó a cabo la operación *Wacht am Rhein*, en las últimas semanas de 1944, y que consistía en un ataque a través de las Ardenas, a semejanza

DRAGON se suma a la celebración del 50 aniversario del final de la Segunda Guerra Mundial. Y para ello, nada mejor que este módulo para *Comandos de Guerra*, cortesía de los buenos amigos de Ediciones Cronópolis. Se trata de una misión aérea pensada para un grupo de cinco a diez aguerridos soldados.

del de 1940, con la intención de capturar el puerto de Amberes y dividir al ejército Aliado en dos, dejando al norte a los británicos y al sur a los estadounidenses. *Frühlingserwachen* (*Despertar de Primavera*) fue la operación preparada para el frente Oriental para frenar el avance ruso y cerrar la defensa alemana en Hungría, pero no se pudo llevar a cabo hasta marzo de 1945, lo suficientemente tarde para que tuviera algún efecto sobre la guerra.

EL PLAN

El alto estado mayor aliado había estudiado con preocupación la diversa propaganda alemana sobre sus armas secretas. La inteligencia militar creía, con razón, que el ejército enemigo estaba desarrollando una bomba de energía nuclear. Tal creencia se basaba en las interceptaciones de radio, en las fotografías de reconocimiento y, sobre todo, al saberse que tal fabricación era posible, pues los estadounidenses habían comenzado los mismos estudios en 1942 (*proyecto Manhattan*). La parte más difícil del desarrollo de una bomba atómica es la obtención del material radiactivo (uranio o plutonio), el resto del ingenio no difiere mucho de cualquier otro tipo de bomba. Si se conseguía interrumpir o eliminar los procesos de obtención del material radiactivo, se podría afirmar que Alemania había perdido la capacidad de construir la bomba atómica. En un principio, los esfuerzos de la inteligencia militar fueron encaminados hacia Penemünde, en la creencia de que en aquel centro era donde se estaba desarrollando toda la investigación, no sin motivo, ya que allí era donde se habían creado las V-1 y las V-2.

Pero todos los vuelos de reconocimiento habían fracasado, y ninguna de las instalaciones fotografiadas parecía estar preparada para fabricar un ingenio nuclear.

El 14 de noviembre de 1944, a las 5.40 (hora local de Londres) se recibió una transmisión en la unidad de alerta de la inteligencia militar británica. El mensaje estaba radiado en tres idiomas: alemán, noruego y un pésimo inglés. En él sólo se repetía una cosa: fiordo Insberick, fiordo Insberick. Al día siguiente, la transmisión se repitió en los mismos términos. Los británicos decidieron mandar algunos aviones de reconocimiento a la zona que indicaba el misterioso mensaje. Así descubrieron, casi por casualidad, lo que habían estado tanto tiempo buscando. En los bajos del fiordo de Insberick había instalada una fábrica de agua pesada, compuesto fundamental para la obtención del elemento radiactivo de las bombas atómicas. Inmediatamente, tras los sucesos de finales de diciembre, en los que los alemanes detuvieron el avance aliado, la inteligencia aliada puso en marcha la operación *Gossip* («Chismoso»).

LA MISIÓN

Los jugadores formarán parte de la tripulación de un B-17 de la USAF, y su misión consistirá en bombardear las instalaciones de agua pesada del fiordo de Insberick. Además, todos los jugadores recibirán un entrenamiento especial para que, en caso de que el bombardeo falle o el avión no pueda llegar a su objetivo, la fábrica sea atacada en una operación terrestre. El anónimo informador de *Gossip* será avisado del día del ataque para que pueda alejarse de la fábrica. En caso de ser necesario el ataque terrestre, el comando deberá localizar al informante antes de proceder a la voladura de las instalaciones. Se dará la opción al

informador de volver con el grupo o de permanecer en Noruega.

EL EQUIPO

La tripulación de un B-17G es de diez personas:

El piloto y el copiloto se encargan de manejar la aeronave.

El bombardero, que apunta y lanza las bombas.

El navegante, que marca el rumbo a seguir por el avión.

El ingeniero, que controla los motores y demás instrumentos mecánicos, como la compuerta de bombas, el oxígeno, la calefacción, etcétera.

