

Tactical Combat Series:

Canadian Crucible: Brigade Fortress at Norrey

©2013. Multi-Man Publishing, Inc. All Rights Reserved.

Diseño del juego: Larry Brien
Diseño de la Serie: Dean N. Essig
Desarrollo: Lee Forrester
Playtesting y edición: Perry Andrus, Kevin Ankoviak, William Barnett-Lewis, Art Brochet, Larry Davidson, Carl Fung, Laurent Guenette, Ethan McKinney, Rick McKown, Hans Korting, Vincent Lefavrais, Lee Misselbrook, John Mundie, Dirk Naish, Kevin Sharp, Mike Traynor, Jay White.
Gráficos playtesting,: Hans Kishel, François Vander Meulen.
Gráficos: Niko Eskubi.
Traducción: warrafael

Investigación: Nuestro agradecimiento a Stan Medland y Lorne Hanson (que estuvieron allí y lucharon con el 3° AT Regt), a Mike Bechthold, John Mundie and Mike Traynor por su ayuda en el proyecto. Nuestro agradecimiento especial va también a tantos aquellos cuya devoción al detalle fueron clave a la hora de hacer de este proyecto un producto pulido; Rick McKown, Carl Fung, Perry Andrus, Hans Hishel, Vincent Lefavrais, Laurent Guenette, Larry Davidson, Ethan McKinney, Art Brochet y Jay White. Por supuesto, este proyecto nunca hubiera salido sin la ayuda maestra de Lee Forrester para coordinar todo. Lee me ha tenido que aguantar a base de bien, pero todavía puedo considerarle amigo mío.

Dedicatoria: A Stan Medland, Lorne Hanson, en recuerdo de Charles Martin y de todos aquellos que estuvieron allí en nombre de la libertad. También a mis hijos Justine, Harrison y Adam, de los que espero que nunca tengan que hacer el mismo sacrificio.

Introducción

La batalla de tres días representada aquí, a la que los alemanes denominaron primera batalla de Caen, empezó el 8 de

Junio (Día D+2). La 7ª Brigada de la 3ª División de infantería canadiense estaba atrincherada en sus objetivos del Día D. Conscientes de la estrepitosa derrota que la 9ª Brigada había sufrido el día anterior a manos de la *Hitlerjugend*, la 7ª Brigada preparó una fortaleza alrededor de Bretteville, Norrey y Putot. Los soldados del *Regina Rifles* y del *Royal Winnipeg Rifles*, aún no recuperados de sus pérdidas del Día D, esperaban el inevitable encuentro con los granaderos de la 12ª SS División Panzer. Los canadienses deben aguantar la delgada línea roja a toda costa, ya que fallar en el empeño podría resultar en un serio revés que afectaría al calendario de la invasión y a tornar la iniciativa a manos de los alemanes.

1.0 Reglas específicas comunes

1.1 Notas sobre el terreno

1.1.a Curvas de nivel intermedias. Las curvas de nivel punteadas no afectan al movimiento, pero se usan para determinar la altura.

1.1.b Cráteres. Los cráteres no tienen efectos en el juego y sólo muestran la localización del bombardeo naval que tuvo lugar en el Día D, como se observó por fotos aéreas.

1.1.c Carreteras con arboles. Los hexes con líneas de arboles a lo largo de la carretera son Terreno Abierto y no bloquean la LdV. Cualquier fuego de tiro tenso a dicho hex o que atravesase los símbolos de los árboles incurre en una penalización de -1 por cada hex de dicho tipo aplicable en la tabla *Fire Table*.

1.1.d Trigales. El área del mapa estaba cubierta con extensos trigales que ayudaron a ocultar los movimientos alemanes. Tratar los hexágonos Terreno Abierto como Parcialmente Protector para los A-

targets en las tablas *Spotting Range Table* y *Sortie Success Table*. No hay efectos adicionales en la tabla *Fire Table*.

1.1.e El río Mue. Al norte de la vía férrea (60.17/61.18), el río Mue está rodeado por taludes abruptos cubiertos por arbustos espesos, plantaciones de setos y muros. Sólo las unidades de infantería y MG pueden atravesar este tipo de terreno al coste de todo su factor de movimiento (deben comenzar su Fase de Acción adyacentes y en modo movimiento). Las unidades forzadas a retirarse atravesando este tipo de terreno quedarán eliminadas.

