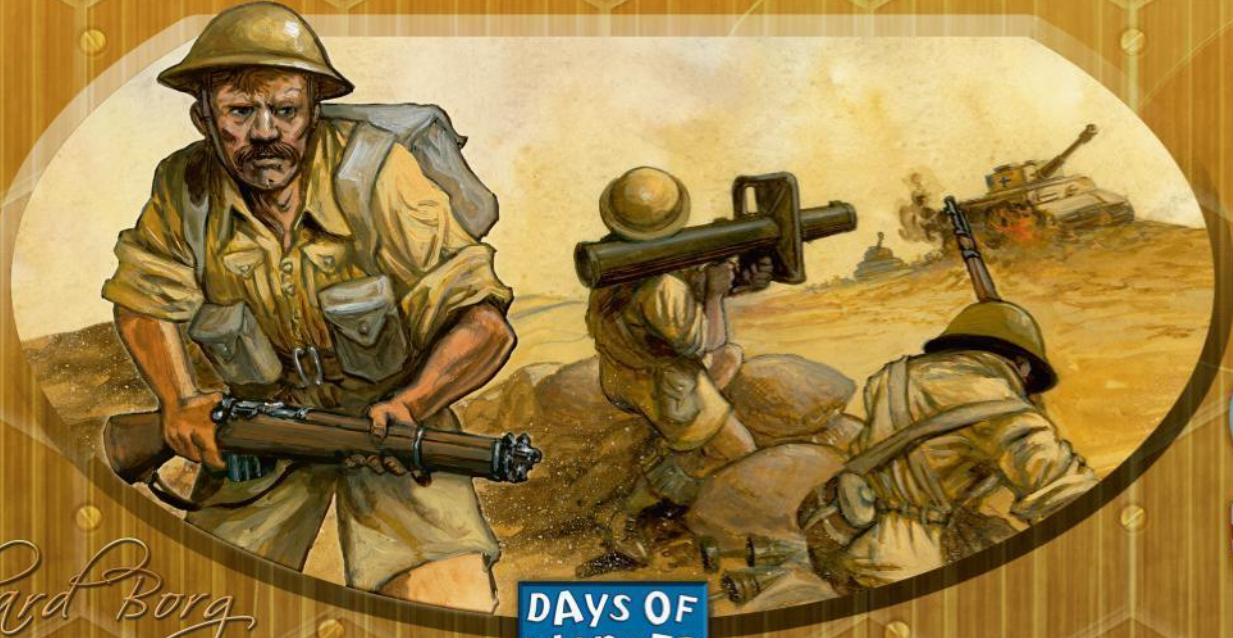


MEMOIR '44™

MEDITERRANEAN THEATER



Richard Borg

**DAYS OF
WONDER**



Bienvenidos a la séptima expansión de Memoir'44 – El Teatro del Mediterráneo.

Prólogo

En el día que estalló la Guerra, pocas naciones imaginaban que pronto se verían obligados a realizar la Guerra terrestre fuera de Europa. Como resultado, cuando la guerra llegó a África del Norte, los hombres y las máquinas estaban mal preparados para las duras exigencias de una campaña en el desierto.

Pero la historia es un testimonio de la capacidad de liderazgo, el ingenio y la determinación de aquellos que lucharon en tan duras condiciones. Gracias en parte a su larga presencia en los rincones lejanos del mundo, ningún ejército mostraría mejor estas cualidades que las fuerzas británicas de la Commonwealth.

Esta caja es independiente de otras expansiones. Aunque hace uso de algunos conceptos originalmente introducidos en la expansión de Terreno (campos minados e ingenieros), puede jugarse sin otras expansiones, junto con el juego original de Memoir'44.

Los 8 escenarios incluidos te presentan las nuevas reglas de enfrentamiento y te familiarizan con las nuevas tropas y tu nueva adquisición de armas antitanque.

Como siempre, asegúrate de visitar la página web del juego en www.memoir44.com para escenarios adicionales y presentarte a la vibrante comunidad mundial de jugadores de Memoir'44.

