

Saint-Mere-Eglise

Los paracaidistas de la 82ª división estadounidenses ya están en el aire y van a participar en la Operación Boston (parte de la operación Neptuno que a su vez es parte de la operación Overlord, el desembarco de Normandía). El objetivo de Boston era capturar la ciudad de Sainte-Mère-Église que era un importante nudo de comunicaciones que facilitaría la salida de las tropas procedentes de la playa Utah. Que las tropas salieran con rapidez de la playa era importante porque las tropas Aliadas necesitaban capturar el puerto de Chesburgo lo antes posible para garantizar el abastecimiento de las unidades desembarcadas.

Como decíamos, los personajes, que serán paracaidistas, empiezan la partida dentro del avión, comprobando el equipo del compañero que tienen delante. Son miembros de la misma “cuerda” (que saltan juntos desde el mismo avión) y forman parte del 3/505º PIR y su misión es saltar al noroeste de Sainte-Mère-Église y capturar la ciudad. Su oficial al mando es el teniente coronel Edward Krause. El sargento, en el avión, les recordará la misión minutos antes de que la luz verde se encienda:

1º.- Al llegar al suelo y desembarazarse del paracaídas, deben buscar refugio rápidamente. Los alemanes pueden estar esperándonos.

2º.- El punto de reunión está al noroeste de la ciudad. Si pueden llegar, lleguen, pero si ven que no pueden llegar, diríjense a Sainte-Mère-Église e intenten apoyar el ataque de sus compañeros.

3º.- Maten a todos los alemanes que se encuentren en su camino.

Luz Verde

No tendrán tiempo para pensar. Han sido entrenados para eso y saltarán del avión sin dudas. Eso sí, una vez en el aire tendrán tiempo de darse cuenta de lo que está pasando antes de llegar al suelo. Permíteles algunas tiradas de **Descubrir** mientras descienden y cuéntales las cosas que consideres oportunas:

- **¡Son miles!** Sí, como lo oyes, miles de paracaidistas cubren todo el cielo. Tantos que la vista (es de noche) no llega a verlos todos. Nunca antes habían visto tantos paracaidistas juntos (nota: en los entrenamientos no saltaban todos a la vez) y nunca después se volverá a ver (que atesoren el momento).

- **¡Estamos muy altos!** Los aviones de transporte habían tenido que aumentar su altitud por culpa de unas nubes bajas. No pudieron recuperarla a tiempo para el salto. Están a unos 300 pies del suelo. No es tanto el problema de la altura sino el tiempo extra que tardarán en llegar al suelo.

- **¡Sopla viento del sudeste!** Se esperan tres días de calma en el Canal, razón por la que se ha iniciado el desembarco hoy, pero ese “buen tiempo” aún no ha empezado. Los paracaidistas se enfrentan a un

inesperado enemigo que les desvía de su punto de descenso.

- **¡Una casa arde en la ciudad de abajo!** Al parecer hay un incendio en una de las casas de la ciudad que se ve abajo. Quizás es fruto de los bombardeos previos al desembarco, pero las llamas están iluminando toda la zona y revelando a los paracaidistas en el aire.

- **¡Nos disparan!** Pueden ver a los soldados alemanes disparando a sus compañeros en el aire y también pueden ver las trazadoras de los antiaéreos barriendo a los paracaídas.

Nota para el DJ: todo lo anterior es histórico. Puedes comentárselo a tus jugadores como tal. Eso les dará la sensación de estar inmersos en una batalla real.

El descenso será apurado. Cuéntales que oyen silbar las balas, incluso que alguna alcanza su paracaídas y empiezan a descender un poco más rápido, pero no les mates (queremos que jueguen la partida). Coméntales que están descendiendo sobre la ciudad y que pueden ver cómo los alemanes están matando a los paracaidistas que caen, ni siquiera les dan la oportunidad de levantarse. Diles también que ven como un compañero queda enganchado del tejado de la iglesia. Van directos a un matadero ¡Están condenados! En el último momento, una ráfaga de aire les desvía al este.