Al sur de la vía férrea, el Mue es más bien un riachuelo y puede atravesarse con costes de movimiento adicionales mostrados en la tabla *Terrain Effect Chart*.

1.1.f Cortadas de vía férrea. Las cortadas por donde pasa la vía férrea en *Canadian Crucible* no son terriblemente profundas, pero fueron obstáculos para el movimiento de vehículos. Sólo pueden entrar en un hex de cortada de vía férrea los *A-targets* que se muevan a pie. Las otras unidades pueden entrar o salir de dichos hexes usando el movimiento por carretera.

Los hexes con cortadas de vía férrea se tratan como terreno Parcialmente Protector para los *A-targets*. Todas las demás unidades (incluyendo los *A-targets* que entren al hex moviendo por carretera) ignoran las cortadas y usan con normalidad otros terrenos del hex.

1.1.g Terraplenes de vía férrea. Los terraplenes de la vía férrea tienen los siguientes efectos en adición a sus consecuencias sobre la LdV:

- (a) Los eventos de fuego de cobertura basados en movimiento se asume que ocurren en el terraplén y no en el centro del hex; esto es una excepción a la regla TCS v4.01 15.2.b.
- (b) Cualquier unidad en un hex de terraplén se considera siempre que está sobre el

terraplén. (Excepción: cuando se use movimiento por carretera por un túnel para pasar por debajo del terraplén; ver CC [1.1.h]).

(c) Los vehículos tratan a los hexes de terraplén como terreno “Mesa de Billar” (*Billiard Table*) a efectos de combate. La infantería y armas pesadas los tratan como Terreno Abierto a efectos de combate.

(d) Las unidades que se muevan con ruedas sólo pueden entrar y salir del hex de terraplén por carretera.

1.1.h Túneles. Las unidades que usen un túnel para atravesar un terraplén deben utilizar movimiento por carretera tanto para entrar como para salir del hex de túnel. Dichas unidades no pueden parar voluntariamente en el hex de túnel – a menos que queden suprimidas o paralizadas en dicho hex, deben continuar moviendo y salir del túnel.

Los túneles son cuellos de botella (TCS v4.01 20.1.d).

Las unidades que queden suprimidas o paralizadas mientras muevan por un túnel se consideran que están “encima” del terraplén de dicho hex. [ver CC 1.1.g (b)].

1.1.i Setos. Los lados de hex de setos bloquean la LdV a menos que estén adyacentes hex del tirador, observador o blanco. Además, la LdV para un fuego de cobertura de tipo movimiento sólo puede cruzar un hex de seto si el blanco está adyacente al tirador u observador.

Tanto para la localización como para el fuego de trayectoria tensa que cruce un lado de hex de seto, tratar a los hexes objetivo de tipo Terreno Abierto como Parcialmente Protector tanto para blancos de área como blancos puntuales.

Si cualquier porción del lado del hex tiene el símbolo del seto, las unidades que no sean blancos de área sólo pueden cruzar dicho lado de hex utilizando movimiento por carretera, en cuyo caso la carretera que cruza dicho seto es un cuello de botella (TCS 4.01 20.1.d).

1.1.j “Pizcas”. Ignorar las pizcas de edificios y árboles que se cuelen por los lados de hexes adyacentes a la hora de determinar el terreno de un hex – debe existir una presencia sustancial de una característica en un hex para que cuente como tal (p. ej. un edificio completo, dos o más símbolos de árboles, etc.)

1.1.k Estanque. Los dos lados de hex de estanque (57.26-58.26 y 57.26-58.25) no se pueden cruzar. Tratar los hexes de estanque usando las otras características de terreno.

1.2 Artillería

1.2.a Terminología. Para las unidades canadienses y británicas, el término “regimiento” es equivalente al de “batallón” a todos los efectos.

