

In a Dark Wood

FM 04-001: Battlefield Operations

FM 04-001: Battlefield Operations, versión 31
2024 Thin Red Line Games

Procedimientos Operacionales

1. MOVIMIENTO

- 1.1. Movimiento en Columna
 - 1.2. Movimiento Táctico
 - 1.3. Movimiento Desplegado
 - 1.4. Pantalla Enemiga
- #### 2. ORDENES
- 2.1. Emitir una Orden
 - 2.2. Revelar una Orden
 - 2.3. Ejecutar una Orden
 - 2.4. Finalizar una Orden
 - 2.5. Cambio a una Postura Autorizada
 - 2.6. Cambio a una Postura no Autorizada

3. BOMBARDEO

4. COMBATE TERRESTRE

- 4.1. El Asalto
- 4.2. Retirada Tras el Combate
- 4.3. Penetración
- 4.4. Avance Tras el Combate

Planeamiento Operacional

- 5. OPERCIONES RETROGADAS
- 6. MOVIMIENTO TACTICO
- 7. AREA DE DEFENSA
- 8. MOVIMIENTO HASTA CONTACTO

Procedimientos Operacionales

Procedimientos Operativos utiliza ejemplos de juego para describir en detalle las reglas y mecanismos de la Serie C3.

El lector debe tener en cuenta que este capítulo no es una guía de estrategia, ni describe ninguna práctica recomendada para el mando de unidades. Algunas de las acciones explicadas aquí, a pesar de ser técnicamente correctas, sólo pretenden proporcionar un ejemplo de procedimiento y podrían conducir a resultados desagradables si se utilizan en el campo de batalla.

1. MOVIMIENTO

El coste de movimiento exacto por un hexágono tiene en cuenta el Tipo de Movimiento de la unidad (A Pie, Mecanizado o Motorizado),

determinado por su equipo, y su Modo de Movimiento (Columna, Táctico o Desplegado), determinado por su Postura. El Modo de Movimiento Táctico será probablemente el más utilizado, ya que proporciona a una unidad una buena movilidad y permite el uso de carreteras.

El Modo de Movimiento de una unidad determina qué terreno podrá evitar o se verá obligada a atravesar: Un hexágono puede ser sólo una molestia menor para una unidad que use el Modo Columna, y un gran obstáculo para una unidad que avance en Modo Desplegado.

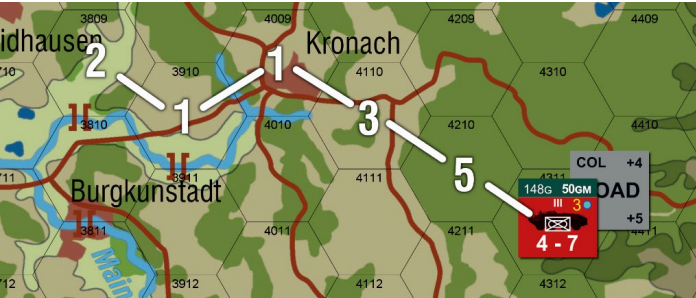
1.1 Movimiento en Columna

El 148º Regimiento de Guardias, 50ª División Motorizada de Guardias comienza en el hexágono 4311, en Postura de Carretera. Es una unidad Mecanizada, como indica el símbolo de tipo de unidad, y está moviendo en Modo Columna como indica su marcador de Postura.

La unidad usa la columna Mecanizada, Columna en la Tabla de Movimiento. Como está moviendo en Modo Columna, la unidad paga por el Tipo de Terreno más favorable, por la Característica del Terreno más favorable, y por cualquier Obstáculo cruzado (véase 8.2, Cálculo de Costes de Movimiento).

El hexágono 4210 está completamente cubierto por el Rasgo de Terreno Bosque. El Tipo de Terreno subyacente puede identificarse por el color del bosque y por las líneas de elevación, y en este caso es Colina 2. El coste total es de 5 Puntos de Movimiento. El coste total es de 5 Puntos de Movimiento, como sigue:

- PM para el Tipo de Terreno (Colina 2). Como es el único Tipo de Terreno en el hexágono, no se puede elegir otro más favorable.
- PM para el Rasgo de Terreno Bosque, que no puede ser ignorado ya que cubre completamente el hexágono.
- No se cruza ningún Obstáculo, y no se gastan PM extra.



El hexágono 4110 contiene el tipo de terreno colina 2, está parcialmente cubierto por el tipo

de terreno bosque y contiene una carretera secundaria. El coste total es de 3 PM:

- 3 PM por el Tipo de Terreno más favorable (Colina 2).
- Ningún PM por el Rasgo de Terreno Bosque, ya que la unidad está moviendo en Modo Columna y cualquier Rasgo de Terreno que no cubra completamente el hexágono se ignora (ver 8.2, punto 4).
- La Carretera no puede usarse ya que la unidad no entró en el hexágono desde un lado de hexágono de Carretera (ver 8.3, Movimiento por Carretera).

El hexágono 4009 contiene Tipos de Terreno Colina 2 y Población, está parcialmente cubierto por el Rasgo de Terreno Bosque, y contiene una Carretera Menor.

El coste total es 1 PM, como sigue:

- La unidad está entrando en el hexágono desde un lado de hexágono de Carretera, por lo que puede usar Movimiento por Carretera y gastar 1 PM. Esta decisión puede cambiarse por cada hexágono movido, y la unidad podría volver al movimiento sin carretera en cualquier momento (ver 8.3, Movimiento por Carretera).
- No hay PM adicionales por Tipo de Terreno y Rasgo del Terreno, ya que ambos son ignorados cuando se usa Movimiento por Carretera.

El Regimiento continúa moviendo a lo largo de la Carretera hasta el hexágono 3910, y debe cruzar un Obstáculo, que es el río menor con puente:

- La unidad puede continuar usando la Carretera Menor ya que el lado de hexágono cruzado contiene una Carretera, por un coste de 1 PM.
- No hay PM por el Río Menor Puenteado, ya que la unidad está en Modo Columna.

El hexágono 3809 contiene Tipos de Terreno Colina 1 y Colina 2, y está parcialmente cubierto por el Rasgo de Terreno Bosque. El coste total es de 2 PM como sigue:

- No se puede usar Movimiento por Carretera ya que el Regimiento está entrando desde un lado de hexágono que no es Carretera.
- PM por el Tipo de Terreno más favorable. (Colina 1).
- No hay PM para el Bosque, ya que la unidad está en Modo Columna y cualquier Rasgo del Terreno que no cubra completamente el hexágono es ignorado.

1.2 Movimiento Táctico

El 202º Regimiento de Guardias, 6ª División de Tanques de Guardias comienza en el hexágono 4011, en Postura de Asalto desde la Marcha (MASL). Es una unidad Mecanizada, como indica el símbolo de

tipo de unidad, y está moviendo en Modo Táctico como se indica en la Tabla de Posturas.

La unidad usa la columna Mecanizada, Táctica en la Tabla de Movimiento. Como está moviendo en Modo Táctico, la unidad paga por el Tipo de Terreno menos favorable, la Característica del Terreno menos favorable y por cualquier Obstáculo cruzado (véase 8.2, Cálculo de Costes de Movimiento).

El hexágono 3911 contiene Tipos de Terreno Colina 1 y Colina 2, y está parcialmente cubierto por el Rasgo de Terreno Bosque. El coste total es de 5 Puntos de Movimiento, como sigue:

- PM por el Tipo de Terreno menos favorable (Colina 2).
- 2 PM por el Rasgo del Terreno menos favorable (Bosque).
- La Carretera no puede usarse ya que la unidad no entró en el hexágono desde un lado de hexágono de Carretera.



El hexágono 3810 contiene los Tipos de Terreno Colina 1, Colina 2 y Población, está parcialmente cubierto por el Rasgo de Terreno Bosque, y tiene dos Carreteras.