Haz que tus jugadores realicen una TA de **Paracaidismo** para determinar su suerte en el aterrizaje. Según el resultado:

Éxito alto: el personaje caerá perfectamente, en una hondonada y tras un seto que le salvará de disparos y junto a un saco con munición y armas pesadas que podrá coger de inmediato. Caerá al este del antiaéreo.

Éxito normal: el personaje cae en una zona protegida (tras un seto), no le pueden disparar, al este de la posición del antiaéreo.

Éxito bajo: el personaje cae al este del antiaéreo, pero está en una zona expuesta a la vista del antiaéreo (cerca de la carretera) y si se levanta, podrán verle y dispararle.

Fracaso bajo: el personaje cae en la zona entre la carretera y el seto, expuesto aunque sólo le dispararán si se mueve sin arrastrarse. Recibe daño de golpe **Tipo 0**.

Fracaso medio: el personaje cae delante del antiaéreo (entre ambas carreteras). Parece que no le han visto, pero ocurrirá si hace cualquier movimiento. Recibe daño de golpe **Tipo I** y estará dos asaltos aturrido.

Fracaso alto: el personaje cae sobre el tejado de la casa al oeste de la posición antiaérea. El tejado se rompe y cae al interior con gran estrépito. Se hará daño de heridas **Tipo I** en la caída y estará inconsciente el **dL** en asaltos. Cuando se despierte, escuchará a un par de soldados alemanes buscándole en los escombros.

Será necesaria una TA de **Descubrir** para localizar la bolsa de equipo adicional: sin dificultad si la TA de paracaidismo fue un éxito y con 1GD si fue un fracaso; en caso de pifia no hay posibilidad de encontrarlo.

El antiaéreo

La dotación del antiaéreo no les hará mucho caso. Su misión es disparar contra todo lo que hay en el cielo tanto tiempo como sea posible. Saben que cuantos menos paracaidistas lleguen a tierra mejor para ellos después. Esperan que los soldados de la wehrmacht les protejan. Por cierto, la dotación es de la Luftwaffe. Tus personajes podrán darse cuenta de ello con una TA de **Burocracia**.

Nota para el DJ: esta dualidad de los medios terrestres y antiaéreos era habitual en el ejército alemán. Tenía sus problemas, falta de coordinación, pero también sus ventajas. Durante el día D, las unidades de la Luftwaffe fueron de las más activas ya que habían sido entrenadas para actuar como unidades independientes del mando y, especialmente, tenían un sistema logístico independiente de las tropas de tierra, lo que les aseguró munición y suministros más tiempo.

El antiaéreo es un Sdkfz 7/1 con un cañón antiaéreo cuádruple de 20 mm (**Daño IV+0/4** con una cadencia de dieciséis disparos por asalto). Sin embargo, el montaje es antiaéreo, no puede disparar al suelo (los PJ están de suerte). La dotación del antiaéreo está formada por:

- conductor/artillero (armado con **Pistola** [16])
- oficial artillero (armado con **Pistola** [18])
- 2 x artillero (armados con **Fusil** [17])

El semioruga está orientado hacia la ciudad (el antiaéreo hacia fuera). Si se enfrentan a un duro ataque (que hieran o maten a dos de ellos), intentarán salir de allí e internarse en la ciudad. Si esto ocurriera, una escuadra alemana de soldados acudiría a reforzar esa entrada a la ciudad. Si matan a la dotación del antiaéreo, los alemanes ignorarán que ese flanco está desguarnecido.

Decisiones

Según las instrucciones recibidas (y que se las habrán recordado en el avión), deben acudir al punto de encuentro en el noroeste de la ciudad o entrar en la ciudad y apoyar el ataque en todo lo que puedan desde otro lado. Tus personajes pueden hacer lo que deseen, aunque debes indicarles que los alemanes están combatiendo en la ciudad contra paracaidistas aislados (se oyen disparos) y que el punto de encuentro está casi al otro lado de la ciudad.

