

Saint MÈRE EGLISE
día D - 2013

Creo que tendremos tres días de buen tiempo sobre el Canal.

Autor: Juan Carlos Herreros Lucas

Día D - 2013



Saint MÈRE ÉGLISE

Las primeras noticias de la ciudad de Sainte-Mère-Église se tienen en el siglo XI y a pesar de que es muy conocida por la Segunda Guerra Mundial y el lanzamiento aerotransportado estadounidense, la verdad es que es una localidad cargada de historia. Participó en la guerra de los cien años y en las guerras entre protestantes y católicos en el siglo XVI.

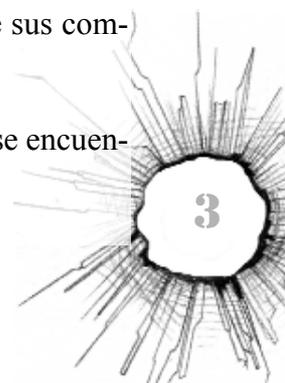
No vamos, sin embargo, a retrasarnos tanto en la historia. Los paracaidistas de la 82ª división estadounidenses ya están en el aire y van a participar en la Operación Boston (parte de la operación Neptuno que a su vez es parte de la operación Overlord, el desembarco de Normandía). El objetivo de Boston 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, dirijan 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

¡Fuera, fuera, fuera!

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.



En la iglesia de Saint Mère Église se conserva un paracaidas en recuerdo de este día y del soldado Steele.

- **¡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.

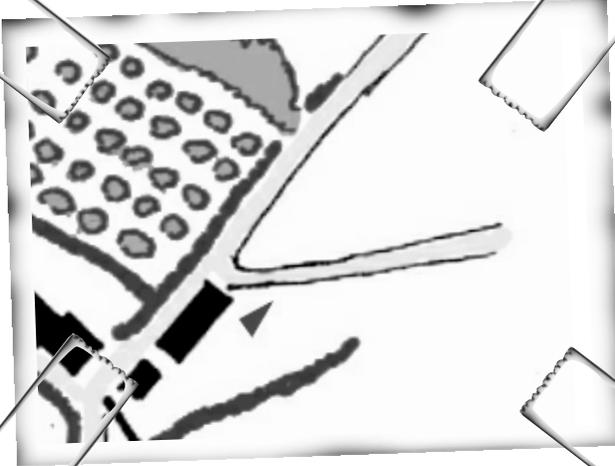
- **¡Nos disparan!** Pueden ver a los soldados alemanes disparando a sus compañeros en el aire y también pueden ver las trazadoras de los antiaéreos barriendo a los paracaídas.

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

Los paracaidistas están en el aire. ¡El Día D ha comenzado!

tejado de la iglesia. Van directos a un matadero ¡Están condenados! En el último momento una ráfaga de aire les desvía al este.



Posición del antiaéreos en las afueras de Saint Mère Église.

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 aturdido.

Fracaso alto: el persona 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.

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.



Sdkfz 7/1 con AA20mm (cuádruple)

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, habilidad 16)
- oficial artillero (armado con pistola, habilidad 18)
- 2 x artillero (armados con fusil, habilidad 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 desguarecido.

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 y con habilidad 19). Se trata de unidades del 795° 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,