El coste total es de 2 PM, como sigue:

- El Regimiento está entrando en el hexágono desde un lado de hexágono de Carretera, por lo que puede usar Movimiento por Carretera y gastar 2 PM. Esta decisión puede cambiarse por cada hexágono movido, y la unidad podría volver a movimiento no por carretera en cualquier momento (ver 8.3, Movimiento por Carretera).
- No hay PM adicionales por Tipo de Terreno o Rasgo, ya que se ignoran cuando se usa Movimiento por Carretera.

El hexágono 3711 contiene Tipos de Terreno Colina 1 y Colina 2, Rasgo de Terreno Bosque y una Carretera Menor. También debe cruzarse un Obstáculo de Río Menor con Puente, y el 3er Batallón de Guardias ya está en el hexágono, en Postura de Reconocimiento. El coste total es de 5 PM, como sigue:

- 2 PM por la Carretera Menor, de nuevo usando Movimiento por Carretera e ignorando Tipos de Terreno y Rasgos del Terreno.
- 1 PM por el Obstáculo de Río Menor con Puente.

- Como el Regimiento está usando la Carretera Menor, se gastan 2 MP adicionales por el atasco creado por otra unidad en Modo Movimiento Táctico en el hexágono.

1.3 Movimiento Desplegado

El 148º Regimiento de Guardias, 50ª División Motorizada de Fusiles comienza en el hexágono 2507, en Postura de Asalto (ASL). Es una unidad Mecanizada, como indica el símbolo de tipo de unidad, y está moviendo en Modo Desplegado como indica la Tabla de Posturas.



La unidad usa la columna **Mecanizada, Desplegada** de la Tabla de Movimiento. Como está moviendo en Modo Desplegado, la unidad paga por el Tipo de Terreno menos favorable, la Característica del Terreno menos favorable y por cualquier Obstáculo cruzado (véase 8.2, Cálculo de Costes de Movimiento).

El hexágono 2406 contiene Tipo de Terreno Colina 1 y Colina 2, y está parcialmente cubierto por Rasgo de Terreno Bosque. El coste total es de 7 Puntos de Movimiento, como sigue:

- La unidad no puede usar Movimiento por Carretera ya que está moviendo en Modo Desplegado (ver 8.3).
- 4 PM por el Tipo de Terreno menos favorable (Colina 2).
- 3 PM por el Rasgo del Terreno menos favorable (Bosque).

El hexágono 2307 contiene Tipo de Terreno Colina 1, algunas Carreteras, y también está detrás de un Río Principal cruzado por un Puente Permanente. El coste total es de 8 PM, como sigue:

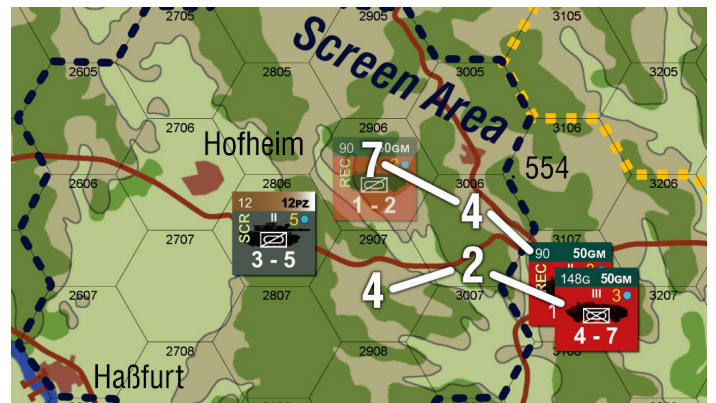
- 3 PM para el Tipo de Terreno menos favorable (Colina 1).
- 3 PM por la Característica del Terreno menos favorable (Bosque).
- 2 PM por cruzar el Obstáculo del Puente Permanente.

Esto llevaría el total gastado a 15 PM, por lo que el Regimiento debe detenerse en el hexágono 2406 o ejecutar una Marcha Forzada para aumentar su movimiento de 12 a 15 PM (ver 8.5).

1.4 Pantalla Enemiga

Dos unidades soviéticas se aproximan a un Área de Pantalla cubierta por el 12º Batallón de Alemania Occidental (ver 6.3.1, Postura de Pantalla). El 90º Batallón de Reconocimiento soviético mueve primero, para abrir un corredor en la pantalla enemiga. La unidad mueve en Modo Táctico como sigue:

- 4 PM por el hexágono 3006: 2 por la carretera, 2 por la pantalla enemiga.
- 7 PM por el hexágono 2906: 3 para Colina 2, 2 para Bosque, 2 por la pantalla enemiga.



El 148º Regimiento de Guardias soviético mueve en segundo lugar, en Modo Táctico, como sigue:

- 2 PM por el hexágono 3006, usando Movimiento por Carretera. La pantalla enemiga es neutralizada por el 90º Batallón de Reconocimiento en el hexágono 2906, ya que está adyacente a la unidad que mueve y más cerca de la unidad enemiga que ejerce el Área de Pantalla.
- 4 PM por el hexágono 2907: 2 para Carretera, 2 para pantalla enemiga. La pantalla enemiga ya no está neutralizada, ya que el batallón Recon amigo no está más cerca de la unidad que ejerce la pantalla que la unidad que mueve.
- Habiendo gastado un total de 6 PM, el regimiento soviético podría ahora asaltar la posición enemiga sin ejecutar una Marcha Forzada.

2. ORDENES

Una Orden tiene tres fases distintas, cada una con un efecto diferente: La Fase de Emisión, la Fase de Ejecución y la Fase de Finalización.

Durante la Fase de Emisión, la orden se conceptualiza, se redacta y se transmite a las unidades subordinadas. En esta fase las unidades no se ven directamente afectadas por ella, pero la carga de trabajo a nivel de Estado Mayor influye en el número de Puntos de Mando disponibles hasta que la orden ha sido emitida. En el caso de órdenes complejas, como el desplazamiento de todo un ejército soviético,

Durante la Fase de Ejecución, las unidades afectadas comienzan a tomar todas las acciones solicitadas, incluyendo la preparación de órdenes más detalladas a sus unidades subordinadas, como compañías individuales. En esta fase las unidades deben reorganizar su despliegue y coordinarse con las fuerzas cercanas, lo que las hace más vulnerables a la acción enemiga.

2.1 Emitir una Orden

La brigada está compuesta por cuatro batallones de combate y un batallón de artillería, más un batallón de artillería de la 12 división Panzer como unidad agregada (ver 14.2, Unidades de Formación y Agregadas). Todas las unidades están actualmente en Postura **Táctica**.

Durante la Fase de Emisión de Órdenes amiga del turno D0 H09, la OTAN comprueba la Cadena de Mando necesaria para emitir la orden. Los HQ implicados son:

- 36 Brigada Panzer, como HQ Emisor.
- 12 División Panzer, como HQ superior de la 36 Brigada Panzer.
- VII Cuerpo de EEUU, como HQ Principal de la 36 Brigada Panzer.



The map shows the Rimbach area with the Main river flowing through it. Key locations include Marktheidenfeld, Zellingen, Stein, and Rimpach. Military units are positioned as follows:

- Marktheidenfeld:** US VII (12), XXX (2), US VII (12).
- Zellingen:** 12pz US VII (4), US VII (4).
- Stein:** 364 36/12pz II (5), 362 36/12pz II (5), 363 36/12pz II (5), 36pz 12pz X (4), 361 36/12pz II (5), 361 36/12pz II (4).
- Rimpach:** 4/5 121 12pz II (4), 2 51, 407, 1408, 1607, 1508, 1608, 1708, 1808.

Arrows indicate command status:

- In Command:** A white arrow points from the text to the US VII (4) unit near Zellingen.
- Out of Command:** A red arrow points from the text to the 36pz 12pz X (4) unit near Stein.

