



*Por Pedro Nieto*

## ***Inicio.***

A la hora de poner en marcha esta campaña, tendremos que tener en cuenta algunos detalles. En primer lugar vamos a hacer una pequeña crónica de los últimos acontecimientos en la guerra, para que los pjs se hagan una idea de cómo está esta.

Muy brevemente explico como fue el transcurso de la guerra durante el mes en que tiene lugar esta campaña. Hablamos de septiembre de 1942.

Día 1- 24. Hundidos 87 mercantes aliados por submarinos alemanes en el Atlántico, en el mediterráneo y en el Mar del Norte.

Día 1. Dimisión del ministro del exterior japonés Togo, le sucede en el cargo Tani.

Día 2-3. Ataque aéreo inglés sobre Karlsruhe.

Día 4-5. Incursión aérea de la RAF sobre Bremen.

Día 6. Tropas Alemanas entran en el puerto de Novorossik.

Día 6-7. Ataque aéreo ingles sobre Duisburg.

Día 8-9. Incursión aérea anglocanadiense sobre Frankfurt del Main.

Día 9. Un hidroavión Japonés efectúa la primera incursión aérea sobre los estados unidos, bombardeando una localidad de Oregón.

Día 10. Los alemanes empiezan a utilizar en el asedio de Stalingrado los morteros experimentados ya contra Sebastopol.

Día 11. Ataque soviético sobre el Don contra las posiciones italianas; el ataque es rechazado.

Día 12. El mando supremo soviético confía la defensa de Stalingrado al 62º ejército y a unidades del 64º ejército.

Día 14. Buceadores italianos penetran en el puerto de Gibraltar y hunden un vapor. Fracasa una incursión inglesa contra Tobruk.

Día 15. Los alemanes capturan las alturas al oeste de Stalingrado y avanzan en los barrios septentrionales y meridionales, donde los soviéticos resisten tenazmente. Inicio de una ofensiva soviética en dirección de Voronez. Unidades navales japonesas atacan una formación de la flota americana cerca de Guadalcanal, hundiendo un portaaviones estadounidense.

Día 16. Un contraataque soviético al norte de Stalingrado es rechazado por los alemanes.

Día 19-20. Ataque aéreo ingles sobre Munich. Ataques rechazados de la RAF, en un desesperado intento por parar el riego de suministros a Rommel.

Día 21. El ministro del exterior soviético, Molotov, recibe en Moscú al enviado especial de Roosevelt, Wendell Willkie, que asegura nuevos suministros de material y la apertura de un nuevo frente.

Día 22-23. Visita del presidente del consejo de ministros rumano, Antonescu a Hitler.

Día 24. El jefe del estado mayor del ejército alemán, general Halder, dimite por sus divergencias de opinión con Hitler. Le sucede el general Zeidler.

Todas estas noticias han sido a nivel global, y ahora una más en concreto al lugar donde van a pasar los pjs un tiempo.

**AFRICA DEL NORTE.** Las tropas africanas de Hitler avanzan hacia Egipto y el canal de Suez. Mientras el ejército Británico, dispersado por la derrota realiza esfuerzos desesperados por agruparse en el Alamein.

Para mas información del lugar, les enseñaremos el mapa de la situación en el norte de África que lo encontraremos en el apartado de anexos a la campaña.

Estas son las noticias que podrán saber todos los pjs que participen en esta campaña. Solo detallo hasta el 24 de septiembre porque ésta es la fecha donde nos encontramos.

Ahora te pongo un poco mas al día de cómo vamos a tirar adelante el inicio de esta campaña. En principio existen tres papeles diferentes a desempeñar en esta campaña. Si el número de jugadores es superior, tendrás que hacer que estos papeles, digamos principales, sean sorteados. El resto de personal que no tenga uno de esos papeles, tendrá que conformarse con ser “un soldado más”. Aunque eso no tiene porqué desmotivar a nadie, a fin de cuentas, no son menos importantes ni más que cualquier otro.

Una vez dejado claro esto, seguimos adelante.

## Los papeles.

En principio tendremos tres papeles que tendremos que repartir entre los pjs. Para cada uno de ellos tendremos un inicio de aventura diferente e independiente. Lo haremos de la siguiente manera. Tendrás que hacer los pjs de la forma habitual a cada uno de ellos, pero añadiéndoles lo que se te detallará en su momento por tipo de pj.

Después le entregarás a cada uno de ellos el pequeño informe sobre los rasgos característicos de cada pj. Aunque este no será detalladísimo, para evitar que el jugador sienta que su pj aunque recién hecho, ya tiene un montón de rutinas y deberes prescritos que impedirían que fuera exactamente como uno quisiera, sí que será suficientemente extenso como para que al menos sepa las cosas básicas que tendría que saber para que lleve el personaje con algo del espíritu original.

Dirígete al apartado de anexos a la campaña y allí encontrarás los informes de cada uno de ellos. Es aquí donde encontrarás los modificadores a la creación del pj y el breve historial.

Una vez creado el pj y entregados los informes, solo nos quedará iniciar la campaña. Para hacer esto, separaremos al grupo, y dirigiremos las aventuras de introducción independiente para cada uno de ellos.

Solo un pequeño detalle más. Deberás entregar el informe del mayor a los pjs que lleven al capitán y al coronel, pero sin que el primero se de cuenta. El motivo ya lo averiguarás cuando empecemos con las aventuras independientes iniciales.

## *Material a los pjs*

Para los pjs a la hora de hacer el pj, nos encontramos que tenemos un equipo estándar para repartir. Hasta aquí todo bien, pero si miramos los pjs que tenemos listos para empezar, nos damos cuenta que quizá habría que especificar un poco más el material de cada uno acorde con su situación al inicio de la campaña. Y eso es lo que vamos a hacer ahora.

**Coronel John Harker.** Enfield nº 2 Mk1 (revolver), uniforme completo del ejército Británico y cualquier cosa que quiera cargar.

**Capitán Kurt Bergman.** Walter P38 (pistola), uniforme completo del Africa Korps y cualquier cosa que quiera cargar.

**Mayor Donald Craig.** Camisa, pantalón y botas del ejército Británico, en pésimas condiciones. Nada más.

***Inicio para el coronel John Harker***  
***Lugar: Oasis de Giarabub al sudeste de la Marmárica***  
**Desierto Libio.**

El sol pega con muchísima fuerza a esta hora del mediodía en esta posición privilegiada recién adquirida por los británicos. Durante cuatro meses los italianos resistieron tenazmente a los continuos ataques ingleses, pero al final, el 23 de marzo de 1941, los italianos, desgastados por el fuerte asedio (cuatro meses aislados y privados de abastecimientos), depusieron las armas.

De esta manera el British army se hizo con una posición a más de 200 Kms del mar, una pequeña aglomeración de casas, fortines y algunos grupos de palmeras, Al Giaghbub como es conocido en árabe. Que además dispone de un manantial de agua salobre.

Al pj le entregaron un cable conforme debía dirigirse inmediatamente a este punto desde su puesto avanzado. Un bombardero Avro Lancaster británico esperó al pj en el punto indicado y finalmente, y aterrizando en una pista improvisada, el pj llegó hasta aquí. Nadie durante todo el viaje podrá dar ni una pista al pj sobre el motivo de este viaje. Realmente nadie sabe nada.



Nada mas bajar del avión, un oficial se acercará al pj y se presentará tras su saludo militar.

- Teniente Boiler, de transmisiones, bienvenido, considérese como en su casa. El general le aguarda, sígame por favor.

Tras decir esto se dará media vuelta y se dirigirá hacia el interior de Giarabub

Si el pj le pregunta acerca del general, Boiler le informará que se trata del General Archibald Wabell. Este nombre le sonará inmediatamente al pj, ya que se trata del mariscal de campo Lord Wabell, comandante en jefe de las fuerzas del Oriente medio. Se puede decir que este hombre fue el que inició la guerra del desierto en África septentrional

Al cruzar la arcada de entrada, el pj podrá ver muchísima actividad por todos lados. Tropas en formación al paso, soldados por aquí y por allá, un par de tanques “Matilda” MK2 se estacionan entre una formación de seis mas. Y un Spitfire realiza la maniobra de aterrizaje en la pista improvisada.

Un par de soldados pasan cerca de donde está el pj y se cuadran con un gesto seco ofreciendo el saludo militar.

Un Jeep con varios soldados pasa cerca del pj y levanta una pequeña nube de arena y polvo, justo cuando estén pasando bajo otra arcada doble entrando en una gran plaza en la que hay una unidad británica formada. El pj verá al general pasando revista.

- Disculpe un momento señor. - Pedirá el Teniente. Entonces se acercará hasta el General y tras el saludo correspondiente, hablará un momento con él. El general mirará por encima del hombro en dirección al pj y finalmente, y en dirección a la unidad, dará la orden de romper filas.

Entonces se acercará hasta el pj dejando al teniente, que se irá hacia lo que parece el edificio asignado para el puesto de mando.

- Buenos días Coronel – dirá tras ofrecer el saludo- le esperaba con impaciencia. ¿Qué tal el viaje?

Seguirá a esto un rato de charla sin importancia sobre las instalaciones y otros pormenores mientras le invitará a dar una vuelta por el campamento.

***La misión***

- Bien Coronel, al grano. Le voy a poner al día de nuestra situación en África, y de lo queremos que usted realice para nosotros. Le adelanto que no es una empresa fácil, pero su hoja de servicios es intachable, y puesto que usted ya está familiarizado con el terreno, el alto mando ha pensado que nadie mejor que usted para llevar a cabo esta misión.

Después de un rato de caminar, llegáis a una pequeña plaza, en cuyo centro hay una mesa improvisada dos soldados y una tercera figura. Con una tirada de descubrir, el pj se percatará que esta figura lleva el uniforme clásico de los Afrika Korps. Al llegar hasta este punto, los tres personajes saludarán.

- Permita que le presente al Teniente Max Mohnfeld. El teniente es una pieza muy importante en el desarrollo de esta misión. Verá, es un judío alemán. Repudiado en su patria pero muy útil para nosotros como alemán. Escuche Harker, el plan es muy sencillo, se trata de cortar la fuente de suministros de Rommel. Es decir, volar los tanques de combustible en Tobruk. Rommel está a 90 millas de Suez, y cada bidón y cada munición que tiene que recibir, le tiene que llegar de Tobruk, a 300 millas. La RAF hace todo lo que puede pero no es suficiente para cortar este flujo.

Entonces señala con su bastón el mapa del desierto que hay sobre la mesa.

- La idea es que irán por carretera fingiendo ser prisioneros de guerra del Capitán Kurt Bergman, capitán que usted todavía no conoce. La ruta será de 800 millas a través del Sahara, las peores sin duda alguna, hasta la entrada meridional de Tobruk. La operación estará coordinada desde mar y aire. Inutilizarán las instalaciones artilleras del puerto y enlazarán con tropas navales de asalto para destruir los depósitos. Después nos retiraremos por mar.- Entonces se dirige hacia Mohnfeld – Teniente, ya puede seguir con sus preparativos. Partirán ahora mismo.

- De acuerdo. – Saludará ofreciendo la mejor de sus sonrisas y le dirá al pj – Encantado de conocerle.

Entonces dará media vuelta y se irá por la arcada que sale de la plaza.

- Harker, andese con cuidado con los judíos, está bien fiarse de ellos, pero sin pasarse. Estamos cooperando con ellos por órdenes directas del alto mando, pero personalmente no me hace mucha gracia. Coronel, para asegurarnos del buen desenlace de esta misión el alto mando cree que es necesaria la presencia del mayor Donald Craig. Ahora mismo estamos llevando a cabo una operación de rescate. El mayor está recluido en el puerto de Alger por las autoridades francesas. El capitán Bergman está llevando a cabo esta operación. Una vez el rescate haya sido llevado a cabo, será transportado a un hidroavión, y de aquí, hasta el campamento donde usted además de asegurar la posición deberá construir con sus hombre una pista de aterrizaje improvisada. El punto de reunión es el oasis de Kufra. Le tenemos preparado un informe completo de los dos hombres con los que usted trabajará más estrechamente. Estos son, el capitán Kurt Bergman y al mayor Donald Craig. ¿Alguna pregunta?

Ahora el pj puede hacerle cualquier pregunta, yo te detallo aquí algunas respuestas. Si el pj no pregunta por alguno de los datos que aquí te expreso, entonces serás tú quién tendrá que decírselo todo de todas formas.

- Para llegar hasta el oasis de Kufra, utilizarán un avión de transporte, un Armstrong y una escolta compuesta por dos Spifires. Al llegar al punto de destino lanzaremos el material asignado y ustedes saltarán en paracaídas. Tomarán el oasis, que según nuestra red de información está libre de presencia enemiga, y montarán un campamento provisional hasta la llegada de el mayor Donald Craig y el capitán Bergman. Después esperarán a que llegue la columna del teniente Mohnfeld y tras destruir el campamento sin dejar ni rastro de nuestra presencia, iniciarán la operación.
- El tiempo total de misión es de diez días, y tardará dos en llegar al punto de reunión, así que tendrá ocho días operativos desde que tenga a todo su equipo.
- Si el ataque a Tobruk no fuera como esperamos, habrá un destructor esperando en la orilla septentrional para un desalojo de emergencia.
- Dispone de ocho hombres más que harán de prisioneros, como usted. Y quince judíos alemanes como sus captores que llegarán dentro de dos días al punto de reunión. Con respecto a la relación con los judíos alemanes, las órdenes son que nuestros hombres no confraternicen con ellos.
- En cuanto a nuestra situación, ahora mismo estamos preparando el desalojo total de este oasis. Es una pena pero las fuerzas del EJE nos han ganado la mano. Ahora mismo la división “Ariete” italiana se dirige hacia aquí. No tenemos los medios para detenerlos y nuestros refuerzos tardarán bastante en venir, así que tenemos que retirarnos en espera de mejores momentos para contraatacar. Y esos momentos pasan por el éxito de su misión.
- En el centro de Tobruk hay un edificio con una potente emisora de radio, deberán destruirla también.
- Deberán mantener el absoluto silencio de radio. Salvo cosas de máxima prioridad que pudieran incapacitar el éxito de esta misión.

- Confiamos plenamente en usted Coronel Harker. Ayúdenos a darle un giro a esta guerra.

A partir de este momento el pj dispondrá de un buen rato para hacer lo que crea oportuno. Hasta que en la pista de aterrizaje improvisada tengan dispuesto todo el material para la misión que le han encomendado. Puede ducharse, hablar con quien quiera, o pasarse por la pista de despegue para ver como van los preparativos.

Por su parte el general se retirará al puesto de mando. Tiene muchísimo trabajo preparando todo un desalojo de emergencia.

Si el pj decide tarde o temprano pasarse por la pista de despegue improvisada para ver como van los preparativos, se encontrará con un autentico hervidero de actividad. Todo el mundo va de aquí para allá preparando cosas, cargando material en vehículos, llenando de combustible los depósitos de los aviones etc.

Si pregunta no tardará en encontrar el grupo de hombres que están preparándolo todo para partir en la misión con el pj. Estos son ocho como ya le informaron con anterioridad. En estos momentos están cargando todo el material en un Armstrong. Si el pj quiere hacer una primera toma de contacto, quizá esta sea buen momento. Al acercarse a ellos, un hombre le saldrá al paso enseguida. Se cuadrará y efectuará el saludo de costumbre con un gesto muy brusco, rozando lo exagerado. Entonces hablará.

- Sargento mayor Tyne, señor. – Se dará media vuelta y vociferará - ¡¡Atención, a FORMAR. ARR!!

En cuestión de pocos segundos los siete hombres restantes dejarán todo lo que están haciendo y formarán rápidamente en línea de a uno. Entonces el Sargento se volverá de nuevo hacia el pj y continuará hablando.

- Señor es un honor conocerle al fin. Estamos realizando los últimos preparativos para despegar enseguida señor.

Ahora es el momento de que el pj se dé a conocer, si así lo desea. Puede preguntar lo que quiera, o dar la orden que desee. Cuando acabe, los hombres continuarán con su labor de prepararlo todo.

### ***Sargento mayor Tyne***

Realmente no tiene mucha información que sacarle. Esta es:

- Tiene información sobre los hombres que componen el equipo de misión. Por ejemplo sabe que uno de ellos, el soldado Alfie, es un condenado a prisión al que el juez le dio otra oportunidad para volverse un hombre civilizado mandándolo al ejército en el norte de Africa. Otro de los que vienen en esta operación es el teniente Boiler, de transmisiones, que se encuentra ya dentro del avión poniendo a punto el equipo de radio. El resto de los hombres en principio no tiene mayores complicaciones.
- Las órdenes que el tiene son: preparar el vuelo cargando todo el material, una vez llegados, montar el campamento. Después esperar a que traigan a un mayor. Y finalmente esperar a que llegue la columna de judíos alemanes con los vehículos. Después no hay mas ordenes.
- Evitar que confraternicen nuestros hombres con los judíos alemanes.

No hay más que sacarle.

Mientras el pj haya estado hablando con el, con una tirada de descubrir podrá ver tras dos tanques que pasan levantando una importante humareda, lo que parece una columna alemana del Afrika Korps cargando material en los vehículos. Si la tirada a sido con un éxito alto, distinguirá al teniente Mohnfeld dirigiendo esta operación.

Si el pj le pregunta al sargento sobre la misión conjunta con los judíos alemanes, o sobre algo en concreto de este tema, todo lo que sacará de él es un:

- A donde vamos a parar, trabajando con alemanes. Si me viera mi padre.....

Nada más aquí por el momento mientras no esté todo listo para despegar.

Si el pj desea ir a hablar con los judíos alemanes....

### ***Teniente Max Mohnfeld***

Al igual que cuando se acercó a donde estaban sus hombres, el pj verá aquí también mucho movimiento, y un hombre gritando en alemán dirigiendo los preparativos.

Cuando se presente el pj, recibirá un saludo sin mucho énfasis.

- Señor.....

Es todo lo que dirá Mohnfeld en espera de que el pj diga algo. Caso de que éste no dijera nada, el teniente se disculparía alegando que tiene mucho trabajo con los preparativos y se despediría de él volviendo a gritar órdenes a sus hombres.

El teniente sabe muchas cosas, que se detallarán mas adelante en su momento, pero las únicas que dirá al pj y sólo si éste pregunta serán:

- Nuestras órdenes son las siguientes: Preparar los vehículos y dirigirnos a un punto establecido en el oasis de Kufra. Una vez allí, recogerles y hacernos pasar por un convoy con prisioneros ingleses. Desconozco destino y ordenes finales. Para tales cosas deberé dirigirme al Capitán Bergman, que ya habrá recibido las instrucciones necesarias.
- Si le preguntara sobre el porqué de querer ayudar a los ingleses traicionando al país donde han nacido, él le contestará que su sangre es judía. Y que se están realizando aberraciones contra su pueblo. Por tanto no hay motivos para sentirse orgullosos de haber nacido en Alemania.
- También tiene órdenes de evitar que sus hombres confraternicen con lo ingleses.
- Si le pregunta sobre el Capitán Bergman, este le informará que coincidieron en algunas ocasiones en la universidad, y entablaron cierto vinculo por sus raíces judías. Pero después sus caminos se separaron y hace mucho tiempo que no sabe nada de él. Solo que tiene ordenes de pegarse a el. Cuando estemos por el desierto, si tenemos algún contacto no deseado, él será el capitán y yo su mano derecha a la vista de todos. Reteniéndoles a ustedes como prisioneros de guerra.

Es todo de cuanto puede informarle. Y justo en este momento, un soldado se le aproxima y tras el saludo de rigor le informará que está todo listo para partir.

- Coronel, nos vemos en el oasis de Kufra.- Dirá Mohnfeld. Entonces dará la orden de montar en los vehículos.

Los motores rugirán por un momento y poco después emprenderán la marcha.

Después de esto, al pj ya solo le resta esperar a que esté todo preparado para despegar. Y esto ocurrirá después de tres horas, cuando un soldado se presentará ante él y le pedirá que se presente en la pista. - Ya está todo listo señor.

Una vez en la pista, el general se presentará de nuevo ante el pj.

- Coronel, ha llegado el momento. Su transporte está listo. Sus hombres ya están a bordo. Recuerde, hay muchas cosas en juego en esta misión. Si no le paramos los pies a Rommel ahora, se hará con el control absoluto de este continente. Y si esto llegara a ocurrir ya sabe lo que nos pasaría a nosotros. Solo tiene que pensar en el estado actual de Francia, o de muchos otros países.- En este punto sacará un paquete de tabaco y le ofrecerá un cigarrillo al pj. – Coronel, está en sus manos el futuro de nuestro país y posiblemente de toda Europa. Confiamos plenamente en usted. Démosle una patada a esos malditos alemanes. Acabemos con ellos. Por Inglaterra!.

Entonces ofrecerá de nuevo su saludo mientras el sargento Tyne aparece detrás del pj invitándole a subir al avión.

- Señor todo listo, cuando usted desee.

Los motores del Armstrong rugirán fuertemente al tiempo que escupen una fuerte explosión de humo negro al arrancar. En estos momentos la escolta dispuesta, dos Spitfires despegan.

Al entrar el pj en el avión, retirarán la escalerilla y cerrarán la puerta. El rugir del avión aumentará y empezará a moverse enfilando la pista de despegue. La potencia aumentará así como la velocidad del aparato, y al final despegará dejando atrás el campamento ingles.

Lo último que verá el pj por la ventanilla será todo el movimiento que sigue en Giarabub. La evacuación avanza a pasos forzados, y entre todo el follón, la imagen del General todavía en posición de firmes y gesto de saludo.

## ***Oasis de Kufra***

Durante el vuelo el pj puede hacer lo que le dé la gana. Quizá desee dar algunas instrucciones a sus hombres, o ultimar algunos detalles con el sargento, o con el teniente.

Por las ventanillas a ambos lados del Armstrong verá los dos Spitfires realizando su vuelo clásico de escolta.

El vuelo no será truncado por ningún incidente, llegarán hasta las coordenadas previstas tras un día de vuelo sin avistar ningún otro aparato. Será ya bien entrada la noche. Todos se prepararán para realizar el salto. Se harán las comprobaciones de última hora y se colocarán sus paracaídas.

Se abrirá la portezuela exterior y se lanzará el material. Después la luz verde se encenderá y los pjs saltarán.

En este punto el pj deberá realizar la tirada de paracaidismo. Son dos tiradas, como indica el manual. La primera es para saber donde cae el pj y la segunda para saber cómo cae. (Pag. 67 del manual)

El nivel de dificultad es normal, ya que aunque es de noche, no hay mal tiempo, aunque sí un frío que pela, y tampoco vegetación densa.

Ahora falta ver donde cae el pj y el resto del equipo.

A medida que vaya cayendo el pj, que realice una tirada de descubrir. Si la realiza con éxito descubrirá que a unos metros donde está cayendo, se encuentra una moto con sidecar y en su interior, donde el acompañante una silueta de un hombre dormido. Un poco mas allá otra silueta está de pie, aparentemente meando. Por sus uniformes, son soldados italianos.