Sobre todo diviértete y disfruta

Richard Borg

y las Ratas del Desierto en Days of Wonder

TABLA DE CONTENIDOS

I. NUEVAS FICHAS DE TERRENO	4	Cañón Anti-tanque	8	VI. ESCENARIOS	11
Aeródromos (Desierto)	4	Infantería con cañón anti-tanque	8		
Costa (Desierto)	4				
Dunas & Crestas arenosas	4				
Terrenos Escarpados	5	III. NUEVAS MEDALLAS & FICHAS	9		
Colinas (Desierto)	5	Nuevas Medallas	9		
CG & Puesto de Mando (Desierto)	5	Medalla Británica	9		
Oasis	5	Campos Minados	9		
Palmeral	5	Marcadores de Salida	9		
Carreteras (Desierto)	6				
Pueblos & Aldeas (Desierto)	6	IV. NUEVOS OBSTACULOS	10		
Barrancos y Quebradas (Wadis)	6	Búnkeres de Campo (Desierto)	10		
		Bloqueo de Carretera (Desierto)	10		
II. NUEVAS REGLAS & FIGURAS	7	V. NUEVAS INSIGNIAS	10		
Reglas de Mando de la Commonwealth Británica	7	Ingenieros de Combate	10		
Mantener el Tipo (Stiff Upper Lip)	7	Insignias de Nacionalidad & Fuerzas Especiales	10		
Reglas de Mando del Ejército Real Italiano	7	SAS Británico	10		
Divisiones Motorizadas	7	Fuerzas Especiales Británicas	10		
Valentía de la Artillería	7	Ejército Italiano	11		
Reglas del Desierto Norte-Africano	7	Fuerzas Especiales Italianas	11		
Ejército Británico	8				
Armamento Especial	8				

REFERENCIA A PAGINAS

Un número de página escrito así  p.7 indica la página 7 del manual de reglas original de **MEMOIR '44**.

Un número de página escrito así: p.9 hace referencia a la página 9 de este manual.



Este icono indica que estamos introduciendo una nueva regla en **MEMOIR '44**.

Cuando se empleen, estos iconos hacen referencia a las siguientes expansiones previas para **MEMOIR '44**.



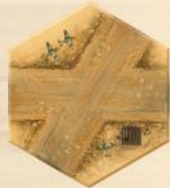
I. NUEVAS FICHAS DE TERRENO

Algunas de las piezas de terreno introducidas más abajo son variantes estéticas o duplicados de fichas ya existentes en un pack anterior. (Pack de Terreno en particular). Sus reglas se han incluido aquí por conveniencia. No obstante, las fichas de terreno que son variantes visuales del juego base solo son mencionadas como referencia.

Desde la introducción del Pack del Aire, los hexágonos de terreno tienen ahora cada uno un valor de Chequeo Aéreo. Han sido incluidos aquí simplemente para completar la información, pero pueden ser ignoradas a menos que quieras jugar con las Reglas del Aire. En ese caso, dirígete al libro de reglas que venía con tu expansión *Pack del Aire*.

Como en todos los packs de Ejército previos de *Memoir'44*, esta expansión no incluye las cartas resumen. En su lugar, estas cartas serán lanzadas en un futuro mazo de recopilación que incluirán todas las actualizaciones a las ya publicadas y los nuevos tipos de terreno y unidades introducidas aquí, así como unidades adicionales y equipo que aún están por aparecer en nuestros *Battle Maps*. Mientras tanto, una completa, actualizada base de datos de todas las cartas Resumen, incluyendo las de este pack, puede ser consultada en línea en www.memoir44.com, en cualquier momento.

Aeródromo (Desierto)



- ◆ **Movimiento:** Sin restricciones al movimiento.
- ◆ **Combate:** Sin restricciones al combate.
- ◆ **Línea de Visión:** Los hexágonos de Aeródromo no bloquean la línea de visión
- ◆ **Chequeo Aéreo:** 0



Si posees la expansión *Pack del Aire* y las reglas del Aire están en vigor, los aviones pueden despegar y aterrizar en Aeródromos. Dependiendo del escenario, algunos Aviones también pueden estar pre posicionados y desplegados en los Aeródromos.