Desafortunadamente, el HQ de la Brigada 36Pz está Fuera de Mando, ya que el HQ de la División 12Pz está en Postura de Movimiento y por tanto su Alcance de Mando se ha reducido a cuatro. Esto significa que la Cadena de Mando es **Inválida** y el Tiempo de Emisión de la orden se incrementa en uno, llevándolo a 3 Turnos.






La reducción en Puntos de Mando Máximos permanecerá vigente hasta que la orden llegue a la Fase de Ejecución en D0 H18. Si el Cuerpo necesitara más Puntos de Mando antes de ese momento, la orden podría ser cancelada (ver 14.8, Cancelar una Orden).

Durante la Fase de Revelación de Órdenes amiga del Turno D0 H18, se revela la orden de Defensa de Brigada para la Brigada 36Pz de Alemania Occidental.

La OTAN coge las Fichas de Orden y de HQ del Contador de Tiempo, las pone boca arriba, y aumenta en dos los Puntos de Mando Máximos del

VII Cuerpo de EE.UU. (el mismo número que disminuyeron cuando se dio la orden, véase 2.1 más arriba).

2.3 Ejecutar una Orden

Durante la Fase de Ejecución de la Orden amiga, la OTAN define qué unidades ejecutarán la orden. Las unidades implicadas deben estar bajo el mando de la 36 Brigada Panzer, bajo el mando de un HQ subordinado a la 36 Brigada Panzer, o agregadas a la 36 Brigada Panzer (ver 14.2, Unidades de Formación y Agregadas).

Nótese que mientras se emitía la orden, las unidades que la ejecutarán eran libres de actuar dentro de sus limitaciones de postura actuales, por lo que se movieron a las posiciones a defender.



Cada unidad ejecutante podrá cambiar su Postura actual a una de las posturas permitidas por la Orden (véase la columna «Posturas Válidas» en la Tabla de Órdenes). El cambio no es inmediato, y en condiciones óptimas tarda un número de turnos igual al Tiempo de Despliegue de la orden. Una Cadena de Mando Inválida, el Desgaste de los HQ implicados y los ataques enemigos pueden aumentar el Tiempo de Despliegue.

La Cadena de Mando ya está definida. A diferencia de la comprobación durante la Fase de Emisión de la Orden, las unidades que ejecutan la orden también están implicadas, dando la siguiente Cadena de Mando:

- La unidad que ejecuta la orden.
- 36 Brigada Panzer, como HQ Emisor.
- 12 División Panzer, como HQ superior de la 36 Brigada Panzer.
- VII Cuerpo de EEUU, como HQ Principal de la 36 Brigada Panzer.



Ahora debe verificarse el estado de la Cadena de Mando para cada unidad que ejecuta la orden, y cada unidad podría tener un estado diferente (Válido, Inválido o Roto).

En este caso, todos los HQs y unidades implicados están dentro del Alcance de Mando de su HQ Superior.

El único problema es con el Batallón 362 Panzer Grenadier, que ha sido bombardeado por la artillería enemiga y ahora está Medio

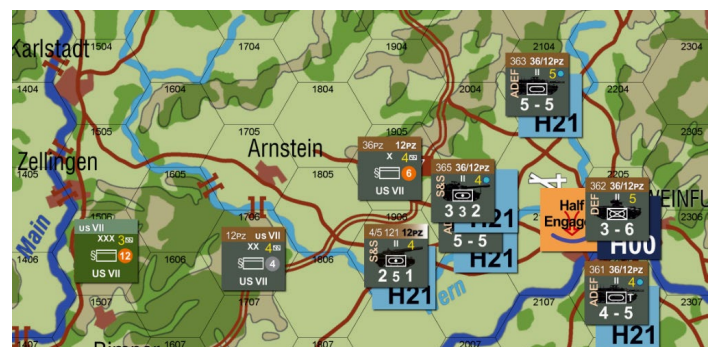


Comprometido en Combate.

En consecuencia, su Tiempo de Despliegue se incrementará en un Turno.

La OTAN coloca ahora debajo de cada unidad que ejecuta la orden:

- Un marcador de Postura, identificando la Postura que la unidad va a asumir. En la mayoría de los casos, la Postura deseada está impresa en el reverso de la ficha y no se necesita ningún marcador.
- Un marcador de Tiempo, identificando el Turno en el que se completará el despliegue en la nueva Postura. Para la mayoría de las unidades será D0 H21 (H18 más un Turno, el Tiempo de Despliegue de la orden); La única excepción es 362/36/12Pz, que completará su despliegue en D1 H00 debido a su estatus de



Medio Comprometida en Combate.

Nótese que las unidades que tienen un Marcador de Tiempo se consideran en Transición de Postura. Esto limita severamente sus capacidades y valor de combate (ver 6.2, Transición de Postura).

2.4 Finalizar una Orden

Al comienzo de la Fase de Ejecución de Órdenes amiga del Turno D0 H21, la mayor parte de la 36 Brigada Panzer de Alemania Occidental completa el despliegue en la Postura ordenada.

La OTAN retira el Marcador de Tiempo H21 de las unidades afectadas. Las unidades ya no se consideran en Transición y pueden mover y combatir normalmente, dentro de los límites dictados por su Postura.

2.5 Cambio de Postura Autorizado

Un Cambio de Postura Autorizado permite a una unidad cambiar su Postura actual por otra compatible con las órdenes generales recibidas del Cuartel General. Esta acción sólo necesita una Cadena de Mando mínima, que se utiliza para solicitar la autorización y actualizar al HQ Superior sobre los cambios en el despliegue de la unidad.



En D1 H03, la 36 Brigada Panzer de Alemania Occidental se prepara para defender Schweinfurt de un inminente asalto del Pacto de Varsovia. La OTAN considera que la posición mantenida por el 362 batallón PanzerGrenadier (362/36/12Pz) es la más vulnerable, por lo que el batallón cambiará su Postura de Defensa a Defensa Rígida para maximizar sus capacidades defensivas.

La Tabla de Posturas señala Defensa Rígida como un posible Cambio de Postura Autorizado para una unidad actualmente en Postura de Defensa, con un Tiempo de Despliegue de un Turno (ver 6.1.2 y la columna «Cambio de Postura Autorizado» en la Tabla de Posturas).

El Tiempo de Despliegue aumentaría en un Turno si la unidad ejecutora no está dentro del Alcance de Mando de su HQ Superior, pero éste no es el caso del 362 batallón PanzerGrenadier. Las unidades de Alemania Occidental normalmente podrían ignorar este requisito ya que usan Órdenes Tipo-Misión (véase 6.1.4), pero la 12 División Panzer de Alemania Occidental está bajo mando del VII Cuerpo de EE.UU., y no puede emplear esta doctrina específica (véase 58).

El Tiempo de Despliegue también podría aumentar en un Turno adicional si la unidad ejecutora está Comprometida en Combate, Medio Comprometida en Combate o Retrasada, pero no se aplica ninguna de estas condiciones.

Una vez completadas las comprobaciones, la OTAN coloca bajo la unidad:

- Un marcador de Postura de Defensa Rígida (RDEF), identificando la Postura que la unidad va a asumir. Para evitar confusiones, también se le da la vuelta a la unidad por el lado que no tiene impresa ninguna Postura predefinida.

- Un Marcador de Tiempo H06 (H03 más un Turno), identificando el Turno durante el cual la unidad completará el despliegue a la nueva Postura.



Al comienzo de la Fase de Ejecución de Orden amistosa del Turno D1 H06, el Marcador de Tiempo se retira de la unidad. La unidad ya no está en Transición de Postura (véase 6.2) y tiene todos los beneficios y limitaciones de la Postura de Defensa Rígida.