¿Qué hace el pj? Si no hace nada hasta llegar a tierra, al tocar suelo el ruido alertará al soldado que está de pie, si este saca una tirada de escuchar. Existirá un modificador a su tirada acorde con la categoría de éxito de la tirada de paracaidismo del pj. Estos modificadores son, un +20 por éxito alto, +10 por medio y -5 por éxito bajo. Con un fracaso bajo o más, será escuchado automáticamente, y además puede sufrir daños por categoría de fracaso media o alta.

Otra opción sería la de disparar mientras va cayendo. La dificultad para esto es de muy difícil.

Si por otra parte, ha llegado sano y salvo a tierra y no ha hecho ruido, entonces tiene dos opciones, alejarse hasta encontrarse con el resto de los hombres y entonces pensar en hacer algo. O acercarse y intentar acabar con ellos, usando la habilidad de matar en silencio. Para esto primero deberá realizar con éxito una tirada de ocultarse para llegar sin hacer ruido, y después otra de la habilidad de combate para no delatarse y acabar con ellos.

Este es el único impedimento que encontrarán en el oasis. Si acaban con ellos descubrirán que estos motoristas son una patrulla avanzada italiana de la división Ariete. Según el mapa que les encontrarán entre sus pertenencias, y con una tirada de orientación, estos se encontraban muy alejados de donde realmente deberían estar. El mapa les sitúa a 15 millas de aquí. En ruta hacia el oasis de Giarabub, lugar de donde partió el grupo del pj hace un día. Por tanto, esto debería hacer que el pj pensara que la división italiana no pasará por aquí. Realmente no pasará por aquí pero no se lo digas para que les quede la duda de si pasará o no una división acorazada compuesta por una treintena de tanques por su posición.

Nada más en este oasis. Solo queda que el pj organice las tareas de preparación del campamento en el que permanecerán hasta que llegue el hidroavión con el mayor (los dos pjs restantes) y hasta que llegue la columna judío alemana con el teniente Mohnfield. Hasta entonces no ocurrirá nada destacable.



***Inicio para mayor Donald Craig***  
***Lugar: Algún lugar en la Cirenaica.***



El viento de la noche pega con muchísima fuerza sobre el pj. Realmente en algunos momentos, cuando el viento sopla de costado a través del desnivel donde se encuentra tumbado junto a cinco hombres más, su cuerpo se estremece completamente.

- ¿hace frío, verdad mayor?- le pregunta en ese momento el joven soldado que permanece a su lado. Casi se puede oír el castaño de los dientes del muchacho por encima de soplido del viento.

Ante ellos pueden llegar a ver la otra cara de la moneda. Seis soldados se apretujan unos contra otros alrededor de una hoguera.

- Menuda envidia me dan esos.- Dice otro de los hombres que está con el pj.- Lo que yo daría por estar cerquita de esa hoguera.

- ¿Y porqué no te acercas y les dices que te hagan un hueco para ti? A lo mejor hasta te invitan a cenar.- Le contesta el soldado mas cercano al pj volviendo a temblar haciendo que sus dientes resuenen un momento.

- Créeme, con mucho gusto lo haría.

- CHISSST!.... ¿Queréis que todo el mundo se entere de que estamos aquí?. Callaos de una vez. Mayor, que hacemos ahora ¿eh?.

El sargento Bradley mirará con curiosidad al pj en espera de órdenes.

La situación realmente no es muy tranquilizadora. Hace un par de semanas el pj recibió la orden de internarse en el desierto en busca de pistas o datos de las posiciones exactas de varias divisiones; una de ellas la Trieste y la otra la Ariete. Ambas italianas. Ahora, catorce días después, aquí se encuentra, con siete hombres menos debido a un desagradable encuentro con una patrulla alemana, pero habiendo localizado al fin lo que parece un puesto avanzado de soporte de una división acorazada. En total, tres tanques y cinco Jeeps. Todos con los emblemas de la división Trieste.

Desde el campamento Británico en Giarabub se siguen los movimientos de esta patrulla gracias a los constantes informes que radiáis detallando la posición. Un día y medio ha pasado desde que entablasteis contacto con esta patrulla. Desde entonces no os habéis separado de ellos, desplazándoos tras ellos con dos furgones siempre lejos de su línea de visión. Gracias a ello, ahora tenéis una serie de datos, por ejemplo, que el grupo en total esta compuesto por una veintena de hombres. No tenéis mucha idea de adonde se dirigen pero creéis que pueden estar regresando con el resto de la columna.

El tiempo hasta que se encuentren con ellos lo desconocéis, pero la ultima orden recibida del cuartel general fue tajante... "Eliminen patrulla, que quede completamente inoperante"

Cuando pedisteis algún tipo de apoyo, la respuesta fue igual de dura "Medios muy limitados, imposibilidad total de envío de ayuda alguna".

- ¿Y bien mayor? - Preguntará de nuevo el sargento en espera de alguna decisión.

## ***Asalto***

Primeramente dejar claro que para acercarse lo suficiente a este campamento, serán necesarias algunas tiradas de ocultarse, con un modificador de -20 debido al ruido del viento soplando en este momento. Aunque si se quieren acercar mucho más a los centinelas que se agolpan alrededor de la hoguera, el modificador aumentará a - 10. Cuatro minutos tarda el centinela en dar toda la vuelta al campamento, después se sienta cerca de la hoguera y otro hace la ruta. Por otra parte, y al parecer, no hay nadie mas a la vista despierto en todo el campamento. Ni perros, ni más soldados. Aunque si que hay cuatro tiendas de campaña apostadas en circulo.

Tendrás que amoldarte a cualquier plan de acción que se saque el pj de la manga. No puedo decirte yo cuales serán los pasos obligados que realizarán, aunque si que puedo detallar algunas posibilidades que se me

ocurren Si el pj te sale con alguna que aquí no aparece tendrás que recurrir a tu buena capacidad de improvisación.

Aunque la verdad, es que este plan está condenado a salir mal. ¿Porqué?, pues porque es necesario que el pj salga de aquí cagando leches sin que haya sobrevivido ni uno solo de sus compañeros (snif), para poder tener continuidad con el resto de la campaña.

**ACABEMOS CON ELLOS DE UNO EN UNO.** Quizá se decidan a acabar con ellos sin hacer ruido. Muy bien. De esta manera tendrán que acercarse al campamento, y ponerse en algún lugar de la ruta del centinela de a pié. Para acabar con él sin hacer ruido deberemos utilizar la habilidad de matar en silencio, o usar algún cuchillo o cosas así que le dejen seco a la primera sin darle opción a que grite. Si le damos la oportunidad de hacer esto, sus compañeros deberán hacer una tirada de escuchar con modificadores a tu criterio según proximidad. Un rato después, si acaban con el centinela, los restantes que quedan calentándose al lado de la hoguera, se empezarán a preguntar por su compañero, así que otro de ellos se levantará y se irá en su búsqueda. Si el grupo de asalto se mantiene escondido, el nuevo centinela no sospecha nada, por tanto también pueden sorprenderlo.

A partir de aquí la cosa cambia. Que falte uno, puede ser, pero dos..... El resto de los hombres se levantará y prepararán sus armas. Los cuatro soldados se pondrán en marcha, aunque se separarán. Rodearán el campamento en dos grupos de dos hasta encontrarse de nuevo en la otra punta. Si esto llega a ocurrir, es decir que se encuentren, y no hayan encontrado a sus compañeros, darán la alarma enseguida. Entonces la cosa se pondrá feísima para el pj y su equipo, porque saldrá todo el mundo de las tiendas de campaña.

**ENTRAR, DESCARGAR Y SALIR.** Con este nombre catalogo la entrada en el campamento para colocar explosivos, prender fuego a los vehículos, a las tiendas de campaña, etc. Para esto tendremos que realizar tiradas de esconderse, de explosivos, de descubrir, para no ser sorprendidos por el centinela, etc. Esta es una buena idea, si dejamos los explosivos para acabar con las tiendas, ya no habrán soldados para atacarnos y podremos acabar la faena sin más problemas.

**UTILIZAR UN VEHÍCULO.** Puede que quieran meterse en uno de los tanques para abrir fuego contra todo bicho viviente en el campamento. Es una idea muy bruta. Primero tendrán que acercarse con las tiradas acostumbradas, y luego falta por ver si alguien sabe manejar uno de estos vehículos. En cuanto se ponga en marcha un tanque, los centinelas darán la alarma general. Y en cuestión de ocho o nueve asaltos, tendrán a todo el campamento en contra, por no hablar de que alguien ponga en marcha alguno de los tanques restantes y abra fuego contra ellos.

Más o menos aquí están todas las opciones, pero nunca se sabe, te puede salir con cualquier cosa.

Quede clara una cosa, como dije anteriormente, esta operación está condenada al fracaso, así que da la alarma cuando te dé la gana. Puede ser que quedara algún centinela que nadie hubiera visto, o que alguien estuviera durmiendo dentro de algún vehículo y se fuera a despertar en el peor de los momentos pillando a los pjs en plena acción. Esta no es la principal misión del pj, así que si no sale bien no pasa nada. De todas formas no vamos a desmotivarlos de buenas a primeras, así que si el plan que urden es bueno, y la operación está siendo una autentica demostración de efectividad, haz que, aunque luego tenga que salir corriendo, destruyan algunos vehículos, y eliminen un montón de soldados, etc. Que le quede la completa seguridad que la misión salió mal por un pequeñísimo detalle, o por un error muy tonto.

La cuestión es que al final, posiblemente entre explosiones y disparos, salga el pj corriendo en dirección a los vehículos en que viajaban. Mientras atrás, lo que quede del convoy se estará movilizandose. Los motores de los tanques rugirán y resonarán en la oscuridad de la noche solo rota por las llamas provocadas por el comando del pj. Los gritos de los soldados movilizándose y algunos disparos sonarán cada vez mas lejos hasta que el pj llegue al vehículo.

## ***Desierto***

De esta manera el pj saldrá hacia el desierto, internándose en él sin saber muy bien hacia donde. En cuanto tenga un momento podrá echarle un vistazo al mapa, y con una tirada de orientación descubrirá para su preocupación, que está en medio de la nada.

Hasta el siguiente punto de provisión, hay unas quinientas millas.

Así pasarán las horas. Conduciendo el furgón, que al llegar el día se convertirá en un auténtico horno. Las moscas se pegarán a la piel tostada por el sol del pj, que en algunos puntos ya se estará pelando.

Y así pasará un día y medio, hasta que el furgón se quede sin combustible, dejando al pj completamente tirado.

En el furgón queda todavía algo de agua, no mucha, quizá dos litros, pero no queda nada de comida. En cuanto al equipo de radio, era portátil, y su portador cayó en el asalto al convoy.

Así que poco queda por decir, el pj no tiene otra salida mas que caminar bajo un sol achicharrador por la cirenaica en dirección a El apheila esperando no tener ningún problema añadido aparte de la desnutrición, las insolaciones, las alimañas del desierto, el Afrika Korps, las divisiones italianas y los tuaregs que abundan por esta zona.

La ruta será durísima, por mucho que intente racionar el agua, el pj pronto se encontrará con la ausencia de esta. Y así pasarán larguísimas y durísimas horas que al pj le parecerán interminables. De esta manera llegará la noche y el frío cortará al pj. Si efectúa una tirada de inteligencia y obtiene un éxito medio o alto, podrá improvisar un refugio contra el viento del norte. Caso de fallar la tirada, el pj deberá hacer una tirada de constitución, y si no saca un éxito medio o alto, se enfermará estando a + 15 en todas las tiradas hasta encontrarse bajo techo recibiendo las atenciones mínimas necesarias.

A partir de esta noche, el pj deberá hacer una tirada de constitución cada tres horas, y si no saca categoría de éxito medio o alto, perderá 1d4 puntos -1 con un mínimo de 1 de sus puntos de golpes. Esto se repetirá durante todo el día, y si llega la noche y ha perdido algún punto de esta manera, la categoría de éxito en la tirada de constitución solo será aceptable como alto, cualquier otro, no será válido. Si ya estuviera enfermo de ayer, no será necesario que tire. Solo le informaremos que se encuentra cada vez peor. No recuperará estos puntos de golpes por la noche.

Al día siguiente seguiremos con las tiradas de constitución por el clima y la falta de comida y bebida.

## ***Prisionero***

Tarde o temprano, el pj perderá todos los puntos de golpes, será entonces cuando quedará inconsciente tirado en el desierto.

Fundido en negro.....

El vaivén y el ruido de motor, son lo primero que percibirá cuando empiece a recobrar la consciencia. Luego aparecerá el dolor. Todo el cuerpo parecerá gritar. Las tripas completamente vacías, la piel requemada, los labios cortados, un fuerte dolor de cabeza y algunos temblores esporádicos es el resumen de cómo se siente.

Pero por lo menos está vivo.

El vaivén se detiene, y escucha voces distantes. No las reconoce ni las entiende.

Cuando abra los ojos, la visión, completamente borrosa, danzará ante él, le costará muchísimo centrar las imágenes. Y cuando lo consiga, verá que se encuentra dentro de lo que parece un furgón. A su alrededor, verá cuatro hombre más. Llenos de suciedad y con magulladuras. Uno de ellos lleva el brazo en cabestrillo con un trapo sucio y manchado de lo que parece sangre. Este cruza una mirada con el pj y no dice nada. Enseguida la desvía y mira de nuevo fuera del furgón.

- Hombre, ya se ha despertado. ¿Cómo se encuentra amigo?. - Le preguntará uno de los hombres.- Es usted Inglés ¿no?, entiende mi idioma ¿verdad?.

Poco a poco el pj será más consciente de donde se encuentra. El motor del furgón ruge y se pone en marcha de nuevo. Con una tirada de descubrir el pj verá en la oscuridad de la noche, una señal mal iluminada que reza ALGER. Mientras oye como alguien en el exterior grita - Allez, allez, vite vite!!.

Si el pj sabe francés sabrá que alguien está gritando ¡vamos, vamos, deprisa, deprisa!!

El pj sabe perfectamente que significa estar aquí. Alger es un puerto de embarque para soldados británicos, italianos y alemanes capturados por los franceses.

Si le pregunta a alguien sobre como ha llegado aquí, nadie sabrá contestarle. De hecho, el único que le entiende es el que le pregunto como se encuentra. Y este no tiene ni idea. Dice que se llama Sean O'Connor y le capturaron en Túnez, junto al resto de su compañía.

Los otros hombres que aquí se encuentran, uno es Italiano, y el otro es español, un legionario. El cuarto, va de uniforme y es francés. Va armado y mira con una sonrisa cínica a todo el grupo.

Al rato el vehículo se detiene y el olor a mar lo inunda todo. Entonces dos soldados abren el portón del furgón y el soldado de dentro salta afuera.

- Allez, allez!!! - gritan desde fuera los soldados.

Uno de ellos alarga el brazo y coge al español por el pelo y lo arrastra fuera del camión. Desde el suelo el legionario le grita varias palabras malsonantes y recibe una colosal patada en la boca. Dos soldados mas lo cogen y lo llevan a rastras fuera del campo de visión del pj. Entonces el soldado que tiró al español fuera del camión se acerca de nuevo al furgón con todas las intenciones de descargarlos a todos a tirones. Y lo hará a no ser que salgan todos deprisa.

- Allez, allez!!- gritarán todo el rato.

Una vez fuera del camión el pj se dará cuenta de que se encuentra en un muelle. Los soldados harán que los prisioneros formen en línea, dos soldados aguantan de pie aquí al legionario que aún permanece inconsciente. Mientras, un oficial que permanece al margen, pasa revista y toma algunas notas en una carpeta. Tras un instante, el oficial hará una señal con la cabeza y llevarán a todos los prisioneros a bordo de un barco que permanece amarrado. Su nombre apenas es distinguible entre toda la suciedad óxido y grasa que tiene este. "Elisee".

Hace mucho frío y todo está cubierto como de un velo oscuro que hace que se vea todo con tonos grises. En el suelo adoquinado se acumulan charcos de aceite, lluvia y grasa por igual. Entonces empieza a caer una finísima lluvia, justo cuando llegáis a la cubierta del buque.

Que quiere hacer el pj. Si entabla algún tipo de conversación, se arriesga a correr la misma suerte del español. De hecho, será así. Si habla con algún soldado o compañero, será abofeteado por el soldado que tenga mas cerca, o golpeado en la boca del estomago con la culata del rifle. Si esto sucediera posiblemente el pj volverá a caer inconsciente, ya que su salud no es muy buena que digamos.

Serán todos llevados escaleras abajo a un cuartillo con barrotes en la ventanilla de la puerta de acceso. Por toda la ruta habrán visto soldados. Ahora uno, ahora dos. Una vez dentro del calabozo, los dos soldados lanzarán dentro al español, que entonces recobrará el conocimiento. Cerrarán la puerta con llave desde fuera y se alejarán por el pasillo. Nadie quedará para hacer guardia.

El calabozo iluminado por una lámpara típica de navío, es de cuatro metros por cuatro, y tiene una cama litera con manchas de dios sabe qué ya secas de hace tiempo. Si uno se fija un poco verá las pulgas correr por el colchón. En un extremo encontrarán un orinal cubierto de oxido. Ninguna ventana. Nada más, salvo ellos mismos. Desde el momento en que el pj entre aquí con sus compañeros, ya no podrá hacer absolutamente nada. No hay forma humana de escapar por aquí con los medios que ellos disponen.

Nadie tiene ni idea de a donde pueden llevarles como prisioneros ahora.

Y así pasarán seis horas.

## ***¿Rescate?***

Esto ocurrirá cuando el pj esté ya convencido de que ya no hay nada que hacer. No se encuentra bien por lo vivido en el desierto y encima está aquí preso en un buque francés que cuando zarpe le llevará rumbo a saber donde.

En este punto enlazamos al pj que interpreta al capitán Bergman con este. Bergman sabe exactamente que es lo que tiene que hacer. Sus instrucciones han sido bien claras en su inicio. Será muy interesante ver como se desenvuelve esta escena.

Ya solo queda que el rescate se efectúe saliendo los dos pjs del buque, subiendo a la canoa que les está esperando y de aquí, al hidroavión que les llevará hasta el oasis de kufra. Donde se acabarán de enlazar todos los pjs. Todo el apartado del viaje, está en manos de los dos pjs.

***Inicio para el capitán Kurt Bergman***  
***Lugar: Túnez.***

El pj ha recibido un cable del alto mando británico. Debido a su condición de judío alemán, ya ha participado en otras ocasiones en algunas misiones de espionaje para los ingleses. Realizó algunas escaramuzas e incluso hizo con éxito algunas operaciones de sabotaje.

Por su condición de judío, en su país ha sido completamente rechazado, pero al ser también alemán, resulta una ayuda muy valiosa para el ejército al que esté ayudando.

Las órdenes eran muy concretas, diríjase a Túnez y póngase en contacto con nuestro hombre asignado, este es un oberfáhrich llamado Smith. Siga entonces nuevas instrucciones. La carta venía firmada por el mismísimo general Archibald Wavell. El pj reconocerá enseguida este nombre, es el mariscal de campo Lord Wabell, comandante en jefe de las fuerzas del Oriente medio. Se puede decir que este hombre fue el que inició la guerra del desierto en África septentrional. Realmente la cosa era seria.



La llegada a Túnez fue sin problemas, tuvo que pasar algunos controles nazis, sin ningún tipo de incidente, y al final llegó al punto de reunión en un viejo antro para marineros. Todo el local apesta a cerveza y hay muchísima suciedad por todas partes. Varios soldados de las SS completamente borrachos cantan agitando sus jarras mientras se ríen a grandes carcajadas.

Al final el contacto se presenta.

### ***Smith***

- Herr Bergman? –preguntará un oberfáhrich acercándose a la mesa donde se encuentra el pj.

El pj no reconocerá a esta persona, y en principio puede que desconfíe de éste. Ante él tendrá a un suboficial de la Wehrmacht en posición de firmes. Éste no se sentará ni hará nada más hasta que el pj le diga algo. Cuando al final se siente con él en la mesa, el suboficial empezará a hablar.

- Mi nombre es Smith. ¿Qué tal el viaje hasta aquí?, ¿algún incidente?

Este es el momento para que el pj explique lo que quiera. Poco después, y tras pedir un par de cervezas que rápidamente serán servidas, Smith explicará la misión a realizar.

- Escuche capitán. El alto mando británico se ha puesto en contacto con nosotros para encomendarle a usted una misión de rescate. Tiene que dirigirse hasta el muelle, y allí buscar el amarradero ocho. Una vez allí, dos hombres le estarán esperando. Subirán a una canoa y saldrán a mar abierto. Llegarán a una patrullera sin insignias ni emblemas de ningún tipo. Allí, le estarán esperando. Le entregarán un traje de buceo y armas. El siguiente punto de destino, será Alger. Alger es un puerto de embarque para soldados británicos, italianos y alemanes capturados por los franceses. Se acercarán hasta una distancia prudencial, entonces harán la aproximación final desde el agua. Bucearán hasta un buque francés llamado “Elisee”. Pensamos que habrá vigilancia armada a bordo y alrededor de este buque. Deberán encontrar la forma de introducirse en él. Una vez dentro deberán encontrar el lugar donde están encerrados los prisioneros y cuando lo encuentren, liberen al mayor Donald Craig. Aquí tiene un informe del mayor.

Smith pasará una carpeta negra con el emblema nazi arrastrándola por encima de la mesa. Entonces continuará hablando.

- Capitán, ¿entiende todo el proceso? Bien, porque esto no acaba aquí. Una vez liberen al mayor, deberán saltar por la borda y dirigirse hacia el oeste, donde una canoa a motor les rescatará. De aquí se les llevará hasta un hidroavión de la Luftwaffe y despegarán hacia el desierto Libio. Exactamente hasta el oasis de Kufra, donde hay un campamento británico. De esta manera si la operación es un éxito los franceses se pensarán que el rescate ha sido realizado por alemanes, incluso el mayor llegará a pensar esto mismo, no le diga absolutamente nada sobre la misión hasta estar en el hidroavión. Unas pocas millas después del despegue con

el hidroavión, recibirán la escolta de dos Hurricane de la RAF para evitar sorpresas de última hora. Viajarán hasta el campamento y allí entregarán al mayor al Coronel John Harker. Quién ya sabrá ponerles a ambos al día del siguiente paso de tan complicada operación. ¿Alguna pregunta capitán?

- Bien, debo explicarle algo más. Escuche capitán, Al llegar al oasis de Kufra, se encontrará usted con el teniente Mohnfeld. ¿Le suena?. - Lo cierto es que si le suena, el pj y Mohnfeld coincidieron en la universidad de Alemania. Ambos tenían la misma sangre corriendo por las venas, es decir ambos son judíos. No se puede decir que eran buenos amigos, pero la afinidad de ideas y pensamiento hizo que pasaran mucho tiempo juntos, junto a otros igual que ellos. Pero de esto hace mucho tiempo – Pues bien, al llegar a Kufra, se reunirá con el. Verá, no se exactamente cual es su misión después del rescate, solo se que tendrán que interpretar el papel de un convoy que lleva un grupo de prisioneros de guerra británicos. Y no me pregunte nada, no se ni destino ni ruta. Cualquier duda que pueda tener acerca del rescate, deberá exponerla en el punto de encuentro, en el amarradero ocho, esta noche. Y ahora capitán, si me disculpa, debo irme. Buena suerte.

