REGLAS ADICIONALES **1**
40. FESTUNG BERLÍN **1**
41. PÁNICO CIVIL **1**
42. FIABILIDAD POLÍTICA DE LA OTAN **1**
42.1 Francia 1
42.2 Italia 1
42.3 Países Bajos (opcional) 1
43. FIABILIDAD POLÍTICA DEL PACTO DE VARSOVIA **1**
43.1 Disturbios en el Pacto de Varsovia 1
43.2 Revueltas en el Pacto de Varsovia 2
44. PAÍSES NEUTRALES **4**
45. RENDICIÓN 4
45.1 Austria 4
45.2 Bélgica 4
45.3 Dinamarca 4
45.4 Italia 4
45.5 Luxemburgo 4
45.6 Países Bajos 4
45.7 Efectos de la rendición 4
46. MOVILIZACIÓN 4
46.1 Operación Ladoga 4
46.2 Alerta general de la OTAN 5
46.3 Movilización de los países de la OTAN 5
46.4 REFORGER y POMCUS 6
46.5 Territoriales de Alemania Occidental 6
46.6 Reservistas daneses 6
46.7 Territoriales austriacos 6
46.8 Movilización del Pacto de Varsovia 6
46.9 Reservistas del Pacto de Varsovia 7
46.10 Desorganización 7
47. RESERVAS **7**
47.1 Reservas de la OTAN 7
47.2 Reservas del Pacto de Varsovia 8
48. DESEMBARCO ANFIBIO 8
48.1 Desembarco Anfibio del Pacto de Varsovia 8
48.2 Desembarco Anfibio de la OTAN 8
49. CAMPO MINADO INTERIOR **8**
50. TRANSBORDADORES DANESES **8**
51. TRASLADO AEREO TRANSOCEÁNICOS **8**
52. EVENTOS EXTERNOS **9**
52.1 Frente GIUK 9
53. LÍNEAS DE COMUNICACIÓN MARÍTIMAS **9**
53.1 SLOC Atlántico 10
53.2 Ataques SLOC 10
54. CÉLULAS DURMIENTES **10**
55. VICTORIA **10**
55.1 Victoria Política 10
55.2 Victoria Militar 11

REGLAS ADICIONALES

Algunas o todas las reglas siguientes pueden estar en vigor durante un escenario, tal y como se indica en la sección "Reglas Adicionales"

En la sección «Configuración» de cada escenario, las unidades con una colocación diferente a la impresa en la ficha aparecen resaltadas en azul.

40. FESTUNG BERLIN

1. La Brigada francesa de Berlín siempre puede apilarse con otras unidades de la OTAN que tengan la designación «Berlín».
2. Las brigadas de la OTAN con la designación «Berlín» no se ven afectadas por las reglas de desorganización mientras se encuentren en Berlín Occidental (véase 46.10).
3. En un Combate Terrestre en el que las únicas unidades defensoras sean brigadas de la OTAN con la designación «Berlín» en un hexágono de Berlín Occidental, la OTAN añade 1 a sus modificadores de combate.

41. PÁNICO CIVIL

1. Durante el primer Turno de guerra, no se puede usar el movimiento por carretera en Alemania Occidental al este del río Rin
2. Durante el primer Turno de guerra, el movimiento por Autopista en Alemania Occidental al este del río Rin cuesta 2 puntos de movimiento en Modo Táctico
3. Durante el primer Turno de guerra, el movimiento por Autopista en Alemania Occidental al oeste del río Rin cuesta 1 punto de movimiento en Modo Carretera y 2 puntos de movimiento en Modo Táctico.

42. FIABILIDAD POLÍTICA DE LA OTAN

En 1985, en Europa Occidental estaban activos fuertes partidos comunistas nacionales, grupos terroristas de inspiración marxista y movimientos pacifistas de izquierda. En caso de una guerra abierta contra la Unión Soviética, la unidad nacional y la determinación para luchar habrían sido cuestionables en varios países de la OTAN.

42.1. Francia

1. Las Casillas LOC FR1 y FR2 se consideran parte del Territorio Nacional francés y están sujetas a las limitaciones del Nivel de Compromiso, con la única excepción de las unidades belgas.
2. En la Fase de Eventos Externos del Turno de movilización francés, la OTAN tira un dado del 1 al 12; las Unidades de Combate francesas no pueden apilarse con unidades de ninguna otra nacionalidad; si sale un 13 o un 20, no hay restricciones de apilamiento para las Unidades de Combate francesas. La Brigada Francesa de Berlín siempre puede apilarse con unidades de otras nacionalidades.
3. En la Fase de Eventos Externos del Turno de movilización francés, la OTAN tira un dado: si sale un 1 a 8, el Partido Comunista Francés organiza manifestaciones masivas contra la intervención en el conflicto. Todos los refuerzos franceses se retrasan dos turnos.

42.2. Italia

1. Los escuadrones Aéreos y de Helicópteros italianos solo pueden usarse en un Megahex que cubra parcial o totalmente territorio Italiano o Austriaco, o en misiones que tengan como objetivo un hexágono dentro del territorio Italiano o Austriaco.
2. Las unidades terrestres italianas solo pueden emplearse en territorio Italiano o Austriaco (excepción: Brigada Folgore, véase más abajo).
3. Durante la fase de Eventos Externos del primer Turno de guerra, la OTAN tira un dado: con un resultado de 1 o 6, la Brigada de Paracaidistas Folgore y cualquier escuadrón Aéreo o de Helicópteros que la transporte puede enviarse fuera de Italia para apoyar la defensa de la OTAN.

42.3. Países Bajos (opcional)

1. La primera vez que una unidad terrestre holandesa se ve involucrada en un Combate Terrestre, la OTAN debe tirar un dado antes de resolver el combate. Con una tirada de 1 a 3, cunde el pánico entre las unidades de reclutas y se aplican de inmediato las siguientes reglas.
   a. El Índice de Cuadro (Cadre) de todas las Unidades de Combate holandesas sin experiencia fuera de los Países Bajos, incluida la artillería, pasa a ser 1. El Índice de Cuadro de las unidades holandesas en los Países Bajos no se ve afectado.
   b. Ninguna unidad terrestre holandesa dentro de los Países Bajos puede salir de los Países Bajos.

43. FIABILIDAD POLÍTICA DEL PACTO

Como demostraron las repetidas revueltas durante los años de la Guerra Fría y la desintegración final en 1991, el Pacto de Varsovia distaba mucho de ser una alianza sólida entre gobiernos y pueblos. Una guerra a gran escala contra la OTAN habría exacerbado muy probablemente estos problemas latentes, hasta un posible punto de ruptura.

43.1. Disturbios en el Pacto

Durante el transcurso de un Escenario, los países satélites del Pacto pueden entrar en un estado de Disturbios, con diferentes efectos para cada país. Además, si se desencadena una Revuelta en un país que ya se encuentra en estado de Disturbios, aumentará la posibilidad de que se extienda sin control.

43.1.1. Disturbios en Checoslovaquia

1. Durante el Paso de Revuelta del Tumo en el que se declara la guerra, el Pacto debe tirar un dado. Con una tirada de 1 a 6, Checoslovaquia entra en estado de Disturbios.
2. En caso de Disturbios en Checoslovaquia, las siguientes unidades de Checoslovaquia se consideran poco fiables y no pueden abandonar el país: 3 Mech Div, 4 Arm Div, 9 Arm Div, 15 Mech Div, 13 Arm Div, 14 Arm Div. Las unidades afectadas fuera de Checoslovaquia deben regresar a Checoslovaquia utilizando la ruta más rápida posible.

43.1.2. Disturbios en Alemania Oriental

1. Durante el Paso de Revuelta del Turno en el que se declara la guerra, el Pacto debe tirar un dado. Con una tirada de 1 a 4, Alemania Oriental entra en estado de Disturbios.
2. En caso de Disturbios en Alemania Oriental, las siguientes unidades de Alemania Orientales consideran poco fiables y no pueden abandonar el país: 19 Mech Div, 20 Mech Div, 6 Mech Div, 10 Mech Div, 17 Mech Div. Las unidades afectadas fuera de Alemania Oriental deben volver a Alemania Oriental utilizando la ruta más rápida posible.

43.1.3. Disturbios en Hungría

1. Durante el Paso de Revuelta del Turno en el que se declara la guerra, el Pacto debe tirar un dado. Con una tirada de 1 a 6, Hungría entra en estado de Disturbios.
2. En caso de Disturbios en Hungría, las siguientes unidades de Hungría se consideran poco fiables y no pueden abandonar el país: 7 Mech Div, 9 Mech Div, 15 Mech Div. Las unidades afectadas fuera de Hungría deben regresar a Hungría utilizando la ruta más rápida posible.

43.1.4. Disturbios en Polonia

1. Durante el Paso de Revuelta del Turno en el que se declara la guerra, el Pacto debe tirar un dado. Si la tirada es de 1 a 8, Polonia entra en estado de Disturbios.
2. En caso de Disturbios en Polonia, ninguna unidad polaca puede salir hacia unidades Marine, Aerotransportadas, de

Guerra Electrónica, Aéreas y Helicópteros fuera de Polonia. Las unidades afectadas fuera de Polonia deben regresar a Polonia utilizando la ruta más rápida posible.