2.6 Cambio de Postura no Autorizado

Un Cambio de Postura No Autorizado permite a una unidad cambiar su Postura actual por cualquier otra permitida por su tipo, ignorando las órdenes generales recibidas de su Cuartel General. Como esta acción no se coordina con el servicio logístico u otras formaciones, tiene un impacto negativo en la unidad y también obliga al personal del Cuartel General a actualizar su planificación de forma inesperada.

La 12 Brigada Panzer de Alemania Occidental está desplegada para defender Schweinfurt de un inminente asalto del Pacto de Varsovia.

Un avance inesperado en otra zona obliga a la OTAN a redespargar rápidamente uno de los batallones de artillería agregados a la brigada. Por lo tanto, el Batallón de Artillería 4/5 121 (4/5 121/12Pz) debe cambiar rápidamente de Postura de Disparar y Mover a Postura Táctica.

El cambio puede ser ejecutado usando un Cambio de Postura No Autorizado (ver 6.1.3). El Tiempo de Despliegue puede encontrarse en la Tabla de Postura, usando la fila de la Postura deseada y la columna «Cambio de Postura No Autorizado». En este caso, asumir una Postura Táctica lleva un Turno.

Durante la Fase de Ejecución de la Orden amiga del Turno D1 H03, la OTAN comprueba la Cadena de Mando. El único requisito para un Cambio de Postura No Autorizado es que la unidad debe estar dentro del Alcance de Mando de su HQ Principal. Si éste no fuera el caso, el Tiempo de Despliegue se incrementa en un Turno.



El batallón de artillería está agregado a la 36 Brigada Panzer de Alemania Occidental, por lo que el HQ de la brigada 36Pz/12Pz se usa como HQ Superior. El batallón está dentro del Alcance de Mando de 6 hexágonos del HQ, por tanto el Tiempo de Despliegue no aumenta.

El Tiempo de Despliegue también aumentaría en un Turno adicional si la unidad está Comprometida en Combate, Medio Comprometida en Combate o Retrasada, pero no se aplica ninguna de estas condiciones.

Una vez completadas las comprobaciones, la OTAN ejecuta los siguientes pasos:

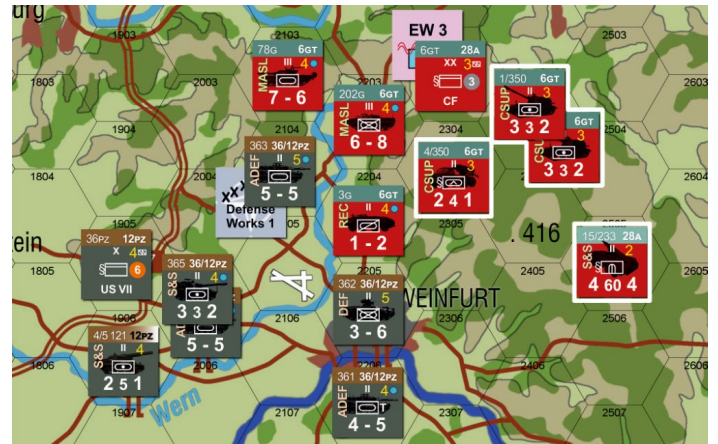
- La ficha 4/5 121/12Pz se voltea por el lado que no tiene impresa ninguna Postura predefinida, para indicar que está en Postura Táctica o moviéndose hacia ella.
- Se coloca un Marcador de Tiempo H06 (H03 más un Turno) bajo la unidad, para indicar que la unidad está en Transición a Postura Táctica y el Turno en el que terminará de desplegar.
- El Desgaste de la unidad se incrementa en uno, ya que el batallón está bajo mando del VII Cuerpo de EE.UU. (véase el HQ Principal en la ficha de HQ de brigada) y no puede usar las Órdenes Tipo Misión de Alemania Occidental (véase 6.1.4).
- Los Puntos de Mando Actuales del VII Cuerpo de EE.UU. (El HQ Principal) disminuyen en uno.

Al comienzo de la Fase de Ejecución de Órdenes amiga del Turno D1 H06, el Marcador de Tiempo se retira de la unidad. La unidad deja de estar en Transición de Postura (véase 6.2) y tiene todos los beneficios y limitaciones de la Postura Táctica.

3. BOMBARDEO

La 6ª División de Tanques de la Guardia soviética lanza un asalto contra el sector ocupado por la 36 Brigada Panzer de Alemania Occidental. Un intenso bombardeo ablandará la defensa enemiga antes del ataque.

Durante la Fase de Bombardeo, el Pacto de Varsovia declara un bombardeo contra el batallón 363 Panzer (Hexágono 2104).



Se asignan cuatro batallones de artillería, resaltados en blanco:

- Tres artillerías autopropulsadas en Postura de Apoyo Cercano (CSUP), usando toda su Fuerza de Barrera (valor a la izquierda).
- Una artillería de misiles en postura de Disparar y Mover (S&S), también usando toda su Fuerza de Barrera.

También se comprueba el Alcance (valor central), y todas las unidades pueden alcanzar el objetivo (ver 17, Artillería).

El Pacto de Varsovia debe aumentar el Desgaste de cada unidad de artillería implicada en uno, por lo que se coloca un marcador de Desgaste «1» debajo de cada unidad.

El valor total de Bombardeo es 12, así que WP usará la columna «11-12» de la Tabla de Bombardeo.

Se calcula el Valor de Detección del objetivo (véase 23, Detección y la Tabla de Nivel de Detección):

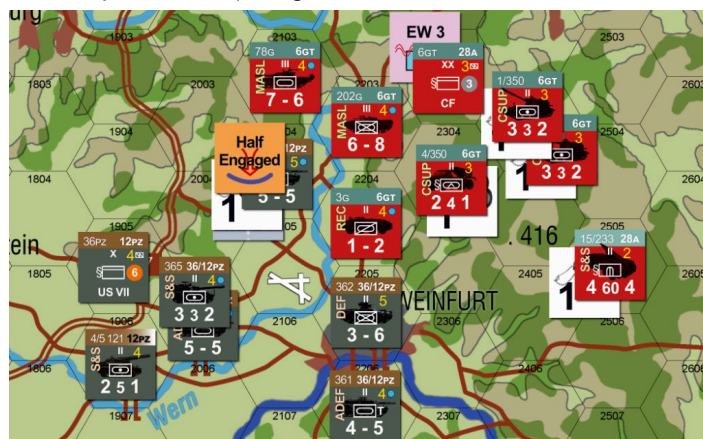
- El objetivo es una Unidad de Combate adyacente a unidades amigas, lo que da un Nivel de Detección de 3.
- No se pueden aplicar Modificadores de Nivel de Detección adicionales.

Se calculan los Modificadores de la Tirada. Como el objetivo está en Postura de Defensa Activa (ADEF), está usando un Modo de Movimiento Desplegado y se usa la columna Depl / Fix de la tabla de Modificadores a la Tirada de Bombardeo:

- El objetivo está en Postura de Defensa Activa, no dando modificadores por Bombardeo (ver Tabla de Posturas).
- El objetivo está en un hexágono que contiene Bosque, dando un -1 DRM.
- El hexágono contiene Trabajo Defensivo 1, dando un -1 DRM adicional.

El Pacto de Varsovia saca un 9, modificado a 7. El resultado en las columnas de valor de Nivel de Detección 3, Bombardeo 11-12 es **1/2**:

- Como el objetivo es una Unidad de Combate, se aplica el valor de la izquierda, y el Desgaste del 363 batallón Panzer se incrementa en uno.
- Como el resultado se imprime en rojo, el objetivo también está Medio Comprometido en Combate.
- Se coloca un marcador «Half-Engaged» (Medio Comprometido) bajo la unidad OTAN.



4. COMBATE TERRESTRE

Se recomienda encarecidamente a los jugadores que utilicen la Tabla de Combate Terrestre para resolver los combates, ya que ayuda en gran medida a simplificar las cosas. En este ejemplo, se da un total del Diferencial de Combate en una casilla separada a la derecha del texto que describe el modificador.