Dicho esto se levantará y alzando el brazo gritará - ¡Hail Hitler! – después dará media vuelta y se irá, desapareciendo poco después entre las oscuras callejuelas.

## ***Rescate***

Durante las dos horas siguientes, no pasará nada extraño. El pj es libre de hacer lo que quiera.

Cuando decida irse hasta el puerto, por las calles no habrá nadie. Las estrechas y retorcidas callejuelas mal iluminadas, parecen completamente desiertas. Así será hasta llegar al puerto. Con una tirada de escuchar, podrá oír el ruido inconfundible de las botas militares repiquetear en el adoquinado. Casi al instante una patrulla de soldados alemanes aparecerá tras una esquina y continuarán su guardia calle para abajo. Si el pj permanece en las sombras que ofrecen estas calles, no habrá problema para que lo vean. De todas formas puede hacer una tirada de ocultarse oculta, solo para ponerlo nervioso.

Calle para abajo, llegará finalmente al muelle, y sin muchos problemas llegará al amarradero ocho. A cierta distancia verá que hay tres sombras sentadas en el lugar de encuentro. Y si se acerca, verá que son tres hombres reparando unas redes de pesca.

Estos no harán nada más que un saludo breve con la cabeza. Y no harán nada más hasta que el pj diga algo. Cualquier cosa, como ¿me esperaban? o algo así bastará. Pero si suelta un Hail Hitler o algo así posiblemente no sea lo que ellos esperaban oír.

Al final acabarán bajando por las escalas que se meten en el mar, y subiendo a una fuera borda.

Sin mediar palabra, pondrán el motor en marcha y pondrán rumbo a alta mar.

Nada mas ponerse el motor del fuera borda en marcha, con una tirada de escuchar podrán oír un grito de alerta.

- ¡¡HALT!!

Protegidos por la altura del muelle, la canoa saldrá a toda velocidad del muelle, mientras el pj podrá ver como una patrulla de soldados aparece en el muelle. Si no dispara el pj ni encienden ninguna luz, no habrá problemas para que salgan ilesos. La lancha se internará a toda velocidad en la oscuridad de la noche. Aún así, los soldados dispararán a ciegas hacia el mar. El pj podrá oír sin dificultades estos disparos y los gritos de los soldados. Igual que anteriormente, efectuaremos unas tiradas ocultas para que el pj se piense que quizá alguna bala perdida les dé. El resultado será lo de menos. Una bala acabará con la vida de uno de los acompañantes del pj, dándole en toda la cabeza y tirándolo al mar.

Poco después se encontrarán rodeados de mar por todas partes sin más ruido que el propio del motor. Será ahora cuando el pj si quiere hacer alguna pregunta podrá hacerlo.

No tardará en enterarse que estos dos hombres que quedan con el pj, son también judíos alemanes, y que solo saben que tienen unas instrucciones, recoger al pj a la hora y lugar indicado y llevarle hasta las coordenadas establecidas. Y eso es todo.

De esta manera llegarán a lo que parece una patrullera sin emblemas ni señales. Pararán el motor, perderán velocidad y de un pequeño golpe se detendrán en un lateral de la embarcación. Durante un rato se quedarán todos en el más absoluto silencio, solo roto por el ruido del mar. Ciertamente da la impresión de que no hay nadie a bordo.

Entonces uno de los acompañantes del pj hará un silbido corto.

Pasará un ratito sin que nadie conteste. Si el pj hace una tirada de descubrir, verá algunas sombras moverse en lo alto, pero nadie dirá nada. Entonces volverá a hacer otro silbido, y enseguida un chorro de luz proveniente

de un foco en lo alto de la patrullera se encenderá y cegará al pj y sus acompañantes durante unos segundos. Y de lo alto, una voz preguntará en alemán.

- ¿Quién va? -

- Misión cumplida – Responderá uno de los acompañantes en el mismo idioma.

Entonces con un fuerte sonido metálico una escala bajará para que puedan subir todos a bordo.

Al llegar arriba, el pj se encontrará con un oficial inglés con dos soldados a cada lado. Se acercará al pj y le dará la bienvenida a bordo, presentándose como el capitán Archibald, del ejército británico, división de búsqueda. Le preguntará sobre la falta de uno de los enviados a buscarle y esperará a que el pj le haga un pequeño informe.

Entonces acompañará al pj por la cubierta hasta las escotillas que baja a las bodegas. Allí le hará entrar en uno de los camarotes de oficiales donde les estarán esperando tres soldados más.

En el centro de la sala hay una mesa con una botella de Bourbon. Le ofrecerá al pj un trago y tras dar la orden de que se pongan en marcha a toda máquina hacia el punto de destino, invitará al pj a sentarse y le explicará algunas cosas más.

- Bien capitán, supongo que ya está al día de lo que tiene que hacer. Siento decirle que no puedo darle yo ninguna información adicional. Creo que usted y yo sabemos lo mismo. Mis instrucciones son llevarle hasta el punto de destino, darle el material asignado y esperarle en el punto de recogida. Después, llevarle hasta el punto de reunión con el hidroavión. Hasta entonces, tardaremos una hora más o menos. Le sugiero que se ponga cómodo y disfrute del viaje. En su camarote, que es el tercero saliendo por el pasillo a la derecha, encontrará el equipo necesario para su misión. ¿Puedo ayudarle en algo capitán?

Para su información, los dos hombres que llegaron con el pj, también irán con él en esta misión.

Desde este momento, ya no queda nada más por hacer. Lo único, es que el pj se prepare para su misión de rescate. El material asignado es el siguiente:

- Un equipo de buceo sin bombonas.
- Si el pj sabe utilizar el subfusil, le entregarán uno, el MP38 (Pág. 91 del manual) con dos cargadores completos
- También entregarán dos granadas (Pág. 40 del manual)

Eso será todo.

## ***“Elisee”***

Una hora después, se pondrán en contacto con el pj para avisarle de que ya han llegado al punto de encuentro. Efectivamente el pj se dará cuenta de que los motores de la patrullera están detenidos y no hay ninguna luz a bordo.

El capitán Archibald se reunirá con el pj de nuevo en cubierta y le deseará muchísima suerte. Desde aquí el pj podrá ver no muy lejos el muelle. Está mal iluminado por algunas farolas. Un buque en pésimo estado de conservación se encuentra atracado en él. Con una tirada de descubrir, verá el nombre de este semioculto por la grasa y el óxido, “Elisee”. Si la tirada es un éxito alto, verá algunas siluetas en la oscuridad, patrullando sobre la cubierta del barco. En el muelle, un camión militar de transporte enciende el motor en este momento y se pierde de vista por una calle, pasando por el control con barrera donde al menos cuatro soldados hacen guardia. Con otra tirada de descubrir, el pj verá en la otra parte del muelle, a otro centinela con perro pasando entre containers de carga y descarga. El frío es muy crudo y hará que al hablar despidan una característica neblina.

- Si todo va bien nos veremos muy pronto al otro lado del muelle. – Le dirá el capitán - Le estaremos esperando impacientes para salir de aquí disparados. Todo suyo capitán, cuando quiera podemos empezar. Su equipo ya está preparado.

Desde este punto, la aproximación y el abordaje del barco está claro. Bajarán por las escalas hasta un pequeño “flotador” negro donde transportarán el material asignado. Los dos pnjs y el pj se meterán en el agua y cogidos a esto, se impulsarán hasta el muelle. De aquí subirán al buque y harán el rescate.

Para acercarse serán necesarias tiradas de nadar a dificultad fácil –20. El “flotador” otorga este modificador, pero en el momento en que lo dejen se perderá. Si se acercan hasta el muelle, serán necesarias tiradas de ocultarse para no ser detectados.

Existen varias formas de meterse en el buque, pero yo solo te detallo dos, las que me parecen mas obvias. La primera es la de trepar (tirada de trepar) por el muelle hasta la pasarela de acceso. Volver a hacer una tirada de ocultarse para no ser detectados por los guardias, y esconderse tras los aparejos de a bordo hasta tener pensado el plan de rescate.

La segunda es la de trepar, serán necesarias dos tiradas de trepar a dificultad normal y caso de fallar la segunda, caerá al agua. Si esto ocurre, los soldados de patrulla, deberán hacer un chequeo de escuchar para ver si oyen el chapoteo. Caso de que las tiradas sean exitosas, llegarán a la cubierta del buque.

Una vez arriba, solo tendrán que llegar hasta el camarote donde se encuentran los prisioneros y sacar al mayor.

Para averiguar la situación de este, sol tendrán que bajar por las escalas y coger a algún soldado. Entonces emplear alguna técnica para que éste hable. Claro que será necesario que alguien hable francés. Si no, que no se preocupen, no vamos a ponérselo mas difícil. Hazles sufrir un poco pero al final que encuentren al final de un pasillo, lo que parece un calabozo, y en su interior, encontrarán al mayor (lo reconocerá por la foto del informe), y a otros prisioneros.

Éstos se pondrán muy contentos de verles, lanzando vítores y agitando los brazos por entre los barrotes de la ventanilla de la puerta.

Por cierto que la puerta está cerrada con llave, y para abrirla será necesaria una tirada de cerraduras, o en su defecto una de ingenios o como caso extremo un buen disparo a esta. Por cierto que si el pj no lo impide de alguna manera, por ejemplo arma en mano, los prisioneros, un italiano y un español de la legión, saldrán corriendo pasillo arriba.

En este punto de esta parte, deberías juntar a los dos pjs, al mayor Donald Craig y a este. Será interesante ver como se desenvuelve el resto de esta escena.

Si hasta ahora no se había dado la alarma, que empieza a sonar ahora. Por ejemplo, uno de los soldados de guardia ha encontrado algún cadáver dejado por el pj a su paso, o los gritos de alegría de los prisioneros, o cualquier cosa. La cuestión es que no les sea coser y cantar, pero tampoco algo difícilísimo. La alarma está empezando a sonar y ha pillado a casi todo el mundo durmiendo, así que tiene que pasar algo de tiempo hasta que estén todos en sus puestos. Para salir de aquí, tendrán que saltar por la borda, por ejemplo, y nadar sin el “flotador”, o con él, si van a buscarlo. Una tirada de orientación por parte de este pj, haría que llegaran en el menor tiempo posible a las coordenadas acordadas para la recepción.

Una vez en el punto de reunión, se encontrarán con la veloz patrullera que los izará a bordo rápidamente. Tras ellos sonarán los disparos y algunos focos encendidos rastrearán la zona en busca de los pjs.

Los motores de la patrullera rugirán y saldrán a toda velocidad del muelle.

Diez minutos después, llegarán a alta mar donde un hidroavión alemán Arado 231 les estará esperando. La operación de transbordo será realizada rápidamente y en silencio. Dentro del avión dos soldados con los uniformes del Afrika Korps acomodarán al capitán (el pj) y al “prisionero” (el otro pj).

Poco después el hidroavión despegará y en la oscuridad de la noche, dos Hawker typhoon ingleses se apostarán a cada lado del hidroavión para escoltarlo según lo previsto hasta el oasis de Kufra.

Donde, tras aterrizar en una improvisada pista de aterrizaje, se reunirán en un caluroso día con el resto de los pjs.



## Aumento de características y habilidades por rango.

Debido al rango del pj y a la dificultad de la campaña, se hace necesario hacer alguna subida de nivel especial para reflejar de forma más real este rango, y por tanto experiencia, que tiene el pj. Si no, nos encontraríamos con un personaje recién hecho con las capacidades de un soldado normal y corriente, pero con unas graduaciones elevadas. Así que te detallo a continuación la subida de cada uno de los pjs. Esta va acorde con la experiencia recogida en la última misión y a lo largo de la vida del pj en su carrera hasta llegar a la graduación actual.

Para todos los pjs seguiremos el mismo patrón:

- **Entrenamiento complementario.**

Se aplicará el procedimiento normal detallado en el manual (Pág. 45). Sumaremos un 10% a una habilidad especial que ya se poseyera, o un 5% a una nueva.

También podremos sumar un 10% a una habilidad de armas o un 5% en una nueva.

- **Ajuste de las habilidades básicas.**

Se aplicará el procedimiento normal descrito en el manual (Pág. 45). Tiraremos para intentar mejorar con 1d10 cualquier habilidad en la que hayamos sacado un éxito alto. Naturalmente esto queda a tu discreción, si crees que el pj no es merecedor de esto, no lo hagas.

- **Experiencia especial.**

Tiraremos una vez 1d100 en la siguiente tabla y seguiremos los resultados, teniendo en cuenta que cualquier ganancia que ahora se obtenga, se referirá únicamente a habilidades que **NO** poseyéramos al llegar a este punto.

Tirada del 1d00	Total de habilidades ganadas y tipo
01 – 35	Ganancia de 1 habilidad básica
36 – 66	Ganancia de 2 habilidades básicas
67 – 80	Ganancia de 2 básicas y 1 especial
81 – 90	Ganancia de 2 básicas y 2 especiales
91 – 99	Ganancia de 2 básicas 2 especiales y 1 arma
100	Ganancia de 2 básicas 3 especiales y 1 arma

La habilidad que se obtenga la podrá elegir el pj, solo quedará obligado a seleccionarla de la familia que se haya indicado. A continuación para averiguar el porcentaje que tendremos en cada habilidad ganada, volveremos a tirar y sabremos nuestra destreza en dicha habilidad.

Tirada de 1d100	Porcentaje y destreza en la habilidad ganada
01 – 55	Poco diestro. Habilidad a 20%
56 – 86	Algo más que nociones. Habilidad a 35%
87 – 00	Entendido. Habilidad a 50%

Quede claro que no se puede elegir dos veces la misma habilidad.

- **Reajuste de las habilidades básicas.**

Ahora podremos tirar un d100 por todas y cada una de las habilidades que tiene el pj, ya sean básicas, especiales o de armas, y ya sean recién adquiridas o de las iniciales, y, al igual que en el punto de “ajuste de las habilidades básicas”, si superamos el porcentaje que tenemos marcado, en esa habilidad superada, nos añadiremos el resultado de 1d10.

Una vez hecha la subida, proseguiremos con la campaña en el punto en el que se encuentran todos juntos por primera vez, en alguna parte del desierto, es decir, a continuación.

## ***Llegada al oasis***

Unas horas después de vuelo y con un sol achicharrador el copiloto del hidroavión saldrá de la cabina y avisará al capitán Bergman que han llegado al punto de encuentro. Además avisará por radio al campamento de la llegada. Solicitando instrucciones para aterrizaje.

Al hacerlo, un oficial aparecerá justo detrás de la escala, y les dará la bienvenida presentándose.

- Teniente Boiler, de transmisiones, bienvenidos, considérense en su casa, el coronel les aguarda.

Entonces les guiará por el campamento. Los pjs podrán ver que no hay ningún vehículo (o sí, como mucho puede que encuentren una moto con sidecar del ejercito italiano) En cuanto a material tampoco verán mucho. Lo cierto es que si algún grupo de choque apareciera por aquí, tendrían serios problemas por no hablar del número de hombres aquí dispuestos, en total cinco o seis, todos sucios y sudorosos empleados en sus tareas.

Al final se encontrarán todos los pjs.

Los detalles finales, ordenes prioridades y ruta serán dados por el coronel. El resto de los pjs no sabrá nada que éste (el coronel) no explique en este momento.

El material asignado para esta misión es el siguiente.

- Una MG 42 (pág. 99 del manual)
- Ocho Kgs de explosivos
- Un lanzallamas (pág. 39 del manual)
- Quince subfusiles MP38 Schmeisser (pág. 91 del manual) y tres c/s de munición por arma.
- Dieciocho fusiles SMLE (pág. 88 del manual) y tres c/s de munición por arma.
- Tres morteros Stoke 3' (pág. 104 del manual) con 35 proyectiles en total.
- Un teléfono de campaña
- Una linterna para señales
- Equipo médico básico, incluidas un par de bolsas de plasma y suero, y material para pequeñas suturas.
- Seis tiendas de campaña
- Pistola de señales con cinco bengalas
- Equipo de radio

Todo el material viene en los camiones alemanes guiados por el Tte. Mohnfeld.

## ***Llega Mohnfeld***

Mientras la reunión entre los pjs se lleva a cabo, el hidroavión y la escolta repostarán. Al acabar informarán al sargento mayor de que se disponen a despegar para abandonar el campamento para regresar a sus bases. El sargento tyne avisará al coronel de esto.

Poco después, con una tirada de descubrir de algún pj, o si fallan, de algún soldado, les avisarán que una columna del Afrika Korps se acerca rápidamente hasta el campamento.

Vienen en hilera, dejando una gran polvareda a su paso. Solamente verán el primero de los vehículos se trata de un Kübel, clásico del ejercito alemán en África.

Al llegar al campamento, pararán los motores y formarán rápidamente saltando de los vehículos de transporte mientras un oficial no para de gritarles órdenes en alemán.

El coronel reconocerá a este oficial como a Mohnfeld, el que viera en el campamento británico. Con una tirada de inteligencia + 20 el capitán también lo reconocerá después de muchísimo tiempo sin verle.

Cuando estén todos formados el teniente se presentará al sargento mayor Tyne, que es quién vendrá a recibirles. Lógicamente si es el coronel o el capitán quien viene a recibirle, será a estos a quién se presentará.

Solo le informará que está todo listo y que cuando quieran pueden partir. También se presentará al capitán y a este a toda la compañía.

Realmente no será un reencuentro muy emocional. Mohnfeld no ve al pj desde hace mucho, aunque realmente nunca lo consideró un gran amigo, igual que el pj a él. Así que se presentará con una ligera sonrisa ladeada, y un - Que tal capitán. Ha pasado mucho tiempo ¿no?

No tiene posteriores órdenes, solo le recordará al pj las órdenes de evitar que ambos ejércitos confraternicen. Después de esto ya solo queda partir. Mohnfeld informará al Capitán que lógicamente, hay un puesto en el Kübel delante de todo para el.

Tarde o temprano subirán todos a los vehículos como prisioneros. En cada furgón abran dos soldados alemanes armados. Estos son serios hasta lo extremo y no cruzarán palabra con NADIE que no sea uno de sus mandos.

Al enterarse los soldados británicos que tienen que viajar como prisioneros en esos furgones y que encima ellos irán armados, pronto aparecerá alguna queja al sargento Tyne que este comunicará al coronel.

Salvo indicaciones de los pjs, los motores rugirán de nuevo escupiendo gruesos nubarrones negros y los vehículos volverán a ponerse en marcha rumbo a Tobruk.

### ***Entre columnas***

El sol es achicharrador, la ruta es larguísima. Los pjs avanzan en una línea compuesta por seis vehículos. Uno de ellos es un vehículo oruga, un Sdkfz 250/9 (pág. 120 del manual) con cinco soldados y donde viajan Mohnfeld, el capitán y dos soldados mas un chofer es un Kübel (pág. 113 del manual).

El polvo y la arena que levanta un vehículo tras otro hace que a los pjs y los soldados a veces, se les llenen los ojos de arenilla y les deje la piel cubierta de una fina capa de sudor pegajoso que les llegará a caer gota a gota por la nariz.

La ruta que siguen, cruza la peor parte del desierto. Todo alrededor de ellos es un terreno abrupto, desértico. Todo está cubierto de arena y rocas. La única vegetación que han visto a sido algún que otro arbusto reseco y espinoso que crece esporádicamente entre algunas rocas.

Pronto se encontrarán en una zona de desierto muy áspera, con grandes desniveles y desfiladeros.

Será cuando vayan por uno de estos desfiladeros, tras ocho larguísimas horas cuando tendrán el siguiente encuentro.

Sería necesario que pararan por esta zona para descansar, estirar las piernas o para repostar combustible en los vehículos. Han pasado muchísimas horas desde que partieran.

Mientras estén en este desfiladero descansando, algún pj que esté paseando por los alrededores, o en su defecto, algún pnj, con una tirada de descubrir, verá como una columna de polvo y arena se levanta hacia esta dirección. Son tanques. Si la tirada es un éxito alto, se darán cuenta de que se trata de una columna italiana. Está formada por cinco tanques y cuatro vehículos de apoyo. Viajan sin exploradores de franqueo.

Sería peligroso ponerse en marcha ahora, la arena que se levantaría, podría delatar su posición. Esto lo podrán deducir los pjs.

Si en un primer momento no supieron a que ejército pertenecía la columna, ahora que ya están mas cerca, con la misma tirada y con un -20 a la tirada usando prismáticos sabrán que son italianos. Son tanques M13/40.

Es de suponer que los pjs se quedan en este pequeño desfiladero, preparándose para irse en cuanto pasen los italianos, o poniéndose a punto para alguna acción de guerra, etc.

La cuestión es que cuando la columna pase a unas 1000 yardas, formarán en circulo y se detendrán. Parece que se han decidido a pasar noche justo aquí. Apenas falta una hora para que oscurezca.

Los pjs deciden.

Delante de ellos tienen cinco tanques M13/40 y cuatro vehículos de apoyo. Ya se han montado algunas tiendas de campaña y pueden verse sin mucha dificultad (debido a la claridad de la luna llena), que ya se han formado las guardias.

Existen varias opciones que ellos pueden llegar a escoger.

#### ***Asalto.***

Si los pjs se deciden a hacer un asalto, deberán tener en cuenta que debe de haber una cincuentena de hombres (esto pueden calcularlo ellos). Si quieren utilizar sus morteros, pueden hacerlo, están en la distancia extrema del arma. Si hicieran esto, saltará la alarma en el campamento, y los soldados italianos montarán sus armas y pondrán en marcha sus tanques. Puede haber una auténtica escabechina.

Quizá el asalto que están pensando es diferente, a lo mejor quieren acercarse hasta el campamento y poner explosivos o algo así. (Esta situación a lo mejor le recuerda a algo al mayor).

Si los pjs se acercan hasta el campamento, deberá hacer tiradas por los vigías, y los pjs deberán tirar. Es posible que les descubran, recordemos que hay una luna llena clarísima.

Una vez en el campamento, harán falta tiradas de ocultarse, explosivos, matar en silencio, lo que sea. Cuidado con los explosivos, si gastan mucho puede que se queden cortos para las baterías antinavales en Tobruk.

### *Huida.*

Otra opción es que recojan el campamento y aprovechando la noche avancen sigilosamente por el desfiladero. Esta idea no es descabellada del todo, aunque tiene su lado peligroso. La puesta en marcha de los motores haría que los centinelas realizaran tiradas de escuchar. Y muy posiblemente se enteraran de que hay vehículos en las cercanías. Además recordemos que hay luna llena, y ésta juega en contra de los pjs.