Costa (Desierto)



- ◆ **Movimiento:** Máximo movimiento en línea de Costa es 1 hexágono, excepto si está sobre Lancha de Desembarco; y una unidad no puede retroceder sobre o desde una línea de costa, excepto si está en una Lancha de Desembarco.
- ◆ **Combate:** Una unidad no puede combatir cuando se encuentre sobre un hexágono de Línea de Costa.
- ◆ **Línea de Visión:** Línea de Costa no bloquea la línea de visión.
- ◆ **Chequeo Aéreo:** 2

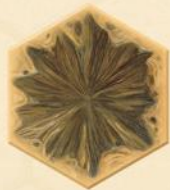


Dunas y Crestas



- ◆ **Movimiento:** Una unidad subiendo una Cresta debe parar y no puede mover más en ese turno.
Excepto por esta restricción al movimiento y un valor de Chequeo Aéreo más alto, las Dunas y Crestas se comportan igual que las Colinas en todos los demás aspectos.
- ◆ **Combate:** Cuando se combate a una unidad enemiga que está en una Cresta, Infantería y Blindados reducen el número de dados de Batalla en 1; los dados de Artillería no se reducen. Cuando se combate a una unidad enemiga desde un Risco contiguo adyacente a la misma altura, no hay reducción a los dados de Batalla.
- ◆ **Línea de Visión:** Los hexágonos de Cresta bloquean la línea de visión, excepto desde hexágonos de Cresta contiguos adyacentes a la misma altura.
- ◆ **Chequeo Aéreo:** 2

Terreno Escarpado



- ◆ **Movimiento:** Los hexágonos de Escarpes son infranqueables para todas las unidades terrestres.
- ◆ **Línea de Visión:** Los hexágonos de Escarpes bloquean la línea de visión.
- ◆ **Chequeo Aéreo:** 2

Colinas (Desierto)



Mismo efecto que Colinas (M44 p. 14)

- ◆ **Chequeo Aéreo:** 1

CG & Puesto de Mando



- ◆ **Movimiento:** Sin restricciones al movimiento.
- ◆ **Combate:** Sin restricciones al combate.
- ◆ **Línea de visión:** CG & Tiendas de Suministro bloquean la línea de visión.
- ◆ **Chequeo Aéreo:** 1

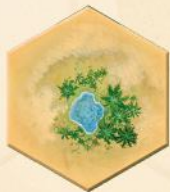
Captura de CG/Tienda de Suministro



Si una unidad enemiga captura tu hexágono de CG/Tienda de Suministro, tu oponente selecciona una de tus cartas de Mando al azar para descartarla. Hasta que recuperes el hexágono de CG/Tienda de Suministro, debes jugar con una carta de Mando menos en la mano.

Cuando recuperes el hexágono, inmediatamente tomas una carta de Mando para completar tu mano hasta su tamaño original.

Oasis



- ◆ **Movimiento:** Una unidad que entra en un hexágono de Oasis debe parar y no puede mover más en ese turno.
- ◆ **Combate:** Una unidad puede combatir el turno que entra en un hexágono de Oasis. Cuando se combate una unidad enemiga que se encuentra en un Oasis, la Infantería y los Blindados reducen el número de dados a lanzar en 1 y los dados de Batalla de la Artillería no se reducen. Una unidad en Oasis puede ignorar la primera bandera obtenida en su contra.
- ◆ **Línea de Visión:** Un Oasis bloquea la línea de visión.
- ◆ **Chequeo Aéreo:** 1

Recuperación en Oasis



Cuando estén en vigor las reglas de Recuperación en Oasis, una unidad ordenada de Infantería sin unidades enemigas adyacentes puede recuperar figuras perdidas. Lanza un dado de batalla por cada carta de Mando que tengas, incluyendo la usada para ordenar a la Infantería. Por cada dado que coincida con el símbolo de unidad o estrella, se recupera 1 figura perdida a la unidad. La unidad no puede ganar más figuras de las que originalmente tenía, y no puede mover ni combatir en ese turno.