Después de algunos bombardeos preparatorios, el 78 Regimiento de Tanques de la Guardia soviético (78G/6GT, hexágono 2103) asalta las posiciones defensivas de Alemania Occidental.

4.1 El Asalto

La Secuencia de Combate Terrestre (15.1) y la Carta de Combate Terrestre se usan para resolver el asalto.

4.1.1 Tipo de Ataque

El Pacto de Varsovia declara un Asalto Preparado contra el hexágono 2104. Como el Regimiento soviético está en Postura de Asalto desde la Marcha (MASL), el asalto costará 6 Puntos de Movimiento en vez de 8.

4.1.2 Retirada Antes del Combate

La unidad en el hexágono atacado no tiene los requisitos para intentar una retirada antes del combate (ver 15.3), y en cualquier caso la OTAN no tiene intención de rendirse tan fácilmente.

4.1.3 Unidades Defensoras

El hexágono contiene sólo una Unidad de Combate OTAN, por lo que el 363 Batallón (363/36/12Pz)

debe ser designado como Unidad Defensora (ver 15.4).

4.1.4 Diferencial de Combate Inicial

Cuando una unidad acorazada está atacando a otra unidad acorazada, ambos bandos usan su Fuerza de Ataque (ver 15.5). El Diferencial de Combate Inicial es por tanto +2 (7 ataque - 5 ataque).

+2

4.1.5 Asignar Recon y Zapadores

La unidad soviética atacante también tiene Zapadores, y el Pacto los compromete en el asalto. Esto da ventaja al Pacto, pero los zapadores podrían convertirse en bajas de combate (ver 37, Zapadores).

El uso de Zapadores también permite al WP evitar pagar un PM extra por asaltar una posición enemiga con Trabajos Defensivos de Nivel 1 (véase 37.3, Efectos de los Zapadores).

El Pacto también compromete al 3 Batallón de Recon de la Guardia, adyacente, para conseguir una ventaja adicional (ver 15.6.11). El batallón tiene su Desgaste incrementado en uno.

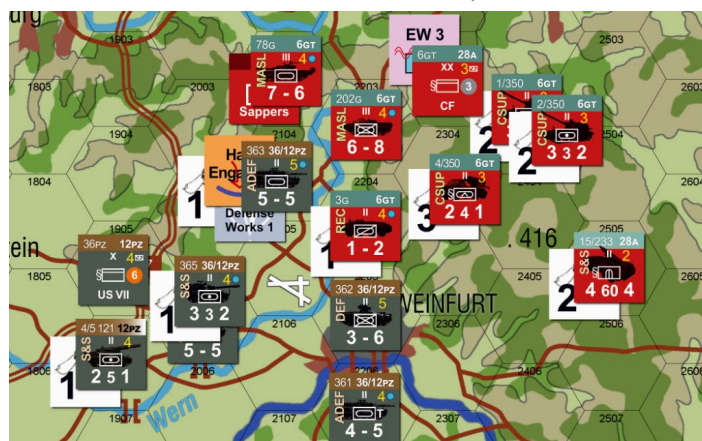
4.1.6 Asignación de Apoyo al Combate

El Pacto de Varsovia asigna las artillerías 1/350, 2/350, y 15/233 como Apoyo al Combate, para un total de 10 puntos de artillería, y aumenta el Desgaste de cada unidad en uno (ver 17, Artillería).

El batallón de Artillería de Cohetes 4/350 también se asigna usando su máxima potencia de fuego: la unidad aumenta su Desgaste en dos y dobla su Fuerza de Barrera, llevando el total de puntos de artillería a 14 (ver 17, Artillería, punto 6).

La OTAN asigna las artillerías 365 y 4/5 121 como Apoyo al Combate, para un total de 5 puntos de artillería. El Desgaste de cada unidad de artillería comprometida se incrementa en uno.

La OTAN también asigna 3 Puntos Aéreos. Como el hexágono atacado no está dentro de un Área CAS de la OTAN, cada Punto Aéreo superviviente sólo



sumará uno al Total de Apoyo al Combate (ver 16.3, Apoyo al Combate Aéreo).

4.1.7 Fuego Antiaéreo

Como la OTAN ha asignado Puntos Aéreos, ahora se resuelve el Fuego Antiaéreo (ver 22.1):

- El valor AA del Pacto de Varsovia es 2 para la unidad atacante, más 2 por tener dos unidades adicionales adyacentes al hexágono atacado.
- El Pacto de Varsovia saca un 6 en la columna «3-4» de la Tabla de Fuego AA, infligiendo un resultado A1 a los aviones de apoyo. Los Puntos Aéreos asignados a la OTAN disminuyen de 3 a 2.

4.1.8 Guerra Electrónica

Como el HQ del 6 de Tanques de la Guardia tiene asignados 3 puntos de Guerra Electrónica y está a 4 hexágonos del hexágono del defensor, el Pacto de Varsovia puede usar Guerra Electrónica (ver 24.3 y Tabla de Guerra Electrónica):

- La EW del Pacto de Varsovia tiene un modificador de -1 en la tirada cuando se usa contra la OTAN.
- El Pacto de Varsovia saca un 9, modificado a 8, en la columna «3» de la Tabla de Guerra Electrónica. Esto da un Modificador de Combate de +2 y efectos adicionales E1 y E2. +4
- E1 afecta a las comunicaciones aire-tierra, reduciendo a la mitad el apoyo aéreo o de helicópteros enemigo. Los Puntos Aéreos asignados a la OTAN disminuyen de 2 a 1 punto.
- E2 afecta a las comunicaciones terrestres en general, reduciendo a la mitad el apoyo de la artillería enemiga. La Artillería asignada por la OTAN disminuye de 5 a 2 puntos (las fracciones se redondean hacia abajo).

4.1.9 Resolución de Apoyos al Combate

El Pacto de Varsovia determina ahora la eficacia de su Apoyo en Combate (14 puntos): Una tirada de 2 en la columna «13-15» de la Tabla de Apoyo al Combate del Atacante da un resultado de +2. +6

La OTAN determina la efectividad de su Apoyo de Combate (2 puntos de artillería más 1 punto aéreo superviviente, para un total de 3 puntos). Una tirada afortunada de 10 en la columna «3 - 4» de la Tabla de Apoyo al Combate del Defensor da un resultado de -3. +3

4.1.10 Modificadores de Combate Adicionales

Ahora se calculan Modificadores de Combate adicionales, para obtener el Diferencial de Combate Final que se usará en la Tabla de Combate Terrestre (ver 15.6 y el Resumen de Modificadores de Combate en la Tabla de Combate Terrestre).

- La unidad atacante está en Postura de Asalto desde la Marcha (MASL), lo que da un modificador de combate de -2 al atacar (ver Tabla de Posturas). +1
- La unidad defensora está en Postura de Defensa Activa (ADEF), dando un modificador de combate +1. +2
- El Valor de Cuadro es 4 para el atacante y 5 para el defensor, dando un modificador de combate de -1 (4 - 5). +1
- La unidad defensora está en Modo Movimiento Desplegado y en terreno de Bosque, dando un modificador de combate -2. -1
- La unidad defensora está en un hexágono con Trabajos Defensivos 1, pero su efecto es cancelado por Zapadores del Pacto de Varsovia (ver 37.3, Zapadores). -1
- La unidad atacante no tiene Desgaste, y la unidad defensora tiene 1 Desgaste, lo que da un modificador de combate +1 (1 - 0). 0
- El Pacto de Varsovia comprometió en el combate a una unidad de Reconocimiento adyacente, dando un modificador de combate de +2. +2
- El Pacto de Varsovia asigna Zapadores al combate, lo que supone un modificador de combate de +2. +4
- El atacante tiene dos unidades de combate adicionales adyacentes al hexágono atacado, lo que da un modificador de combate de +4. +8
- El defensor no tiene ninguna Unidad de Combate adicional adyacente al hexágono atacado, por lo que no hay modificador. +8
- El defensor está Medio Comprometido en Combate, dando un modificador de combate de +1. +9
- Ambos bandos están dentro del Alcance de Mando de su HQ superior, por lo que no hay modificador de combate por estar Sin Mando. +9

4.1.11 Resolución del Combate

El Diferencial de Combate Final es +9. El Pacto de Varsovia saca un 5 en la columna +9 de la Tabla de Combate Terrestre, dando un resultado de 1/2s.