Si rodean la ciudad por el norte se encontrarán con unidades de infantería (10 hombres, armados con **Fusil** [19]). Se trata de unidades del 795º batallón alemán (de origen georgiano). No se empeñarán mucho en el combate (no los perseguirán), pero son soldados veteranos y será difícil superar una posición defendida por ellos. Los puntos fuertes, naturalmente, son las carreteras, cruzarlas es bastante complicado. Si los personajes se alejan de Sainte-Mère-Église, es posible que lleguen tarde a la cita (aunque vivos, eso sí).

Si rodean la ciudad por el sur, se toparán con unidades de la 91ª Luftlande. Esta unidad es una unidad

paracaidista (a semejanza de los PJ). Son duros de pelar y están bien entrenados. No sólo protegen las carreteras (en un trecho bastante largo por lo que alejarse de la ciudad será inútil), sino que tienen varias patrullas recorriendo la zona y matando o capturando a los dispersos paracaidistas estadounidenses. Van armados con **Fusiles de asalto** [19]).

Entrar directamente en la ciudad puede parecer la opción más loca, pero es la más sensata, sobre todo si entran y se esconden a la espera del ataque y no pretenden tomar la ciudad ellos solos. La ciudad está ocupada por unidades georgianas (comentadas antes) y están haciendo un trabajo de limpieza en la ciudad; van casa por casa buscando paracaidistas escondidos. Puedes hacer que se enfrenten con alguna patrulla y que otras acudan en ayuda de la primera y les rodeen. O puedes verles bajar al paracaidista del campanario de la iglesia y tentarles para que intervengan. Crea un poco de tensión en el interior de la ciudad y cuando estén próximos a la captura o la muerte inicia el ataque.

El ataque a Sainte-Mère-Église

Lleguen o no lleguen los PJ al punto de reunión, el teniente coronel Edward Krause iniciará el ataque (con unos 180 paracaidistas). Dado que puede haber soldados estadounidenses en la ciudad y quiere distinguirse de las tropas enemigas en las confusas horas nocturnas, Krause ordenará a sus tropas que no ataquen con sus fusiles, solo están permitidas las granada y las bayonetas caladas o cuchillos. Lo que está planteando es tomar la ciudad en combate cuerpo a cuerpo.

No podemos decirte cómo será el ataque para los PJ porque no sabemos por dónde decidirán entrar. En el mapa (disponible al final de la aventura) puedes ver las posiciones alemanas en la ciudad. Como verás, están en dos líneas: un poco más de un semicírculo por la zona norte de la ciudad y un círculo defensivo interior con las reservas y la última defensa. Ahí están las armas pesadas (ametralladoras). También tienen allí algunos prisioneros. La zona sur de la ciudad parece más libre, pero los alemanes han colocado algunas minas en una de las carreteras del sur y en el campo al este de la otra.

Nota para el DJ: si los PJ decidieron entrar en la ciudad y fueron atacados, deberás modificar un poco el mapa para reflejar esta situación.

El teniente coronel Krause atacará por el noroeste e irá casa por casa. Los alemanes se irán retirando poco a poco y aunque se irá acercando al centro, cada vez irá más despacio. Los alemanes aguantarán hasta que el centro de la ciudad esté en peligro (hayan llegado tropas estadounidenses a las casas alrededor de la iglesia); se retirarán por la carretera sin minas del sur cuando eso ocurra.

Si los PJ están con Krause, hazles participar en los asaltos casa por casa del ataque y luego, enfrentales a una de las ametralladoras de la plaza (ahí es cuando tendrán que decidir si seguir las órdenes al pie de la

letra).

Si los PJ están en la ciudad, su participación puede acelerar los acontecimientos. Si consiguen dominar una casa de la zona interior (o atacar por la retaguardia al primer círculo y así abrir el camino a los de Krause), la defensa alemana caerá como un castillo de naipes y todos se retirarán al sur. Los PJ serán felicitados por su arrojo e iniciativa por el propio Krause.