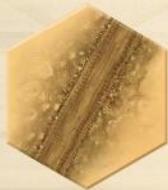
Palmeral



Mismo efecto que bosques (M44 p. 13)

- ◆ **Chequeo Aéreo:** 2

Carretera (Desierto)



- ◆ **Movimiento:** Una unidad ordenada que comienza en un hexágono de Carretera, se mueve a lo largo de la carretera y finalice su movimiento sobre la misma, puede mover 1 hexágono adicional este turno.
- ◆ **Combate:** Sin restricciones al combate
- ◆ **Línea de Visión:** las carreteras no bloquean la línea de visión.
- ◆ **Chequeo Aéreo:** 0

Ejemplos: Una unidad de infantería ordenada que permanece en una carretera durante todo su movimiento puede mover 2 hexágonos en la carretera y aun combatir, o mover 3 hexágonos y no combatir; con una carta de *Asalto de Infantería*, la misma unidad de Infantería puede mover 3 hexágonos en la carretera y combatir o 4 y no combatir.

Una unidad ordenada de Blindados que permanezca en carretera durante todo el turno puede mover 4 hexágonos y combatir.

Una unidad de Artillería ordenada que permanezca sobre carretera durante todo su turno puede mover 2 hexágonos, pero no combatir; con una carta de *Bombardeo de Artillería*, esa misma unidad de Artillería ¡podría mover 4 hexágonos sobre carretera!

Pueblos & Aldeas (Desierto)



Mismo efecto que Pueblos & Aldeas (M4-4 p. 14)

- ◆ **Chequeo Aéreo:** 2

Barrancos & Quebradas (Wadis)



- ◆ **Movimiento:** No hay restricciones al movimiento para los extremos abierto de un Wadi. Las laderas de un Wadi son infranqueables, tanto hacia arriba como hacia abajo.
- ◆ **Combate:** Infantería o Blindados combatiendo desde o hacia fuera de un Wadi deben estar adyacentes a su objetivo enemigo. Cuando se combate a una unidad enemiga que está en un Wadi, Infantería, Blindados y Artillería reducen en 1 el número de dados.



Moverse a través de un Wadi está permitido



Pero cruzar sus laderas no es posible

- ◆ **Línea de Visión:** Wadis no bloquean la línea de visión. Ten en cuenta que una unidad en un Wadi sigue bloqueando la línea de visión.
- ◆ **Chequeo Aéreo:** 2

II. NUEVAS REGLAS & FIGURAS



Reglas Mando Commonwealth Británica

La extraordinaria solidaridad que las Fuerzas de la Commonwealth Británica (BCF) demostraron durante la evacuación en Dunquerque – y la entereza mostrada por la población civil durante las horas más duras de los bombardeos – crearon con firmeza la reputación de los Británicos como un pueblo lleno del indomitable “espíritu de Dunquerque”.

En *Memoir'44*, las unidades terrestres de las Fuerzas de la Commonwealth Británica se benefician de la siguiente peculiaridad:

◆ Mantener el Tipo (Stiff Upper Lip)

Una unidad terrestre de la BCF que sobreviva a un Combate Cercano de un enemigo sin retirarse y que haya sido reducido a una sola figura puede de forma inmediata contraatacar con un solo dado de Batalla.

No importa si la unidad comenzó el combate con una sola figura, o si fue reducida a esa sola figura durante el Combate Cercano. El contraataque ignora todas las reducciones al terreno. Este contraataque puede incluso llevarse a cabo si el Combate Cercano es consecuencia de un Arrollamiento de Blindados. Sin embargo, una unidad nunca puede contraatacar en respuesta a una *Emboscada*.



Reglas de Mando del Ejército Real Italiano

Crónicamente mal equipado, el Ejército Real Italiano (*Esercito Italiano*) sufrió mucho debido a que su equipo se encontraba por debajo de los estándares – deficiencia agravada por el carácter amateur de su Alto Mando. Esto fue particularmente evidente en los inicios de la guerra, y le llevó a desastrosas y mal concebidas campañas en Grecia y Egipto.

Desde ese momento, los informes sobre la destreza militar italiana serían a menudo rechazados y puntualmente ridiculizados; pero una lectura cuidadosa de la historia a través de la mirada de sus aliados más cercanos, oficiales del Estado Mayor de los *Afrika Korps*, cuentan una historia muy diferente.