3. Si la OTAN ataca cualquier unidad polaca, Aeródromo, Helipuerto o infraestructura dentro del territorio nacional polaco, los disturbios en Polonia terminan de inmediato y se eliminan todas las restricciones sobre las unidades polacas.

43.2. Revueltas del Pacto

Durante el transcurso de un Escenario, los países satélites del Pacto podrían tener una Revuelta. Una vez iniciada, una Revuelta se extenderá a menos que sea contenida por otros países del Pacto, y podría culminar con el derrocamiento del gobierno alineado con la Unión Soviética.

43.2.1. Reglas Generales de Revuelta

1. Una Revuelta puede iniciarse por eventos específicos en los siguientes países del Pacto: Alemania Oriental, Checoslovaquia, Hungría y Polonia. Cada país tiene reglas específicas para iniciar una Revuelta, todas ellas comprobadas durante el Paso de Revuelta.
2. Una revuelta en un país específico del Pacto se considera Iniciada desde el momento en que se coloca el primer marcador de Revuelta en el mapa hasta el momento en que la Revuelta es Exitosa o es Reprimida.
3. Una Revuelta en un país específico del Pacto se considera Reprimida en el instante en que no hay más Marcadores de Revuelta en el territorio del país.
4. Una Revuelta en un país específico del Pacto se considera Exitosa en el instante en que el gobierno del país es derrocado.
5. Una Revuelta puede **iniciarse** en un país específico del Pacto más de una vez.
6. Una Revuelta puede **empezar** en un país específico del Pacto solo una vez. Después de la primera vez, no se pueden iniciar otras Revueltas en ese país.

43.2.2. Iniciar una revuelta en Checoslovaquia

Una Revuelta en Checoslovaquia puede iniciarse por los siguientes eventos:

1. El Pacto llama a los reservistas checoslovacos (véase 46.51).
2. El número total de pérdidas en pasos de combate infligidas a las divisiones checoslovacas es igual o superior a 9 por primera vez.
3. Una unidad terrestre de la OTAN en Suministro General y capaz de trazar una Ruta de Suministro válida de cualquier longitud ocupa por primera vez una de las siguientes ciudades: Praga, Pizen.
4. Dos veces por Escenario durante el Paso de Revuelta, la OTAN puede pedir al Pacto que demuestre la presencia de al menos 2 divisiones Soviéticas o equivalentes en Checoslovaquia. Si el Pacto no lo hace, se inicia una Revuelta en Checoslovaquia.

43.2.3 Iniciar una Revuelta en Alemania Oriental

Una revuelta en Alemania Oriental puede iniciarse por los siguientes eventos:

1. El Pacto llama a filas a los reservistas de Alemania Oriental (véase 46.9).
2. El número total de bajas en el Paso de Combate infligidas a las divisiones de Alemania Oriental es igual o superior a 10 por primera vez.
3. Una unidad de combate de la OTAN en Suministro General y capaz de trazar una Ruta de Suministro válida de cualquier longitud entra por primera vez en una de las siguientes ciudades: Berlín Oriental, Dresde, Leipzig, Karl-Marx Stadt.
4. Dos veces por Escenario durante el Paso de Revuelta, la OTAN puede pedir al Pacto que demuestre la presencia de al menos 3 divisiones Soviéticas o divisiones equivalentes en Alemania Oriental. Si el Pacto no lo hace, se inicia una Revuelta en Alemania Oriental.

43.2.4. Iniciar una Revuelta en Hungría

Una Revuelta en Hungría puede iniciarse por los siguientes eventos:

1. El número total de pérdidas en el Paso de Combate infligidas a las divisiones húngaras es igual o superior a 6 por primera vez.
2. Una unidad de combate de la OTAN en Suministro General y capaz de trazar una Ruta de Suministro válida de cualquier longitud entra por primera vez en una de las siguientes ciudades: Bratislava, Bratislava, Gyor

43.2.5 Iniciar una revuelta en Polonia

Una Revuelta en Polonia puede iniciarse por los siguientes eventos:

1. El jugador del Pacto llama a los reservistas polacos (véase 46.9).
2. El número total de pérdidas en Pasos de Combate infligidas a divisiones polacas es igual o superior a 13 por primera vez.
3. Una unidad de combate de la OTAN en Suministro General y capaz de trazar una Ruta de Suministro válida de cualquier longitud entra por primera vez en Berlín Este, Dresde, Cottbus o cualquier hexágono de Ciudad o Urbano en Polonia.
4. Dos veces por escenario durante el paso de revuelta, la OTAN puede pedir al Pacto que demuestre la presencia de al menos 3 divisiones o equivalentes en Polonia. Estas divisiones pueden ser de cualquier nacionalidad del PV. Si el Pacto no lo hace, se inicia una revuelta en Polonia

43.2.6. Inicio y Propagación de una Revuelta

1. Una vez iniciada una revuelta, la OTAN tira un dado en la columna O de la tabla de revueltas. Si el resultado es 0, la Revuelta no se ha iniciado, pero podría iniciarse de nuevo en el futuro. Si el resultado es superior a 0, la Revuelta se ha iniciado con éxito y la OTAN coloca un número equivalente de Marcadores de Revuelta en el país del Pacto afectado..
2. La OTAN coloca Marcadores de Revuelta en cualquier hexágono de Ciudad o Urbano del país afectado. La presencia de unidades del Pacto en el hexágono no impide la colocación de Marcadores de Revuelta.
3. Los marcadores de Revuelta se usan como moneda. Dos marcadores de «Revuelta 1» equivalen a un marcador de «Revuelta 2».
4. Un hexágono de ciudad puede contener un máximo de 10 marcadores de revuelta.
5. Un hexágono Urbano puede contener un máximo de 5 marcadores de revuelta.
6. Todas las unidades de combate terrestre de un país del Pacto donde se haya Iniciado una Revuelta pero no haya comenzado no pueden atacar a unidades enemigas durante el resto del turno actual.
7. Todas las unidades de Combate Terrestre de un país del PV donde haya Comenzado con éxito una Revuelta no pueden atacar a unidades enemigas hasta que la Revuelta sea Sofocada o el Gobierno sea Derrocado.
8. Todas las unidades de Combate Terrestre de un país del PV donde se haya Iniciado con éxito una Revuelta no pueden abandonar su país de origen hasta que la Revuelta sea Sofocada o el Gobierno sea Derrocado. Las unidades que ya se encuentren fuera de su país de origen no están obligadas a regresar.
9. Durante el Paso de Revuelta, la OTAN cuenta el valor total de los marcadores de Revuelta en cada país del PV y tira un dado en la columna correspondiente de la Tabla de Revuelta, aplicando cualquier modificador válido:
    a. Si el resultado es un número, la OTAN coloca el número correspondiente de marcadores Revuelta adicionales en el país afectado.

b. Si el resultado es GO, el gobierno del país afectado ha sido derrocado.

43.2.7. Efecto de los Marcadores de Revuelta

1. Un hexágono que contenga uno o más marcadores de Revuelta se considera un hexágono de Revuelta.
2. No se puede trazar ninguna Ruta de Suministro del Pacto a través de un hexágono de Revuelta, a menos que el hexágono también contenga una unidad de combate del Pacto en Modo Táctico.
3. Una unidad terrestre (tanto de la OTAN como del Pacto) que salga de un hexágono de Revuelta debe pagar 5 Puntos adicionales de Movimiento.
4. Los marcadores de Revuelta no se pueden mover.

43.2.8. Represión de Revueltas

El Pacto puede intentar reprimir una Revuelta atacando los marcadores de Revuelta existentes.

1. Durante el Paso de Movimiento Terrestre del Pacto, una unidad del miso puede entrar en un hexágono de Revuelta que contenga solo marcadores de Revuelta y atacarlos, sujeto a las reglas estándar de Combate Terrestre.
2. No se pueden usar unidades de la misma Nacionalidad que el hexágono de Revuelta en el ataque o para apoyarlo.
3. Un hexágono de Revuelta tiene un valor de Defensa igual al número total de marcadores de Revuelta que contiene.
4. Un hexágono de Revuelta tiene un Índice de Cuadro de 1.
5. El terreno del hexágono de Revuelta se usa como Modificador de Combate para el Defensor.
6. La OTAN puede ejecutar misiones Aéreas y de Helicóptero para apoyar la defensa de un hexágono de Revuelta, como en el Combate Terrestre estándar, pero el valor de Ataque de los escuadrones de apoyo se reduce a la mitad.
7. La OTAN puede usar artillería para apoyar la defensa de un hexágono de Revuelta, como en el combate terrestre estándar, pero el valor de Barrera de Defensa de la artillería de apoyo se reduce a la mitad.
8. Si el resultado del combate es **D**, se eliminan todos los marcadores de Revuelta del hexágono. No se coloca ningún marcador de Penetración y no hay avance tras el combate. Cualquier otro resultado se aplica como de costumbre.
9. Si, en cualquier momento después de que haya comenzado una revuelta en un país PV, no hay más marcadores de revuelta en ese país, la revuelta ha sido sofocada. No se pueden iniciar revueltas adicionales en ese país PV específico.