Hasta el fin

Imagina la escena, los soldados alemanes salen de Sainte-Mère-Église y se topan con la gente de la 91ª Luftlande. «¡Eh! ¿Por qué habéis abandonado la ciudad?» Y tras las explicaciones oportunas: «pues ahora mismito os vais a dar la vuelta y juntos vamos a recuperarla.»

La conversación, es evidente, no fue así, pero las consecuencias sí. Cuando los alemanes vieron que habían perdido Sainte-Mère-Église comprendieron que era importante recuperarla e impedir que los enemigos controlaran ese nudo de carreteras.

Krause no ha tenido mucho tiempo para preparar una buena defensa. De sus 180 atacantes quedarán la mitad (más los PJ supervivientes), apenas puede poner unos pocos en el límite exterior y otros pocos en el centro de la ciudad. Los PJ serán enviados a defender la carretera sur (justo por donde se han ido los alemanes). Ya ha amanecido y se oye el tronar de las baterías costeras y navales por el este: el desembarco ha comenzado.

Los personajes podrán ver tres Stug IIIG avanzando en abanico (uno al frente y uno a los flancos de estos). Detrás de ellos verán a unos 100 soldados, una mezcla entre georgianos y paracaidistas alemanes. Cuando se acerquen, los Stug saturarán las primeras casas disparando sus cañones y sus ametralladoras y las tropas de infantería intentarán alcanzar protecciones en el exterior de la ciudad a la carrera. Los Stug intentarán forzar el paso por la carretera donde están los PJ, no pasarán por ninguna otra porque saben que están minadas.

Nota sobre el armamento: los PJ podrían haberse hecho con un bazooka en el momento de pausa entre el ataque y el contraataque. Aunque a los personajes no se les ocurra, Krause les dirá que cojan uno antes de enviarles a esa posición. No tendrán mucha munición (6 disparos). Si la agotaran, podrían encontrar más en el puesto de mando (en la iglesia), pero tendrían que ir a por ella (6 proyectiles más, no hay más). Podrían intentar “agenciársela” antes del ataque. Déjales que improvisen cómo conseguirla en las narices del responsable de las municiones (un sargento con malas pulgas), pero déjales claro que dejarán al otro bazooka sin munición. Sí, sólo hay dos bazookas. «¿Cómo! ¿Qué también quieren el segundo bazooka?»

Los Stug IIIG son un arma formidable contra infantería y salvo el lanzagranadas, poco pueden hacerle (los ataques cuerpo a cuerpo con granadas en las ruedas podrían hacerle algo, pero es muy peligroso). Los

comandantes de los autopropulsados no son tontos y atacarán de forma coordinada. Es decir, un carro irá delante apuntando hacia el frente u los otros dos cubrirán los laterales. Ante la mínima sospecha de lanzagranadas, barrerán la zona con las ametralladoras y si pueden, disparara una carga HE contra el edificio. Antes de avanzar a una posición, recargarán el arma principal. Los Stug tienen **Cañón** [19] y **ametralladoras** [17]. Los conductores **Pilotar tanques** [20].

La mejor estrategia para los paracaidistas es dejar pasar a los Stug y atacarles por la espalda. Son lentos recargando y tienen que girar para poder disparar, una disparo fallido por la espalda da tiempo a cambiar de posición antes de que el vehículo gire para dispararles. El problema de esta estrategia es que los tanques irán acompañados de infantería (cinco soldados detrás de cada autopropulsado con habilidad **Fusil** [18] y **Granada** [16], dos cada uno) y estos también dispararán en cuanto vean asomar un lanzagranadas. Quizás lo primero que deban hacer es separar a los carros de su infantería (o acabar con ella) y luego, acabar con los carros.