En *Memoir'44*, las unidades terrestre italianas se benefician de las siguientes características:

◆ Divisiones Motorizadas

Aunque escasos de suministro, los vehículos motorizados italianos tendieron a comportarse mejor que la media: ¡el propio General de Campo Británico Bernard Montgomery hizo uso de algunos durante sus campañas en el Norte de África!

En *Memoir'44*, todas las unidades terrestres Italianas pueden retirarse 1, 2 or 3 hexágonos por cada bandera obtenida en contra.

◆ Valentía Artillera

Las unidades de Artillería Italianas mostraron un coraje extraordinario durante toda la Guerra – ¡durante la campaña del Desierto, algunos de sus piezas continuarían disparando sus armas obsoletas hasta que eran literalmente arrolladas!

En *Memoir'44*, todas las unidades de Artillería Italiana pueden ignorar 1 bandera obtenida en contra.

Reglas del Desierto Norteafricano

En escenarios del Desierto Norte-Africano, incluyendo aquellos al final de este libretto, las reglas de combate para el Arrollamiento de Blindados se modifican como sigue: Tras un Combate Cercano exitoso, una unidad de Blindados ordenada puede mover hacia el hexágono desocupado y volver a mover un hexágono adicional; puede combatir de nuevo.

El resto de reglas relativas al Arrollamiento de Blindados y Ganar Terreno siguen aplicándose y se juegan de manera normal.

El Ejército Británico

El Teatro del Mediterráneo te proporciona un ejército Británico completo, incluyendo:

42 figuras de "Ratas del Desierto" – Los soldados del Octavo Ejército Británico eran realmente una fuerza multinacional, cuyo personal provenía de todos los rincones del Imperio Británico y de la Commonwealth (así como un pequeño contingente de exiliados de la Europa ocupada por los nazis). Vieron la acción por primera vez durante la Operación Crusader y pronto se convirtieron en una de las más conocidas formaciones de la 2ª Guerra Mundial, participando en todas las acciones mayores de las campañas Norte Africanas e Italianas.

24 Tanques Crusader – Con más de 5,300 unidades producidas, este tanque podría decirse que fue el más importante, si no el más amado, blindado británico en la campaña Norte Africana. Vio combate por primera vez durante la Operación Battleaxe – el Ejército Británico penetró en la Cirenaica Oriental – y jugó un papel crucial en el auxilio del Asedio de Tobruk, cuyo nombre fue el del propio tanque – ¡Operación Crusader!

6 cañones QF 25 libras – Este excepcional canon fue diseñado para fuego de obús directo y en alto ángulo. Debido a su rapidez y versatilidad, se convirtió en el pilar principal de la artillería de campaña británica en la 2ª Guerra Mundial y hasta bastante después. ¡Algunas unidades aún se empleaban en combate hace menos de una década!



Armamento Especial

La llegada de la 2ª Guerra Mundial y su producción armamentística plenamente industrializada, marca el periodo más frenético de desarrollo armamentístico en la historia de la humanidad. Cifras masivas de nuevos diseños y conceptos fueron presentados, a menudo con gran éxito, aunque frecuentemente con un coste a pagar por los propios experimentadores.



En *Memoir'44*, algunas de estas nuevas armas ahora se encuentran incorporadas en unidades cuyas capacidades de combate son mejoradas o modificadas. Estas armas son normalmente referidas como Armamento Especial.

El Armamento Especial (SWAs) están representados por su propia figura de equipo. Esta figura se coloca con las figuras de la unidad a la que está incorporada. Se quita cuando la última figura de la unidad a la que está vinculada es eliminada. Ten en cuenta que una SWA por sí sola no cuenta como Medalla adicional, así que solo se consigue una Medalla cuando una unidad con SWA es eliminada.

Una unidad de Infantería con un SWA es tratada como una unidad de Infantería a todos los efectos; se ordena con las mismas cartas Tácticas, recibe impactos con las mismas tiradas, etc. Sin embargo, una unidad con SWA nueva puede Ganar Terreno.