43.2.9. Derrocamiento del Gobierno

1. Durante el Paso de Revuelta, si el resultado de una tirada en la Tabla de Revuelta es GO, el Gobierno del país del Pacto afectado ha sido derrocado.
2. Cuando se derroca un Gobierno del Pacto, se aplica lo siguiente:
    a. Todas las unidades del país afectado se retiran del juego.
    b. Se retiran todos los marcadores de Revuelta existentes en el país afectado.
    c. El Pacto puede usar un Aeródromo dentro del país afectado solo si el hexágono contiene al menos una unidad terrestre del Pacto.
    d. El Pacto puede trazar una Ruta de Suministro dentro del país afectado solo si hay una unidad terrestre del Pacto dentro de 2 hexágonos de cada hexágono de la Ruta de Suministro.
    e. El Pacto puede Demoler un Puente dentro del país afectado solo si hay una unidad terrestre del Pacto adyacente al Puente.
    f. Los escuadrones de Helicópteros y Transportes Aéreos de la OTAN pueden usar Aeródromos dentro del país afectado y no ocupados por unidades Terrestres del Pacto, dentro de los límites de las reglas estándar.

44. PAÍSES NEUTRALES

1. Austria, Liechtenstein, Suecia, Suiza y Yugoslavia son países neutrales, a menos que se indique lo contrario en las reglas específicas del escenario.
2. Las reglas estándar de Nivel de Compromiso se aplican a un país neutral.
3. Durante la Fase de Tensión, el Pacto puede declarar la guerra a Austria o Liechtenstein si existe un estado de guerra entre la OTAN y el Pacto, y se da alguna de las siguientes circunstancias:
    a. El país se une a la OTAN.
    b. El nivel de Compromiso del país se establece en 4.
    c. Las unidades del país se colocan en el mapa y comienza su movilización.
    d. El país usa los valores de Desorganización de la OTAN, si los hay.
4. La neutralidad de Suecia, Suiza y Yugoslavia no puede ser violada de ninguna manera.

45. RENDICION

Cada país tiene un punto de ruptura más allá del cual la voluntad de luchar simplemente se desintegra. Para algunos países de la OTAN con partidos comunistas nacionales fuertes o una larga tradición de apaciguamiento, este punto de ruptura podría ser especialmente bajo.

45.1. Austria

1. La primera vez que una Unidad de Combate del Pacto entra en Austria, la OTAN debe tirar un dado: si la tirada es del 1 al 5, Austria se rinde.
2. La primera vez que el Pacto controla todos los hexágonos de la ciudad de Viena, la OTAN debe tirar un dado: si la tirada es del 1 al 8, Austria se rinde.
3. Tan pronto como el Pacto controla todos los hexágonos de ciudad de Austria, Austria se rinde.

45.2. Bélgica

1. La primera vez que una Unidad de Combate del Pacto en Suministro General y capaz de trazar una Ruta de Suministro de cualquier longitud entre en Bélgica, la OTAN debe tirar un dado: si la tirada es del 1 al 3, Bélgica se rinde.
2. La primera vez que una Unidad de Combate del Pacto en Suministro General y capaz de trazar una Ruta de Suministro de cualquier longitud entre en Lieja, la OTAN debe tirar un dado: si la tirada es del 1 al 6, Bélgica se rinde.
3. En caso de rendición Belga, las unidades terrestres belgas en Suministro General apiladas con o adyacentes a una Unidad de Combate terrestre de la OTAN, y los escuadrones aéreos y de helicópteros belgas con base en otros escuadrones de la OTAN, se convierten en unidades Belgas Libres y no se retiran del juego. Las unidades Belgas Libres pueden usar cualquier Fuente de Suministro belga o francesa válida.

45.3. Dinamarca

1. La primera vez que una Unidad de Combate del PV se encuentre dentro del territorio danés al comienzo de la Fase de Acción del Bloque del Este, en Suministro General o capaz de trazar una Ruta de Suministro válida a un Puerto no dañado bajo control del PV la OTAN debe tirar un dado: si la tirada es de 1 a 6, Dinamarca se rinde.
2. La primera vez que una Unidad de Combate del PV se encuentre en un hexágono de la ciudad de Kobenhavn al comienzo de la fase de acción del Bloque del Este, en Suministro General o capaz de trazar una Ruta de Suministro válida hasta un Puerto no dañado bajo control del PV, la OTAN debe tirar un dado: si la tirada es de 1 a 10, Dinamarca se rinde.

3. La primera vez que todos los hexágonos de la ciudad de Kobenhavn estén bajo control del WP, la OTAN debe tirar un dado: si sale un resultado entre 1 y 15, Dinamarca se rinde.
4. En caso de rendición danesa, las unidades terrestres danesas en Suministro General apiladas con o adyacentes a una Unidad de Combate terrestre de la OTAN, los escuadrones aéreos y de helicópteros daneses con base en otros escuadrones de la OTAN y las unidades navales danesas que no se encuentren en un Puerto se convierten en unidades de la Dinamarca Libre y no se retiran del juego. Las unidades de la Dinamarca Libre pueden usar cualquier Fuente de Suministro válida de la OTAN, del Reino Unido o de Alemania Occidental.

45.4. Italia

1. La primera vez que una Unidad de Combate del Pacto en Suministro General entra en Italia o Austria, la OTAN debe tirar un dado: si sale un 1 u 8, estalla el desorden civil en Italia; todas las Ciudades italianas y los hexágonos Urbanos deben ser guarnecidos por Unidades de Combate italianas lo antes posible y deben permanecer así hasta el final de la partida.
2. La primera vez que una Unidad de Combate del Pacto en Suministro General y capaz de trazar una Ruta de Suministro de cualquier longitud entra en un hexágono de Ciudad italiana, la OTAN debe tirar un dado: con una tirada de 1 a 10, Italia se rinde.
3. Tan pronto como una Unidad de Combate del Pacto en Suministro General y capaz de trazar una Ruta de Suministro de cualquier longitud entra en un hexágono de la ciudad de Milán, Italia se rinde.

45.5. Luxemburgo

1. La primera vez que una Unidad de Combate del Pacto en Suministro General entra en Luxemburgo, la OTAN debe tirar un dado: si la tirada es del 1 al 10, Luxemburgo se rinde.
2. Tan pronto como una Unidad de Combate del Pacto entra en la ciudad de Luxemburgo, Luxemburgo se rinde.

45.6. Países Bajos

1. La primera vez que una Unidad de Combate del Pacto en Suministro General y capaz de trazar una Ruta de Suministro de cualquier longitud entre en los Países Bajos, la OTAN debe tirar un dado: si la tirada es del 1 al 6, los Países Bajos se rinden.
2. La primera vez que una Unidad de Combate del Pacto en Suministro General y capaz de trazar una Ruta de Suministro de cualquier longitud entre en Ámsterdam, la OTAN debe tirar un dado: si la tirada es del 1 al 13, los Países Bajos se rinden.
3. En caso de rendición Holandesa, las unidades terrestres Holandesas en Suministro General apiladas con o adyacentes a una Unidad de Combate terrestre de la OTAN, y los escuadrones aéreos y de helicópteros holandeses con base en otros escuadrones de la OTAN, se convierten en unidades holandesas libres y no se retiran del juego. Las unidades Holandesas Libres pueden usar cualquier Fuente de Suministro holandesa o británica válida.

45.7. Efectos de la Rendición

Las siguientes reglas se aplican de inmediato en caso de rendición de un país:

1. A menos que se indique lo contrario en las reglas específicas de cada país, todas las unidades del país rendido se retiran del juego.
2. El país rendido se une a la facción conquistadora y pierde cualquier nivel de compromiso o alineación con la facción anterior.
3. La facción conquistadora obtiene el control de todo el territorio nacional del país rendido, excepto los hexágonos lejanos ocupados o en la ZOC de una unidad enemiga.
4. La facción conquistadora obtiene el control de cualquier base dentro del territorio del país rendido, excepto las lejanas ocupadas por unidades terrestres enemigas.
5. Los escuadrones aéreos de otros países en una Base que ya no esté bajo control amigo se mueven de inmediato a la sección Usada de la Base válida más cercana. Si no es posible, se eliminan.
6. Los escuadrones de helicópteros de otros países en una Base que ya no esté bajo control amigo se mueven de inmediato a cualquier otra Base válida dentro del rango y no pueden usarse durante la Fase de Acción actual. Si no es posible, se eliminan.
7. Las unidades Navales de otros países atracadas en una Base que ya no esté bajo control amigo se desatan.

46. MOVILIZACION

La movilización de las Fuerzas Armadas de un país es, por supuesto, una tarea muy compleja, que suele dividirse en varias fases bien definidas y que, en el mejor de los casos, lleva días y, en el peor, semanas.

Un problema estrechamente relacionado con la movilización es la desorganización operativa. Incluso las Fuerzas Armadas permanentes y profesionales necesitan tiempo para activar la vasta red logística y de apoyo necesaria para librar un conflicto de alta intensidad.