Si se da la alarma y se descubre la columna de los pjs, puede iniciarse un fuego concentrado. Aunque si se libran de los centinelas y después avanzan, entonces existen muchas probabilidades de que salgan de este encuentro sin más incidentes.

### *Esperar.*

La última opción es quedarse aquí hasta el día siguiente y confiar en que la columna italiana siga por el rumbo que llevaban en su inicio, que no es por donde se encuentran los pjs.

Caso de que se queden en esta opción, al cabo de un par de horas alguien que está en el punto contrario del desfiladero, con una tirada de descubrir +20 (por distancia) podrá ver que a lo lejos, se aproxima otra columna. Si la tirada es un éxito alto, verán los emblemas característicos de una columna del Afrika Korps. Está a unas 2000 yardas y vienen en esta dirección exactamente. Está compuesto por seis tanques Panzer III G y tres vehículos de apoyo.

Si en principio no lo vio nadie, será el sargento Tyne que vendrá corriendo a avisar al coronel.

- Señor tenemos problemas, un convoy alemán viene en esta dirección por el otro lado, señor.

Nuevamente... ¿qué hacemos?

### *Esperar.*

Así como en el primer problema, lo de quedarse no les reportó ningún problema, ahora sí que se los dará. Los centinelas italianos verán el convoy alemán y lo reconocerán. Y los alemanes harán lo mismo con los italianos poniéndose en contacto por radio. Al rato llegarán hasta la zanja donde están los pjs y al descubrirlos pueden llegar a tener auténticos problemas.

### *Huida.*

Exactamente lo mismo que antes, pero ahora son dos los flancos que pueden descubrir a los pjs. Se realizarán las mismas tiradas antes descritas pero por partida doble.

### *Fuego cruzado.*

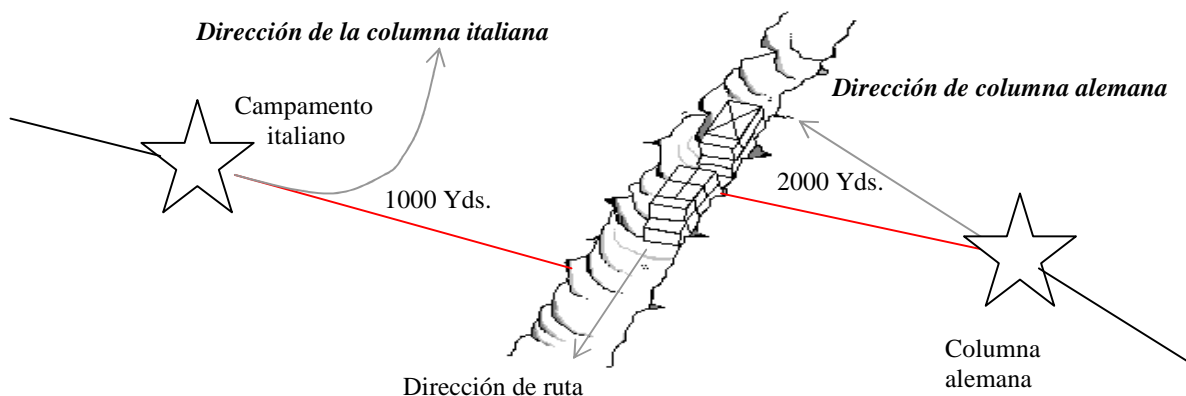
Si alguien ha visto la película se acordará que esto es lo que hicieron. Puede que a los pjs se les ocurra abrir fuego de mortero en una o ambas direcciones. La idea es que se abra fuego hacia la columna alemana y fuego al campamento italiano, de esta manera ambos se pensarán que están siendo atacados por los ingleses. Entonces ambos se verán y se abrirán fuego. Mientras tanto por el desfiladero, los pjs podrán poner en marcha sus vehículos y seguir la ruta mientras dejan atrás un auténtico festival de fuego.

Pero vamos a explicar el procedimiento. Primero se tendrán que eliminar a los centinelas italianos para que no puedan ver la llegada de los alemanes.

A la hora de utilizar los morteros (pág.39 del manual), podrán usarlos en cualquier dirección. No hay modificadores por distancia, el daño es siempre el mismo. Aplicaremos un -10 a cada disparo que se realice en fuego continuo contra un mismo objetivo inmóvil. Hay que apuntar por lo menos un asalto para obtener este beneficio y no hay límite al modificador acumulado. Pero es necesario que el lanzador observe al blanco directa o indirectamente (por ejemplo comunicándose con alguien que sí vea el blanco por radio)

Una vez que empiecen los disparos de mortero, el resto es fácil de imaginar, tanto unos como otros pensarán que los ingleses están atacando, así se verán unos a otros y empezará su guerra particular.

Mientras, los pjs pueden ponerse en marcha dejando atrás a ambos ejércitos enfrentados. De esta manera los pjs proseguirán la marcha por la Cirenaica rumbo a Tobruk



## *El campo minado*

Horas después, los vehículos encontrarán la carretera y la tomarán dirección a Tobruk según el plan previsto. De esta manera ganarán velocidad que es lo que necesitan en este momento. Poco después amanece y el calor pegajoso vuelve a apoderarse del convoy.

Los pjs deberán hacer una tirada de Int mas mando entre dos, obteniendo una categoría de éxito medio o mejor, sabrán que según los procedimientos de guerra, al acabar una escaramuza, se pasa a la revisión de terreno y control de pérdidas humanas y de materiales. De esta manera es de suponer que no tardarán en encontrar la pista del convoy de los pjs. Ya que aunque las huellas de neumáticos que encuentren son de vehículos alemanes, las huellas de calzado son de botas inglesas y de alemanes, y los restos de los obuses de los morteros son ingleses. Por tanto se puede llegar a pensar que se encuentran tras su pista o que quizá hayan puesto algún control sobre aviso en la carretera.

El mayor conoce este lugar muy bien, así que sabe que si atajan por el desierto abandonando la carretera, podrán evitar cualquier tipo de problema que les pueda estar esperando en la carretera.

Solo hay un problema, para evitar cualquier sorpresa por carretera deberán cruzar una gran meseta en la cual hay un campo de minas alemán muy viejo.

El transcurso de esta escena depende de directamente de lo que diga o nó el pj. Es decir, si no quiere decir nada de esto, es de suponer que seguirán por carretera. Es decir que se presentan dos vías posibles.

### *Continuar por carretera.*

Si el pj no dice nada, o aún así, deciden seguir por carretera, no pasará nada durante las primeras horas de ruta. Seguirán a muy buena velocidad durante ese lapso de tiempo. Entonces exactamente tres horas después de ruta, llegarán a un cambio de rasante, y justo antes de enfilarse hacia abajo, quién vaya en el vehículo de cabeza con una tirada de descubrir verá a lo lejos un puesto de carretera. Parece un control.

Con unos prismáticos y con la misma tirada con un modificador de -20, el pj podrá ver que en el control hay un tanque Panzer IV, en su torreta un soldado se comunica por radioteléfono.

También hay tres motos con sidecar y un KFZ 2 (pág. 113 del manual). Cruzado en medio de la carretera hay un par de vallas. En total se ven nueve soldados a pié mas uno sobre la torreta.

Si siguen mirando, verán que el soldado sobre la torreta dejará el auricular en el equipo de radio dentro del tanque, y gritará con gestos bruscos hacia los soldados.

Si los pjs siguen en marcha por la carretera, un par de decenas de metros después (tres asaltos) serán vistos por el control. Si por otra parte deciden en este punto dar media vuelta y encararse hacia el campo de minas, no serán vistos.

Sea como sea, seis soldados montarán rápidamente en las motocicletas y arrancarán a toda velocidad carretera hacia arriba, donde están los pjs. Los pjs podrán ver esto si están en la carretera, si deciden internarse en el desierto, no serán vistos. Pero si deciden quedarse quietos o seguir adelante pronto serán alcanzados por las motos que pasarán por su lado y les dejarán atrás. Ni preguntas ni extrañas miradas, nada...

Date cuenta que lo de las motos no tiene nada que ver con los pjs, solo es para ponerlos nerviosos.

Si los pjs deciden seguir adelante, a medida que vayan bajando por la cuesta, verán como el tanque se pone en marcha. Una gruesa columna de humo negro se eleva tras la gran máquina. Tranquilo, solo es para poner tensión. Al final llegarán al control.

-Halt! - gritará un soldado.

Otro de ellos se acercará hasta el lado del oficial de más alto rango (¿el capitán?)

-Hail Hitler!- Gritará extendiendo el brazo derecho, entonces continuará hablando - Herr capitán, no tenemos constancia de que un convoy vaya a pasar por aquí. ¿Cuál es su origen y su destino? ¿y cual el cargamento?

Para intentar convencer a este, hará falta hacer algo de esto; o una tirada de mando enfrentada directamente (para apabullar al soldado), o una de dialéctica +10.

Si se opta por la segunda opción y se supera con éxito, se les dejará pasar sin más. Quedarán completamente convencidos y no se efectuará llamada alguna de comprobación.

Si se opta por lo primero y se supera el chequeo, se les dejará pasar, pero en cuanto esto ocurra, el soldado llamará inmediatamente al puesto de mando para confirmar, esto será visto por los pjs con una tirada de descubrir. Si esto llega a ocurrir, se enviarán por carretera rápidamente las motos en cuanto regresen (10 min) y el tanque. En cuanto sean alcanzados, serán detenidos y escoltados hasta un campamento base en Fuerte Pilastino, a no ser que un combate lo evite o una tirada de dialectica exitosa +20.

Si por otra parte se hubiera decidido ir por la desviación del campo de minas, la cosa será muy diferente. Media hora después de ruta, encontrarán restos calcinados de vehículos. En total aparecerán cuatro. Esta claro que han llegado al campo de minas

Ahora viene la duda. ¿Cómo superar el obstáculo?, la respuesta la tiene el mayor. Este tendrá que hacer una tirada de inteligencia más explosivos entre dos y sacar cualquier categoría de éxito.

Si la tirada se realiza correctamente, el mayor sabrá que en esta época del año el viento es del sur, sopla durante meses formando un lecho de arena, abanzando por él precisamente, el lecho amortiguará el peso de los vehículos.

El mayor como conocedor del terreno, sabe también que éste es un viejo campo minado alemán, la arena ha tenido mucho tiempo para asentarse.

Con la misma tirada otra vez, el mayor deducirá que acercandose con el remolque oruga (que es el vehículo que más pesa) por el lecho de arena, podrán ver la depresión que hay sobre las minas y podrán limpiarlas de una en una. Por otra parte si el capitán Bergman efectua la misma tirada, sabrá que los alemanes las colocan en cadena. Estalla una y estallarán muchas más detrás de la primera.

Ahora ya saben la teórica, ahora vamos a por la práctica. Es importante saber quien va en que vehículo, y sobre todo quien va en el vehiculo oruga. Sea quien sea el que vaya, deberá hacer una tirada de pilotar camión para acercarse sin problemas por la pendiente, manteniendose en esta, aguantando el vehículo lateralmente. Ahora falta una tirada más. El mayor, que se supone que debe ir en este vehículo, tendrá que hacer tiradas de descubrir + 20. Cuando saque una tirada correctamente, verá las depresiones sobre la base de las minas (de una). Un descubrir por una mina. Una vez que hayan localizado una, deberá desenterrar su parte superior.



Para hacer esto deberá acercarse hasta la mina y allí, hacer unas tiradas de explosivos.

**1ª Tirada.** Esta tirada de explosivos es para saber como buscar el contorno de la mina. (quizá sería necesario utilizar algo para cavar, como por ejemplo una punta de bayoneta). Efectuando esto con éxito, encontrarán el contorno del explosivo. Cualquier categoría de fallo no supondrá nada. Pero si la tirada es un fallo alto, supone que el pj activa la mina recibiendo todo el daño.

**2ª Tirada.** Esta tirada de explosivos es para quitar la arena sobre la mina. Cuanto más quite mejor. Cualquier categoría de éxito supondrá que esta maniobra se ha realizado con éxito. Cualquier categoría de fallo no supondrá nada, salvo el fallo alto que significará al igual que lo anterior que la mina explota.

Una vez hecho esto, solo quedará volar la mina al descubierto. Con un disparo certero saltará esta mina y seis más en línea.

Para asegurarse podría intentar descubrir otra mina y realizar otra vez los pasos

realizados anteriormente, de esta manera se aseguraría que al volarlas quedara un buen trecho libre de minas para el paso de la columna.

Cuando exploten la, o las minas, la serie de seis que continuará seguirá este patrón que detallo a continuación. Tiraremos 1d100 por cada mina, excepto por la primera que reciba los disparos que explotará automáticamente.

**1ª.** Explosión automática al recibir los disparos.

**2ª.** 75 o menos, esta mina explota mas cerca de donde está el resto del convoy. 76 o más, explosión mas lejos.

**3ª.** 65 o menos, esta mina explota mas cerca de donde está el resto del convoy. 66 o mas, explosión mas lejos.

**4ª.** 50 o menos, esta mina explota mas cerca de donde está el resto del convoy. 51 o mas, explosión mas lejos.

**5ª.** 25 o menos, esta mina explota mas cerca de donde está el resto del convoy. 26 o mas, explosión mas lejos.

Con 25 o menos la explosión habrá sido lo suficientemente cercana como para que los soldados más cercanos tengan que tirarse al suelo.

**6ª.** 15 o menos, explosión de camión, se tendrán que calcular los daños. Estas minas hacen 3d10, este daño iría directamente al BB (blindaje de bajos). Estos furgones tienen un valor de cuatro. Si el valor de la tirada es de seis o más, la tracción del vehículo habrá quedado inutilizada (imposible de reparar con actuales medios). Si el valor obtenido es de diecisiete o más el vehículo explotará directamente matando a sus tripulantes. 16 o más la explosión se aleja del convoy.

Una vez dejado atrás este contratiempo, el convoy podrá continuar.



## ***Aviación***

La ruta continúa durante horas, el sol achicharrador pega fortísimo, pero al final deja paso al atardecer y este al anochecer. Durante la noche no ocurrirá nada anormal, solo que al no ir muy bien de tiempo, se optará por pasar la noche conduciendo, para esto se tendrán que hacer turnos. De esta manera pasará toda la noche y empezará a amanecer. El calor empieza a apoderarse de nuevo del convoy.

Entonces hará falta una tirada de escuchar y una categoría de éxito alta. Caso de ser superada, quién la haya sacado oír el ruido característico del motor de un avión. Si echan un vistazo, con una tirada de descubrir verán que se trata de un Hawker Typhoon, de la RAF.

Si en primera instancia no lo vieron, cuando se ponga en posición de ataque, podrán hacer otra tirada de escuchar, esta vez con cualquier categoría de éxito podrán oírlo. Cuando lo vean venir, será cuando ya esté encima del convoy y empiece a disparar.

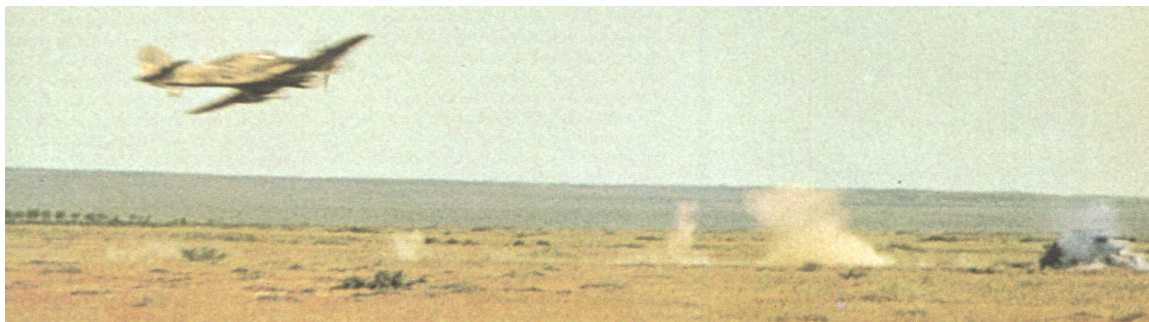
Lo que está ocurriendo está claro. Este avión a divisado el convoy, ha visto los vehículos y los uniformes y los ha reconocido como a enemigos, así que se ha puesto en posición y a abierto fuego.

Hará una pasada rápida disparando. Seguirá en línea, remontará y volverá a encarar el convoy. Entonces volverá a disparar.

Cuando haga la tercera pasada soltará una bomba que impactará de lleno en uno de los camiones (el que carga con el equipo de radio). El daño de la bomba es de 6d10. Por cada tres metros mas allá del blanco, se restarán dos dados del daño total.

Aparentemente no queda ninguna solución mas que derribar el avión.

Cuando esto suceda algunos soldados alemanes no podrán reprimir vítores y gritos.



## ***Tuaregs!!***

Será poco después de la conclusión del anterior encuentro, por ejemplo cuando estén haciendo el informe de perdidas o algunos primeros auxilios, cuando en lo alto de una duna aparecerá una figura de negro montada a caballo. Este se erguirá sobre sus cuartos traseros y su jinete disparará al aire con su rifle una sola vez.

Se quedará en lo alto de la duna mirando hacia el campamento, mientras su caballo resopla y da vueltas sobre sí mismo.

El coronel sabe perfectamente que en los Tuaregs es muy normal atacar a columnas inglesas, pero no a alemanas, por tanto es de suponer que algo quieren. ¿Quién se acerca hasta primera fila para parlamentar?

El Tuareg sabe algo de alemán así que puede entender lo que le digan en este idioma.

Al dialogar con este, descubrirán que quieren intercambiar armas por cautivos ingleses. Si el pj escucha la petición, el Tuareg alzaré el brazo y tras la duna aparecerán una treintena de estos. Estos aparecerán en el mas absoluto de los silencios y así permanecerán en esta posición elevada.

Entonces el Tuareg seguirá hablando. La petición que hace es esta: cuarenta rifles. Se puede intentar regatear con alguna tirada de dialéctica.

Si el pj pregunta por la identidad de estos cautivos ingleses, el Tuareg meterá mano en sus vestiduras y extraerá lo que parece unos pasaportes. Entonces se la tirará al pj. De esta manera, el pj sabrá que se trata de dos ingleses, padre e hija, Henry Portman y Cheryl Portman, según dice el Tuareg, quieren ser entregados a los alemanes.

Si el pj en algún momento hace algún comentario insultante, tanto en el trato como en el negocio, puede que el líder de los Tuaregs empiece a gritar, y como demostración de fuerza todos los Tuaregs empiecen a gritar e incluso a disparar al cielo, encabritando a sus monturas. Pero de ahí no pasarán, por o menos en principio. Mucho ruido y pocas nueces. Aunque si buscan mucho puede que algo encuentren.

De una manera u otra al final se entregará a los pjs estos extraños ingleses que quieren ser entregados a los alemanes y los Tuaregs se irán por donde han venido.

Si los pjs piensan un poco, quizá se den cuenta que lo mejor sería seguir el cuento de hacerse pasar por el convoy alemán, si esos ingleses quieren ser entregados a los alemanes, es que llevan algo de cabeza.

El padre debe de tener unos cincuenta y tantos años, y la hija ventimuchos. El padre, de carne muy sonrojada, viste un traje blanco roto por diferentes sitios con un sombrero del mismo color. Y la hija lleva un vestido en pésimo estado.

Henry, en cuanto vea al capitán se le acercará corriendo y muy exaltado y le pedirá una reunión de URGÈNCIA y privada ahora mismo.

En el momento que se encuentre el pj, el teniente Mohnfeld y los dos ingleses, Henry comenzará enseguida.

- Es absolutamente necesario que lleguemos al Cairo lo antes posible. Si no esta campaña y la propia guerra pueden ser gravemente afectadas.

- Mi padre y yo salimos del cuartel general de Von Hosstaf hace tres meses

- Debíamos lanzarnos en paracaídas para encontrarnos con un agente local. – Interrumpirá Henry.

- Nuestro avión se vio forzado a aterrizar, el piloto murió.- Seguirá Cheryl.

- Fue una verdadera desgracia, los Tuaregs nos encontraron al día siguiente.

El pj sabe que Von Hosstaf es un Mariscal de campo, encargado de la supervisión de las operaciones en la Cirenaica. Si el pj le pide a Henry alguna clase de prueba o identificación sobre esto que le están diciendo, Henry de un hueco falso en la solapa de su chaqueta, sacará un papel arrugado y mal doblado. Caso de que no le pida nada, igualmente lo sacará para que el pj lo vea mientras le dice...

- Tenga, firmado por el mariscal de campo Kesserling, en nombre del propio Fuhrer. Ese documento es un acuerdo entre el rey y un importante grupo de oficiales del ejercito egipcio. Como puede ver están dispuesto a alzarse contra los ingleses en una guerra santa, ahí lo dice. La firma y el sello son del gran munfy de Jerusalén, uno de los hombres más poderosos del mundo musulmán. Con Egipto a nuestro lado será fácil que el resto del mundo musulmán se una a nuestra causa.

- Capitán, cuatro millones de turcos están listos para combatir contra Rusia.- explicará la chica.

- Exacto!- cortará Henry – y una vez que Rommel conquiste el Cairo el ejercito del Gran Munfy avanzará contra los Ingleses.

La chica volverá a hablar. – Si comunica con Bengassi, nos enviarán un avión inmediatamente.

Caso de que le diga el pj que la radio no funciona o algo así, Henry exultante volverá a hablar.

- ¡¡Entonces deberá proporcionarnos un vehículo y escoltarnos hasta la base mas próxima!!

Después de esto ya no tienen nada que decir, esperará que el pj o el teniente le indique donde deberán pasar la noche y se retirarán si no quieren nada mas de ellos.

Ahora todo depende de cómo quiera jugar el pj, si hablando con el resto de los pjs llega a la conclusión de que deben seguir haciéndose pasar por alemanes, o si deciden desenmascararse y retener a padre e hija como espías.

Si el coronel llega a enterarse de esto, él sabrá que existe una facción antimonárquica entre los militares egipcios.

## ***¿Traidores?***

Durante esta noche, Henry sale a pasear por el campamento, el calor parece que se le ha pegado y le es imposible conciliar el sueño. Se encontrará con uno de los soldados que están haciendo guardia, y entablará conversación con él. Hablarán de temas sin importancia. Pero entonces el soldados sacará un cigarrillo, e invitará al ingles a fumar. Éste rehusará la oferta, pero se dará cuenta casi al instante de que la marca de tabaco que fuma no se utiliza en el ejercito alemán, es más, es imposible que lo hubieran podido conseguir a no ser que paso algo raro en este campamento.....

Esta noche, el sargento mayor Tyne, hablará con el coronel sobre lo necesario que sería alguna reunión para ultimar detalles, no hay que olvidar que mañana posiblemente llegarán a Tobruk, y quizá sería necesario recordar accesos, objetivos primarios secundarios, posibles vías de escape, etc...



Mientras tanto, esta noche, Henry recibirá en su tienda una visita nocturna. Alguien en la oscuridad le pondrá el cañón de una pistola en la sien y le despertará.

- No gire la cabeza- dirá una voz en la oscuridad en tono seco- escuche con atención.