♦ Arma Antitanque



El desarrollo de armas antitanque portátiles despegó durante la 2ª Guerra Mundial. Se descubrió pronto que sus proyectiles de Alto Explosivo Antitanque (HEAT) penetraban en los blindajes mejor que algunos de los más grandes y menos móviles cañones antitanque, con un peso considerablemente menor.

El PIAT Británico, presentado en combate por primera vez durante la invasión de Sicilia, fue un dispositivo precoz, aunque no el representado en *Memoir'44*. El Armamento Especial está diseñado para ser genérico por naturaleza. Diseñados en plástico gris pueden ser asignados a cualquier ejército sin tener en cuenta el color de sus figuras. Como modelo físico optamos por el más común, el lanza cohetes M1A1 – más familiarmente conocido como "Bazoka"



♦ Unidad de Infantería con Antitanque

Cada vez que te encuentres con este símbolo al preparar un escenario, coloca una figura de cañón antitanque con la unidad de infantería que así haya sido marcada. La unidad tundra por lo tanto un total de 5 figuras – 4 figuras de infantería y 1 de antitanque. La insignia por sí sola no existe excepto en papel y no se necesita dado que el arma está representada por la miniatura.



Símbolo de una unidad de Infantería con un cañón Antitanque

- ◆ **Movimiento:** una unidad de infantería ordenada con un canon antitanque puede mover 1 o 2 hexágonos; pero no podrá atacar en el turno en el que mueve, incluso si movió solo 1 hexágono.
- ◆ **Combate:** Una unidad de infantería con un canon antitanque puede combatir cualquier unidad enemiga terrestre que se encuentre a 3 o menos hexágonos de distancia, lanzando el mismo número de dados que una unidad estándar lanzaría. Adicionalmente, cualquier estrella obtenida realiza impacto si el objetivo es una unidad blindada enemiga.
- ◆ **Línea de visión:** Una unidad de Infantería con un canon Anti-tanque debe ser capaz de ver la unidad terrestre enemiga que quiere combatir, tal y como una unidad estándar de Infantería.

III. NUEVAS MEDALLAS Y FICHAS

Medalla Británica – La Cruz Victoria

Otorgada por la gallardía ante el enemigo, la Cruz Victoria es la mayor y más prestigiosa de las condecoraciones par a las fuerzas Británicas y de la Commonwealth. Desde su creación en 1856, la Cruz Victoria ha sido concedida 1356 veces. Ha sido otorgada en 13 ocasiones solo desde el final de la 2ª Guerra Mundial.



Campos Minados

Las Reglas Especiales de cada escenario indican que bando despliega los campos Minados .



Los Campos Minados se colocan al mismo tiempo que los hexágonos de terreno. Antes de colocar Campos Minados, pon todas las fichas de Campos Minados con la imagen de la mina boca arriba. Mezcla las fichas. Ahora coloca un Campo Minado, elegido al azar, boca arriba (número oculto) en cada hexágono de Campo Minado indicado en el escenario.

Devuelve todas las fichas sin usar de Campos Minados a la caja, con el lado numérico aún oculto a la vista de los jugadores.

Cuando se entra en un Campo Minado, una unidad debe parar y no puede mover más en ese turno.

Si la unidad que entra en el Campo Minado es enemiga, voltear la ficha para revelar su potencia. Si el Campo Minado es un señuelo (fuerza "0"), elimínalo del tablero. En cualquier otro caso lanza el mismo número de dados que indique el Campo Minado. Se obtiene 1 impacto por cada dado que coincide con el símbolo de unidad o una Granada. Ignora el resto de símbolos, incluyendo la bandera. Tras cualquier explosión, el Campo Minado sigue en vigor, con su potencia boca arriba y visible a ambos jugadores.

Si la unidad que entra en un Campo Minado es una unidad amiga (pe. Una unidad que pertenece al bando que desplegó los Campos Minados), la unidad debe parar, pero ignorará el Campo Minado, sin revelarlo nunca, si estuviera oculto, ni lanzando dados.

Nota: Conforme a las reglas generales de retirada, un Campo Minado no tiene efecto sobre los movimientos en retirada. Por lo tanto, cualquier unidad en retirada puede moverse a través de un Campo Minado sin detenerse. Las unidades en retirada que se mueven hacia un Campo Minado o a través del mismo no lanzan dado alguno.