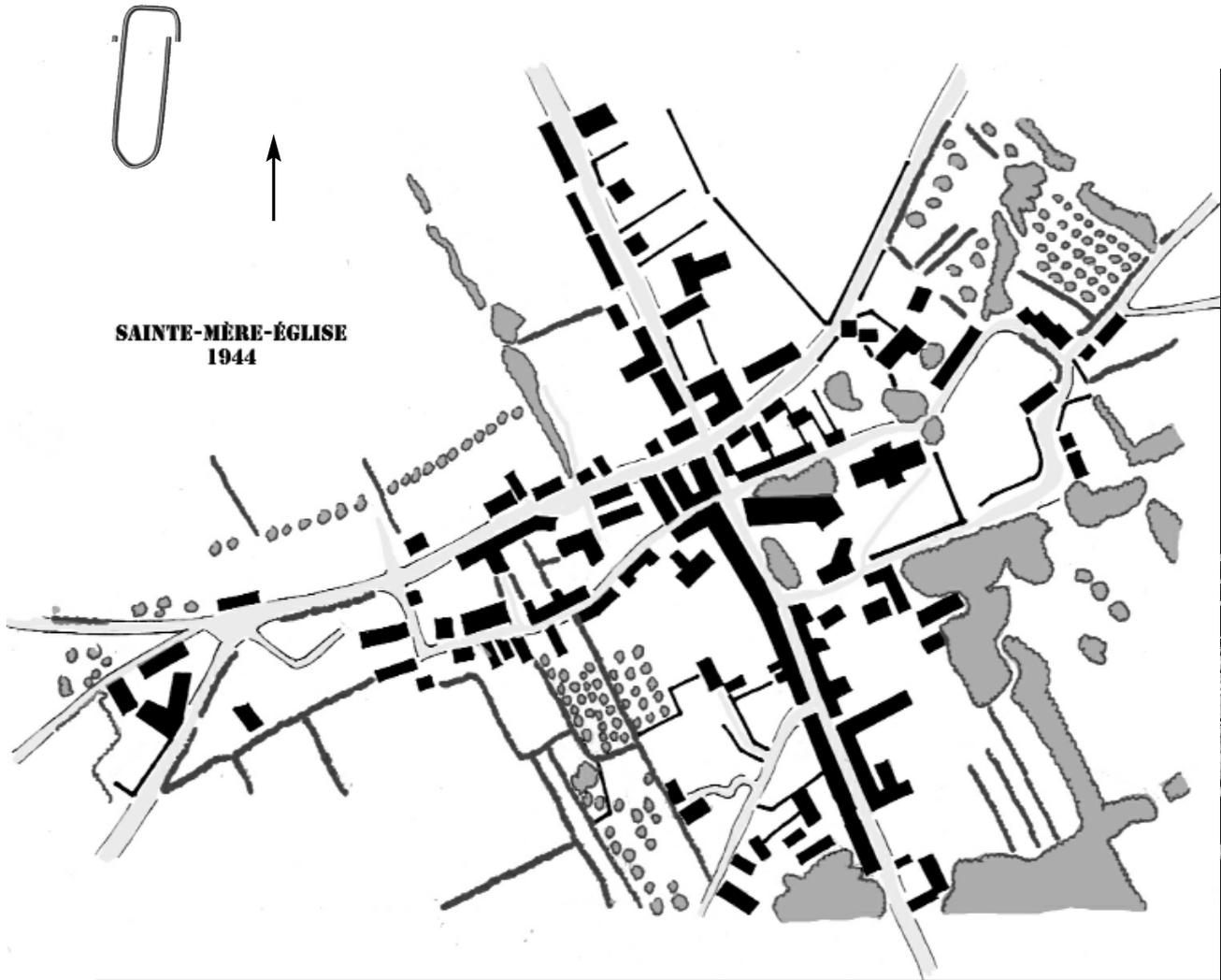
naturalmente, son las carreteras, cruzarlas es bastante complicado. Si los personajes se alejan de Sainte-Mère-Église, es posible que lleguen tarde a la cita (aunque vivos, eso sí).

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, habilidad 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 granadas y las bayonetas caladas o cuchillos. Lo que está planteando es tomar la ciudad en combate cuerpo a cuerpo.



Nota para DJ: Sí, es una locura, pero nos consta que la orden se dio y que se cumplió, aunque, sin haber estado presente, dudo que se respetara mucho tiempo. Combatir en el interior de una casa con granadas y cuchillos es factible, pero si te tienes que enfrentar a una posición defendida con una ametralladora, acercarte a lanzar una granada es difícil, pero acercarte hasta el cuerpo a cuerpo es imposible. Si los PJ atacan con el grupo de Krause, déjales que descubran solos este tema. Si están en la ciudad, puedes llamarles la atención sobre el mismo. Y que saquen la conclusión que quieran («este Krause está loco» es una buena conclusión).

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, enfréntales 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.



Edward Krause (a la izquierda) con «Beaver» Thompson (un corresponsal de guerra del Chigago Tribune).

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 enviarlos 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 19 en disparar el cañón y 17 en las ametralladoras. Los conductores tienen 20 en Pilotar tanques.

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 18 en fusil y 16 en granadas, 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. Oblígales 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 III.