Entonces Henry, sin girar la cabeza se entera de todo. Se le informa de que son Judíos alemanes llevando a comandos ingleses. También se le informa de la posición exacta donde encontrará un cable telefónico enterrado que comunica directamente a Tobruk. Este se encuentra a varios kilómetros de aquí, enterrado tras un promontorio de rocas apiladas sin señal ni marca alguna. Tiene que avisar inmediatamente.

Cuando lo haga, una columna blindada vendrá hasta aquí y se acabará la amenaza.

También se le informa de que encontrará en un macuto preparado para él, un teléfono de campaña y una arma. La voz le insta a que lo haga esta noche. – Ya tiene ganada la cruz de hierro.

Entonces le dirá que no se voltee hasta que cuente treinta. Para entonces, la extraña sombra habrá abandonado la tienda sin dejar ni rastro. Solo el macuto...

Entonces aprovechando la oscuridad, padre e hija saldrán a hurtadillas del campamento hacia las coordenadas recibidas.

Avanzarán un par de kilómetros y finalmente llegarán hasta el promontorio de rocas, tras el cual encontrarán el hilo telefónico.

Entonces lo conectarán...

Mientras esto está ocurriendo, puede que alguien descubra la ausencia de éstos en su tienda. Algún soldado o pj notará esto. Si deciden ponerse en su búsqueda, deberán hacer tiradas de rastrear. Con éxito encontrarán las huellas de estos abandonando el campamento.

Si les siguen el rastro, al rato de caminar, con una tirada de escuchar oirán un par de disparos y como contestación, una ráfaga de ametralladoras.

Tras una duna verán dos vehículos con el motor en marcha y seis soldados italianos con las armas preparadas avanzando hasta un montículo de rocas. A los pies de este yacen los cuerpos de los dos británicos sobre un charco cada vez más grande de su propia sangre.

Si los pjs atacaran, pues eso es lo que pasará a continuación, aunque... si decidieran hacerse pasar por los captores de los dos muertos que vienen a buscarlo, pues se ahorrarían muchísimo esfuerzo (y algún que otro disgusto).

Si bajan duna abajo llamando a los soldados, un oficial con dos soldados a cada lado les saldrá al paso. Y a la par que le saluda le dirá- Teniente Agostino, 87° destacamento de comunicacione.

Les pueden soltar cualquier rollo, ellos no quieren saber nada de dos fiambres británicos. Estaban haciendo su patrulla de reconocimiento y se los encontraron. Les alumbraron con el foco y ellos respondieron abriendo fuego. Lógicamente tuvieron que defenderse. No harán ni una sola pregunta.

Los pjs que estén presentes en esta escena, al ver los cuerpos, se encontrarán con que tenían material en su posesión al que no tenían acceso. Por tanto, puede que se estén haciendo una pregunta...alguien entregó material a estos dos, y les dijo donde encontrarían este puesto. ¿Quién?

Con una tirada de medicina o primeros auxilios los pjs se darán cuenta de que el hombre está muerto, pero ella está viva, inconsciente pero viva. Por más que intenten que vuelva en sí, no lo lograrán. Está muy mal.

Una vez de nuevo en el campamento, es de suponer que se han traído a la chica, cuando la dejen instalada en alguna tienda con suero o algo así, en un momento que esté sola, el espía volverá a entrar en escena. Achuchará a la chica para que vuelva en sí, y al final la chica recobrará la consciencia y le mirará.

- ¿Habéis establecido contacto con Tobruk?

La chica incapaz de hablar de hablar, sufrirá en sus carnes la rabia del espía que sacudirá a la chica mientras le continúa preguntando lo mismo una y otra vez.

La chica morirá por la ingestión a la fuerza de la pastilla de cianuro para la muerte personal que lleva encima cualquier soldado. Cuando la encuentren tendrá los ojos abiertos como platos de auténtico terror, y los efectos característicos del cianuro. Los pjs podrán darse cuenta de esto con una tirada de medicina.

Después Mohnfeld abandonará la tienda siempre intentando no ser descubierto.

### *Su historia.*

Efectivamente, Mohnfeld es el espía. Si bien es cierto que a trabajado algún tiempo para el bando contrario, últimamente, por su cabeza la idea de jugar a mas bandas. Viendo esto como una gran oportunidad para ganarse el favor y el reconocimiento que el siempre ha deseado en su país natal, no piensa dejar pasar la

oportunidad que ahora tiene. Así que decidió utilizar a estos dos peones que aparecieron en su camino y les dio el material y las instrucciones necesarias para que su plan para sabotear esta misión se lleve a cabo. Por desgracia para él esa patrulla italiana pasó muy cerca del punto telefónico y los descubrió. Supone que Henry y su hija al verse sorprendidos por los focos de los vehículos supusieron que era el convoy de los ingleses y abrieron fuego. Que lástima, por muy poco no se efectuó el enlace.

De todas formas no va a echarlo todo a perder y si fuera descubierto en algún sitio que no debiera, su excusa será siempre la misma. Acababa de llegar y estuvo persiguiendo al espía. No le vio bien la cara así que no lo reconoció.

Si hiciera falta, llegaría incluso a matar a algún soldado Alemán del convoy, y diría que este es el espía, contará que lo vio saliendo a hurtadillas de la tienda donde estaban los británicos, y éste le vio acercarse y salió corriendo. Lamentablemente tuvo que usar su arma para detenerlo. Para acabar de darle realismo a la situación, le quitará al soldado su pastilla de cianuro quedándose él. De esta manera será más fácil que el resto de jugadores piense que efectivamente Monhfeld a capturado y eliminado al espía.

A partir de este momento hay algunas cosas que detallo mas adelante que son acciones de monhfeld, que por supuesto si los sagaces pjs han descubierto esta trama y lo han eliminado (snif), deberán ignorarse.

## ***Tobruk***

El cuándo y cómo encuentran a la chica, depende únicamente de los pjs. Posiblemente mientras recogen el campamento, o al administrar asistencia médica, alguien tarde o temprano encuentre el cuerpo anteriormente descrito de la muchacha.

Al amanecer el campamento estará listo para salir. De nuevo el calor empalagoso torrá el campamento. No hay ni una sola nube en el cielo ni una sola brizna de aire. Hay una quietud casi total salvo por los rápidos preparativos del campamento mientras es recogido y todo puesto a punto.

De esta manera se pondrán de nuevo en marcha. De nuevo la rutina del viaje vuelve a aparecer, y solo se ve rota cuando horas después encuentran de nuevo la carretera. Al seguir por ella, una hora después, verán una señal muy desgastada por el clima y el paso del tiempo que anuncia la proximidad de Tobruk.

Siguiendo por aquí, mas adelante a la carretera se enlaza un camino secundario por el que con alguna tirada de descubrir verán como una columna de arena se levanta. Pronto se encontrarán con un destacamento motorizado. Seis motos con sidecar y un camión al final de la cola.

El Capitán con una tirada de inteligencia mas mando dividido entre tres y sacando cualquier categoría de éxito, sabrá que son “cortadores de cabezas”, policía de campaña. Si el pj falla esta tirada, el teniente Mohnfeld (si sigue con nosotros) lo reconocerá.

Los dos convoyes se unirán en la carretera. Por unos minutos, las motos circularán parejos a los camiones de los pjs. Los soldados alemanes mirarán con curiosidad el interior de los camiones donde viajan los pjs. Al poco, y de cara, pasarán tres furgones militares que obligarán a los “cortadores de cabezas” a meterse entre los huecos entre camión y camión del convoy de los pjs. Y de esta manera seguirán todos juntos durante un par de kilómetros. Siempre sin dedicar una sola palabra a los miembros de éste.

Al final llegarán a un control con barrera. Detrás de esto, pero a considerable distancia se eleva Tobruk, muestra señales de algunos bombardeos ocasionales, pero se puede adivinar bastante movimiento por las calles. Al lado del control, verán emplazado aquí, un tanque. Además de media docena de soldados.

Abrirán la barrera. Los pjs podrán ver claramente el letrero que grita HALT!! Pasando sobre sus cabezas y dejarán atrás este puesto.

El mayor sabe que este camino pronto se bifurca, va a Tobruk y a la izquierda va a un campo de concentración. Precisamente al llegar a este punto, toda la “escolta” que venía con los pjs, se separa de ellos metiéndose por este camino.

Unos minutos después, los pjs, se meten en el grueso de la ciudad. Este aparece como un hervidero de gente. Por algunos lados, todo aparece bajo los efectos de los bombardeos. Pero la ciudad sigue en funcionamiento. La ocupación nazi fue llevada a cabo ya hace tiempo y la resistencia es muy leve. Por tanto por las calles no existe una presión aplastante refiriéndose a presencia militar. Lo que no quita por otra parte que se vean algunas unidades de vez en cuando. El convoy en algunos momentos se tendrá que llegar a parar por la gran cantidad de gente. Hasta que en algún momento se detenga completamente por que un rebaño de cabras delante suyo y dos lugareños se pondrán a discutir. Haciendo esto que el convoy se retenga. Sinó hacen nada de esto, estarán así durante veinte minutos. El capitán o el teniente son oficiales nazis, así que si meten un par de gritos lograrán resultados milagrosos. Una tirada de mando sería necesaria.

Tras este incidente ya solo les queda seguir adelante hasta la zona militar portuaria, cruzando la ciudad. Después de casi una hora a través de la ciudad podrán haber visto el edificio radio si han pasado por el lugar adecuado.

Cuando finalmente salgan de la ciudad llegarán a una zona que en el mapa aparece como un claro sin edificaciones. Este se extiende desde la ciudad durante cuatro o cinco kilómetros hasta el puerto. Tras cruzar un desnivel, los pjs llegarán hasta un punto elevado desde donde podrán ver una buena perspectiva de éste.

Lo que aquí encontrarán seguramente les dejará helados. En este terreno hay dispuesto un autentico asentamiento militar.

## ***El zorro del desierto***

A medida que vayan bajando por el camino que enlaza el puerto con Tobruk, verán con mayor claridad lo que hay aquí. Te recomiendo que si tienes la banda sonora de “la noche de los generales”, pongas ahora el tema principal.

Ante ellos se encuentra estacionado lo que parece la mitad del Afrika Korps.

Dos divisiones completas, más de cincuenta tanques, vehículos de apoyo y tiendas de campaña, colocado todo con simetría militar, incluso se ven algunos cazas alemanes (tres). Hay capacidad para más de quinientos soldados.

Detrás, en los furgones, suenan algunas quejas en voz alta. – Es imposible!- o – Se debe suspender el ataque- son algunas de las voces que suenan medio ahogadas por el ruido de los motores de los vehículos.

Si el coronel o algún mando, menos el capitán, no utilizan sus dotes de mando o dialéctica, puede que se encuentren con un problema entre los soldados.

Con una tirada de inteligencia mas mando dividido entre dos, si no lo deducen los pjs por si mismo, con esta tirada se darán cuenta de que quizá lo mas conveniente es suspender el ataque. En cuanto saltara la alarma, todo este ejército se pondría en marcha y anularían el desembarco que se pretende hacer.

Tras un rato más de ruta por el camino que rodea por el flanco derecho este asentamiento, un cartel anuncia la proximidad del puerto. MERSA.

Avanzando por este camino, pronto cruzarán un centro con mucho movimiento, un par de Kübels cruzan la zona y algunos soldados patrullan las empedradas calles. Las edificaciones del puerto se han convertido en puestos de mando o control portuario. Al fondo, con un envallado alrededor y mayor vigilancia, cubiertos por la lona antifragsión, se alzan los tres grandes depósitos de combustible. Hay varios furgones estacionados por la calle y alguno calcinado entre runa de algún edificio víctima de algún bombardeo, aunque los pjs podrán ver que los bombardeos que se han venido aplicando a esta zona, apenas han tenido efecto.

Mas a la izquierda y con una tirada de descubrir, verán sobre una pequeña cordillera, tres grandes construcciones cuadradas y oscuras.

El coronel las identificará rápidamente como las baterías antinauales. También sabrá que para llegar allí deberán dirigirse a la zona de defensas marítimas, subiendo por la pequeña cordillera rocosa que rodea la zona portuaria.

Al cruzar este centro para coger el camino que sube hacia las defensas, algunos soldados saludarán al capitán o al teniente si siguen en el vehículo de cabeza. Por fin se encontrarán subiendo por el angosto camino pedregoso que sube hacia el perímetro defensivo. Para entonces ya será bien entrada la noche, y falta apenas media hora para la hora del ataque.

Quince minutos después de ruta por el camino serpenteante, con una oscuridad casi total, al girar un recodo, unas luces de focos (tres) se encenderán de golpe en medio del camino y se oirá claramente un grito en alemán. – Halt!

Los pjs verán que se recortan cuatro siluetas delante de esas luces, todas van armadas con el subfusil en posición. Los pjs no podrán saber de ninguna manera cuantos soldados pueden haber aquí dispuestos, ya que las potentes luces no le dejarán ver nada. Una de las cuatro siluetas se acercan por el lado del oficial de mas alto grado alemán. Es de suponer que el capitán permanece en primera fila en el vehículo, y los otros dos van por el otro lado, por lo que parece van a echar un vistazo al convoy. Será entonces cuando cualquiera que esté en la parte de atrás verá lo que ha detenido el convoy. Por último, la cuarta silueta avanzará por el lado derecho del convoy haciendo una inspección externa de este. Alumbrarán con su linterna hacia dentro de los camiones.

El soldado que empezó a hablar, continuará haciéndolo pidiendo informes, papeles permisos, etc... Sin muchos problemas los pjs se darán cuenta de que se está poniendo muy agresivo, sobre todo al descubrir que el convoy no tiene ninguno de estos papeles.

Al final, sin dejar de gritar, al no recibir papel alguno, el soldado vociferando en todo momento, gritará a alguien que queda más allá de la visión de los pjs, en algún lugar detrás de los focos, que haga una llamada pidiendo escolta para llevarse este convoy detenido.

Y esto es lo que pasará finalmente si los pjs no hacen nada al respecto. Un par de furgones con una quincena de soldados en cada uno de ellos aparecerá por el camino y se los llevarán al campo de concentración que queda a un par de kilómetros de aquí. El final de esta campaña habrá llegado acabando con todos como prisioneros de guerra, los judíos alemanes acabarán mas rápido pasando por las cámaras de gas.

Claro que todo esto se puede evitar pasando a la acción. Si se realiza un ataque silencioso, arriesgándose a atacar sin saber cuantos quedan tras los focos, se conseguirá pasar por este punto sin mayores incidentes. Para mayor información, tras los focos solo hay dos soldados, y uno de ellos estará ocupado al teléfono al recibir la orden de informar. Así que verdaderamente operativo solo hay uno, tras el foco de la derecha.

Si el combate se les fuera de las manos y se alargara bastante, me refiero a cinco o mas minutos, sería posible que alguien no deseado en lo alto del acantilado, cerca de las baterías, se enterara de esto y mandara tropas a ver que está pasando por aquí. Antes de enviar a nadie llamaría a esta posición preguntando sobre la situación.

Caso de no tener respuesta mandaría a seis hombres para investigar.

Una vez superado esto, a los pjs no les queda más que seguir ascendiendo hasta llegar a las instalaciones. Por el camino no encontrarán mas resistencia de ningún tipo.

Finalmente llegarán a lo alto. El camino asciende de forma empinada, gira un recodo rodeado de un relieve pedregoso, y vuelve a descender cincuenta metros mas adelante, directamente hacia una zona despejada de toda vegetación que da a parar a un acantilado que se cierne directamente sobre el mar. En este claro se alzan imponentes las baterías antinavales una tras otra con sus terribles cañones de 200 mm. Entre el principio del claro donde están los pjs y la primera batería, rondan los doscientos metros. Sus siluetas se recortan en la oscuridad y solo se ve en algunos puntos donde algunas lamparas con viejas bombillas alumbran pobremente. En el claro con alguna tirada de descubrir, se darán cuenta de que no hay nadie a la vista.

Mientras los pjs se deciden sobre que es lo que van a hacer, una puerta se abre en la batería más cercana a media altura y una silueta se recorta en ella. Verán entonces el brillo claro de un fósforo encendiendo un cigarrillo.

Que van a hacer los pjs a partir de ahora. En principio la idea del desembarco es inútil, con las fuerzas de Rommel estacionadas aquí, sería casi un suicidio. En cuanto saltara la alarma en la ciudad se pondrían en movimiento y se crearía una pantalla de fuego en la playa esperando a que llegaran los soldados para barrerlos hasta antes de tocar la costa. Así que lo que queda por decidir es como avisar a la marina de que se anule el desembarco.

Aunque bien podría ser que decidieran igualmente realizar el ataque. Si fuera así deberás ignorar todo este apartado. Si no fuera así, continúa leyendo.

Las formas de hacer que el mensaje de alto, son, una por radio, pero el equipo de radio de los pjs está destrozado, se fue al garete junto al camión que bombardeó el caza británico.

Otra forma de hacer que el mensaje llegue a destino sería utilizando la radio de la ciudad. Debería llegar hasta allí, y tras evitar o reducir las posibles fuerzas enemigas, radiar el mensaje en cuestión.

Y la última forma sería ir hasta la playa y hacer mensajes con la linterna de mensajes que tienen entre el equipo. Aunque para esto debería ya estar viendo los barcos, y aún no es así.

Sea como fuere, para cada opción existe un camino que mas adelante explicaré. Aunque en este momento, cuando estén pensando en el plan a seguir y observando el terreno y barajando las posibles opciones, con una tirada de escuchar correcta, escucharán el sonido inconfundible de un escuadrón completo de bombarderos que viene en esta dirección. El ataque ha comenzado.

A partir de este momento deberemos seguir el horario de acontecimientos que se detalla mas adelante en el apartado correspondiente.

## ***Desembarco***

Ahora el tiempo corre en su contra. Si quieren evitar un posible desastre, deberán correr para hacer que el ataque se anule. Con una puntualidad inglesa, los aviones llegan a gran altura desde el mar hacia la costa. Como se diseño en el plan original, los aviones llegarán desde este lado y bombardearán Tobruk para desviar cualquier atención hasta la ciudad. Poco después los buques de guerra harán aparición y los vehiculos de transporte de tropas tomarán rumbo a la playa. Pero para que esto se lleve a cabo correctamente los pjs

deberán haber anulado las grandes baterías que aquí se encuentran. Y este es el principal motivo por el que no deben perder tiempo. Si desean enviar el mensaje de anular el ataque, deberán hacerlo rápido.

Así que es posible que ahora el grupo se separe para llevar a cabo mas operaciones en el menor tiempo posible, o como he dicho anteriormente, es posible que decidan tirar adelante con el plan. Sea como sea, con unos prismáticos y una tirada de descubrir verán que por mar y muy a lo lejos se empiezan a divisar los destructores.

En este momento con una tirada de escuchar, los pjs oirán una sirena de alarma contra bombardeos proveniente de la ciudad. Tras el montículo en el que están verán la ciudad casi a sus pies, y de ella las luces de los focos como dedos luminosos que rasgan las nubes buscando el inminente ataque.

Poco después el bombardeo se inicia. Las explosiones resuenan por todas partes en la lejanía. Los destellos iluminan toda la ciudad, y el fuego empieza a aparecer por diferentes sitios.

### *El centro de radio.*

Esta es una de las opciones para evitar: por una parte que el ataque se lleve a cabo, avisando por radio a la flota; y por otra parte que se pueda mandar desde aquí ningún aviso a ninguna fuerza de apoyo que pueda venir hasta aquí como refuerzo para los nazis.

Lo primero que tendrán que hacer los pjs que hagan esto, será ir hasta el edificio-radio que hay en Tobruk, y no hace falta recordar lo que está pasando ahora en esta ciudad. Deberán cruzar de nuevo todo el camino en dirección contraria y meterse en la ciudad. Deberán cruzar la pequeña meseta donde estaba todo el asentamiento de Rommel. Si fueran a pata tardarían demasiado, así que lo más recomendable sería ir en algún vehículo. Sea quien sea quien vaya en esta misión, el teniente mohnfeld, caso de seguir con vida, se presentará voluntario para encabezar esta operación. Mohnfeld solo quiere sabotear definitivamente esta operación, así que se apunta a ir con el grupo que vaya para intentar que sea un fracaso.

Este será el último punto de acción de Mohnfeld, ya que pase lo que pase, no volverá a aparecer. Mas adelante encontrarás una tabla de encuentros y sucesos en Tobruk, en ésta, encontrarás el detalle de las acciones del teniente, para bien (porque los pjs lo eliminan en su momento) o para mal (porque elimina al grupo y se alía con el enemigo) no volverán a verlo, a no ser que disparándoles entre el grueso de un pelotón enemigo.

Por tanto, dejo claro ahora un punto, si el grupo que va al edificio-radio está compuesto solo por pnjs, es decir ningún pj, aparte de ignorar todo este apartado, la misión de Mohnfeld será automática, es decir logrará librarse de los pnjs y informar a los alemanes de la misión de sabotaje que se está llevando a cabo. Ya no volverán a verlo, solo verán el grueso de tropas que se abran movilizadas en su contra. Pero si va un solo pj entonces sigue adelante con este apartado.

De esta forma subirán al vehículo y dándole la vuelta emprenderán el camino hasta la ciudad. Al cabo de veinte minutos, llegarán hasta la zona portuaria. Aquí no ha habido ningún ataque, pero se ha puesto todo en movimiento. Los soldados corren de aquí para allá, algunos vehículos pasan disparados hacia Tobruk, y algunos mandos gritan órdenes a sus subordinados. Aquí también se han encendido un par de focos que recorren el cielo buscando aviación.

Al pasar el vehículo de los pjs, nadie se fijará en ellos, así que aquí no tendrán problemas. Con una tirada de escuchar con un modificador de -20, escucharán sin problemas unas explosiones graves con fuerte reverberación. Enseguida se darán cuenta de que estas explosiones vienen de las baterías navales. Parece que han empezado a disparar. Otro disparo vuelve a resonar, y otro mas y otro... Al mirar hacia la posición de estos verán los reflejos del fuego de los disparos de los cañones.

- ALAAARM; ALAAARM.- Gritan algunos soldados señalando hacia el mar.

Con una tirada de descubrir con un modificador de +20, o sin este modificador si llevaran prismáticos, les parecerá ver que en la línea del horizonte de mar se adivinan las siluetas pequeñísimas de los buques de guerra que preparan el desembarco. Así que tienen que darse prisa.

Al dejar atrás el puerto, siguiendo por el camino arenoso que cruza la meseta hasta Tobruk, verán a los pocos minutos de ruta que en su dirección se acerca una columna de tanques con vehículos de apoyo. Pronto verán por delante y directo hacia ellos a gran velocidad, levantando una cortina de humo y arena que atraparà a los pjs, un total de dieciséis tanques y tres furgones que pasarán por su lado dirección al puerto.

Delante de ellos como un grotesco cuadro la silueta de la ciudad se recorta con las llamas de los incendios que provocan los constantes bombardeos. En la meseta, las operaciones de despliegue han comenzado, con un orden inquietante, las dos divisiones salen en grupos idénticos en dirección al puerto. Así, se encontrarán de nuevo con una veintena de vehículos que vuelve a pasar por su lado derecho a toda velocidad.