El radio operador, cuya misión es manejar la radio.

Y los cuatro ametralladores, en el vientre, a estribor y babor y en la cola.

El B-17G tiene una velocidad máxima de 485 Km/h, pero su velocidad de crucero es de 255 Km/h. Tiene un alcance de 5.500 Km y su techo de servicio es de 11.000 metros. Lleva 13 ametralladoras de 12.7 mm, tres en proa (una manejada por el bombardero y dos por el navegante), dos en paralelo la parte ventral (manejadas por un ametrallador que va en la torreta esférica situada en el vientre), tres en la parte dorsal (una manejada por el radio operador y dos por el ingeniero), cuatro en los laterales (dos a cada lado, manejadas por el ametrallador de estribor y de babor respectivamente), y dos en la cola del avión (a cargo del ametrallador de cola).

La misión está pensada para diez personas, pero es difícil que puedas reunir a tanta gente para jugar la partida, o que creas que un número tan alto de jugadores puede dificultar la agilidad necesaria. Se pueden eliminar puestos del avión sin perjudicar por ello la misión. Se puede explicar a los jugadores que la tripulación se ha reducido para eliminar peso y aumentar la autonomía, por otra parte escasa, para la misión. La misión del navegante puede ser asumida por el piloto o por el radio operador, y sus ametralladoras pueden haber sido desmontadas. La misión del copiloto también puede obviarse, ya que el piloto sólo puede manejar perfectamente el avión. Considerando que para el éxito de la misión será preciso mantener un silencio de radio, el radio operador también

puede ser suprimido y la radio ser manejada por el piloto. Uno de los ametralladores laterales puede ser suprimido, ya que el otro puede hacerse cargo de ambas ametralladoras (tardará tres asaltos en cambiarse de una a otra). Por último, el ingeniero no es necesario que esté presente, el bombardero puede realizar su labor hasta que lleguen al objetivo y entonces hacer las funciones de bombardero.

Será necesario que todos los miembros del equipo sepan manejar en mayor o menor grado una ametralladora, con la excepción del piloto y el copiloto. Al menos dos miembros del comando deberán saber pilotar el avión, incluso si el avión no lleva copiloto. Alguien del comando deberá saber de telecomunicaciones (el radio operador), otro de artillería aérea (el bombardero), mecánica o ingenios (el ingeniero). Es recomendable que todas las habilidades estén duplicadas entre varios comandos, ya que así será más fácil sustituir a los caídos. Las habilidades para llevar a cabo la misión en tierra, si ésta se produce, serán más variadas, pero es recomendable que varios sepan manejar un subfusil y que más de uno sepa colocar cargas explosivas para destruir el lugar.

EL VUELO

Los jugadores partirán de la base aérea de Beverley y volarán en formación hasta un punto determinado. Allí se separarán del grueso de fortalezas volantes y se dirigirán hasta Insberick. Tras la misión, deberán retomar a la misma base.

En la época en la que nos ocupa, la Luftwaffe había puesto en práctica una táctica de mantener a sus aviones en el aire, para poder interceptar la formaciones de bombarderos enemigos. Es por ello que los jugadores pueden verse atacados por aviones enemigos en su intento de alcanzar el fiordo de Insberick. En el libro del *Comandos de Guerra* no se incluyen reglas para el combate aéreo, ya que éstas se han dejado para futuras ampliaciones del juego. A

continuación se incluye un breve avance para que puedas simular los enfrentamientos aéreos que pueden tener lugar en esta misión.

El combate aéreo de la Segunda Guerra Mundial difiere mucho del actual. Los aviones tenían que estar cerca para poder combatir, ya que tan sólo disponían de sus ametralladoras para hacerlo. Por ello, una de las características fundamentales era la maniobrabilidad del avión. Cuanto más maniobrable era un caza, mayores eran sus posibilidades de esquivar al enemigo o de perseguirle. Los pilotos intentaban seguir la cola de su enemigo el mayor tiempo posible, ya que así podían disparar sin temor a ser atacados. El combate contra los bombarderos era diferente. El tamaño y peso de este tipo de aviones les daba muy poca maniobrabilidad, y es por ello que los cazas enemigos podían elegir el punto desde el cual preferían atacarlos. Los bombarderos iban armados de ametralladoras en todas las direcciones, para evitar estar indefensos por algún lado.