Cuando acaben con los Stug III (o cuando el segundo bazooka acabe con ellos si no son capaces), las tropas alemanas se retirarán. Pueden perseguirlas y acosarlas un trecho de la carretera, pero no sería prudente que se alejaran mucho (un par de kilómetros) porque se toparían con el perímetro defensivo de la 91ª Luftlande.

NOTA HISTÓRICA

El contraataque no fue como te lo hemos descrito, hemos forzado un poco la situación para hacerlo más dramático. Los alemanes contraatacaron, pero no lo hicieron inmediatamente. Esa pausa permitió que llegaran a la ciudad algunos elementos más y, sobre todo, parte de la 2/505ª PIR. Con los refuerzos, los paracaidistas pudieron contener el contraataque alemán que consistió en un solo intento. Saturados por la dispersión de los paracaidistas y amenazados por las tropas que venían de la playa, los mandos alemanes prefirieron crear una bolsa de resistencia al sur de Sainte-Mère-Église en vez de desgastarse contra una posición bien defendida.

En el día D+1, cuando llegaron las tropas de las playas y los refuerzos de los paracaidistas, las posiciones alemanas al sur de Sainte-Mère-Église fueron superadas con facilidad.

AL DÍA SIGUIENTE

Los paracaidistas no sufrieron ningún ataque más en la defensa de Sainte-Mère-Église y a la mañana siguiente, como estaba previsto, las vanguardias de la playa llegaron a la ciudad. La noche será tranquila, tus personajes podrán descansar y Krause volverá a felicitarles por haberse encargado de esos Stug que les hubieran hecho la vida imposible. Por la mañana, unidos a la división de carros, avanzarán hacia el sur. El día D ha concluido (o no).



Un Stug III

Ataque paracaidistas USA

- 1ª LÍNEA DEFENSIVA ALEMANA
- 2ª LÍNEA DEFENSIVA ALEMANA
- ACHTUNG MINEN

**SAINTE-MÈRE-ÉGLISE
1944**



Ataque paracaidistas alemanes + Stug III

APÉNDICES Y AYUDAS DE JUEGO

Nota: estos apartados son similares a la partida del año pasado del Día D. Si la jugaste, te sonarán. Ten en cuenta que los PJ de esta son muy similares a la partida propuesta el año anterior.

EQUIPO DE LOS PERSONAJES

Personalmente prefiero que los jugadores elijan el equipo de sus personajes después de explicarles la misión. Creo que es una parte importante de cualquier misión de Comandos, la planificación correcta. Quizás descubras al final de la partida que llevar aquellas granadas no era una tontería o que has cargado con un mortero que no te ha servido para nada. Sin embargo, la idea es que la partida tenga cierto sabor histórico y por ello he preferido poner una lista de 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. En la práctica, no muchas de esas bolsas acababan con el paracaidista. El equipo, bastante numeroso y amplio, era en gran medida para la unidad, pero lo llevaban repartido entre todos. Este equipo lo hemos marcado con un asterisco (*) detrás del nombre.

Directamente puesto o transportado al hombro o en las manos: ropa interior de lana (calzoncillos, camiseta y calcetines), chaqueta y pantalones de salto (se lo quitaban al llegar al suelo, aunque no siempre tenían tiempo), casco completo (incluyendo fijaciones en el casco para camuflaje, aunque no era raro que las usaran para sujetar cosas del equipo), uniforme (inclu-

yendo botas de salto impermeables), cinturón (con enganches para el equipo), identificación, 2 pañuelos, cuchillo de trinchera, bayoneta, arma individual (pistola para el sargento y fusil o subfusil para los demás).

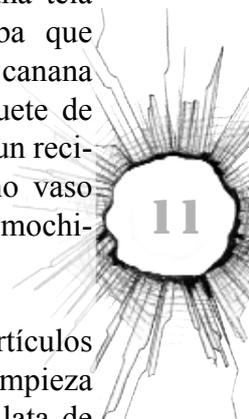
Además, tirantes (para colocarlos y poder llevar más equipo encima), bolsa de primeros auxilios*, esponja, cantimplora (con una tela cubriéndola que la protegía y evitaba que hiciera ruido o lanzara reflejos), una canana (para llevar la munición), correa, paquete de primeros auxilios (para llevar encima), un recipiente (metálico que servía tanto como vaso como recipiente para la comida) y una mochila.