Por último, la movilización y la desorganización están relacionadas con el factor sorpresa, un concepto que a menudo se malinterpreta en el ámbito militar: la sorpresa operativa puede lograrse incluso cuando el enemigo es plenamente consciente de un ataque inminente, si, debido a diversos factores, no ha tenido tiempo suficiente para completar su movilización.

Dada la necesidad de múltiples consultas a nivel político y de un amplio consenso antes de pasar a la acción, la OTAN era especialmente vulnerable en este aspecto.

El Nivel de Compromiso de un país (véase 32.4) determina sus restricciones de movimiento, así como el grado en que otros países pueden acceder a su infraestructura y territorio. Estas restricciones pueden levantarse parcial o totalmente al inicio de la Movilización.
El proceso de Movilización también reduce el Nivel de Desorganización de las Fuerzas Armadas (véase 46.10), cuyo momento exacto y efectos dependen del país o de la Alianza.
Un país o una Alianza pueden iniciar la Movilización en los siguientes casos:

a. Durante la Fase de Tensión, utilizando Cartas de Evento específicas.
b. Durante la Fase de Tensión, cuando entra en estado de guerra con otro país.

46.1. Operación Ladoga

La Operación Ladoga es el nombre en clave de la ofensiva del Pacto de Varsovia contra la OTAN. El momento de la Operación Ladoga debe elegirse con cuidado: una ejecución prematura podría sorprender, pero no daría tiempo suficiente para prepararse, mientras que una ejecución tardía permitiría a las fuerzas del Pacto de Varsovia estar plenamente preparadas, pero también daría más tiempo a la OTAN para reaccionar en consecuencia.

1. Antes de comenzar la Campaña, el Pacto debe anotar en un papel el Turno de inicio de la Operación Ladoga.
2. El papel se mantendrá en secreto en un lugar neutral.
3. El Pacto debe respetar la planificación y no puede declarar la guerra a ningún país de la OTAN o Neutral antes del inicio de la Operación Ladoga.
4. Por cada dos Turnos durante los cuales la Operación Ladoga aún no haya comenzado, la duración del Escenario se incrementará en un Turno.
5. Durante el paso de declaración de guerra del turno de inicio previsto, el Pacto revela el papel y se aplica de inmediato lo siguiente:
   a. La OTAN y el Pacto se encuentran ahora en estado de guerra.

b. El nivel de compromiso del Pacto se establece en 4.

c. El Nivel de Compromiso de la OTAN y de todos los países de la OTAN se establece en 4.

d. El Bloque Occidental ya no está limitado en el uso de las Cartas de Evento por su Nivel de Tensión, y ya no necesita gastar Puntos de Tensión para usarlas. Todas las demás reglas relativas a la Fase de Tensión permanecen en vigor.

NOTA: En la práctica, la OTAN podrá declarar ALERTA GENERAL durante la fase de tensión cuando comience la Operación Ladoga, siempre que no lo haya hecho ya. Puede que sea tarde, pero más vale tarde que nunca.

46.2. Alerta General OTAN

En términos sencillos, el proceso de movilización de la OTAN constaba de tres fases distintas: ALERTA SIMPLE, ALERTA REFORZADA y ALERTA GENERAL, cada una de las cuales suponía un paso más hacia la movilización total y el traspaso de la autoridad de las fuerzas de la OTAN al SACEUR.

Con algunas excepciones pertinentes pero difíciles de aplicar, cada nivel de alerta requería la autorización unánime de todos los gobiernos nacionales de la alianza para poder ser emitido. Los animo a que lo lean de nuevo para comprender plenamente su significado.

Este proceso se ha simplificado en dos niveles: ALERTA SIMPLE y ALERTA GENERAL. Si bien la ALERTA SIMPLE permitía evitar ser tomados por sorpresa, solo una orden de ALERTA GENERAL y unos pocos días de tiempo habrían permitido a la OTAN estar completamente preparada para la guerra.

Declarar ALERTA GENERAL activa las fuerzas y recursos de la OTAN en todos los niveles y en su máxima extensión. Cuando se usa la Carta de Evento ALERTA GENERAL, entran en vigor las siguientes reglas.

1. En **Alerta General +0**:
   a. El Nivel de Compromiso de la OTAN y de todos los países de la OTAN se establece en 3, a menos que ya sea superior.
   b. Todos los países de la OTAN comienzan a movilizarse y se aplican los efectos de las Cartas de Evento E11, E12 y E13, si aún no se han utilizado.
   c. Las unidades de todos los países de la OTAN marcadas como **M** o con el código de una Carta de Evento conectada aún no usada se colocan en el Indicador de Turnos, en la casilla correspondiente al turno actual más el número que sigue al código.
   d. Durante la fase apropiada, las unidades terrestres que antes no podían moverse y que tienen nacionalidad UK, EE.UU., Alemania Occidental o la designación «Berlín» pueden mover hasta 10 PM.
   e. Durante la Fase apropiada, hasta la mitad de las unidades navales que antes no podían moverse en cada país de la OTAN pueden moverse normalmente.
   f. Durante la Fase apropiada, las unidades de los países de la OTAN que ya podían moverse pueden moverse normalmente.
   g. Durante la Fase apropiada, las unidades de helicópteros y aviones de todos los países de la OTAN pueden ejecutar cualquier misión válida.
   h. Cualquier restricción de movimiento dictada por las Cartas de Evento de la OTAN deja de tener efecto.

2. En **Alerta General +1**:
   1. Las unidades de todos los países de la OTAN pueden moverse normalmente.
   2. La desorganización del combate terrestre de la OTAN se establece en 2.
   3. La desorganización del combate aéreo de la OTAN se establece en 1.
   4. La desorganización del apoyo de la OTAN se establece en 3.
   5. La desorganización de las reparaciones de la OTAN se establece en 1.
   6. La desorganización de la Flak de la OTAN se establece en 1.

3. En **Alerta General +2**:
   a. La desorganización del combate terrestre de la OTAN se establece en 1.
   b. La desorganización del combate aéreo de la OTAN se establece en 0.
   c. La desorganización del apoyo de la OTAN se establece en 0.
   d. La desorganización de las reparaciones de la OTAN se establece en 0.
   e. La desorganización de la Flak de la OTAN se establece en 0.
   f. La desorganización logística de la OTAN ya no está en vigor.

4. En **Alerta General +3**:
   a. La desorganización del combate terrestre de la OTAN se establece en O.

46.3. Movilización Países OTAN

Algunos países de la OTAN pueden comenzar a movilizarse por separado utilizando la Carta de Evento correspondiente, pero solo si no se ha declarado ALERTA GENERAL, ya sea durante el Turno actual o en cualquier Turno anterior.

Cuando un país de la OTAN comienza a movilizarse por separado, entran en vigor las siguientes reglas.

1. En **Movilización +0**:
   a. El Nivel de Compromiso del país se establece en 3, a menos que ya sea superior.
   b. Las unidades del país marcadas con una **M** o con el código de una Carta de Evento conectada se colocan en el Indicador de Turnos, en la casilla correspondiente al Turno actual más el número que sigue al código.
   c. Durante la Fase apropiada, las unidades terrestres del país que antes no podían moverse pueden moverse hasta 10 PM.
   d. Durante la Fase apropiada, hasta la mitad de las unidades navales del país que antes no podían moverse pueden moverse normalmente.
   e. Durante la Fase apropiada, las unidades del país que ya podían moverse pueden moverse normalmente.
   f. Durante la Fase apropiada, las unidades de helicópteros y aviones del país pueden ejecutar cualquier misión válida.

2. En **Movilización +1**:
   a. Las unidades del país pueden moverse normalmente.
   b. La Desorganización del Combate Terrestre del país se establece en 2.
   c. La Desorganización del Combate Aéreo del país se establece en 1.
   d. La Desorganización del Apoyo del país se establece en 3.
   e. La Desorganización de las Reparaciones del país se establece en 1.
   f. La Desorganización de la Flak del país se establece en 1.

3. En **Movilización +2**:
   a. La desorganización del combate terrestre del país se establece en 1.
   b. La desorganización del combate aéreo del país se establece en 0.
   c. La desorganización del apoyo del país se establece en 0.
   d. La desorganización de las reparaciones del país se establece en 0.
   e. La desorganización de la defensa antiaérea del país se establece en 0.
   f. La desorganización logística del país ya no está en vigor.

4. En **Movilización +3**:
   a. La desorganización del combate terrestre del país se establece en 0.
5. En cualquier caso, las unidades terrestres del país que se moviliza no pueden moverse si se han desplegado inicialmente en otro país de la OTAN con un nivel de compromiso de 2 o inferior, a menos que otras reglas indiquen lo contrario.

46.4. REFORGER y POMCUS

REFORGER (REturn of FORces to GERmany) era una operación concebida para reforzar rápidamente las defensas de la OTAN. Varias divisiones con base en Estados Unidos mantenían una «copia» de su equipo almacenada en lugares protegidos de Alemania Occidental (POMCUS, Prepositioning Of Materiel Configured in Unit Sets). En caso de guerra, el personal de la división habría sido trasladado por aire cerca del emplazamiento POMCUS correspondiente y equipado con el material que ya se encontraba allí. Una excepción notable y muy importante eran los helicópteros, que no podían almacenarse en los emplazamientos POMCUS por diversas razones.