El valor 1 de la izquierda se aplica al atacante, y el valor 2s de la derecha al defensor (ver 15.7, Resultados del Combate). La parte s del resultado, que significa que cualquier Zapador

comprometido ha sido eliminado, se ignora ya que el defensor no tiene Zapadores comprometidos.

El atacante no tiene opciones tácticas y debe aplicar el resultado inmediatamente. El Pacto de Varsovia aumenta el Desgaste del 78 Regimiento de Guardias en uno.

El defensor puede elegir mantener su posición y aumentar el Desgaste en dos puntos, o Retirarse Después del Combate y posiblemente reducir las pérdidas a un Punto de Desgaste.

Además, como se ha infligido un resultado de Desgaste al defensor, las Obras Defensivas se reducen en un nivel y por tanto son destruidas (ver 31.4, Reducción de Obras Defensivas).

4.2 Retirada Tras el Combate

La OTAN opta por retirarse, y por tanto debe ejecutar un intento de Ruptura de Contacto **antes** de aplicar los resultados del combate (ver 15.8, Retirada Después del Combate).

Se calculan los modificadores de la tirada (ver Tabla de Modificadores de la Tirada de Ruptura de Contacto):

- Sin incluir el hexágono del atacante, la unidad que hace la Ruptura de Contacto está adyacente a dos hexágonos adicionales que contienen Unidades de Combate enemigas, dando un DRM de -2.
- Ningún hexágono adyacente contiene Unidades de Combate amigas, por lo que no hay modificador a la tirada favorable.
- La unidad estaba Medio Comprometida antes de comenzar el combate, dando un -1 DRM.
- La unidad está en un hexágono de Bosque, no dando ningún modificador durante la Ruptura de Contacto
- La OTAN asigna el 365 batallón de artillería como apoyo, y aumenta su Desgaste en uno. La unidad tiene una Fuerza de Barrera de 3, dando un DRM de +2.

El modificador final de la tirada es -1. La OTAN consulta la Tabla de Ruptura de Contacto, usando las columnas «Mecanizado» y «ADEF». La tirada es 6 modificada a 5, dando un resultado S0: la Ruptura ha tenido éxito (S), y la unidad no sufre desgaste adicional (0).

Como la retirada tiene éxito, la OTAN aumenta el Desgaste del batallón de Alemania Occidental en un punto solamente (el resultado del combate originalmente pedía un aumento de dos puntos) y se retira hacia el suroeste al hexágono 2004.

La Ruptura con éxito también permite al batallón en retirada mantener su actual estatus de Medio-Comprometido y evitar pasar a Comprometido.

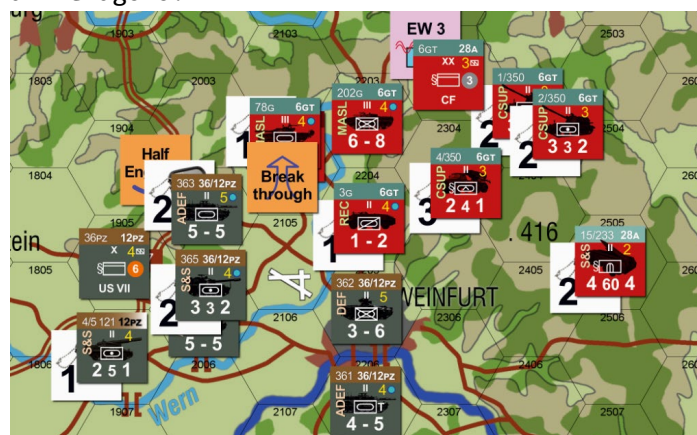
4.3 Penetración (Breakthrough)

Como el hexágono atacado está ahora vacío, se coloca un marcador de Penetración en el hexágono 2104.

4.4 Avance Tras el Combate

Como el hexágono atacado está ahora vacío, el 78 Regimiento de Guardias soviético debe avanzar después del combate al hexágono 2104 (ver 15.10, Avance Después del Combate).

El coste por entrar en el hexágono es de 5 Puntos de Movimiento (3 PM por Terreno «Colina 2» + 2 PM por Bosque). Como esto es menor que los 6 PM gastados para el Asalto, no se gastan Puntos de Movimiento extra, y la unidad soviética avanza al hexágono.



Planeamiento Operacional

Cualquier operación necesitará un plan destinado a fracasar y una planificación seria. Los planes no deben incluir necesariamente todos los detalles, pero debe definirse un marco genérico antes de desplegar la primera unidad.

En este capítulo se define un posible plan para ejecutar algunas operaciones estándar. Cualquier referencia directa a las reglas se evita siempre que es posible para centrarse en los conceptos y ayudar a la inmersión, pero los jugadores deberían encontrar que el marco de reglas hará poca diferencia en cómo se concibe un plan.

Cada operación incluye las órdenes recibidas del mando superior para ayudar a clarificar los elementos considerados al preparar el plan.

5. OPERACIONES RETROGRADAS

Una de las primeras cosas que necesitará la OTAN es utilizar sus fuerzas de cobertura para retrasar al enemigo, lo que en la jerga militar se define como una Operación Retrógrada. En este ejemplo, las fuerzas de cobertura del VII Cuerpo de EEUU deben planear cómo retrasar al Primer Escalón del Pacto de Varsovia mientras el grueso de las tropas alcanza las posiciones defensivas asignadas.

Aquí está la EXORD del VII Cuerpo de EE.UU. para el 2 Regimiento de Caballería Acorazada:

SHAPE confirma que podría esperarse una ofensiva importante y coordinada del Pacto de Varsovia en las próximas 48 horas. A menos que se produzca un cambio radical en la situación actual, se declarará DEFCON 2 en 23071985 1500ZT. 2ACR ejecuta OPLAN 33001, los detalles como siguen:

- 1er Ejército Checo, compuesto por 4 divisiones más unidades de apoyo soviéticas, se espera que crucen IGB en cualquier momento a partir de 24071985 0300ZT.
- 2ACR mueve a PL BUICK de inmediato.
- 2ACR opera como fuerza de protección, con el Flanco norte enlazado a la División WG 12Pz y el Flanco sur parcialmente enlazado al II Cuerpo WG.
- Al entrar en contacto con la vanguardia enemiga, EL 2ACR realiza operaciones retrógradas hacia PL CADILLAC y DODGE.
- Una vez que los elementos avanzados enemigos han sido forzados a desplegarse, es imperativo evitar el enfrentamiento total.
- Minado de puentes autorizado, proceder a discreción. 2 Compañías adicionales de Ingenieros están bajo 2ACR TACON hasta 24071985 0300ZT.
- Se espera que los elementos de la US 3ID estén en posición en PL DODGE no antes de 24071985 1200ZT.
- Se espera que los elementos de la US 1AD estén en posición en PL DODGE no antes de 24071985 1500ZT.
- Al llegar a PL DODGE, el 2ACR realizará un paso de líneas a través de las unidades US 3ID y US 1AD, se dirigirá al Área de Reunión de Bamberg para R&R y asumirá el rol de reserva operacional.
- Se esperan fuertes ataques aéreos enemigos de H+0 a H+15. Las fuerzas asignadas son:
- 2ACR/US VII (3x AC Sqdn, 1x AH-1 Bn, OPCON)
- 6-10/US VII SPART Bn (Agregada, TACON)
- 1-30/3ID ARM Bn (Agregada, TACON).
- 1x Bn de Ingenieros de Combate (1 punto de ingenieros).
- 1x A-10 Sqdn CAS (4 Puntos Aéreos)

Como hemos tenido un tiempo de aviso decente, podremos reunirnos, dar las órdenes iniciales y movernos antes del estallido de las hostilidades, pero el problema principal persiste: El Área de Responsabilidad es demasiado extensa para nuestras fuerzas, y en algunos puntos demasiado lejana.