El procedimiento para representar un combate aéreo con un bombardero es el siguiente:

Enfrentamiento de las habilidades de pilotar: Todos los aviones involucrados en el combate se enfrentarán. Los cazas enemigos que superen en el enfrentamiento al piloto del avión dispararán con una dificultad *normal*. Los que no lo superen lo harán con una dificultad *difícil*. Los ametralladores del bombardero dispararán con dificultad *difícil* a los cazas que no superen el enfrentamiento con el piloto del bombardero, y con dificultad muy *difícil* a aquellos que sí lo superen.

Disparos: Al igual que en cualquier otro asalto de combate, todos los disparos de los aviones en liza son simultáneos. Y se realizarán con las dificultades calculadas en el paso anterior. Las ametralladoras de los bombarderos no pueden disparar a todas las posiciones. Consulta la siguiente tabla, para saber si la ametralladora puede o no puede disparar:

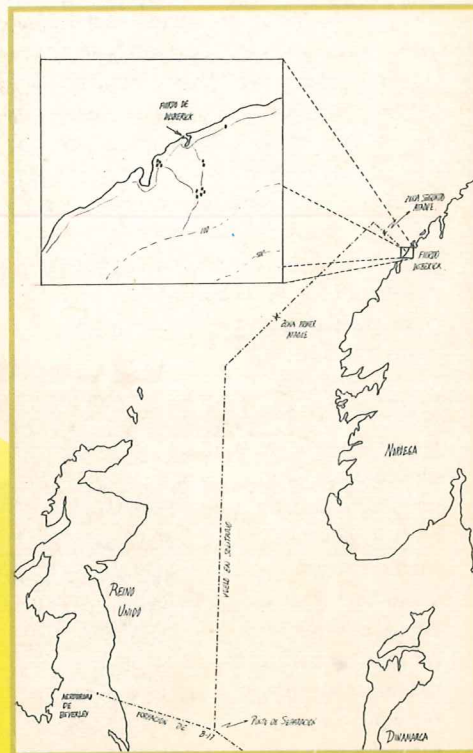
	12		3		6		9	
	Alto	Bajo	Alto	Bajo	Alto	Bajo	Alto	Bajo
Bombardero	SI	SI	-	-	-	-	-	-
Navegante	-	-	-	-	-	-	-	-
Ingeniero	SI	-	SI	-	SI	-	SI	-
Radio	-	-	-	-	SI	-	-	-
A. ventral	-	SI	-	SI	-	SI	-	SI
A. estribor	-	-	SI	SI	-	-	-	-
A. babor	-	-	-	-	-	-	SI	SI
A. cola	-	-	-	-	SI	SI	-	-

Oxígeno: Las mascarillas de la tripulación no funcionarán y el avión deberá perder altitud urgentemente hasta unos 1000 metros, o los tripulantes de la zona afectada perderán un punto de golpe cada asalto hasta caer inconscientes. **Calefacción:** el avión empezará a enfriarse y si no se reduce la altitud, los tripulantes de la zona afectada

Motores: El impacto en uno de los motores hará que el avión pierda potencia, velocidad y, por tanto, altitud; alas o timón de cola, un impacto en los planos de maniobra del avión hará que cualquier tirada de pilotar del avión se vea penalizada con un +10 de forma permanente. Un éxito alto representa un impacto crítico y fatal; si el impacto crítico afecta a algún sistema del avión, oxígeno, calefacción, motores, alas, etcétera, éste explotará o se dañará irreversiblemente, pudiendo llegar a obligar a los tripulantes a abandonar la aeronave. Si el impacto es sobre cualquiera de los miembros de la tripulación, se calculará el daño que recibe normalmente. (Nota: La ametralladora estadounidense de 12.97 mm está descrita en las reglas de *Comandos de Guerra*).