Al final y tras dejar esto atrás, llegarán a los límites exteriores de Tobruk. No tardarán en ver los estragos de los ataques aéreos. Un par de casa completamente derruidas, numerosos incendios y poco después vehículos

apagaintendios corriendo por todas partes luchando inútilmente contra el fuego que cada vez gana mas terreno.

Un furgón nazi se detiene a algunos metros de los pjs, y de el descienden ocho soldados que rápidamente se ponen a trabajar desalojando una calle para el paso de los camiones.

Nadie se fija en los pjs.

Muy cerca cae una bomba y arrasa con media casa y levanta casi una calle entera, el ruido es que provoca es ensordecedor y la onda expansiva, llega hasta el vehículo de los pjs haciendo que se levante de un lado. Será necesario que se haga una tirada de pilotar camiones sacando una clase de éxito de medio o alto para evitar que el camión vuelque. Caso de sacar cualquier otra cosa, el camión avanzará unos cuantos metros sobre las dos ruedas de la izquierda y finalmente volcará. El mismo cuerpo del camión evitará que la runa disparada por la explosión alcance a los pjs, así que se librarán de este daño, aunque tendrán que hacer una tirada de constitución con un modificador de -20, caso de fallarla quedarán inconscientes por la caída y el súbito golpe. Sin consecuencias al sacarla con éxito.

Está claro que ya no podrán continuar con el furgón, así que deberán salir y adentrarse en la ciudad.

Desde este momento, utilizaremos una tabla para ver si los pjs tienen la mala suerte de sufrir en sus carnes daño por los efectos del bombardeo. Así como también es posible que tengan algún encuentro no muy agradable. Para ver todo esto, solo tendrán que realizar una tirada de 1d100 en esta tabla, y luego referirse a lo que ella explique, realizando posteriormente otra tirada si fuera necesario.

Al pasar cada suceso, volveremos a tirar en la tabla de nuevo. En principio tirarán tantas veces como tu quieras, si eres un poco cafre tirarán cada tres o cuatro asaltos tras cada encuentro, si prefieres ponérselo más fácil, que tiren cada cinco minutos de tiempo de juego. Aquí tienes las tablas.

Tabla A1 de incidentes. 1D100	
Resultado	Incidente
01 a 35 36 a 76 77 a 00	Sin incidentes. Encuentro. 1d100 en A2. Explosión. 1d100 en A3

Tabla A2 para los encuentros, 1d100	
Resultado	Encuentro
01 a 15 16 a 56 57 a 80 81 a 90 91 a 00	Ciudadanos aterrados. Vehículos contra incendios. Soldados. Oficial. Mohnfeld.

Tabla A3 para las explosiones, 1d100	
Resultado	Explosión de...
01 a 25 26 a 66 67 a 00	Vehículo. Casa. Bombardeo.

Las explicaciones para cada uno de los encuentros vienen a continuación. Los pjs se encuentran corriendo por las calles semiderruidas de Tobruk, a su alrededor todo es destrucción y fuego. Las sirenas de ataque aéreo aún resuenan pero se confunden de vez en cuando con el ruido que lo rodea todo. A veces el característico silbido de las bombas al caer o las explosiones logran tapar a esta. No parece que sea de noche, el fuego lo ilumina todo y el único sitio donde parece serlo todavía es el cielo, allí todo es negro salvo los focos que buscan entre las nubes. Muchos cadáveres se encuentran dispersados por las calles, algunos desmembrados o reventados. Encontrarán vehículos en llamas. Volcados o aplastados contra las casas. Estas, se propagan el fuego unas a otras y algunas estallan sin mas.

Será entonces mientras corren salvando los obstáculos que han invadido las calles cuando...

## **Encuentros.**

### **Ciudadanos aterrados.**

Al dejar atrás un montón de runa desprendida, oirán los gritos de un grupo de gente del lugar que corre aterrada. Se cruzarán con los pjs y les gritarán ayuda en su idioma. Si se ponen hoscas con ellos éstos no tardarán en irse corriendo. En busca de un lugar seguro. Puede que alguno esté herido y pida ayuda a los pjs, o puede que les pidan que ayuden a rescatar a algún familiar que haya quedado atrapado dentro de alguna casa en llamas.

### **Vehículos contra incendios.**

Cuando crucen un recodo obstaculizado de runa, se encontrarán con algunos vehículos de estos trabajando arduamente para sofocar el incendio. Al ver a los pjs les gritarán para que vengán a echar una mano. Les pedirán que abran válvulas del camión o que cojan la manguera, etc. Estos camiones no tendrán presencia militar en el ochenta por ciento de los casos, es decir, que existe un 15% de posibilidades de que hayan soldados aquí que pidan ayuda a los pjs (si llevan el uniforme alemán) o que empiecen a dispararles (si no lo llevan).

### **Soldados.**

Como expliqué en el anterior caso, depende del uniforme que lleven los pjs que puedan ser recibidos de una u otra forma. Para empezar falta ver si son vistos. Haz que los pjs tiren por descubrir para ver si los ven, caso de que saquen la tirada correctamente, que tiren por esconderse para pasar desapercibidos. Si fallan la tirada, los soldados podrán intentar verlos con una tirada de lo mismo. Si son descubiertos y si llevasen el uniforme nazi, se les ordenará que ayuden a desobstaculizar una calle de runa que se ha desprendido de una casa cercana. Si no llevasen ese uniforme serán atacados inmediatamente. El número total de soldados que podrán encontrarse juntos es de  $1d6+1$ . Si el Número total de soldados que aparecieran fuera el mismo que la cantidad de pjs y pnjs +2, entonces Mohnfeld se desenmascararía acusando a los pjs que vinieran con él de comandos británicos y descubriendo el plan. En este momento, si no lo sabían antes quedará claro quién era el autentico espía. La única salida que podrían intentar es la del combate.

### **Oficial.**

Al girar un recodo, tras un montón de runa, los pjs se encontrarán con un vehículo alemán volcado, y un oficial no cesa de gritar a tres soldados para que vuelvan a poner el coche correctamente, de esta manera al ver a los pjs se les pondrá a gritar también. Se trata de un Coronel y parece realmente cabreado. Añadir a este apartado lo mismo que con anterioridad, dependerá todo del uniforme de los pjs en este momento. Tras ponerlo bien de nuevo (el vehículo) les dejará marchar, no sin antes darles un rapapolvo a todos por su mal aspecto y dejadez personal.

### **Mohnfeld.**

En este caso se aplicaría lo mismo que pasaba con anterioridad en el encuentro de los soldados, es decir Mohnfeld se desenmascara. Vuelvo a repetir, si el teniente ya no está vivo deberemos obviar este apartado. Si sigue con nosotros, en este momento desenfundará su arma y les apuntará mientras les dice que hasta aquí su misión. Si fuera preguntado por sus motivos etc, el reconocerá que desde que se enteró de la verdadera misión, tuvo claro que esta era su gran oportunidad para ganarse el favor de los nazis. Así que no piensa dejarla pasar. Si los pjs se ponen agresivos, el no dudará en atacar. Pretende llevarles hasta el primer grupo de soldados, o hasta el primer oficial que encuentre. Una vez que acabe con ellos, o que hayan sido entregados, pretende presentarse y explicar todo el plan que se está llevando a cabo. De esta manera se dará la alerta general y se movilizarán todas las tropas hacia la playa. Mas tarde es posible que los pjs vuelvan a ver a Mohnfeld...

Si los pjs superan este obstáculo, finalmente llegarán hasta el edificio-radio.

Para sorpresa de los que hayan llegado hasta aquí, lo único que aquí encontrarán serán los restos en llamas de lo que antiguamente era el edificio radio. Parece que una bomba ha hecho un impacto directo.

No hay nada más de interés en Tobruk, así que puede ser que ahora decidan volver con el resto del grupo. El camino de regreso será tan fácil como tú quieras que lo sea. Puedes seguir utilizando las mismas tablas anteriores.

Para la hora en que regresen, los acontecimientos ya se abran desbordado en el muelle, así que lo que verán al llegar dependerá en parte de la actuación del resto del equipo. Presumiblemente al llegar al llano ya no encontrarán ni un solo vehículo, ya que todos se abran puesto en marcha hacia Mersa.

### *Ir hacia la playa.*

Esta es otra de las opciones para detener el desembarco. Ir hacia la playa y con la pistola de señales luminosas (no bengalas), transmitir el mensaje en morse.

Para hacer esto deberán recorrer el camino de nuevo en dirección contraria. Para ir mas rápido quizá podrían utilizar uno de los vehículos, seguir el camino y cruzar la zona portuaria hasta la playa.

Al igual que en la anterior opción, que se presentó voluntario el teniente Mohnfeld, para esta opción se presentará voluntario el sargento mayor Tyne. Y al igual que en el anterior paso, si ningún pj va a ir, el final ya está preestablecido, es decir, el sargento mayor y sus hombres llegarán a la playa harán las señales, y se encontrarán con cuatro tanques y un grupo de soldados. El combate se iniciará y tras destruir uno de los carros blindados, el grupo de pnjs será aniquilado por completo. Pero si algún pj se embarca en esta misión, deberemos seguir adelante con este apartado.

Con una tirada de descubrir +20 y categoría de éxito media o mejor, o sin este modificador si se dispone de prismáticos, y misma categoría, podrán ver en la línea de horizonte las siluetas de la marina. Otra vez esa puntualidad inglesa...

Al llegar al final del camino, las cosas ya estarán muy aceleradas. En algún momento de la bajada por la pequeña cordillera rocosa, con una tirada de escuchar, oirán disparos de artillería lejana, y poco después se darán cuenta de que la alarma de las grandes baterías habrán empezado a sonar. Poco después empezarán a escupir fuego.

Un disparo seguirá al primero, y otro mas, y otro más. Pese a la distancia el sonido que estos emiten es bestial. Con una tirada de descubrir y con ayuda de los prismáticos para no recibir un modificador de +20, los pjs verán que las barcas de desembarco ya están en el mar y vienen en camino.

Por otra parte aquí en el muelle la alarma es total, y los soldados corren por todos lados. Entonces verán los tanques. Estos hacen aparición por el camino que viene de Tobruk, solo son cuatro, sin escolta alguna. Se detienen y la portezuela del primero se abre hacia fuera cayendo hacia atrás con un ruido metálico. De él sale un oficial alemán con unos prismáticos recorriendo la línea del horizonte. Mira entonces por el hueco que da al interior del tanque y grita algunas ordenes señalando hacia el mar. Los pjs si entienden el idioma sabrán que ha dicho que pongan rumbo hacia la línea de rocas que bordea la playa. El tanque rugirá un momento y se dirigirá hacia el sitio previsto. Los otros tres le seguirán.

Cuando los pjs lleguen al fin a la playa, se encontrarán con que esta está desierta. Por mar verán los efectos de los grandes cañones de Tobruk, algunos buques están ardiendo haciendo ahora la visión más clara para ser disparados. Varios están completamente escorados y uno está sumergido completamente por la proa.

Hacia Tobruk, el espectáculo es parecido. Como un grotesco cuadro la silueta de la ciudad se recorta sobre las llamas de los incendios que provocan los constantes bombardeos.

Las alarmas aúllan por todas partes, en el muelle, en las baterías y a lo lejos en Tobruk.

Entonces solo queda mandar el mensaje. Está claro que ellos (la marina) ya sabrán que la operación aún no se ha llevado a cabo, pero si el desembarco se efectúa, no tienen ni idea de las dos divisiones de tanques que hay aquí esperando. En definitiva, fuerza suficiente como para que todo el ejercito que va a tomar la playa sea barrido por completo.

Para enviar el mensaje correctamente, será necesario hacer tiradas de la habilidad de transmisiones. Si se efectúan correctamente dos de estas tiradas con cualquier categoría de éxito, el mensaje será recibido.

Mientras estén haciendo esto, los cuatro tanques que vieran al principio, aparecerán ahora en la parte alta del sobrefaldón de rocas que rodea la playa con una escolta de diez soldados a pié. Al ver a los pjs y estos a los alemanes, es muy posible que se inicie aquí un combate. La iniciativa la tendrán los pjs que llevan el uniforme alemán y pueden empezar el combate disparando por sorpresa, con los modificadores pertinentes. Tras un par de asaltos, el enemigo empezará a disparar. No hay nada más que destacar en este apartado, hasta que no acaben unos con los otros, no hay nada más que hacer.

Siempre se tendrá que tener en cuenta la interacción de las acciones de los demás pjs, ya que pueden desestabilizar la balanza en uno u otro lado.

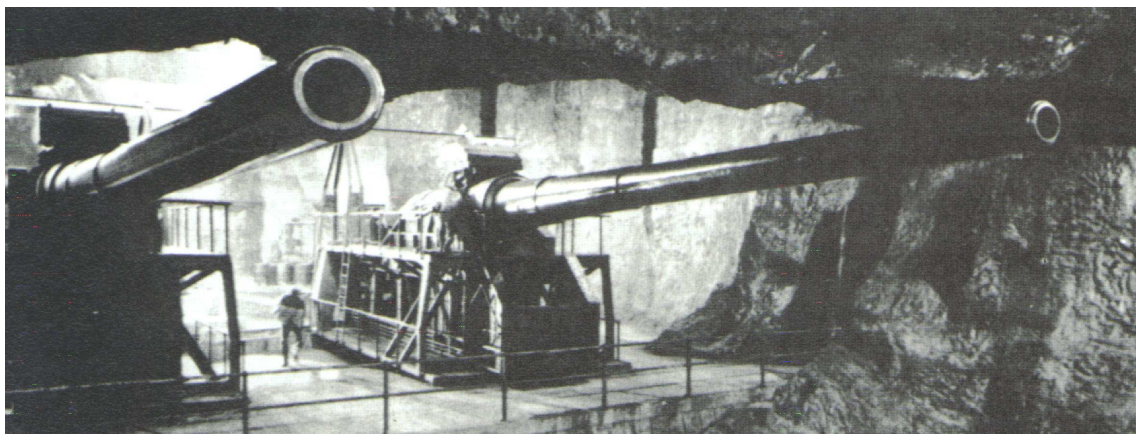
### *Ataque a las baterías.*

Finalmente los pjs acabarán de una manera u otra haciendo esto. Los mapas los tienes en el apartado correspondiente al final de todo. Para cuando se decidan, es posible que ya estén sonando las alarmas e incluso que ya estén disparando, el horario general te informará del estado de las baterías en cada hora.

Deberán acercarse hasta estas instalaciones y dejarse caer con ayuda de cuerdas por el lateral de estas instalaciones. Una vez abajo, seguir los accesos necesarios.



Deberán hacer tiradas de trepar, esconderse, etc... En cada parte del mapa se detalla que es lo que encontrarán. Sería interesante que se cortaran las comunicaciones de las baterías, de esta manera no se podrá pedir ayuda desde aquí, ni que llamen aquí desde afuera para dar la alarma. Si esto pasara, los pjs se encontrarían con todas estas instalaciones en situación de alerta. Para encontrar esto será necesario una tirada de descubrir en la parte de arriba con una categoría media o superior, antes de descender hasta esta parte. Sacándola con éxito se encontrará el panel, semicubierto por arbustos y arena, luego ya solo queda desmantelarlo.



A continuación detallo los diferentes apartados que vienen en el mapa de las instalaciones. De esta manera sabremos en todo momento lo que encuentran los pjs en cada una de estas baterías.

### **Cañón 1.**

#### **1. Equipo de radio.**

Una vez los pjs hayan descendido por las paredes del cañón, llegarán a una pasarela exterior que se describirá mas adelante, y de esta llegarán a una gruesa puerta de hierro con una mirilla corredera en su centro. Esta puerta no tiene cerradura, así que será imposible acceder a su interior a no ser que abran desde dentro o se utilicen explosivos. Con una tirada de escuchar podrán oír claramente como alguien grita ordenes o instrucciones de forma muy alterada (si la alarma ya ha saltado), caso de que el ataque no haya comenzado no oirán nada.

Para entrar aquí dentro bastará con que el capitán (por ejemplo) pique a la puerta y lo ordene. Desde dentro, al ver al capitán, al abrir la mirilla, les dejarán pasar sin mayores problemas. Caso de que no sea el capitán quien lo ordene, quienquiera que sea quién lo pida deberá pasar una tirada del idioma, y luego una de dialéctica para ser lo suficientemente persuasivo (además de tener que llevar puesto un uniforme adecuado). Caso de que esta tirada no funcione, no se les abrirá la puerta. Se les gritará desde dentro que tienen instrucciones precisas de no abrir a nadie en caso de emergencia.

Una vez que se supere este obstáculo, dentro encontrarán a cuatro soldados en una sala de radio. Uno de ellos está concentradisimo en su trabajo radiando la situación y pidiendo instrucciones. Los otros mirarán a los pjs con miradas inquisitivas, y a la mínima que se huelan algo raro abrirán fuego.

La sala tiene dos equipos de radio, un generador de emergencia, un mueble con papeleo vario (aquí se detallan las ultimas acciones de éstas baterías, últimos ataques y blancos hundidos), un teléfono externo (posiblemente sin línea si los pjs lo han cortado) y una puerta también de hierro que da a parar a unas escalas de hierro llenas de grasa y óxido que van a parar a la nave principal. Hará falta una tirada de telecomunicaciones para usar este equipo, además de no haber realizado ningún disparo hacia aquí.

#### **2. Nave principal.**

Para llegar a esta nave deberán descender por una pequeña escala de hierro, llena de grasa y óxido. Aquí se encontrarán con los cañones. Si están disparando, el ruido será ensordecedor. Un total de ocho soldados corren de aquí para allá cargando una y otra vez estas imponentes máquinas a las ordenes de un Standartenführer de las SS. Los cañones corren por raíles como si de un tren se tratara. Cada vez que disparan recorren cinco metros hacia atrás de forma pesada hasta llegar a los topes que los detienen. Entonces vuelven a ser cargados, con grandes obuses que son traídos hasta aquí en carretillas que salen de un gran portón al fondo. Con una tirada de descubrir, verán aquí detrás mas movimiento de tropas. En principio nadie se fijará

en los pjs a no ser que el posible tiroteo que haya habido en la anterior sala se hubiera prolongado demasiado. En cuyo caso alguien hubiera podido dar la alarma y se hubiera formado un bonito comité de recepción. Caso de que no hubiera saltado la alarma, aquí encontrarán a tres soldados engrasando los raíles. En esta sala también verán dos puertas mas. En la pared del fondo.

### **3. Polvorín.**

Desde aquí se suministran constantemente los cañones. Hay un total de cuatro soldados aquí encargados del transporte de los obuses hasta la puerta de esta sala. Una vez aquí, los soldados de la nave principal los recogen y se encargan de la recarga. También se almacenan los casquillos vacíos de los proyectiles.

Hay un total de setenta y cinco obuses a la hora de la llegada de los pjs. También hay una mesa escritorio donde se anotan todos los datos de cada ataque, numero total de obuses disparados, defectuosos etc... Un interruptor conecta directamente, al pulsarlo, con la sala de guardia, al hacerlo un timbre suena constantemente en esa sala alertando a la dotación de la alerta de un ataque. En esta mesa precisamente encontrarán a tres soldados rellenando esos papeles tranquilamente caso de que no haya saltado la alarma. Mucho ojo, que si se dieran cuenta del inminente peligro, accionarían inmediatamente el citado interruptor dando automáticamente la alerta general.

### **4. Sala de guardia.**

Es una sala con ocho literas, no huele todo lo bien que quisiera el oficial al mando. Un calendario con una imagen de Lili Marlen es toda la decoración de esta sala. Lógicamente aquí no encontrarán a nadie, todo el mundo está en situación de alerta, a no ser que llegaran hasta aquí sin que la alarma haya saltado y antes de que aparezca la marina, en cuyo caso encontrarían a cinco hombres durmiendo aquí. Verán una puerta en la pared del fondo.

### **5. Almacén.**

En esta pequeña sala encontrarán todo tipo de material. Rifles, subfusiles y algunas pistolas. Un par de granadas y una ametralladora de posición MG.42 con dos cajas de munición. También encontrarán tres cubos dos mochos y una escoba. Una caja metálica azul, en cuyo interior encontrarán todo tipo de herramientas y apoyado en la pared un gran soplete de dos bombonas.

### **6. Exterior.**

Tras esta puerta, llegarán a una pequeña pasarela de hierro entrecruzado como la pasarela exterior (7), que da a para a una caída en picado directa al mar. Abajo un montón de piedras y rocas resbaladizas aseguran una muerte segura a quien tenga la desdicha de caer. No habrá nadie aquí si ha saltado la alarma, si no hubiera sucedido esto, encontrarán aquí al oficial al mando fumándose un cigarrillo. En el momento de entrar, el Standartenführer de las SS, verá en la línea del horizonte a la flota naval y se girará de golpe para dar la alarma dejando caer el cigarrillo ante la sorpresa de encontrarse con los pjs.

### **7. Pasarela exterior.**

Llegarán hasta aquí dejándose caer desde el techo de la sala uno o dos, desde donde previamente habrán llegado deslizándose con cuerdas desde lo alto. Esta pasarela es de hierro cruzado, está oxidado en bastantes sitios. Tiene un metro de ancho y hacia abajo cae directamente sobre un lecho de rocas en las que golpea el mar. Hay una caída de unos veinte metros, es decir una muerte rápida para cualquiera que caiga por aquí. Al final de este encontrarán una gruesa puerta, que da a la sala de radio (1), por el otro lado da a las escalerillas (8) que llevan al siguiente cañón.

Para desmantelar estos cañones, sería necesario colocar los explosivos en uno de estos dos lugares. O en los polvorines, o en los raíles de los cañones. El primero inutilizaría todas las instalaciones, el segundo inutilizaría los cañones. En cualquier caso es más que recomendable que los pjs se encuentren fuera del lugar a la hora de la explosión. Para lo primero, la tirada de explosivos será normal, para lo segundo será difícil. Lógicamente la tirada será oculta, y observaremos los resultados en la correspondiente tabla en la pag. 65 del manual. Esto será aplicable a los tres cañones.

## **Cañón 2.**

### **1. Escalerillas de acceso.**

Estas escaleras incrustadas en la misma roca, de hierro y oxidadas por la humedad, dan a para, tras una ascensión de unos ocho metros, a un pequeño rellano, con capacidad para un solo hombre. Aquí, encontrarán una puerta de hierro de aspecto muy pesado sin cerraduras y con una pequeña mirilla corredera como único adorno. Al igual que la zona uno del anterior cañón, esta puerta no se abre a no ser que se abra desde dentro, o con explosivos. Desde aquí se pasa a...

## **2. Sala de comunicaciones.**

Es una sala igual que la del cañón uno. Tres soldados trabajan aquí. Si ha saltado la alarma, están intentando entablar contacto con Tobruk, si no, estarán intentando entablar contacto con los otros cañones. Ambas conexiones, al parecer, son imposibles. Nadie contesta hasta ahora. (¿será por los pjs?).