En la mochila llevaban: Impermeable, artículos de aseo, 3 pares de calcetines, lata de limpieza y costura, una toalla, 2 pañuelos, una lata de aceite (para las armas), 50 servilletas de papel (hacían las veces de papel higiénico, entre otros usos), capote (uniendo varios se podían improvisar tiendas de campaña).

El miedo a la reacción alemana al desembarco hizo que dotaran a las tropas aerotransportadas de defensa contra las armas químicas; añadieron al equipo: máscara de gas, protectores de los ojos, detector químico (se colocaba en la manga del uniforme y este reaccionaba con algunas sustancias cambiando de color), cinta de protección (para sellar las uniones de las piezas del uniforme), tarjeta de ayuda (con explicaciones sobre lo que hacer en caso de ataque químico), zapatos especiales.

Además, llevaban una serie de equipo médico: pastillas potabilizadoras (para el agua), sulfamida (un desinfectante para las heridas), 2 vendas*, insecticida, repuestos de primeros auxilios*, 3 condones (en teoría para las armas) y una esponja médica*.

Por último, la munición:



LISTA DE EQUIPO (PARA DAR A LOS JUGADORES)



- ropa interior de lana
- chaqueta y pantalones de salto
- casco completo
- uniforme
- cinturón
- identificación
- 4 pañuelos
- cuchillo de trinchera
- bayoneta
- pistola (sargento solo)
- fusil o subfusil (todos).
- tirantes
- bolsa de primeros auxilios*
- 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
- 2 vendas*
- insecticida
- repuestos de primeros auxilios*
- 3 condones
- esponja médica*.
- 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)
- 5 granadas de fusil
- 4 granadas de mano
- 1 proyectil de mortero*
- binoculares (solo sargento)
- fotografías aéreas de la zona (solo sargento)
- mapa de la zona (solo sargento)

Los personajes que lleven **fusil**: 4 cargadores encima y hasta 8* repartido en el equipo adicional.

Subfusil: 2 cargadores encima y hasta 12* en las bolsas del pelotón.

Pistola: 2 cargadores encima y otros 2* en las bolsas del pelotón.

Granadas de fusil: 5 en una bolsa encima y otras 5* en las bolsas del pelotón.

Granadas de mano: 4 encima y otras 4* en las bolsas de pelotón

Proyectil de mortero: 1* encima.

Observarás que algunas cantidades tienen indicado un asterisco. En realidad, estos cargadores iban en las bolsas adicionales y, en teoría, caían con el paracaidista (salvo lo indicado para el aterrizaje, 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 pñia no hay posibilidad de encontrarlo). Las cifras indicadas son la cantidad de cargadores por arma. Es decir, no todos los paracaidistas cargaban con dos cargadores de pistola (en nuestro caso, sólo el sargento los llevaría). Además, tampoco había 2 cargadores de pistola por cada soldado del pelotón en las bolsas, habría 2 por cada pistola del pelotón, 12 por cada subfusil, 5 granadas de fusil por cada fusil, etc. Dado que se perdieron muchos paracaidistas por problemas en el lanzamiento, muchas bolsas no llegaron a tierra y los soldados siempre andarían escasos de munición. Si gastan toda la munición, tendrán que mandar a alguien a buscar más.

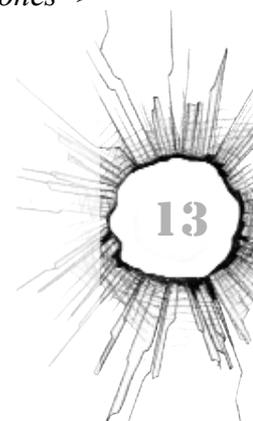
PERSONAJES JUGADORES

Tras los comentarios recibidos en la partidas de años preferentes, algunos DJ preferís que os demos los personajes para rellenar las hojas de personajes y otros preferís que os las demos rellena (*print & play*). A continuación te presentamos unas tablas con los datos de los personajes, pero nuestra idea es preparar las hojas de personaje para que podáis imprimirlas (esperamos que os guste la sorpresa).

Nota: se indica el nivel de la habilidad. Es necesario sumarle el atributo del personaje para calcular el valor.

Te recordamos que en nuestra página web (www.edsombra.com) en la sección *Ediciones > Recursos DJ* también podrás encontrar la hoja de personaje en blanco.