Los miembros de la tripulación tendrán una posibilidad de un 15 por ciento de encontrarse con patrullas de tierra si llegan a desembarcar en Noruega. Las patrullas irán en un Kübel y constarán de dos o tres soldados. Las patrullas alemanas en los lugares que no eran de un interés estratégico solían ser reducidas, y su única misión era realizar un recorrido e informar inmediatamente por radio si descubrían algo sospechoso. Tenían puestos de control cada varios kilómetros (generalmente coincidiendo con puestos de defensa costera o pueblos), y si la patrulla no pasaba por ellos en el tiempo previsto, se mandaban retenes más numerosos a su encuentro.

Mientras el avión recorre la distancia entre la boca del fiordo y la fábrica, los jugadores que superen un chequeo de Descubrir con dificultad *difícil* observarán una barca en medio del fiordo. En ella va el anónimo informante de la misión que, alertado del ataque, ha decidido poner el máximo espacio posible entre la fábrica y su persona. Si el avión no ataca o su ataque resulta fallido, retornará a la fábrica.



LA FÁBRICA

En el esquema de la fábrica se pueden observar las distintas dependencias de la misma y la posición de los centinelas, tanto de día como de noche. Durante el día hay activos unos 15 soldados y oficiales, y por la noche su número se ve reducido a 6. La fábrica está atendida por seis científicos que trabajan en ella durante el día, pero que van a dormir a los pueblos cercanos de la ciudad. Dos Kfz 11 se encargan de recogerlos y llevarlos desde sus distintas residencias a su lugar de trabajo y viceversa. Los conductores de los Kfz 11 son siempre los mismos. La dotación del antiaéreo es independiente de la fábrica y sus soldados dependen del cuartel situado en un pueblo al sur del golfo. El confidente que alertó a los aliados sobre la existencia de la fábrica que dio lugar al ataque es el oficial de la guarnición de la fábrica. Un militar criado a la antigua usanza del ejército prusiano, y para el cual las armas de destrucción masiva, que es para lo que le han explicado que sirve el agua pesada, van en contra de cualquier tradición militar. No es un traidor a Alemania, ni al ejército, aunque no observa con buenos ojos a toda la camarilla del gobierno, a los que considera unos políticos aprovechados responsables de la ruina de su país. Si se lo preguntan, se negará a acompañar a los comandos.

LA REALIDAD

Es cierto que los alemanes instalaron

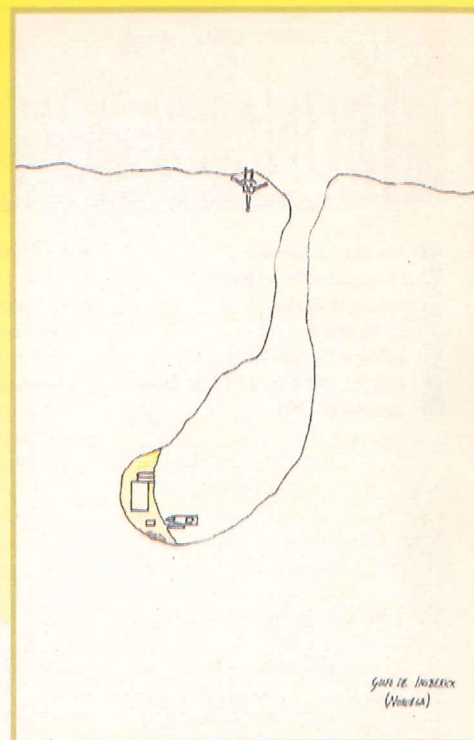
una fábrica de agua pesada en Noruega como paso previo a la fabricación de la bomba atómica. También es cierto que los aliados intentaron, infructuosamente, destruirla. Pero no es verdad que se llegara a montar una misión con un B-17 para volar la fábrica. La única referencia que hemos encontrado sobre ello, aunque no muy de fiar, es una misión de cinco Mosquitos pilotados por aviadores entrenados, que cruzaron el Mar del Norte para volar el complejo de agua pesada. Los pocos datos que hemos podido llegar a reunir indican que la misión fracasó al no poderse hallar el objetivo debido al mal tiempo. Sin embargo, Alemania no llegó a construir la bomba atómica, y ello fue debido a la valerosa acción de la Resistencia noruega, que hundió el barco donde se transportaba el agua pesada. Más adelante, un comando británico, ayudado por la resistencia noruega, consiguió destruir la fábrica y eliminar así definitivamente la capacidad alemana de fabricar la bomba.