1. Las unidades de EE. UU. con un código de configuración **M+n Pn** (por ejemplo, «M+2 P1») son unidades REFORGER activadas por la movilización de EE. UU.
2. En el Turno de llegada de una unidad REFORGER, la OTAN puede elegir entre dos colocaciones diferentes:
   a. La unidad se marca como «Equipment Only» y se coloca en su emplazamiento POMCUS designado. El personal de la unidad debe ser transportado por aire mediante una Misión de transporte aéreo de personal (véase 24.23.1).
   b. La unidad se coloca en la Casilla LOC C01 y será desplegada por otros medios a cualquier destino elegido por la OTAN.
3. Un Sitio POMCUS puede ser destruido asignándole 2 Pérdidas de Paso durante un ataque nuclear con artillería o aviones, o moviendo una Unidad de Combate a su hexágono.
4. Si se ha destruido un emplazamiento POMCUS, se aplicará lo siguiente:
   a. Cualquier unidad REFORGER que llegue a ese emplazamiento POMCUS y que aún no figure en los mapas deberá llegar a la Casilla LOC C01.
   b. Cualquier unidad REFORGER ya colocada en el emplazamiento POMCUS con un marcador «Equipment Only» se colocará de inmediato en la Casilla LOC C01 y se le retirará el marcador.

46.5. Territoriales de Alemania Occidental

En 1985, Alemania Occidental contaba con un ejército territorial muy eficiente. En tiempo de guerra, podía movilizar 10 Brigadas de buena calidad (HSB, por HeimatschutzBrigade) y varias docenas de regimientos y unidades más pequeñas destinadas a tareas de guarnición y defensa de la retaguardia (aquí agrupadas en HSR, HeimatschutzRegiment).

1. Las unidades de Alemania Occidental designadas como **HSB** y **HSR** forman parte del Ejército Territorial, activado por la movilización de Alemania Occidental.
2. En el Paso de Refuerzos de su Turno de llegada, una unidad Territorial WG puede colocarse en cualquier hexágono dentro de 2 hexágonos de su hexágono de colocación, a una distancia mínima de 2 hexágonos de cualquier unidad enemiga, y en Suministro General.
3. Si una unidad Territorial no puede colocarse en su Turno de llegada, es eliminada.
4. Una unidad Territorial WG no puede abandonar Alemania Occidental. Si se ve obligada a hacerlo por cualquier motivo, es eliminada.

46.6. Reservistas Daneses

En 1985, las unidades del ejército danés en tiempos de paz solo contaban con un 20 % de efectivos. Dinamarca habría necesitado varios días para movilizar a los reservistas e incorporarlos a las unidades en cuadro.

1. Las unidades terrestres danesas con un código de despliegue **M+n** (por ejemplo, M+2) son unidades de reservistas, activadas por la Movilización danesa.
2. En el Paso de Refuerzos de su Turno de llegada, una unidad de reservistas danesa se usa para reemplazar a la unidad danesa con la misma designación. Tras el reemplazo, la unidad recién entrada vuelve a su Valoración de Cuadro original y hereda todos los marcadores de la unidad original.

3. Una unidad de reservistas daneses no puede entrar si la unidad danesa que va a ser reemplazada ha sido eliminada. La unidad de reservistas también es eliminada.
4. Una unidad de reservistas daneses no puede entrar si la unidad danesa que va a ser reemplazada no está en Suministro General. En este caso, se retrasa un turno.

46.7. Territoriales de Austria

En caso de guerra, Austria habría adoptado una estrategia de guerrilla, renunciando a cualquier intento de defender las fronteras nacionales. Las tropas de la Landwehr austriaca, ligeramente armadas y entrenadas para la guerra de montaña, habrían sido capaces de formarse y operar incluso detrás de las líneas enemigas.

1. Las unidades austriacas marcadas con un código **M** son unidades territoriales. El turno de llegada de las unidades territoriales es igual al turno en el que el Pacto viola la neutralidad de Austria, más el número impreso en la ficha después del código de movilización.
2. Las brigadas alpinas Territoriales austriacas pueden colocarse en hexágonos urbanos o de ciudad controlados por amigos dentro del territorio austriaco, no en ZOC enemigas y a una distancia máxima de 4 hexágonos de una unidad de HQ austriaca. Solo se puede colocar una brigada por cada hexágono urbano o de ciudad. Las unidades que no puedan hacerlo son eliminadas.
3. Los regimientos de infantería territorial austriacos pueden colocarse en cualquier hexágono del territorio austriaco, no en ZOC enemigas y a una distancia mínima de 3 hexágonos de cualquier otro regimiento de infantería austriaco movilizado colocado durante el mismo turno. Las unidades que no puedan hacerlo son eliminadas.

46.8. Movilización Pacto

El proceso de movilización del Pacto de Varsovia era notablemente diferente al de la OTAN: políticamente mucho más sencillo, ya que todas las decisiones se tomaban en Moscú y eran definitivas, pero más complejo debido a la gran cantidad de hombres y equipos, y a la extensión del territorio implicado.

El Pacto controla su proceso de movilización mediante el uso de Cartas de Evento. Cada Carta moviliza un Distrito Militar o Grupo de Fuerzas, activa unidades navales o disminuye la Desorganización de una formación específica o rama de las Fuerzas Armadas.

Cada Carta explica los efectos específicos sobre la Movilización y Desorganización del Pacto.

46.8.1. Esfuerzo Logístico del Pacto

1. Durante el Paso de Refuerzos amigo, el Pacto debe gastar Puntos de Transporte Estratégico para colocar en el mapa los refuerzos que llegan en el Turno actual como resultado de una Carta de Evento (marcada como **En**) o Movilización (marcada como **M**).

2. El número de STP gastados depende del tamaño y tipo de unidad, tal y como se indica en la Tabla de Esfuerzo Logístico del PV.
3. Si el Pacto no puede o no quiere gastar los STP necesarios, la llegada de la unidad se reprograma para el siguiente turno.

46.9. Reservistas del Pacto

La mayoría de los países del Pacto de Varsovia mantenían unidades con un bajo nivel de preparación, destinadas a ser activadas en tiempo de guerra mediante la movilización de reservistas y reclutas. Dada la oposición tácita pero profundamente arraigada hacia los regímenes impuestos por la Unión Soviética, tal movilización podría haber sido la chispa que encendiera la mecha.

1. Un país del Pacto puede movilizar a sus reservistas usando la Carta de Evento correspondiente.
2. Un país del Pacto no puede movilizar a sus reservistas mientras haya una Revuelta activa dentro de sus fronteras (véase 43.2).
3. La movilización de los reservistas puede desencadenar una Revuelta en el país (véase 43.2).
4. En el Paso de Refuerzos de su Turno de llegada, una unidad de reservistas se coloca según las reglas de la Carta de Evento. Si llega al Mapa Operacional, el hexágono de colocación debe estar a una distancia mínima de 2 hexágonos de cualquier unidad enemiga, en Suministro General, y no puede contener un marcador de Revuelta.
5. Si una unidad de reservistas no puede colocarse en su Turno de llegada, es eliminada.

46.10. Desorganización

Hasta que finaliza el proceso de Movilización, las fuerzas de un país o Alianza tienen una serie de modificadores desfavorables para actividades específicas. Estos modificadores se establecen en un valor determinado al comienzo de un Escenario y disminuyen a medida que se completa la transición a la preparación total.

1. Se utilizan los siguientes valores de Desorganización:

   Combate terrestre: Un modificador que se añade a los modificadores de combate del enemigo en un combate terrestre en el que participan unidades del país o alianza afectados.

   Combate Aéreo: Un modificador a la tirada de los dados, sumado o restado, a elección del enemigo, en un Combate Aéreo en el que participen unidades del país o Alianza afectada.

   Apoyo: Un modificador al valor de Apoyo de los Aeródromos del país o Alianza afectada. El valor de Apoyo se reduce en la cantidad de la desorganización por Reparaciones, hasta un mínimo de 1.

   Reparación: Un modificador al valor de Reparación de los Aeródromos de la Alianza o país afectado. El valor de Reparación se reduce por la cantidad de Desorganización de

   Reparación, hasta un mínimo de 1.

   Flak: Un modificador a los puntos de munición de la Flak disponibles para las unidades Flak de la Alianza o país afectado que use munición Flak. Los puntos de munición antiaérea disponibles se reducen por el valor de la desorganización antiaérea, hasta un mínimo de 1.