Marcadores de Salida



Los marcadores de Salida, usados en algunos escenarios para designar hexágonos específicos – o grupo de hexágonos – a través de los cuales una unidad puede salir del mapa de forma segura y/o reclamar una Medalla de Victoria.



El marcador de Salida # 1 es un hexágono de salida aislado; Todos los hexagonos del borde entre e incluyendo los marcadores de Salida #2 y #3 forman una línea de Salida a través de los cuales las unidades enemigas pueden salir y reclamar una Medalla de Victoria.

Cuando apunten hacia ellas, un par de marcadores de Salida designa un intervalo de hexágonos; éste intervalo incluye los dos hexágonos en los que se encuentran los marcadores situados.

IV. NUEVOS OBSTÁCULOS

Búnkeres de Campo (Desierto)



Mismo efecto que Búnkeres  p. 16)

Además, ambos bandos pueden reclamarlo como posición defensiva.

- ◆ Chequeo Aéreo: 2

Bloqueos de Carretera (Desierto)



- ◆ **Movimiento:** Solo una unidad de Infantería puede entrar en un hexágono de Bloqueo de Carretera. Una unidad de Infantería que entra en un hexágono con un Bloqueo de Carretera debe detenerse y no puede mover más en ese turno.

- ◆ **Combate:** Una unidad en un Bloqueo de Carretera está protegida por todos los flancos. Un Bloqueo de Carretera reduce el número de dados a lanzar en 1 cuando se es atacado por Infantería o Blindados. La artillería no reduce sus dados. Una unidad en hexágono de Bloqueo de Carretera puede ignorar la primera bandera obtenida en contra.
- ◆ **Línea de Visión:** el Bloqueo de Carretera no bloquea la línea de visión.
- ◆ **Chequeo Aéreo:** 1

V. NUEVAS INSIGNIAS Y UNIDADES

Ingenieros de Combate

Los Ingenieros de Combate fueron empleados durante toda la 2ª GM para aumentar la efectividad en el combate de los ejércitos. Proporcionaron movilidad, supervivencia, topografía y apoyo de ingeniería.

Una unidad de Ingenieros mueve y combate como una unidad Estándar. Sin embargo, en Combate Cercano una unidad de Ingenieros ignora todas las reducciones al Combate, pe. sus enemigos no están protegidas por el terreno.

Una unidad de Ingenieros que se encuentre en un hexágono de alambrada reducirá el número de dados de Combate en 1 y puede eliminar la alambrada en el mismo turno.

La unidad de Ingenieros debe ser capaz de combatir para eliminar la alambrada. Del mismo modo, no puede hacer un movimiento de 2 hexágonos y eliminar la alambrada en el mismo turno, a no ser que haya sido ordenada por un Asalto de Infantería.

Una unidad de Ingenieros que se mueva a un hexágono de Campo Minado y pueda combatir **debe** eliminar el Campo Minado en lugar de combatir. Si la unidad de Ingenieros se mueve a un hexágono de Campo Minado y no puede combatir, las minas detonan. Una unidad de Ingenieros tiene que ser capaz de combatir para poder eliminar un Campo Minado. No puede hacer un movimiento de 2 hexágonos y eliminar el Campo Minado en el mismo turno a no ser que haya sido ordenado por un Asalto de Infantería.



Eliminado Bloqueos en Carreteras

Una unidad de Ingenieros que se mueva a un hexágono con un Bloqueo de Carretera y pueda combatir puede eliminar el bloqueo de carretera en lugar de combatir. Si la unidad se mueve 2 hexágonos, no puede eliminar el Bloqueo de Carretera en el mismo turno, a menos que haya sido ordenada por un Asalto de Infantería.



Ingenieros Reales
(Británicos)



Ingenieros de
Combate Alemanes

Insignias Nacionales & de Fuerzas Especiales

SAS: Servicio Aéreo Especial Británico

Fundado por el oficial Británico David Stirling durante la campaña Británica en



el Norte de África, el SAS desplegó pequeños grupos de comandos altamente entrenados, con equipamiento especial dentro de territorio enemigo, usando jeeps para una máxima movilidad. El SAS llevó a cabo incursiones devastadoras sobre aeródromos Alemanes y otros numerosos objetivos estratégicos. Continuaron participando en muchas de las más audaces y osadas operaciones de la 2ª Guerra Mundial.