Como no es posible un frente defensivo continuo, nuestra mejor oportunidad es colocar nuestras unidades de combate en Postura de Pantalla,

frenar el avance enemigo a lo largo de las carreteras que el Pacto necesita para suministrar a sus tropas y, al mismo tiempo, evitar ser inmovilizados. El terreno accidentado del sector dificultará el intento enemigo de eludir nuestros bloqueos de carreteras, dándonos también tiempo suficiente para Separarnos.

Nuestro batallón AH-1 activará un FARP predefinido a unos 10 km al este de Forchheim, ya que los soviéticos conocen las coordenadas de los aeródromos, lo que los convierte en un blanco perfecto para un ataque aéreo o con misiles.

El Batallón de Artillería SP agregado se utilizará mejor en el sector norte, donde el espacio para intercambiar por tiempo es muy limitado.

Nuestros Ingenieros ya han minado varios puentes. Esto es una ventaja definitiva, ya que las 6 horas necesarias para minar un puente de la Autobahn podrían no estar disponibles una vez que comience la guerra.

Los Ingenieros también colocaron obras defensivas en dos cruces importantes, Burgkunstadt y Münchberg. No vamos a plantar cara, pero una posición defensiva más fuerte podría obligar a los checos a emplear más tiempo en desalojarnos.

Por último, definimos un Área CAS centrada en Weidhausen, con algunos aviones A-10 de guardia, y situamos un Centro de Suministro en las zonas de retaguardia para Descanso y Mantenimiento.

Una vez que empiece el baile, nuestros batallones obstaculizarán el avance enemigo, evitarán que les enfrenten y se retirarán lentamente hacia la línea de fase DODGE. Nuestro escaso apoyo artillero y aéreo debería reservarse para la interceptación y para ayudar en cualquier intento de Ruptura de Contacto.



6. MOVIMIENTO TACTICO

Otra tarea típica de la OTAN es desplazarse a una zona y defenderla.

En este caso, se requiere una Brigada de la OTAN para establecer una Defensa de Área - pero

SHAPE notifica que se espera una gran ofensiva coordinada del Pacto de Varsovia contra La OTAN en 24071985 0600ZT (H+0). Se ha emitido una orden de movilización y la Autoridad de Mando Nacional ha declarado DEFCON 2. Sus órdenes son.

- La tarea principal de la brigada 3/1A es defender el área de Bayreuth y bloquear la penetración enemiga hasta al menos H+36.
- La Brigada 3/1A comienza a reunirse de inmediato y sale del Cuartel Warner en 24071985 0000ZT.
- Al llegar a Bayreuth, La Brigada 3/1A establece una Defensa de Área de 22 Km de frente en PL DODGE, con el flanco norte unido a US 3ID y el flanco sur unido a La Brigada US 2/1AD.
- Se espera que el 1er Ejército Checo avance por La Autobahn 9 hacia Bayreuth, con fuerzas de cobertura del 2ACR frenándolo hasta H+12.
- Se esperan fuertes ataques aéreos enemigos desde H+0 hasta H+15.

Fuerzas asignadas son:

- 1-52, 1-54 Bns INF (OPCON)
- 3-35 Bn ARM (OPCON)
- 1-1C Bn ARMCAV (OPCON)
- 2-78, 1-94 Bns SPART (OPCON)
- Cia de Helicópteros de Ataque B/503 (TACON)
- 1x Bn de Ingenieros de Combate (1 punto de ingenieros)
- 1x A-10 Sqn Apoyo Aéreo Cercano (3 Puntos Aéreos)

Formar una línea de defensa sólida es una tarea difícil que requiere una buena sincronización. No puedes simplemente mover tus fuerzas hacia el enemigo y atrincherarte cuando se haga contacto, ya que cambiar de postura frente al enemigo es definitivamente una mala idea.

Una solución es asignar algunas unidades de combate como fuerzas de cobertura mientras el resto de la formación cambia a Postura de Defensa, pero con una línea de frente de 22 km y sólo 4 batallones no tenemos suficientes tropas. Debemos intentar que la brigada se despliegue antes de que se establezca contacto con las fuerzas del Pacto de Varsovia.

Como primer paso, necesitamos saber cuánto tiempo llevará el traslado a Bayreuth. La Postura de Carretera está fuera de cuestión ya que el enemigo controla los cielos en las primeras

horas, así que tendremos que atenernos a la más lenta Postura Táctica. Además, las horas nocturnas nos ralentizarán, y cuando comiencen las hostilidades a las 0600ZT los civiles presas del pánico convertirán las carreteras en horribles atascos. Esto nos lleva a la siguiente tabla de marcha:



Al final, la brigada podría estar en Bayreuth en Postura Táctica alrededor de las 1200ZT, excepto dos unidades basadas en Nürnberg que llegarían a las 1500ZT. La marcha forzada podría acelerar las cosas, pero por otro lado no estamos teniendo en cuenta los ataques de intercepción enemigos.

7. AREA DE DEFENSA

Ahora que tenemos la tabla de marchas, es hora de pensar en defender la población. Desplegar en defensa debería llevar 9 horas, con 6 horas para la planificación del HQ y 3 horas para desplegar las unidades de maniobra. Como estaremos en Bayreuth en Postura Táctica no antes de las 1200ZT, esto significa que emitiremos una orden de «Defensa de Brigada» a las 0900ZT, nuestras unidades empezarán a desplegarse a las 1500ZT, y estarán listas para el contacto con el enemigo a las 1800ZT.

Un poco justo. Además, el tiempo necesario para preparar las órdenes aumentará considerablemente en caso de que un ataque aéreo alcance un Puesto de Mando vital, dejando a la brigada a medio desplegar con el enemigo asaltando sus posiciones. Necesitamos ganar algo de tiempo.

Como no hay mucho que podamos hacer sobre el tiempo de marcha o la posibilidad de una desorganización de la cadena de mando, volvemos a usar uno de nuestros batallones como fuerza de cobertura, para ganar tiempo si surgiera la necesidad.

A pesar de empezar más lejos, el 1-1C ARMCAV es nuestro mejor candidato. Saldrá primero del cuartel, ya en Postura de Pantalla, y forzará la marcha hacia Bayreuth. Una vez allí, frenará a los elementos de vanguardia enemigos que se aproximen a la ciudad.

Una vez que la brigada complete su despliegue a las 1800ZT, se trasladará a las zonas de

Lo siguiente que hay que definir es el despliegue de la brigada en el Área de Borde de Batalla Avanzado, que se explica mejor con un mapa:



- Bloquear los intentos enemigos de flanquear nuestras posiciones.
- Detener una Ruptura y convertirse en la nueva línea defensiva.
- Estando en Defensa Activa, contraatacar a una unidad enemiga que avance en una posición vulnerable.

La compañía AH-1 Cobra dará apoyo adicional cuando sea necesario, mientras que nuestro escaso apoyo aéreo hará intercepción en las carreteras y ayudará a que se produzcan Desenganches críticos. El CAS disponible podría aumentar a medida que los cazas de la OTAN ganen gradualmente el control de los cielos.

A un nivel superior, el HQ del Cuerpo se encargará de dos aspectos importantes: un Centro de Suministro cercano para asegurar el suministro, y la definición de un área de Apoyo Aéreo Cercano para coordinar el apoyo.