Encontrarán aquí una centralita en perfecto estado a no ser que empiece un tiroteo. Esta centralita no les servirá para comunicarse con la flota. También encontrarán algunos dossiers con diversa información, por ejemplo, los horarios del oficial que vendrá a inspeccionar personalmente las instalaciones, según esto, debería estar ya aquí. Se trata de un comandante de las SS llamado Otto T. Kirk, según estos informes, a sido enviado aquí directamente por el mismísimo Führer.

En esta sala hay otra puerta de hierro abierta.

## **3. Nave principal.**

Exactamente lo mismo que en el cañón uno. Para llegar a esta nave deberán descender por una pequeña escala de hierro, llena de grasa y óxido. Aquí se encontrarán con los cañones. Si están disparando, el ruido será ensordecedor. Un total de ocho soldados corren de aquí para allá cargando una y otra vez estas imponentes máquinas. Los cañones corren por raíles como si de un tren se tratara. Cada vez que disparan recorren cinco metros hacia atrás de forma pesada hasta llegar a los topes que los detienen. Entonces vuelven a ser cargados, con grandes obuses que son traídos hasta aquí en carretillas que salen de un gran portón al fondo. Con una tirada de descubrir, verán aquí detrás mas movimiento de tropas. En principio nadie se fijará en los pjs a no ser que el posible tiroteo que haya habido en la anterior sala se hubiera prolongado demasiado. En cuyo caso alguien hubiera podido dar la alarma y se hubiera formado un bonito comité de recepción. Caso de que no hubiera saltado la alarma, aquí encontrarán a tres soldados engrasando los raíles.

En esta sala también verán tres puertas mas.

## **4. Polvorín.**

Igual que el del cañón uno. Desde aquí se suministran constantemente los cañones. Hay un total de cuatro soldados aquí encargados del transporte de los obuses hasta la puerta de esta sala. Una vez aquí, los soldados de la nave principal los recogen y se encargan de la recarga. También se almacenan los casquillos vacíos de los proyectiles.

Hay un total de setenta y cinco obuses a la hora de la llegada de los pjs. También hay una mesa escritorio donde se anotan todos los datos de cada ataque, numero total de obuses disparados, defectuosos etc... Un interruptor conecta directamente, al pulsarlo, con la sala de guardia, al hacerlo un timbre suena constantemente en esa sala alertando a la dotación de la alerta de un ataque. En esta mesa precisamente encontrarán a tres soldados rellenando esos papeles tranquilamente caso de que no haya saltado la alarma. Mucho ojo, que si se dieran cuenta del inminente peligro, accionarían inmediatamente el citado interruptor dando automáticamente la alerta general.

## **5. Sala de guardia.**

Aquí encontrarán cinco literas dobles. Es de suponer que al llegar aquí la alarma ya esté dada por todo el complejo, así que dudo que aquí haya alguien cuando estos lleguen. No hay nada de interés, salvo por que a diferencia de la sala de guardia del cañón uno, aquí esta todo muy limpio y ordenado. Hay una puerta más.

## **6. Almacén.**

Lo mismo que el del cañón uno pero todo muy bien ordenado.

## **7. Despacho.**

Al llegar a esta puerta, verán que hay escrito en ella en una placa reluciente la palabra comandante en alemán.



Si la alarma no hubiera saltado encontrarían a cada lado de esta, a un soldado haciendo guardia. Si no fuera así, no habrá nadie aquí fuera. Si hicieran una tirada de escuchar, se darían cuenta que en su interior parece que hay alguien que ha perdido los nervios por completo. Sea quien sea quien haya aquí dentro no para de gritar que muchos van a ir al frente ruso muy pronto.

Si los pjs finalmente entran, se encontrarán con un despacho demasiado cargado de imágenes fascistas. Hay tres banderas con la cruz gamada, cuatro fotografías enmarcadas del Führer, una de ellas incluso firmada y dedicada y un cuadro de la puerta principal de la cancillería en Berlín. En cuanto al hombre que no para de gritar, está golpeando el teléfono intentando que funcione. (Ya sea los pjs o las bombas, el teléfono ya no funciona). Dos soldados permanecen erguidos aguantando el chaparrón. Éste en cuanto vea a los pjs pondrá unos ojos como platos y desenfundará mientras, sin dejar de gritar, ordena a los pjs a tirar las armas

y rendirse. Los dos soldados se pondrán en posición rápidamente. A Otto, nazi hasta la medula, le costará muy poco ponerse a disparar, tiene una autoconfianza abrumadora que esta vez, puede que le sea suficiente para salvarle el pellejo. Caso de verse herido o a punto de ser reducido, se suicidará de la forma que sea (disparándose o tomándose su pastilla), tras gritar - "Hail Hitler".

Si registraran esta habitación, no encontrarán nada que les pueda ser realmente útil para su misión.

#### **8. Pasarela exterior.**

Esta pasarela es de hierro cruzado, está oxidado en bastantes sitios. Tiene un metro de ancho y hacia abajo cae directamente sobre un lecho de rocas en las que golpea el mar. Hay una caída de unos veinte metros, es decir una muerte rápida para cualquiera que caiga por aquí. Siguiendo por esta pasarela llegarán al siguiente cañón. Durante este trayecto no encontrarán a nadie.

### **Cañón 3.**

#### **1. Entrada.**

Es el final de la escalerilla anteriormente descrita. Aunque fiable, debido a su poco grosor y situación, da el aspecto de no ser nada segura. Llegarán aquí después de varios metros de camino. La puerta que se encontrarán está cerrada y es del mismo material que las anteriores. Una ventanilla pequeña a la altura de la cara es su único ornamento. Ni cerradura ni nada más. Para cuando lleguen, si picaran (ahora la alarma ya está mas que dada), no recibirán respuesta de nadie. Así que para abrirla, deberán volarla.

#### **2. Nave principal.**

Tras cruzar la puerta anteriormente descrita, se encontrarán en una nave principal como cualquiera de las vistas antes. Para llegar hasta el cañón, deberán bajar por unas escaleras de hierro entrelazado. Al igual que en las demás naves principales, un total de cuatro soldados corren de aquí para allá cargando una y otra vez estas imponentes máquinas. Los cañones corren por raíles como si de un tren se tratara. Cada vez que disparan recorren cinco metros hacia atrás de forma pesada hasta llegar a los topes que los detienen. Entonces vuelven a ser cargados, con grandes obuses que son traídos hasta aquí en carretillas que salen de un gran portón al fondo. El sonido de cada disparo es bestial, tiembla absolutamente toda la instalación a cada uno de ellos. El que sean o no vistos, dependerá de la forma de entrada de los pjs, si fueron los explosivos, es posible que se encuentren aquí con un bonito comité.

#### **3. Polvorín.**

Como los anteriormente descritos salvo por unas puertas dobles de acero con rayas diagonales amarillas y negras que las recorren por los cantos. En el centro, verán el símbolo de una calavera con las dos tibias cruzadas y un escrito en alemán, - Alto voltaje, atención, peligro de muerte.

#### **4. Sala de guardia.**

Como anterior.

#### **5. Almacén.**

Como anterior.

#### **6. Generador principal.**

Se accede a este lugar desde el polvorín. Aquí dentro, los pjs se encontrarán con unos generadores eléctricos de considerable tamaño que no paran de rugir. Están muy sucios de grasa y no paran de rechinar algunas partes ocultas a la vista del engranaje. En un lateral con una tirada de descubrir, encontrarán lo que parece un panel de control. En el solo encontrarán una gran palanca doble. Al accionar esto, los generadores dejarán de rugir, y a la par que el ruido va desapareciendo, la luz se irá apagando.

Este generador alimenta a los tres cañones. Sin esto, todo quedará a oscuras.

#### **7. Sala de operaciones.**

Aquí dentro se encontrarán con una amplia mesa con muchísimos papeles por encima, así como una gran pizarra con mapas de esta zona de Africa, surcado todo de flechas, banderitas clavadas representando a los diferentes ejércitos, etc.

Aquí encontrarán extractos de algunas operaciones realizadas últimamente por estas baterías, así como información de la visita del comandante, y la llegada a Tobruk de dos divisiones enteras del Afrika Korps en situación de reserva hasta la llamada al frente.

#### **8. Exterior.**

Tras una puerta de hierro bastante pesada, se encontrarán con un pasaje también de hierro y entremejado que da a parar, como los demás, a una caída libre al mar. Si siguen por este, tras unos trece metros mas o menos, llegarán a unas escaleras incrustadas en la roca del mismo material que ascienden hasta el alto del acantilado y descienden hasta la playa donde se intenta realizar el desembarco.

### ***Horario de los acontecimientos en Tobruk***

Con este apartado intentaremos dejar claro que es lo que pasa en cada momento en Mersa y en la citada ciudad. De esta manera ambientaremos de una forma u otra cada escena.

Contaremos como hora cero, la hora del bombardeo. Para esa hora los pjs deberán estar en la zona de defensas marítimas de Mersa. Caso de que los pjs no estuvieran aquí, puede que se encuentren en algún sitio de los que detallo a continuación. En ese caso si no se detalla exactamente lo que les pasaría a los pjs, deberás improvisar un poco. El final de estos sucesos será; el fin de los depósitos de combustible, la evacuación de los pjs, su muerte o aprisionamiento, o... quien sabe, la ocupación Inglesa de Mersa, y de aquí a Tobruk.

Desde ahora ya no hay nada mas realmente importante que relatar. Tienes a los pjs a los pnjs, el ambiente y un montón de malos que intentan impedir que la misión se lleve a cabo.

Los pjs deberán sortear todos los impedimentos que ya se han narrado o los que detallaré a continuación. Entonces deberán dirigirse hacia los tanques de combustible y volarlos, o como mínimo, lograr escapar con vida de esta. Los hechos son:

#### ***-3 horas***

Una Panzerdivision de ocho vehículos, cruza la entrada con barrera de Tobruk y se dirige hacia el campo de concentración. Se detendrá en el exterior de este, y el oficial al mando esperará nuevas instrucciones desde la explanada entre Tobruk y Mersa.

La flota en el mediterráneo recibe las últimas instrucciones de aproximación.

#### ***-2 horas***

La Panzerdivision, recibe la orden de unirse a las dos divisiones. Así que se ponen en marcha. Tras volver al cruce de camino, giran hacia Tobruk y lo rodean por el exterior. Después llegan a la explanada y allí se colocan en formación con el resto de los vehículos.

La flota en el mediterráneo llega hasta el punto señalado, y allí se detiene a esperar el apoyo de la aviación.

#### ***-1,5 horas***

El mariscal Herr Rishtoffen, pasa revista a las tropas estacionadas en la explanada. Una Kette (tres Stukas en formación) que permanecen estacionados aquí, se elevan a hacer su vuelta de reconocimiento siguiendo la línea de costa.

#### ***-50 min.***

La formación de cazas alemanes avista una escuadrilla de exploración de Hawker Thyphoon, tras un pequeño combate, los cazas alemanes son derribados.

Se recibe la orden del desembarco. La flota se pone en movimiento

#### ***-10 min.***

La flota avista a la aviación.

#### ***Hora cero. Las nueve de la noche.***

La aviación sobrevuela Mersa, dirigiéndose hacia Tobruk. De esta manera se inicia el bombardeo. En Tobruk se dispara la alarma y en la explanada las tropas empiezan a moverse.

#### ***+15 min.***

Los primeros vehículos blindados se ponen en marcha hacia la zona portuaria. Algunos vehículos se internan en la ciudad en operaciones de ayuda contra los incendios que asolan la ciudad. Desde el mar, se empieza a disparar a la costa como estaba previsto en el plan original. Los botes de desembarco se botan y se inicia el desembarco. El destructor de rescate de emergencia se coloca en la orilla opuesta en espera de la posible evacuación. En Mersa suena la alarma.

#### ***+30 min.***

Los primeros vehículos blindados, cuatro en total, llegan al puerto y reciben instrucciones de aproximarse a la playa ante el inminente desembarco. Se colocan en posición sobre lo alto de un pequeño desnivel de unos cuatro metros, cubierto por una pared de rocas muy abrupta, que les servirá de protección a la hora del ataque. Es aquí donde se encontrarán con los pjs o pnjs que se decidieran a venir aquí para hacer las señales a los vehículos anfibios para que se suspenda el ataque.



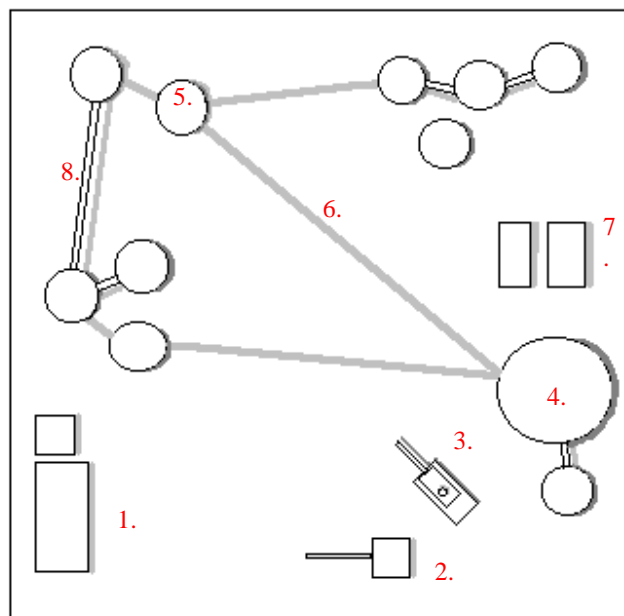
**+45 min.**

Termina el bombardeo de Tobruk, los bombarderos se retiran de la zona de combate dejando a su paso una ciudad asolada. En ella las fuerzas alemanas luchan por extinguir los numerosos incendios que se han originado. Las tropas de Rommel en la explanada, ya se han desplazado hacia Mersa, una línea completa de tanques disparan sin oposición sobre las barcas anfibias que se aproximan a la costa. Si los pjs no han hecho nada para evitar esto, el desembarco será un completo fracaso, ni una sola de ellas llegará a la costa en condiciones.

### ***Ataque a los depósitos de combustible.***

Tarde o temprano los pjs se encontrarán de cara con los depósitos. Caso de que la alarma ya esté dada, cosa harto probable, aquí encontrarán algunos vehículos y soldados.

Los depósitos de combustible se encuentran en la parte más alejada de Mersa. A un kilómetro y medio de la línea de costa. Es decir, bastante alejado de la acción de los pjs. Hasta que no empiece el bombardeo, no se enterarán de nada de lo que puedan hacer los pjs, salvo que haya explosiones por en medio. Seguiremos el siguiente diagrama para ver lo que aquí encontraremos. Mas abajo encontraremos las explicaciones detalladas de cada cosa.



### **DEPÓSITOS DE COMBUSTIBLE**

1. Barracones.
2. Barrera de control
3. Tanque
4. Depósito principal
5. Depósitos menores
6. Cañerías subterráneas
7. Vehículos y boca de incendios
8. Cañerías alzadas

#### **1. Barracones.**

Aquí se encuentran dos barracones. Uno es de soldados de guardia y trabajadores de estos depósitos de combustible, y el otro, es un edificio de una planta en el que además de un par de trabajadores, encontrarán diversa información sobre productividad, cantidad y movimiento del combustible que hay en esta zona. Gracias a estos documentos se enterarán de que hay un total de ochenta mil litros de combustible aquí almacenado. También encontrarán los planos de esta instalación, gracias a ellos descubrirán la disposición de todo aquí dentro, incluidas las cañerías subterráneas que conectan los depósitos entre sí.

Aquí, en los barracones, hay un total de seis soldados y un oficial. Dos de los soldados estarán durmiendo si no ha saltado ninguna alarma. También hay un teléfono que conecta directamente con Tobruk y con Mersa.

## **2. Barrera de control.**

Toda la instalación está rodeada de un muro de tres metros coronado por una vieja alambrada oxidada. La única entrada es la puerta principal, y es esta. Una apertura solo cortada por una barrera de hierro con un cartel que grita “ALTO” en alemán. En el mismo idioma, en el muro, un viejo cartel oxidado y ennegrecido reza “Tanques de depósito y suministros del Afrika Korps”

Al lado de esta barrera, una garita aparece ocupada por un soldado que habla con otro mientras comparten un cigarrillo. Dentro de esta garita, encontrarán un teléfono que conecta directamente con los barracones. También hay aquí una vieja sirena de alarma manual.

## **3. Tanque.**

Aquí encontrarán el único elemento acorazado que defiende constantemente estas instalaciones. Se trata de un viejo tanque alemán de primera época, un Panzer 1B, que aunque viejo, aún es muy capaz de meter en problemas a los pjs. La única diferencia respecto a si ha saltado la alarma o no, será que si no a saltado, el tanque estará estacionado y la dotación en los barracones. Si la alarma a llegado hasta aquí, estará en marcha vigilando el perímetro.

## **4. Depósito principal.**

Este tremendo depósito de veinte metros de alto y trece de ancho, lo encontrarán los pjs nada mas entrar en las instalaciones a mano derecha. Rodeado de multitud de carteles que prohíben fumar, alertan y piden precaución, verán este depósito que está conectado a uno mas pequeño por una cañería alta. Un cartel fijado a este, les informará que este es el “Depósito principal”. De éste surgen multitud de válvulas, manómetros e incluso un grueso canalón que enseguida se pierde de vista internándose en el suelo.

Una escalerilla metálica y llena de óxido, asciende en espiral hasta la parte más alta del tanque. Si subieran hasta aquí, se encontrarían con que en el centro del techo, hay una portilla que se abrirá fácilmente. Tirando de ella encontrarán una escala que desciende parando en un rellano justo sobre el nivel del combustible. En la pared interna verán otra vieja escala que desciende metiéndose directamente en el combustible.

Si decidieran volar este depósito, deberán usar explosivo, o si utilizaran algún tipo de sistema de impacto, como por ejemplo alguna granada o el impacto de un mortero, o el disparo de un tanque, etc... deberán superar el blindaje de 25 puntos.

Si este depósito volara, haría 5d10+50 puntos de daño a una distancia entre cero y ocho metros. A partir de esta distancia, restaremos un dado y diez puntos por cada dos metros. En cuanto volara este depósito, el pequeño al que está conectado, también explotaría. El daño que este haría será de 3d10+25, con mismas reglas por distancia que el anterior.

Una vez esto suceda, el conducto subterráneo por el que se conectan todos los depósitos, también saltaría por los aires. Haciendo a quién pillara por en medio un total de 9d10.

## **5. Depósitos menores.**

Estos depósitos de diez metros de alto y siete de ancho son iguales en apariencia al principal salvo por la capacidad. Si los hicieran volar, como ya expliqué anteriormente, harían 5d10+25. Si estos explotaran a la par que el depósito principal, el fuego generado acabaría con estas instalaciones en pocos minutos. De hecho, si los pjs que están haciendo esta operación no se dieran prisa en salir de aquí, podrían tener serios problemas.

## **6. Cañerías subterráneas.**

Estas cañerías que aparecen dibujadas en el mapa de color gris sin borde negro, son cañerías que conectan los depósitos entre sí. Puede que los pjs tengan conocimiento de la existencia de estas si encontraron los mapas en los barracones. Si los depósitos explotaran, muy posiblemente estas cañerías volarían. Como ya expliqué anteriormente, el daño que harían sería de 9d10 a todo lo que se cruzara a su paso.

## **7. Vehículos y boca de incendios.**

Aquí los pjs encontrarán un furgón de carga y una moto con sidecar con la insignia del Afrika Korps. Ambos son completamente operativos. Solo tendrían que hallar la forma de encenderlos. Para ello valdría una tirada de mecánica mas pilotaje de camiones o motos, según el caso, dividiendo el resultado entre dos, o de ingenios con un +20.

A un lado de estos vehículos encontrarán una portezuela metálica en el suelo. Tirando de las agarraderas que tiene, encontrarían una boca de incendios. Caso de que se produzca algún incendio o explosión, aquí es al primer sitio donde vendrían los soldados.

## **8. Cañerías alzadas.**

Estas cañerías que aparecen dibujadas en el mapa de color gris con borde negro, son cañerías que conectan los depósitos entre sí. Al igual que las subterráneas, si algún depósito al que estén conectados explotara, éstas cañerías volarían a la vez. El daño que producirían sería el mismo que las otras, es decir 9d10.

### ***Resolución, experiencia y epílogo.***

Nada más. Ahora solo falta ver como se desenvuelven los pjs. En la película los protagonistas se hicieron con un tanque y vinieron hasta los depósitos a volarlos, y lo hicieron bien. El coronel no salió con vida, tampoco el capitán, aunque dieron mucha guerra hasta el final. El primero murió como un autentico patriota, el segundo, murió tras lograr sacar a sus hombres, incluyendo al mayor, de un fuego cruzado de tanques que disparaban sobre ellos en la línea de costa. Solo escapó el mayor, utilizando la vía del destructor que venía a buscarles por la otra orilla. Pero bueno... nunca se sabe, quizá los pjs lo hagan mejor, o no.

La misión no es fácil, además de que se enfrentan a un enemigo que les supera con diferencia en numero. Pero si logran superar todos los impedimentos y destruir los depósitos, logrando además que el número de bajas sea mínimo, habrán conseguido entre otras cosas que el riego de suministros de Rommel quede mermado. En consecuencia su avance será cada vez mas lento hasta que con el tiempo, y según cuenta la historia, Rommel llegará hasta el Alamein, donde saldrá derrotado. Quien sabe, quizá fuera obra de los pjs que eso sucediera, habiendo hecho este primer paso.

Ahora solo queda que les hagas las subidas de experiencia. El procedimiento a seguir será el estándar. No hay nada en especial, sigue las normas que aparecen en el manual. Lo único diferente será el epílogo, es decir lo que sucederá con cada uno de los pjs que salgan con vida de esta campaña. Si la aventura fue un completo éxito, es decir, que los depósitos fueron destruidos y el desembarco fue detenido, deberás leerles a cada uno de ellos todo el párrafo correspondiente al personaje que interpretaron, pero si el desembarco se produjo, solo deberás leerles hasta las condecoraciones, no obtendrán los ascensos, aunque hallan destruido los depósitos. Estos son los sucesos tras la misión.

### ***Mayor Donald Craig.***

Tras las operaciones en el desierto, Donald fue recibido como un héroe en Inglaterra. Le recibió el primer ministro junto al resto de sus compañeros oficiales en esta misión. Fue condecorado con la estrella por el servicio mas allá del deber y una medalla al mérito militar. Después fue enviado a su país donde el presidente en persona y el jefe del estado mayor le recibieron con todos los honores, allí fue de nuevo condecorado con la medalla de honor del congreso. Fue promocionado y ascendido a Teniente Coronel. Tras un mes de descanso fue de nuevo enviado a la zona de guerra, exactamente a Italia, a combatir a las fuerzas del Duce, donde continuó con su carrera militar.