   Logística: Cuando se usan las reglas de Suministro Detallado y la desorganización logística tiene un valor de 1, todas las unidades de combate del país o alianza afectada deben usar Suministro Integrado para determinar su estado de suministro.
2. Cualquier cambio en un valor de Desorganización se aplica durante la Fase de Activos, y solo si el valor se reduce. En otras palabras, los valores de Desorganización nunca pueden aumentar.
3. Si un país de la OTAN tiene sus propios valores de Desorganización, se aplica lo siguiente:
   a. La Desorganización de Apoyo y Reparación del país se utiliza para las bases aéreas que tienen la nacionalidad del país y no están situadas dentro de otro país de la OTAN.
   b. La Desorganización de Apoyo y Reparación de la OTAN se utiliza para las Bases Aéreas que tienen la nacionalidad del país y están situadas dentro de otro país de la OTAN.
   c. La Desorganización de Combate Terrestre, Combate Aéreo y La Flak del país se utilizan si son inferiores a los valores correspondientes de la OTAN.
   d. La Desorganización Logística del país se utiliza siempre.
4. Si un país del Pacto tiene sus propios valores de Desorganización, se utilizan siempre.
5. En situaciones de combate en las que un bando tiene más de un país involucrado, se aplica el valor:
   a. La Desorganización de Combate Terrestre más favorable para el enemigo.
   b. La Desorganización de Combate Aéreo más favorable para el enemigo.

47. RESERVAS

Ambos bloques contaban con fuerzas de reserva estratégicas destinadas a hacer frente a emergencias o acontecimientos inesperados, incluida una guerra nuclear. Enviar estas fuerzas al frente habría sido una decisión estratégica de gran importancia.

1. Cada Escenario enumera los Grupos de Reserva disponibles para ambos Bandos. Cada reserva es un grupo indivisible y tiene un coste específico en Puntos de Victoria.
2. Los Grupos de Reserva solo pueden comprometerse si el país o Alianza que los proporciona está en estado de guerra.
3. Los Grupos de Reserva se activan y colocan según se describe en las reglas de Refuerzos de Reserva (véase 18.1.4).

47.1. Reservas de la OTAN

47.1.1. Reserva UK, Grupo R1

El Grupo R1 es la última reserva terrestre británica disponible, compuesta por la 5.ª Brigada Aerotransportada. Carece de medios de transporte suficientes.

Nac.	Tipo	Desig.	Valores	Despliegue
UK	Aerotrans.	5	2-C-2	R1+1 UK2
UK	Hel, CH47	7	34-3-0	R1+1 UK3
UK	Hel, SA330	33	34-8-0	R1+1 UK2
UK	Hel, Wessex	72	12-3-0	R1+1 UK2

47.1.2. Reserva OTAN, Grupo R2

El Grupo R2 está formado por escuadrones de la RAF asignados a la fuerza nuclear estratégica de la OTAN.

Nac.	Tipo	Desig.	Valores	Despliegue
UK	Aire, JagGR1	226	B-5-3	R2+1 UK1
UK	Aire, BuccS2B	237	7-9-4	R2+1 UK2

47.1.3. Reserva OTAN, Grupo R3

El Grupo R3 está compuesto por buques de transporte del Mando Marítimo de la OTAN (MARCOM), reforzados por buques destinados originalmente a AFNORTH.

Nac.	Tipo	Desig.	Valores	Despliegue
UK	Buque, CNV	MARCOM	7-C-C	R3+1 UK1
UK	Buque, CNV	Atl3	12-A-B	R3+2 UK2

47.1.4. Reserva UK, Grupo R4

El Grupo R4 está compuesto por aviones de transporte destinados a AFNORTH.

Nac.	Tipo	Desig.	Values	Despliegue
UK	Aire, C130	24	T-1-0	R4+1 UK2
UK	Aire, C130	30	T-1-0	R4+1 UK2

47.1.5. Reserva OTAN, Grupo R5

El Grupo R5 está formado por escuadrones de la USAF con base en el Reino Unido y asignados a la fuerza nuclear estratégica de la OTAN.

Nac.	Tipo	Desig.	Valores	Despliegue
EE.UU.	Aire, EF111	42	ECM	R5+1 UK2
EE.UU.	Aire, F111E	55	B-9-9	R5+1 UK2

47.1.6. Reserva OTAN, Grupo R6

El Grupo R6 está formado por escuadrones de la USAF con base en el Reino Unido y asignados a la fuerza nuclear estratégica de la OTAN.

Nac.	Tipo	Desig.	Valores	Despliegue
EE.UU.	Aire, F111E	77	B-9-9	R6+1 UK2
EE.UU.	Aire, F111E	79	B-9-9	R6+1 UK2

47.1.7. Reserva FR, Grupo R7

Nac.	Tipo	Desig.	Valores	Despliegue
FR	Aire, MirF1C	1/5	11-11-4	R7+1 FR1
FR	Aire, MirF1C	1/12	11-11-4	R7+1 FR1
FR	Aire, MirF1C	1/30	11-11-4	R7+1 FR1

47.2. Reservas Pacto

No hay Reservas del Pacto disponibles.

48. Desembarcos Anfibios

NOTA: Esta regla sustituye al procedimiento estándar para Desembarcos Anfibios (véase 26.4.1).

Bajo ciertas condiciones, las unidades de Marines y Fuerzas Especiales pueden moverse por mar y desembarcar en un hexágono costero desocupado. Siempre se aplican las siguientes reglas generales:

1. Para ejecutar un Desembarco Anfibio, deben cumplirse todos los requisitos previos siguientes:
   a. La unidad utilizada debe comenzar el Paso de Movimiento Terrestre en un puerto amigo, sin daños, en Suministro General, en Modo Táctico y a menos de 6 Megahexes del hexágono de desembarque (objetivo).
   b. El puerto de salida y el hexágono de desembarque no pueden estar dentro de un Área de Superioridad Aérea controlada por el enemigo.
   c. El hexágono de desembarco no puede estar ocupado por unidades enemigas, pero puede estar en una ZOC enemiga.
   d. La unidad utilizada debe poder trazar una ruta de hexágonos marítimos contiguos hasta el hexágono de desembarco (objetivo).
2. Durante el Paso de Movimiento Terrestre amigo, la unidad se mueve al hexágono de desembarco. Si el hexágono es una ZOC enemiga desocupada, la unidad debe atacar de inmediato a las unidades enemigas que ejercen la ZOC utilizando la Secuencia de Combate Terrestre estándar. El combate se lleva a cabo normalmente, pero en caso de un resultado diferente a D, el atacante debe sufrir una Pérdida de Paso, además de las pérdidas que haya sufrido normalmente.
3. La unidad utilizada se considera en Suministro General en el Turno durante el cual se ejecuta el Desembarco Anfibio.
4. Después de ejecutar un Desembarco Anfibio, una unidad no puede gastar PM durante el resto del Turno actual.

48.1. Desembarcos Anfibios del Pacto

Para el Pacto, se aplican las siguientes reglas adicionales al desembarco anfibio.

1. El Pacto solo puede ejecutar desembarcos anfibios después de jugar Cartas de Evento específicas, o cuando lo especifiquen explícitamente las reglas del escenario.
2. Durante el primer Turno de guerra, cada unidad que ejecute un desembarco anfibio debe tirar un dado antes de desembarcar. Con una tirada de 1 a 5, la unidad pierde un paso.
3. Durante cualquier Turno de guerra posterior al primero, cada unidad que realice un desembarco anfibio debe tirar un dado antes de desembarcar: con una tirada de 1 a 4, la unidad pierde dos pasos; con una tirada de 5 a 8, la unidad pierde un paso.

48.2. Desembarcos Anfibios de la OTAN

Para la OTAN, se aplican las siguientes reglas adicionales al desembarco anfibio.

1. La OTAN puede ejecutar un desembarco anfibio de tamaño de un batallón por Turno.
2. Cada unidad que ejecute un desembarco anfibio en el mar Báltico debe tirar un dado antes de desembarcar: con una tirada de 1 a 5, la unidad pierde un paso.

49. CAMPO MINADO INTERIOR

Los países del Pacto de Varsovia mantuvieron amplias y elaboradas medidas de seguridad a lo largo de la frontera, incluyendo campos de minas, alambradas y barreras para vehículos. Estas medidas de seguridad habrían dificultado los movimientos masivos de tropas terrestres y solo podían retirarse en el último momento para evitar anunciar el inminente ataque.

1. En el primer Turno de guerra entre la OTAN y el Pacto, cruzar la frontera Pacto / OTAN o Pacto / Austria cuesta 2 Puntos de Movimiento adicionales, excepto en los siguientes lados de hexágono: N3631/N3732, C3608/C3709, C2919/ C3018, C3924/C4023.

50. TRANSBORDADORES DANESES (FERRY)

1. Los Transbordadores daneses pueden transportar una unidad terrestre desde un hexágono de ferry hasta el hexágono de ferry correspondiente en el otro lado.
2. Cada Transbordador danés puede transportar una brigada o unidades equivalentes a una brigada por Turno.
3. Una unidad solo puede usar un Transbordador danés si ambos Bandos del Ferry son hexágonos controlados por aliados.
4. Una unidad no puede usar un Transbordador danés si cualquier hexágono a lo largo de la ruta del mismo se encuentra dentro de un Área de Superioridad Aérea controlada por el enemigo.
5. Una unidad no puede usar un Transbordador danés si cualquier Megahex a lo largo de la ruta del mismo contiene unidades navales enemigas.