Esta es la escena final de la partida y tiene que ser sangrienta. Los personajes no pueden estar cómodos en ningún momento. Ten en cuenta que la ciudad está siendo atacada por muchos frentes y que cualquier edificio se puede convertir en el centro del infierno en cualquier momento. Cuando estén preparados para disparar a un Stug, haz que algunos alemanes entren en el edificio por otra calle. Oblígalos a cambiar de posición y a arrastrarse por los escombros, por forjados a punto de derrumbarse, por acequias. La batalla de Sainte-Mère-Église debe ser un caos y debe quedar claro que lo que marca la diferencia son los Stug IIIG.

Armas

Walter P38: Cargador: 8 - Enc: 2 - CF: 1 - Daño: II+6/3 - Alcance: 6 / 12 / 30 / 90 / 130

Mauser Kar 98K: Carg: 5 - Enc: 4 - CF: 1 - Daño: II+6/3 - Alcance: 23 / 45 / 265 / 830 / 1000

Mkb42(H): Cargador: 30 - Enc: 5 - CF: 3 - Daño: II+4/2 - Alcance: 14 / 28 / 165 / 480 / 630

MG42: Cinta: 50 - Enc: 7 - CF: 4 - Daño: II+6/3 Alcance: 36 / 70 / 420 / 1220 / 1590

Stug IIIG: Velocidad: 32 - Acel: 3 - Dotación: 5

Blindaje: Frontal 30 - Lateral 30 - Orugas 20 - Posterior 21 - Altos 17 - Bajos 16 - Cañón Frontal 50 - Cañón Lateral 30 - Cañón Posterior 30

Ametralladora (superior): Enc: 7 - CF 3 - Daño: II+6/3 Alcance: 36 / 70 / 420 / 1220 / 1590

Cañón 75: HE: IV+8/8 - AP: VII+110/20 - HP: VII+130/20 - CH: VI+15 - Cadencia: 20

Equipo

El equipo de las unidades paracaidistas era bastante amplio y pesado. Saltaban con exceso de equipaje en las piernas. Un bulto que llevaban en las manos y soltaban tras la apertura del paracaídas. Se suponía que este colgaría de los pies del paracaidista y caería junto a él sin problemas. El equipo, bastante numeroso y amplio, era en gran medida para la unidad, pero lo llevaban repartido entre todos.

Equipo transportado:

- Ropa interior de lana
- Chaqueta y pantalones de salto
- Casco completo
- Uniforme
- Cinturón
- Identificación
- 4 pañuelos
- Cuchillo de trinchera
- Bayoneta
- Tirantes
- Esponja
- Cantimplora
- Canana
- Correa
- Paquete de primeros auxilios
- Recipiente metálico
- Mochila.
- Impermeable
- Artículos de aseo
- 3 pares de calcetines
- Lata de limpieza y costura
- Toalla
- 2 pañuelos
- Lata de aceite (para las armas)
- 50 servilletas de papel
- Capote
- Máscara de gas
- Protectores de los ojos
- Detector químico
- Cinta de protección química
- Tarjeta de ayuda química
- Zapatos especiales (químicos)
- Pastillas potabilizadoras
- Sulfamida
- Insecticida
- 3 condones
- Fusil (M1 Garand) o Subfusil (Thompson M1A1)
- 4 cargadores de fusil o 2 cargadores de subfusil
- 1 BAR (sólo uno en el grupo) más 3 cargadores.
- Pistola (Colt M1911) (solo sargento)
- 2 cargadores de pistola (solo sargento)

- 2 granadas de fusil
- 4 granadas de mano
- Binoculares (solo sargento)
- Mapa de la zona (solo sargento)

Equipo adicional compartido:

- 2 vendas
- Repuestos de primeros auxilios
- Bolsa de primeros auxilios
- Esponja médica
- 1 proyectil de mortero
- 20 cargadores de M1 Garand
- 24 cargadores de Thompson M1A1
- 2 cargadores de pistola
- 12 granadas de fusil
- 25 granadas de mano