Fuerzas Especiales Británicas

Aparte del famoso SAS, existieron otras muchas unidades de Fuerzas Especiales en el Ejército Británico. Durante los años de guerra, Gran Bretaña desarrolló unidades altamente entrenadas que serían puestos en buen uso en varios de los teatros de operaciones y escribirían algunas de las más gloriosas páginas de la historia de la 2ª GM. Esta insignia es por lo tanto empleada para designar a algunas de las unidades de Blindados de Elite.



Ejército Italiano

Aunque sufría de una escasez de equipamiento que nunca alcanzó los estándares Alemanes o Aliados, el Ejército Italiano fue mucho más valiente de lo que la propaganda Británica hizo creer a la gente. A pesar de la casi completa destrucción del 10º Ejército Italiano durante la fase inicial de la campaña en el Norte de África, el Ejército Italiano demostró ser un duro oponente, incluso cuando fue claramente arrollado, como pronto descubrirían las tropas de desembarco en Sicilia.



Fuerzas Especiales Italianas

Formadas en Noviembre de 1939, la "Divisione Littorio d'Assalto" o División de Asalto de Elite estaba compuesta por el 33 regimiento de tanques, el 12º regimiento Bersaglieri y 133º regimiento de artillería "Littorio". Asignado inicialmente a combatir en los Alpes, fue trasladada al Norte de África en 1941 y luchó en la batalla de El Alamein, donde fue prácticamente aniquilada y finalmente disuelta en noviembre de 1942.



VI. ESCENARIOS

Los ocho escenarios de las páginas que siguen describen los eventos que acaecieron en y alrededor de Tobruk entre 1941-1942, siguiendo la llegada de los 'Afrikakorps' de Erwin Rommel a Libia, desde la Operación Battleaxe y Crusader hasta la Batalla de Gazala.

Como mas tarde comentaría Churchill: "Antes de Alamein nunca obtuvimos una victoria, tras Alamein nunca sufrimos una derrota." El jugador Británico se enfrentará a duros desafíos para mantener su tipo!

La propia Batalla de Gazala es objeto de cinco de estos escenarios; mientras que pueden ser jugados de forma individual, forman la base perfecta para usar las Reglas Simplificadas de Campaña que se incluyen con la expansión de Tablero Invernal/Desértico. Aunque solo es a efectos visuales, no es necesario tener este tablero para disfrutar de estas reglas ya que pueden ser descargadas directamente de nuestro sitio web en www.memoir44.com.

TERMINOLOGÍA

Empleamos los mismos convencionalismos y terminología presentados en el Pack del Aire. Donde sea apropiado, las reglas especiales harán referencia a la carta resumen correspondiente; y las Condiciones de Victoria emplean ahora la siguiente terminología estandarizada:

Medalla por Objetivo Temporal – La Medalla de Victoria en este hexágono objetivo se captura y mantiene solo mientras que una unidad del bando apropiado mantenga el hexágono. Si la unidad deja el hexágono por cualquier motivo (movimiento, retirada o eliminación), la medalla se pierde inmediatamente y se devuelve a su posición original en el hexágono objetivo.

Medalla por Objetivo de Mayoría Temporal – la Medalla de Victoria para este grupo de hexágonos objetivo va para el bando que tiene una mayoría absoluta en estos hexágonos.

Medalla por Objetivo Permanente – La Medalla de Victoria en este objetivo se The Victory Medal in this objective hex is captured and permanently gained the moment a unit of the appropriate side enters this hex. The medal is not returned or put back in play, even if the unit later vacates this hex.

Como siempre, una exhaustiva, actualizada base de datos de todas las cartas Resumen pueden ser consultadas también en línea en www.memoir44.com, en cualquier momento.

¡Disfruta!



Las reglas del Aire no están en vigor en ninguno de los escenarios siguientes. Las cartas de Salida Aérea se apartan y no se usan.