51. TRASLADO AEREO TRANSOCEÁNICO

En caso de conflicto, una parte importante del poder aéreo de la OTAN se habría desplegado desde bases situadas en Norteamérica en tiempos de paz. Sin embargo, solo un número limitado de aviones podía cruzar el Atlántico sin repostar, lo que convertía la disponibilidad de aviones cisterna en un cuello de botella crítico para este tipo de operaciones.

El Pacto de Varsovia se enfrentaba a un reto similar, pero en mucha menor medida, ya que la gran mayoría de sus traslados aéreos se habrían realizado sobre tierra.

1. Dependiendo del escenario, la OTAN y el Pacto pueden disponer de un número determinado de puntos de Traslado (Ferry) Aéreo Transoceánico (TAF) en cada Turno.
2. Cada Paso de un avión no destinado al Trasporte que realice una Misión de Traslado con una Ruta de Vuelo que incluya 5 o más Casillas LOC marítimas consecutivas gasta un punto TAF.
3. Si no se puede gastar el número de puntos TAF necesarios, no se puede ejecutar la Misión de Traslado.
4. Los puntos TAF no se pueden guardar ni acumular de un Turno a otro.

52. EVENTOS EXTERNOS

52.1. Frente GIUK

El control del aire y del mar desde América del Norte hasta Europa era una cuestión estratégica para ambos Bandos y se habría decidido en el GIUK (Groenlandia - Islandia - Reino Unido). Si los soviéticos hubieran sido capaces de retrasar o bloquear el flujo de refuerzos desde Estados Unidos, las posibilidades de la OTAN de contener o incluso sobrevivir a un ataque del Pacto de Varsovia se habrían reducido drásticamente.

1. Tanto la OTAN como el Pacto tienen un valor de combate GIUK. Este valor es la suma de:
   a. El valor GIUK actual, que refleja las fuerzas comprometidas en la batalla, pero no representadas.
   b. El valor del frente GIUK para las unidades comprometidas explícitamente en el frente GIUK (véase la tabla de valores del frente GIUK).
   c. El Valor del Frente GIUK para el estado actual de Islandia (véase la tabla de Valores del Frente GIUK).
2. El Valor de Combate GIUK puede modificarse mediante Cartas de Evento específicas, por pérdidas en combate o por asignar/retirar fuerzas en el Frente GIUK.

52.1.1. Compromiso de Fuerzas en el Frente GIUK

1. Durante la Fase de Eventos Externos, ambos Bandos pueden asignar fuerzas en secreto al Cuadro del Frente GIUK. Las unidades movidas hacia o desde la Casilla del Frente GIUK no pueden realizar ninguna otra acción durante el Turno actual.
2. La OTAN puede asignar cualquier número de unidades de las siguientes ubicaciones a la Casilla del Frente GIUK, o viceversa:
   a. Cualquier Base fuera del Mapa con un Código LOC UK1 o UK2.
   b. Casillas LOC UK1, UK2, Mar de Noruega 1 Atlántico Norte 6.
3. El Pacto puede asignar cualquier número de unidades de la Casilla LOC LN1 a la Casilla del Frente GIUK, o viceversa.
4. Para poder ser movidas desde/hacia la Casilla del Frente GIUK, las unidades terrestres deben ser cargadas en transportes con suficiente Capacidad de Transporte.
5. Una vez completadas las asignaciones al Frente GIUK, cada bando revela sus unidades y las coloca en la Casilla del Frente GIUK.

52.1.2. Combate en el Frente GIUK

1. Cada bando calcula su Valor de Combate GIUK.
2. El Valor OTAN se resta del Valor WP para obtener el Diferencial de Combate, y se tira un dado en la Tabla del Frente GIUK.
3. El resultado indica las pérdidas de cada bando y cualquier efecto adicional.

52.1.3. Resultados Frente GIUK

Pérdidas de la OTAN / PV: El bando afectado distribuye las pérdidas. Cada punto de pérdida puede compensarse eliminando un paso de una unidad en la Casilla del Frente GIUK o reduciendo el Valor GIUK en 2.

A: Las incursiones aéreas soviéticas obligan a los aviones de la OTAN a tomar rutas más largas a través del Atlántico. Si el Valor de Combate GIUK de PV es 10 o superior antes de aplicar ninguna pérdida, se aplican los siguientes efectos para el Turno actual:

1. Se duplica el Coste de Transporte de la carga para las misiones de Transporte Aéreo y Transporte Aéreo de Personal de la OTAN que entren en cualquier Casilla LOC en el Área Atlántica.
2. Se duplica el número de puntos de Traslado Aéreo Transoceánico necesarios para una misión de Traslado Aéreo que entre en cualquier Casilla LOC en el Área Atlántica (véase 51).

S: Los submarinos soviéticos atacan los convoyes de la OTAN. Si el valor de combate PV GIUK es 10 o superior antes de aplicar ninguna pérdida, el Pacto puede elegir uno de los siguientes efectos:

1. Se inflige una pérdida de paso a cualquier buque de la OTAN en el mar en el área atlántica del mapa LOC, excepto CV, CVN y CNV. El Pacto elige la unidad exacta.
2. Con una tirada de 1 a 10, se inflige una pérdida de paso a cualquier unidad CNV de la OTAN en el mar en el área atlántica del mapa LOC o en los mapas operativos. El Pacto elige la unidad exacta.
3. Con una tirada de 1 a 5, se inflige una pérdida de paso a cualquier CV o CVN en el mar en el área atlántica del mapa LOC. El Pacto elige la unidad exacta.

W: Las fuerzas terrestres soviéticas invaden Islandia.

1. Cuando se usa el módulo DNL, se aplican las siguientes reglas:
   a. Si la Casilla del Frente GIUK contiene unidades terrestres del PV y ninguna unidad terrestre de la OTAN, el estado de Islandia pasa a ser **Conquistada.**
   b. Si la Casilla del Frente GIUK contiene unidades terrestres tanto de la OTAN como del PV, el estado de Islandia pasa a ser **Invadida** si aún no ha sido Conquistada.
   c. Si la Casilla del Frente GIUK contiene solo unidades terrestres de la OTAN o ninguna unidad terrestre, no hay ningún efecto.
2. Cuando no se utiliza el módulo DNL, se aplican las siguientes reglas:
   a. Al primer resultado W, el estado de Islandia pasa a ser **Invadida.**
   b. Al segundo resultado W, el estado de Islandia pasa a ser **Conquistada.**

N: Las fuerzas terrestres de la OTAN aseguran Islandia.

1. Cuando se utiliza el módulo DNL, se aplican las siguientes reglas:
   a. Si la Casilla del Frente GIUK contiene unidades terrestres de la OTAN, el estado de Islandia pasa a ser **Asegurada**, y cualquier unidad terrestre PV en la Casilla del Frente GIUK es eliminada.
   b. Si la Casilla del Frente GIUK no contiene unidades terrestres de la OTAN, no hay ningún efecto.
2. Cuando no se utiliza el módulo DNL, se aplican las siguientes reglas:
   a. El estado de Islandia pasa a ser «**Asegurada**» y se ignora cualquier resultado **W** futuro.

53. LÍNEAS DE COMUNICACIÓN MARÍTIMAS

Una Línea de Comunicación Marítima (SLOC) representa una ruta marítima entre dos puntos, utilizada por Estados Unidos y la OTAN para trasladar suministros a lugares estratégicamente importantes. La Unión Soviética habría intentado cortar o desorganizar estas líneas de suministro utilizando fuerzas regionales no representadas directamente aquí, posiblemente reforzadas con recursos adicionales.

La Facción del Bloque Occidental puede utilizar las Líneas Marítimas de Comunicación (SLOC) para activar fuentes de suministro adicionales. La activación de una SLOC requiere el uso de Escuadrones de Convoy (CNV) y, por lo general, necesitará fuerzas adicionales como protección contra los ataques soviéticos.

1. La OTAN puede mover cualquier buque de superficie, submarino y aeronave a una casilla SLOC.
2. El Pacto solo puede mover ciertos tipos de unidades en cada casilla SLOC, tal y como se define en la sección de reglas específicas de SLOC.
3. Los buques de superficie y los submarinos pueden moverse a una casilla SLOC pagando el coste estándar de una casilla LOC, y deben detenerse una vez que hayan entrado.

4. Las aeronaves pueden entrar o salir de una casilla SLOC ejecutando una misión de Traslado. Una aeronave puede permanecer estacionada en una casilla SLOC, pero solo puede ejecutar una misión de Traslado mientras se encuentre allí.

53.1. SLOC Atlántico

1. Solo las unidades de la OTAN pueden moverse a la Casilla SLOC del Atlántico.
2. Los buques de la OTAN en la SLOC del Atlántico no pueden ser atacados directamente, pero pueden sufrir pérdidas durante la resolución del Combate del Frente GIUK (véase 52.1).