### ***Capitán Kurt Bergman.***

Tras el éxito de esta misión, Bergman fue llevado junto al resto de oficiales supervivientes de esta misión, a Inglaterra, allí fue recibido como un héroe. El primer ministro le condecoró personalmente con la medalla al valor y una medalla al mérito militar, también fue ascendido a Mayor. La noticia del éxito de la misión en seguido corrió como la pólvora y una semana después de la llegada a Inglaterra, fue blanco de un atentado con explosivos en su vehículo. Afortunadamente salió ileso, pero quedo claro que el servicio secreto alemán estaba tras su pista, así que por propia iniciativa, fue devuelto otra vez a primera línea, en el norte de Africa, a continuar con su lucha particular contra la Alemania nazi.

### ***Coronel John Harker.***

Después del rotundo éxito de la misión comandada por él, llegó a su país y fue recibido como un héroe. Se reunió con el primer ministro y fue condecorado con la medalla al servicio a la patria (una de las mas preciadas condecoraciones en Inglaterra) y con una medalla al mérito. Después fue ascendido a General de brigada. Le asignaron una nueva zona de trabajo, el ministerio de guerra británico, donde debería seguir haciendo la guerra pero desde atrás. No tardó en demostrar su capacidad de estrategia y organizó un par de misiones con muchísimo éxito. Un mes después, presento formalmente su solicitud de regresar de nuevo a primera fila, la guerra en los despachos no estaba hecha para él. Así que volvió al norte de Africa a participar junto a Montgomery en el acoso a Rommel.

Para acabar te detallo ahora el listado de los Pnjs de esta campaña así como las características de los vehículos que aquí aparecen. Estos son...



## ***Los Pnjs.***

Aquí encontrarás las características de los pnjs que aparecen en esta campaña, debes saber que al haber muchos soldados ingleses y alemanes, he optado por hacerlos a todos iguales. Sus únicas diferencias principales serán el equipo y algunas capacidades extras. Es decir, para representar a las unidades expertas en algo en concreto, deberás asignar a algunos pnjs en concreto alguna capacidad especial, como por ejemplo, el que se encarga del arma de cobertura, ese tendrá una capacidad extra con una arma de ese tipo, o el mecánico, etc... No abuses de esto, si no los pjs querrán que todos sus hombres vayan armados con una Vickers o que todos sean expertos en explosivos, etc. No se trata de que los pnjs lo hagan todo, te recuerdo que las estrellas en esta campaña son los pjs, y se trata de que ellos lo hagan todo y sus soldados les defiendan o les saquen las castañas del fuego en un momento dado. Si no, los ascensos y las medallas etc. dáselas a los soldados que sobrevivan y no a tus pjs. ¿Entendido?

### **Tipo. Soldado**

En este tipo encuadro a los soldados británicos que viajan como prisioneros con los pjs, y a los soldados alemanes que viajarán con ellos como captores. Además también entran aquí, todos los soldados no esenciales de la campaña, como por ejemplo, cualquier soldado alemán que se puedan encontrar (en Tobruk por ejemplo).

Fue. 65

Int. 48

Des. 67

Con. 44

Man. 27

Puntos de vida. 9

#### ***HABILIDADES BÁSICAS***

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

Descubrir 38%

Escuchar 25%

Lanzar 27%

Rastrear 48%

Trepar 50%

#### ***HABILIDADES ESPECIALES***

Aquí encuadraremos las habilidades especiales que tendrán algunos de ellos. Reparte una por pñj de los que van con los pjs, menos medicina y primeros auxilios que se supone que tendrá un solo pñj.

Mecánica 76%

Medicina 73% y primeros auxilios 68%

Explosivos 80%

#### ***HABILIDADES DE ARMAS***

Los soldados británicos, llevan las armas que se detallaron al principio de la campaña como material asignado para la misión. Los porcentajes son:

Pistola 45%

Metralleta 53%

Fusil 40%

- Los soldados alemanes que se puedan encontrar llevan una Luger P08 (pag. 85) y puede que una Mkb42 (fusil de asalto en pag. 98)

Como armas especiales a los hombres que van con los pjs como capturados, puedes otorgarles alguna de estas habilidades, pero insisto, máximo una por pñj.

Ametralladora 75%

Art. De campaña 55%

Lanzallamas 65%

- Si salen algunos soldados en momentos puntuales de la campaña, que necesitan habilidades que aquí no han sido detalladas, eres libre de ponerles las habilidades que yo no le halla puesto, como por ejemplo, los soldados que en el inicio del Capitán Bergman le ayudan a rescatar al mayor, pueden tener la

habilidad de nadar con un 70% e incluso la de matar en silencio en un 65%. Por otra parte los soldados franceses llevarán un Berthier (fusil francés en pag. 89) que pueden manejar con un 50%.

- Los cortadores de cabezas, la policía de campaña que se encuentran cuando están entrando en Tobruk, tienen las mismas habilidades que estas descritas aquí, pero les añadirá un 10% en todas. Además tienen pilotar coche y moto en un 65%
- Los pilotos de cualquier vehículo que saliera en esta campaña (tanques, camiones, coches, etc.), como por ejemplo, el piloto del avión inglés que les atacó en el desierto, pilotarán el vehículo que lleven con un 80%.

#### **Tipo. Comandante de las SS, Otto T. Kirk**

Fue. 45

Int. 85

Des. 55

Con. 53

Man. 93

Puntos de vida. 10

##### **HABILIDADES BÁSICAS**

Descubrir 54%

Escuchar 63%

Lanzar 35%

Burocracia 86%

Dialéctica 75%

##### **HABILIDADES ESPECIALES**

Mecánica 40%

Cerradura 45%

Química 75%

Explosivos 48%

Ingenios 55%

##### **HABILIDADES DE ARMAS**

Pistola 85%

Metralleta 60%

Fusil 45%

Lucha desarmada 65%

Llevará una Luger P08 (pag. 85)

- Estas características se las puedes dar también al oficial que aparece en el encuentro de Tobruk, con problemas con su vehículo. Pero deberás suavizarlo un poco, quítale un 10% en todas las habilidades.

##### **PERSONALIDAD**

Este pj es el estereotipo de fascista total. Un Alemán de los pies a la cabeza. Duro, intransigente, rudo en sus procedimientos y de mente estrecha en cuanto a aceptar sugerencias etc. Nunca acepta un no por respuesta y es muy propenso a utilizar las armas. En pocas palabras, un autentico problema para el pj o pnj que se lo encuentre de cara.

Por otra parte, me gustaría aclarar que cuando saqué este personaje, al que seguro que has reconocido (James T. Kirk, capitán de la nave estelar Enterprise), lo hice pensando en un episodio de la primera generación (al que pertenece la imagen) en que se veían involucrados en un mundo casi gemelo al "modus vivendi" de la Alemania nazi de esta época en que está basada la campaña. La idea de que Kirk, con su forma de ser y razonar, se hiciera pasar por un oficial alemán, me pareció tan descabellada, que quise crear su otro yo nazi para ver como resultaba. Y este es el resultado. Por otra parte aprovecho para pedir perdón a los fans de tan maravillosa serie por si esto les ha ofendido.

#### **Tipo. Teniente Max Mohnfeld**

Fue. 65

Int. 73

Des. 76

Con. 67

Man. 63

Puntos de vida. 11

#### *HABILIDADES BÁSICAS*

Descubrir 63%

Escuchar 75%

Lanzar 50%

Burocracia 45%

Dialéctica 75%

Camuflar 43%

Ocultarse 85%

Orientación 45%

#### *HABILIDADES ESPECIALES*

Mecánica 35%

Cerradura 50%

Explosivos 35%

Ingenios 50%

Telecomunicaciones 65%

Pilotar coche 50%

Pilotar moto 65%

Pilotar camión 73%

#### *HABILIDADES DE ARMAS*

Pistola 75%

Metralleta 50%

Lucha desarmado 45%

Llevará una Luger P08 (pag. 85)

#### *PERSONALIDAD*

Ya lo describí con anterioridad cuando expliqué el plan que estaba urdiendo. Es frío, calculador y no le importaría hacer cualquier cosa con tal de que su plan se lleve adelante. Desde que se enteró del objetivo de la misión, solo anhela ganarse el favor de los alemanes, y esta es su mejor oportunidad.

Tipo. **Sargento mayor Tyne**

Fue. 85

Int. 43

Des. 56

Con. 73

Man. 58

Puntos de vida. 12

#### *HABILIDADES BÁSICAS*

Descubrir 48%

Escuchar 35%

Lanzar 40%

Ocultarse 65%

Orientación 62%

Navegación 72%

#### *HABILIDADES ESPECIALES*

Ingenios 30%

Telecomunicaciones 45%

Pilotar coche 60%

Pilotar camión 65%

Primeros auxilios 45%

#### *HABILIDADES DE ARMAS*

Pistola 60%

Metralleta 48%

Art. De campaña 65%

Lucha desarmado 65%

Llevará una Smith & Wesson (pag. 86)

### *PERSONALIDAD*

El Sargento mayor, es un militar de los pies a la cabeza. Es por eso por lo que pronto sentirá admiración por el Coronel, al que ve de su misma pasta. Sigue las doctrinas castrenses al pie de la letra, y como se puede ver de sus gestos, como los saludos muy rígidos, el andar militar, los giros bruscos y la forma de hablar con un tono siempre alto y claro, imparte una disciplina a sus hombres muy severa. Por otra parte no le hace ni pizca de gracia el trabajar conjuntamente con los alemanes, aunque sean de origen judío. Esta opinión se la reserva para el, aunque si le preguntara su superior lo reconocería abiertamente. Es buen amigo del Teniente Boiler, con quien ya a cooperado en otras misiones en Africa. Ellos dos forman un buen equipo y se compenetran perfectamente.

#### **Tipo. Teniente Boiler**

Fue. 34

Int. 73

Des. 55

Con. 28

Man. 75

Puntos de vida. 7

#### **HABILIDADES BÁSICAS**

Descubrir 50%

Escuchar 67%

Lanzar 25%

Ocultarse 65%

Orientación 77%

Navegación 80%

Dialéctica 54%

Idioma Alemán 87%

Idioma Italiano 80%

#### **HABILIDADES ESPECIALES**

Telecomunicaciones 93%

Pilotar coche 50%

Pilotar camión 34%

#### **HABILIDADES DE ARMAS**

Pistola 70%

Metralleta 35%

Art. De campaña 45%

Llevará una Smith & Wesson (pag. 86)

### *PERSONALIDAD*

El teniente es una persona muy racional, intentará ver en todo momento el sentido de las cosas. Nunca se lanzará a lo loco hacia algo que no haya estudiado o valorado el peligro o riesgo que pudiera tener. Siempre tendrá buenos consejos para quien le pregunte sobre cualquier tema. Es buen amigo del Sargento mayor Tyne, con quien ya ha cooperado en otras misiones en Africa. Ellos dos forman un buen equipo y se compenetran perfectamente.

## ***Los vehículos.***

Ahora vamos a nombrar algunos de los vehículos que aparecen en esta campaña. La gran parte de ellos aparecen en el manual. Así que lo que voy a hacer es anotar las páginas donde los encontrarás. El único que no conocemos es el caza ingles, pero a continuación lo detallo.

#### **Hawker Typhoon**

Es un caza bombardero de la RAF. Sus características principales son las siguientes.

**Long.** 8,35 m **Apertura de alas.** 11 m **Alt.** 3 m **Peso.** 2950 Kgs. **Aut.** 500 Kms. **Vel Max y cruc.** 530/400 Kms/h

#### **Armamento.**

**Defensivo.** Cuatro ametralladoras Browning 53-2 cal.12.7

**M.facil.** 40 (1d10+6) **Fácil** 80 (1d10+3) **Normal** 450 (1d10) **Difícil** 1310 (1d10-2) **M.difícil** 1720 (1d10-5)

*De caída.* Bomba (6d10).

**Blindajes.**

El blindaje de este caza es el mismo en todas sus partes, 20, menos la carlinga que es 5.

Utilizaremos las mismas reglas que en el combate con los tanques. Es decir, para disparar a este avión, lanzaremos los dados de forma normal, pero, cuando hagamos un resultado medio, la tabla de localización variará, utilizaremos esta.

1-9. Impacto normal. En cualquier parte del avión, (ala izquierda, ala derecha, bajos, Chasis Frontal, y chasis trasero) blindaje normal de 20.

10. Impacto peligroso. Caso de obtener este resultado tiraremos ahora 1d6 y veremos en la siguiente tabla.

1-4 Carlinga. Blindaje de 5 y posibilidad de impactar al piloto.

5-6 Bomba. El artefacto explota haciendo daño máximo al avión.

El piloto de este caza, maneja las ametralladoras con un 62%.

El resto de vehículos y las páginas donde encontrarlos son:

Kübel. Pag. 113 del manual.

Sdkfz 251. Pag. 120 del manual.

Panzer 1b. Pag. 124 del manual.

Panzer IIIG. Pag. 124 del manual.

Panzer III. Pag. 124 del manual.

Los furgones que transportan a los pjs tienen las mismas características que el Sdkfz 251, pero su BD es de 15 y no tienen orugas ni armas instaladas, así que deberás ignorar en ellos cualquier regla que se pudiera añadir a esto.

## *Anexos.*



Mapa de la zona

# Departamento Británico de guerra

Expediente N° 4605.377/2323 J

Nombre: Kurt Bergman  
Nacionalidad: Alemania  
Graduación: Capitán  
División: Grupo especial de comunicación



## Datos de interés:

El capitán Bergman, es un judío de Palestina nacido en Alemania. Perteneció a una familia acomodada y tuvo fácil acceso a escuelas de prestigio y finalmente la universidad. Al estallar la guerra tuvo que huir de Alemania al ser allí catalogado como persona "no necesaria para el pueblo". Pero Debido a su amplio conocimiento de la Alemania nazi, así como del idioma, costumbres etc, es un elemento muy importante en el buen desarrollo de nuestras operaciones. Tiene en su haber diversas condecoraciones, y su valor se puede medir equiparándolo con su convicción de que la constitución del estado de Israel está próxima. Tiene muy claro que se acabaron los tiempos del judío errante, y que si en adelante alguien busca de nuevo guerra contra su pueblo sabrá donde encontrarles.

## Modificadores a la creación del pj:

1. Calculo de los puntos de desarrollo y reparto de estos puntos.  
Mínimo 75 en Inteligencia.
2. Habilidades de destreza.  
Los puntos que se gaste en equitación costarán la mitad..
3. Habilidades de inteligencia.  
Mitad de coste en burocracia, dialéctica y idiomas.
4. Desarrollo de habilidades especiales.  
Reparto normal, pero mitad de coste en habilidades detalladas antes.
5. Potenciación de las habilidades especiales.  
Sin modificadores.
6. Entrenamiento en armamento.  
Sin modificadores.
7. Entrenamiento en operaciones especiales.  
+20 en una habilidad básica nueva a su elección.



# Departamento Británico de guerra

Expediente Nº 2315.167/8370 P

Nombre: John Harker  
Nacionalidad: Gran Bretaña  
Graduación: Coronel  
División: Comando de operaciones especiales



## Datos de interés:

El coronel Harker es un verdadero Lord inglés. Así como un militar de los pies a la cabeza. Rudo, tenaz y desconfiado. Estudió en las mejores escuelas militares Inglesas, siendo primero de su promoción. Excelente estratega, sus últimas operaciones en el norte de Africa han reportado para Inglaterra valiosísimos datos e información detallada de enclaves de fuerzas del eje y los Africa Korps.

Condecorado en numerosas ocasiones, su afán por ir mas allá del deber le ha llevado algunas veces, más de las que sus hombres quisieran, a situaciones en las que, sin su agudeza e ingenio, hubieran muerto todos.

## Modificadores a la creación del pj:

1. Calculo de los puntos de desarrollo y reparto de estos puntos.  
Mínimo de 80 en mando.
2. Habilidades de destreza.  
Los puntos que se gaste en equitación y nadar costarán la mitad.
3. Habilidades de inteligencia.  
Mitad de coste en burocracia.
4. Desarrollo de habilidades especiales.  
Reparto normal, pero mitad de coste en habilidades detalladas antes.
5. Potenciación de las habilidades especiales.  
Sin modificadores.
6. Entrenamiento en armamento.  
Sin modificadores.
7. Entrenamiento en operaciones especiales.  
+20 en una segunda habilidad de pilotar.



# Departamento Británico de guerra

Expediente N° 7881.357/1005 Q

Nombre: Donald Craig  
Nacionalidad: EE UU  
Graduación: Mayor  
División: Ejército Británico en el norte de africa



## Datos de interés:

El mayor Craig estudió topografía en Kelec y en Londres, se graduó en la red escuela de minas en Kensington. Es un auténtico experto en este campo. Tiene una muy buena hoja de servicios, a participado en muchísimas operaciones en el norte de Africa, y esto ha hecho que su conocimiento de este terreno sea muy apreciado para futuras misiones en esta área.

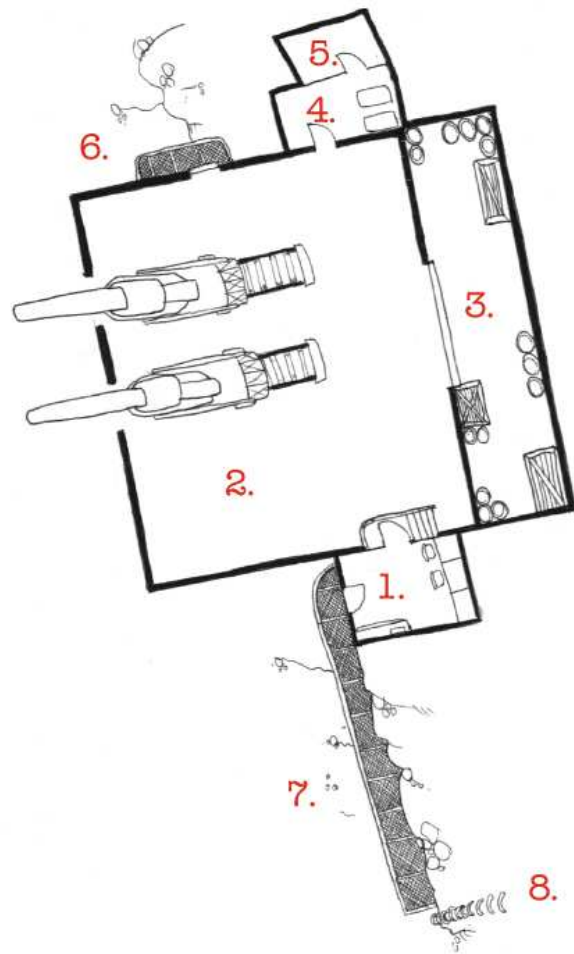
Los últimos datos que tenemos de él, es que estaba en una operación en algún lugar de Cirenaica..

## Modificadores a la creación del pj:

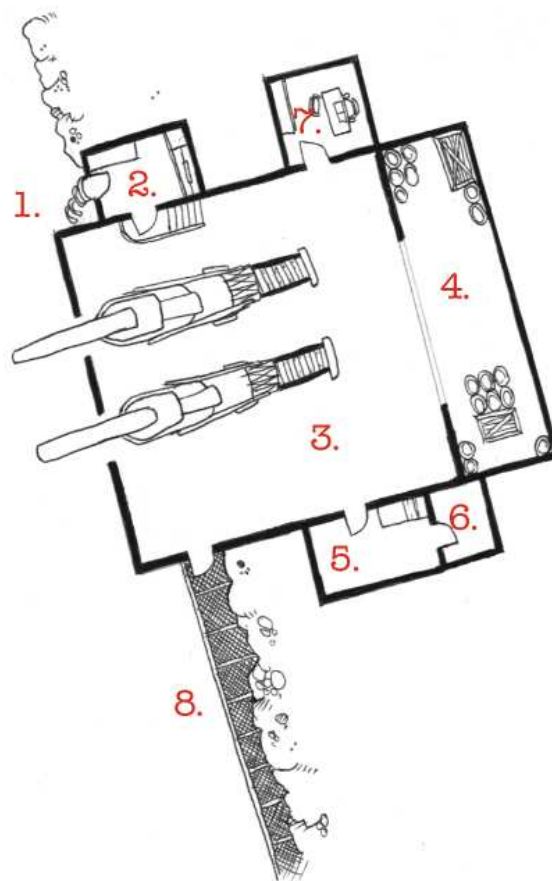
1. Calculo de los puntos de desarrollo y reparto de estos puntos.  
Sin modificadores.
2. Habilidades de destreza.  
Sin modificadores.
3. Habilidades de inteligencia.  
Mitad de coste en orientación y camuflar.
4. Desarrollo de habilidades especiales.  
Reparto normal, pero mitad de coste en habilidades detalladas antes.
5. Potenciación de las habilidades especiales.  
Sin modificadores.
6. Entrenamiento en armamento.  
Sin modificadores.
7. Entrenamiento en operaciones especiales.  
+25 en explosivos.

## Cañon 1.

1. Equipo de radio.
2. Nave principal.
3. Polvorín.
4. Sala de guardia.
5. Almacén.
6. Exterior.
7. Pasarela exterior.
8. Escalerillas

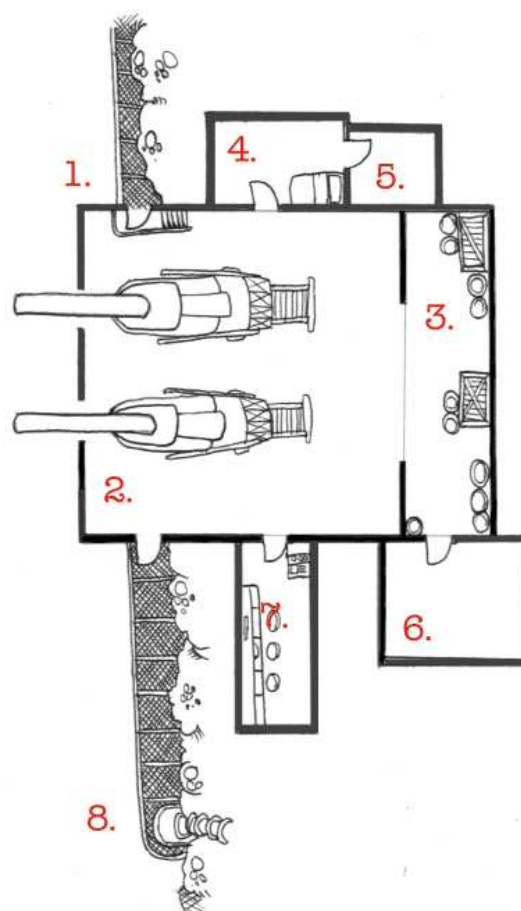


## Cañon 2.



1. Escalerillas de acceso.
2. Sala de comunicaciones.
3. Nave principal.
4. Polvorín.
5. Sala de guardia.
6. Almacén.
7. Despacho.
8. Pasarela exterior.

### Cañon 3.



1. Entrada.
2. Nave principal.
3. Polvorín.
4. Sala de guardia.
5. Almacén.
6. Generador principal.
7. Sala de operaciones.
8. Exterior.