	Sarg.	Cabo	Sold. 1	Sold. 2	Sold. 3	Sold. 4	Sold. 5	Sold. 6
CUERPO	7	5	6	6	6	6	6	7
Fuerza	6	5	6	6	6	6	6	7
Vitalidad	7	5	5	5	6	5	5	7
Resistencia	7	5	6	6	5	6	6	7
DESTREZA	5	4	5	7	7	6	6	7
Agilidad	4	4	5	7	6	6	5	5
Coordinación	5	4	5	7	7	5	5	7
Velocidad	5	4	4	7	7	5	6	7
INSTINTO	4	5	5	5	6	6	5	6
Percepción	4	5	5	5	4	6	5	4
Concentración	4	4	5	5	6	6	5	4
Intuición	3	4	5	4	5	5	5	3
INTELIGENCIA	5	8	6	5	5	5	5	6
Memoria	4	6	5	5	4	5	5	4
Lógica	4	8	6	5	5	4	5	3
Inventiva	4	8	5	5	5	5	4	5
PRESENCIA	7	6	6	4	4	5	6	6
Carisma	7	6	5	4	4	5	5	5
Voluntad	7	6	6	4	4	5	6	4
Apariencia	7	4	5	4	4	4	5	5



		Sarg.	Cabo	Sold. 1	Sold. 2	Sold. 3	Sold. 4	Sold. 5	Sold. 6
Habilidades Básicas									
Burocracia	mem	15	10	5	10		15	7	
Callejeo	int			5		10			15
Camuflar	inv		10	10		10			15
Conocimiento	inv	15			10		15	10	
Descubrir	per	20	10	15	15	18	15	11	15
Dialéctica	car	20	7		10		15	15	
Equitación	coo								
Esconder	int	15	10	12	14	15		11	15
Escuchar	per	10	14	12	12	15	15	10	15
Falsificar	coo								10
Geografía	mem	10	7		10	5	15	10	
Lanzar	fue	10	15	13	13	15	10	15	10
Nadar	agi	5							
Ocultar	inv	10	15	12	12	15		13	15
Orientación	log		13	5	10		5	11	10
Rastrear	log		13			13	5	10	
Robar	coo		10	15		10			15
Saltar	agi	10	10	10	10	10	10	11	10
Seducción	car/apa	10	7		5	3		5	10
Trepar	agi	10	11	11	10	16	10	15	10

		Sarg.	Cabo	Sold. 1	Sold. 2	Sold. 3	Sold. 4	Sold. 5	Sold. 6
Habilidades Especiales									
Cerradura	coo			10	9	10			10
Comunicaciones	con	10	15		10	10	10	5	
Explosivos	log	15							
Ingenios	inv		14	10	10	14	10	10	
Interrogación	vol		9				5	15	15
Mecánica	con			5	10				
Medicina	mem			10			10		
Paracaidismo	agi	18	17	15	15	15	15	15	15
Prim. Auxilios	int	10		5	15	10	10	10	
Química	mem				20		10		
Pilotar Motos	coo	10		10	10			5	10
Pilotar Coches	coo	15	15	10	15	15	15	15	
P. Camiones	coo			5	10	15		10	
Pilotar Tanques	coo								
Pilotar Cazas	coo								
P. Bombarderos	coo								
P. Barcas	coo			5					
Pilotar Buques	coo								
Idioma (alemán)	mem	15					20		
Idioma (francés)	mem		10						

		Sarg.	Cabo	Sold. 1	Sold. 2	Sold. 3	Sold. 4	Sold. 5	Sold. 6
Habilidades de Combate									
Pistola	coo	20	15						15
Fusil	coo	15	15	15	20	15	10	15	15
Bayoneta	agi	10	5	15		10			
Subfusil	coo	20	10	10	10	10	10	10	10
Ametralladora	fue						20		
Lanzallamas	coo								
Lanzagranadas	fue								
Art. Campaña	con						20	15	10
Artillería Pesada	con								
Arm. Aéreo	con								
A. Arrojadizas	agi		10	10		10			
Armas Blancas	agi		10	10	10	10		10	15
A. Contundentes	agi		10	10	10	10		10	15
Matar Silencio	con			15				6	20
L. Desarmado	agi			20		6	20	10	