53.1.1. Escasez de Munición en la OTAN

1. A partir del quinto Turno de guerra entre la OTAN y el Pacto, el reabastecimiento de munición Integrada, Flak y de Artillería para las unidades de la OTAN en el Mapa Operativo está sujeto a restricciones adicionales.
2. Para reabastecer completamente la asignación de munición de sus unidades durante la Fase Final, la OTAN debe tener 27 o más puntos de Transporte de Suministros de buques CNV en la Casilla SLOC del Atlántico.
3. Si la OTAN no cumple la condición anterior durante la fase final, se aplicarán las siguientes limitaciones adicionales:
   a. Cada unidad de la OTAN que utilice munición Flak podrá recibir un máximo de 2 puntos de munición Flak por Turno.
   b. Cada unidad de Artillería de la OTAN podrá recibir un máximo de 2 puntos de munición por Turno.
   c. Cualquier otra unidad de la OTAN que utilice puntos de munición podrá recibir un máximo de 1 punto de munición por Turno.
4. La escasez de munición de la OTAN no se aplica a las unidades de las siguientes nacionalidades: Austria, Finlandia, Francia y Suecia.

53.2. Ataques a la SLOC

El Atlántico es la única línea de comunicación marítima con relevancia estratégica sobre los teatros de guerra AFNORTH y AFCENT, y las actividades soviéticas para bloquearla ya están cubiertas por las reglas del frente GIUK (véase 52.1). Por lo tanto, no se utilizan reglas para ataques SLOC.

54. CÉLULAS DURMIENTES

En la década de los años 70, varios movimientos revolucionarios de extrema izquierda estuvieron activos en Europa Occidental: la Rote Armee Fraktion de Alemania Occidental, la Action Directe francesa y las Brigate Rosse italianas son los ejemplos más relevantes. La mayoría de estos grupos estaban financiados y entrenados en secreto por la Unión Soviética. En caso de guerra entre la OTAN y el Pacto de Varsovia, habrían sido reforzados por células durmientes del Spetsnaz soviético y utilizados para acciones de sabotaje.

1. Durante el Paso de Incursión de las Fuerzas Especiales del primer Turno en el que la OTAN y el Pacto están en guerra, el Pacto puede ejecutar hasta 3 Asaltos de Células Durmientes.
2. Cada Asalto de Célula Durmiente debe cumplir los siguientes requisitos previos:
   a. El hexágono objetivo debe estar en Francia, Italia o Alemania Occidental.
   b. No se puede asaltar un objetivo más de una vez.
3. Los Asaltos de Célula Durmiente se resuelven utilizando la siguiente secuencia:
   a. El Pacto declara un Asalto de Célula Durmiente y su hexágono objetivo.
   b. El Pacto inspecciona las unidades de la OTAN en el hexágono objetivo. Si el hexágono contiene una unidad de combate, los miembros de la célula durmiente son eliminados y el asalto falla.
   c. Si el hexágono objetivo no contiene unidades de combate, el Pacto tira un dado en la columna 1 de la Tabla de Asalto de Fuerzas Especiales y aplica el resultado, utilizando las reglas estándar de Incursión de Fuerzas Especiales (véase 15.6).

55. VICTORIA

La Victoria en una Campaña se mide en dos niveles diferentes, político y militar. Los Escenarios más pequeños tienen sus propias condiciones de victoria específicas.

1. Una Victoria Política es el objetivo principal y más importante para cada bando. Ambos Bandos calculan su total de Puntos Políticos (PP) y comprueban si hay una Victoria Política usando las reglas de Victoria Política.
2. Si nadie obtiene una Victoria Política, ambos Bandos calculan su total de Puntos Militares (PM) y comprueban si hay una Victoria Militar usando las reglas de Victoria Militar.
3. En cualquier momento durante un Escenario, los dos Bandos pueden acordar un alto el fuego y comprobar si hay una Victoria Política o Militar.

55.1. Victoria Política

Para determinar la Victoria Política, utilice la siguiente secuencia:

1. Cada bando consulta la Tabla de Puntos Políticos para determinar su número total de Puntos Políticos (PP).
2. Los PP totales del Bloque Occidental se restan de los PP totales del Bloque Oriental, y el resultado neto se encuentra en la Tabla de Victoria Política para el Escenario que se está jugando.
3. Si ningún jugador obtiene una Victoria Política, compruebe si hay una Victoria Militar.

Puntos Políticos del Bloque Oriental	
Cada país de la OTAN rendido	10
Islandia conquistada	3
No se ha iniciado ninguna revuelta con éxito en países del Pacto	4
Cada brigada de EE.UU. eliminada	2
Cada brigada Británica y/o de Alemania Occidental eliminada	1
Cada división del Pacto en Suministro General en la orilla Oeste del Rhine	5
La OTAN fue la primera en lanzar armas nucleares	12
Todos los puertos de Dinamarca y Alemania Occidental bajo control del Pacto	10
Cada puerto de Dinamarca bajo control del Pacto	1
Cada paso perdido por escuadrones CNV de la OTAN	1
Cada paso perdido por escuadrones aéreos de EE. UU. o Reino Unido	1
Cada ataque nuclear contra una Ciudad o hexágono Urbano	-6
Cada uso de armas químicas en una Ciudad o hexágono Urbano	-3
Cada 5 (o fracción) puntos de Victoria de la OTAN	3

Puntos Políticos del Bloque Occidental	
Cada Gobierno derrocado en un país del Pacto	15
Cada país del Pacto donde comenzó una revuelta	8
Cada país del Pacto con uno o más marcadores de revuelta	10
Cada país del Pacto que tenga Unidades de Combate de la OTAN con una Ruta de Suministro terrestre válida en su Territorio	6
El pacto fue el primero en lanzar armas químicas	4
El Pacto fue el primero en lanzar armas nucleares	10
Islandia Asegurada	3
Unidad de Combate de la OTAN en Berlín Occidental	1
No hay Puertos en Dinamarca bajo control del Pacto	5
Cada ataque nuclear contra una Ciudad o hexágono Urbano	-10
Cada uso de armas químicas en una Ciudad o hexágono Urbano	-5
Cada 5 (o fracción) puntos de Victoria del Pacto	2

55.2. Victoria Militar

Si no se obtiene una Victoria Política, ambos Bandos comprueban si se ha producido una Victoria Militar más tradicional. Una Victoria Militar no garantiza lo que sucederá en un futuro próximo; solo mide los logros de cada bando desde un punto de vista estrictamente militar.

1. Los Puntos Militares (PM) se obtienen controlando hexágonos de Ciudad, Urbano, Puerto y Aeródromo.
2. Ciertas ubicaciones estratégicas otorgan PM adicionales, además de los PM estándar otorgados por los hexágonos que las componen.
3. Ciertos objetivos geográficos que no se encuentran en un solo hexágono otorgan PM adicionales a uno de los bandos.
4. Para que un hexágono cuente para el total de PM de un bando, debe cumplir todos los requisitos siguientes:
    a. El hexágono debe pertenecer originalmente a un país alineado con la facción enemiga y debe haber sido conquistado. Un hexágono se considera conquistado si una unidad amiga fue la última en ocuparlo o atravesarlo.

       Ejemplo: El Bloque Occidental no gana PM por ubicaciones en Alemania Occidental, y el Bloque Oriental no gana PM por ubicaciones en Alemania Oriental.
    b. El hexágono debe estar fuera de la ZOC enemiga (las unidades amigas anulan la ZOC enemiga a efectos de esta regla).
    c. El hexágono debe poder trazar una Ruta de Suministro de cualquier longitud hasta una Fuente de Suministro válida o hasta un Puerto o Aeródromo controlado por las fuerzas amigas.
5. Para obtener los PM de bonificación por una ubicación estratégica que comprenda más de un hexágono, todos los hexágonos de ciudad (o urbanos si no hay ciudades) de la ubicación deben cumplir los requisitos anteriores.
6. Cada escenario enumera condiciones específicas que otorgan puntos militares adicionales a cualquiera de los bandos.

Para determinar la Victoria Militar, use la siguiente secuencia:

1. Cada bando consulta la Tabla de Puntos Militares para determinar su número total de PM.
2. Los PM totales de la OTAN se restan de los PM totales del Pacto, y el resultado neto se encuentra en la Tabla de Victoria Militar del escenario que se está jugando.

Puntos Militares Localizaciones Estándar	
Hexágono de Ciudad	10
Hexágono Urbano	5
Aeródromo	4
Puntos Militares Localizaciones Estratégicas	
Bonn, Berlín Este, Praha, Berlín Oeste	30
Amsterdam, Dresden, Frankfurt am Main, Kobenhavn, Liege, Wien	20
Amsterdam, Bremen, Hamburg, Hexagono de Puerto Kobenhavn	20
Gorlitz, Gyor, Innsbruck, Kiel, Karl-Marx Stadt, Koblenz, Magdeburg, Nancy	10
Bremerhaven, Emden, Gdansk, Lubeck, Luxembourg, Mestre, Odense, Rostock, Szczecin, Trieste, Udine, Wilhelmshaven	5

Ejemplo: Al final de la partida, el Pacto ha conquistado los 3 hexágonos de ciudad de Kobenhavn y puede trazar una Ruta de Suministro desde ellos. El Pacto gana 30 PM por los 3 hexágonos de ciudad, 20 PM por controlar la ubicación estratégica de Kobenhavn y 20 PM por controlar el hexágono del puerto de Kobenhavn, lo que suma un total de 70 PM.