En las fases iniciales del conflicto, el Pacto de Varsovia tendrá que avanzar rápidamente contra una oposición enemiga ligera. En este ejemplo se utilizará la misma situación general de los anteriores, vista desde la otra cara de la moneda.

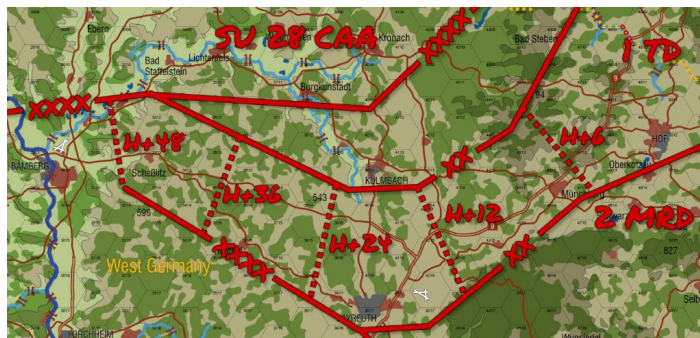
*Camarada Mayor General,
El HQ de la GSFG ha confirmado que La Operación
Ladoga comenzará a las 06:00 del 24.07.1985 como
estaba previsto. Como Primer Escalón del 1er
Ejercito, sus órdenes son:*

1. Avanzar resueltamente por La Autopista 9 a Lo largo del eje Hof - Münchberg - Bayreuth (fase 1), y a lo largo del eje Bayeruth - Hollfeld - Scheßlitz (fase 2).
2. Tomar el control de Los cruces a Lo largo del eje de avance, a fin de garantizar el paso seguro del Segundo Escalón y de las columnas de suministro de seguimiento.
3. Asaltar cualquier formación de La OTAN a Lo largo del eje principal de avance, limitando la preparación a Lo estrictamente necesario.
4. Tomar el control de Scheßlitz antes de Las 06:00 del 26.07.1985 (H+48).
5. Prepárese para ser relevado por La 19 División de Fusiles Motorizados y asuma el papel de Grupo Operativo de Maniobra.

Las unidades de apoyo asignadas son:

1. 322 Batallón de Artillería de Cañones (M-46, SpGH DANA)
2. 17 Batallón de Artillería de Alta Potencia (257 Pion)
3. 74 Batallón de Lanzacohetes (RM-70 MLRS)
4. 311 Batallón de Artillería Pesada (9K72 SSM)
5. 11 batallón de helicópteros (Mi-24)
6. 20 Batallón de Cazabombarderos, 30º Batallón de Ataque Terrestre (3 Puntos Aéreos)
7. 4x Coy de Ingenieros de Combate (2 Puntos de Ingenieros)

8. Las fuerzas enemigas esperadas son elementos del 2 Regimiento de Caballería Acorazada de EE.UU., reforzado por una Brigada reforzada del 1AD de EE.UU. en 18 horas.



Como era de esperar, el plan estratégico requiere un avance rápido, tipo blitzkrieg y parece demasiado optimista, particularmente en el punto 4 - controlar Scheßlitz en H+48.

Dudo que la división pueda sostener 48 horas de ataque continuo a menos que la resistencia de la OTAN sea significativamente más débil de lo previsto. En cualquier caso, las objeciones probablemente me valdrían un billete a Siberia, que podría acabar con una bala en la cabeza. Por lo tanto, nuestras primeras decisiones ya están tomadas:

- Nuestros regimientos de combate avanzarán en Postura Táctica, ya que las tropas no están lo suficientemente entrenadas ni motivadas para ejecutar maniobras complejas y arriesgadas como un Asalto desde la Marcha.
- El batallón de Reconocimiento adoptará la Postura de Reconocimiento, lo que le permitirá reconocer las posiciones enemigas antes de un asalto, a costa de algunas pérdidas para las unidades de reconocimiento.
- La artillería remolcada comenzará en Postura de Barrera cerca de la frontera, cambiando a Táctica más tarde.
- La artillería de Misiles adoptará la Postura Dispara y Corre, maximizando la potencia de fuego; no requiere movimientos rápidos debido a su largo Rango.

Preveo mantener estas órdenes durante las primeras 24 horas. Cambiar a Asalto o Asalto Completo implicaría que el plan ha fracasado, ya que tal reorganización requeriría al menos 9-12 horas.

Una vez definida nuestra postura de marcha, ahora debemos determinar el despliegue de la división en la Frontera Interior Alemana.

Dos de nuestros regimientos avanzarán a lo largo de la Autopista 9, utilizando una de las pocas secciones fronterizas sin «Franja Protectora», lo que evitará retrasos debidos a la retirada de minas y obstáculos de última hora.

Los otros dos regimientos avanzarán por carreteras secundarias más al sur, flanqueando a cualquier fuerza de cobertura de la OTAN situada cerca de la frontera.

Ahora, con estos elementos en mente, podemos desarrollar un plan de marcha más realista para nuestra división:



Despliegues y consideraciones adicionales:

- Un área de CAS predefinida cerca de Münchberg, que se redefinirá con la Aviación del Frente a medida que avancemos.
- Un Centro de Abastecimiento para asegurar el reabastecimiento durante al menos los primeros 20 km del avance; en realidad, el reabastecimiento sigue siendo una incógnita, especialmente para la artillería.
- Dos compañías de ingenieros preparadas para desplegar puentes de pontones a través del río Saale, en caso de que la OTAN destruya los puentes que planeamos utilizar.

Acontecimientos y retos previstos:

- Según el plan del 1er Ejército, seremos relevados como Primer Escalón en H+48. Esto supera la resistencia de la división, por lo que debemos minimizar el desgaste para mantener la eficacia en combate el mayor tiempo posible. Las marchas forzadas y las arriesgadas travesías anfibias se reservarán para casos de extrema necesidad.
- Es probable que las carreteras estén congestionadas con civiles que huyen, impidiendo nuestra marcha.
- Necesitaremos avanzar por el Centro de Suministros y, potencialmente, construir un Puente Semipermanente a través del Saale para asegurar el paso de los camiones de suministros.
- Algunos batallones de artillería pueden necesitar breves pausas de fuego para reabastecerse.
- La artillería remolcada de corto Rango necesitará cambiar a postura Táctica a medida que avancemos, requiriendo 6 horas para redespolearse en postura de Barrera.

- Los batallones de Misiles deberán utilizarse sólo cuando se localicen con gran precisión objetivos de alto valor, como Cuarteles Generales o bases de las FARP.
- El apoyo aéreo se centrará inicialmente en interceptar los intentos de repliegue de la OTAN y más tarde pasará a prestar apoyo aéreo cercano (CAS) a las unidades de combate.

Calendario previsto:

- **H+0:** Los ingenieros dismantelarán las «medidas de seguridad» en nuestro lado de la Frontera Interior Alemana, se estima que llevará alrededor de una hora. Esto debe hacerse en el último momento para evitar la señalización de la inminente ofensiva.
- **H+3:** Posible primer contacto con fuerzas de cobertura del 2º ACR estadounidense, lo que puede ralentizar nuestro avance.
- **H+9:** Posible combate urbano en Münchberg.
- **H+15 - H+24:** Probable contacto con al menos una brigada de la 1ª División Acorazada estadounidense que defiende Bayreuth. El combate urbano y las condiciones nocturnas pueden prolongar los esfuerzos de control hasta 9 horas.
- **H+24 - H+36:** Tras la derrota de la brigada estadounidense, debemos continuar avanzando hasta H+36. (El éxito aquí requerirá bastante suerte, pero sé lo que se espera que escriba).

Después de H+36, es probable que la división esté agotada y necesite urgentemente descanso y reabastecimiento. Si la STAVKA consiente, modificaremos el plan para que la 1ª División de Tanques asuma el papel de OMG antes de lo previsto. Si la STAVKA se niega, es probable que me fusilen por traición y no será necesario seguir planificando.