CONSEJOS PARA EL DJ

La misión *Gossipy* puede dividirse en dos partes independientes: la aventura aérea y la aventura terrestre. La segunda no tendrá lugar si la primera se resuelve con éxito, aunque esto, como descubrirás, es más difícil de lo que parece. Ambas partes pueden perfectamente jugarse durante una tarde siempre que el ritmo sea ágil o que los personajes sean creados en una sesión anterior. Sin embargo, al ser dos partes completamente diferenciadas, es posible que sea más útil jugarlas por separado; así, los jugadores cuyos personajes hayan muerto no tendrán por qué observar aburridamente cómo los otros jugadores se divierten hasta el final.

Cuanto más alto vuela un avión, al contrario de lo que pueda parecer intuitivamente, menos combustible gasta. El primer encuentro del B-17 tiene muchas posibilidades de hacer que el bombardero baje hasta una altitud de mil metros, ya que con acertar en el sistema de calefacción o de oxígeno, el piloto, si no quiere que sus compañeros mueran, se verá obligado a bajar. Aquí se presentará la primera decisión crucial para el grupo. ¿Seguirán volando a sabiendas de que no les quedará combustible para regresar, o abortarán la misión?

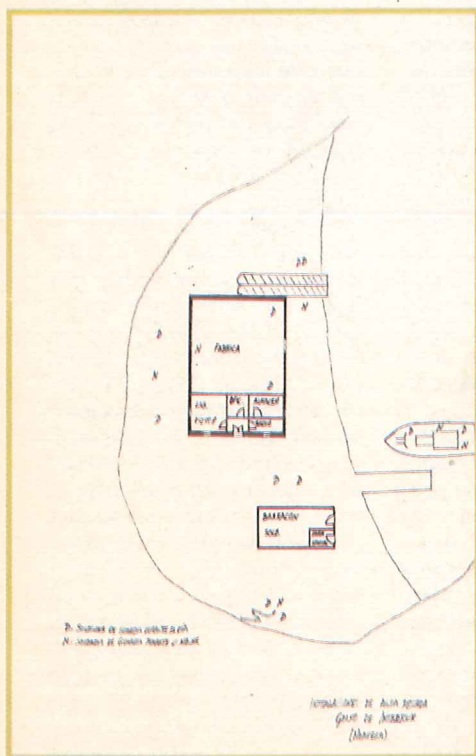
El segundo enfrentamiento aéreo, más duro, dejará el bombardero muy tocado, si no destruido. Con el avión muy dañado es casi suicida intentar la maniobra de escaramiento a 45 grados entre las paredes del acantilado. Es probable que sus posibilidades de éxito hayan quedado reducidas a un



01, pero aunque no lo parezca a veces se consigue (¿verdad, Juan?). De esta forma, cuando se acerquen al fiordo de Insberick, tendrán que tomar otra importante decisión. ¿Amerizarán e intentarán concluir la misión por tierra? ¿Saltará parte de la tripulación y se quedarán sólo el piloto y el bombardero en el intento? ¿Lo intentarán todos juntos?

Al enfrentarse a la misión terrestre, será casi suicida intentar localizar al informador y salvarle. Un oficial inteligente desobedecerá la orden, destruirá las instalaciones y matará a todos los alemanes que se crucen en su camino. Pero, desgraciadamente para ellos, los jugadores, a veces, se empeñan en cumplir las más ridículas órdenes. Si intentan capturar la fábrica sin disparar un solo tiro y apresar a todo el mundo, lo más seguro es que les maten. Si entran en la fábrica preguntando a todo el mundo si es el informador, probablemente él mismo se encargue de aniquilar al comando antes de que le delaten.

No olvides que *Comandos de Guerra* es un juego de rol cuyo único objetivo es que la gente se lo pase bien. La misión es difícil y la posibilidades de encontrar la muerte, amplias; es posible que el primer Me 109 derribe al B-17 o, incluso, es posible que el piloto saque un 00 al intentar despegar de Londres... modérate (sobre todo si aún no se han acabado las patatas fritas).



Comandos de Guerra es propiedad de Ediciones Cronópolis. Derechos reservados.

Dragon 20