1.2.b Fuego pre-anotado. Ambos jugadores pueden asignar su artillería disponible para disparar fuego pre-anotado en lugar de las misiones normales de artillería descritas en TCS v4.01 18.0. En ciertos escenarios, antes de que desplieguen los jugadores, se pueden planificar fuegos de barrera pre-anotados para cualquier turno, incluido el primero. Una vez que la partida ha comenzado, el fuego de barrera pre-anotado debe planificarse con al menos 6 horas de antelación respecto al turno en el que se anota. La artillería asignada al fuego pre-anotado no puede efectuar ninguna otra misión de artillería hasta que se haya resuelto dicho fuego.

Para planificar un fuego pre-anotado durante la subfase 3) de la Fase de Aviación y Artillería, anotar la unidad que dispara, la hora de comienzo, duración (1–3 turnos), tipo de misión (HE, fuego continuo, rápido, humo, de batería o batallón) y el/los hex objetivo. Una vez que se ha planificado, un fuego de barrera pre-anotado no se puede cancelar ni modificar. Para fuegos de barrera pre-anotados que duren varios turnos, cada objetivo sucesivo debe estar a 3 hexes del hex objetivo anterior.

Los fuegos de barrera pre-anotados se resuelven en orden de iniciativa durante la subfase 2) de la Fase de Aviación y Artillería de acuerdo con TCS v4.01 2.0. No se requiere observador, pero este fuego debe tirar dado por dispersión. Tirar un solo dado y determinar la dispersión como sigue:

1 – 3	Sin dispersión
4 – 5	Dispersar 1 hex
6	Dispersar 2 hexes

Si el resultado es dispersión, tirar un segundo dado para determinar la dirección de la dispersión. Para determinar si la misión sufre corrección volver a tirar otro dado:

1 – 3	<i>Good Shoot</i>
4 – 6	<i>Bad Shoot</i>

Importante: Los fuegos de barrera pre-anotados alemanes están sujetos a la regla CC 3.2.a. El control de fuego artillero alemán fue un caos durante la primera parte de esta batalla. Las misiones de humo pre-

anotadas siempre producen un marcador *Humo*.

1.2.c Fuego a demanda. Para efectuar una misión de artillería normal (esto es, no pre-anotada), una formación de artillería deben estar en una hoja de operaciones implementada. Sólo las unidades de la misma hoja implementada que la artillería pueden observar para aquella. Los batallones y regimientos de artillería cuentan como un elemento para el tamaño de la hoja, pero no cuentan a la hora de obtener el modificador por estado mayor.

1.3 Sucesos variables

Un cierto número de reglas se listan como sucesos variables en las reglas especiales de cada bando. Usar la tabla *Variable Events Table* (VET) en la campaña completa (escenario 5.7), tirando dos dados (11..66) en los turnos de las horas completas después de la subfase 7) de la Fase de Mando e implementar cualquier resultado dictado por la VET. Utilizar también la VET para los escenarios 5.1-5.4, aunque algunos sucesos se ignoren: ver cada escenario para más detalles.

1.4 Salir del mapa

Los jugadores pueden designar áreas de entrada amigas (zonas alemanas 1–6 , zonas canadienses A–D) como Puntos de Reunión para las instrucciones de fallo de la hoja de operaciones. Las unidades que fallan en su hoja de operaciones pueden salir del mapa (al coste de 1 MP) en su zona designada. Estas unidades pueden entrar de nuevo cuando estén en una nueva hoja de operaciones implementada. Pueden entrar al mapa vía cualquier zona amiga elegible, (1–6 para el alemán, A–D para el canadiense). Ambos jugadores pueden crear también hojas de operación de tipo movimiento con una zona de entrada amiga como objetivo.

Nota: Esta regla ofrece a ambos jugadores áreas de concentración lejos de los ataques enemigos donde reorganizarse para nuevas operaciones. Las unidades fuera del mapa pueden recuperar moral de batallón y moral de vehículos con normalidad y también recibir reemplazos (CC 5.7).

2.0 Reglas especiales Canadienses

2.1 Mando y Control canadiense

2.1.a Intención del Alto Mando. El comandante canadiense debe mantener todos los CDBs para impedir que cualquier

contraataque alemán desbarate o revierta la invasión aliada.

2.1.b Calificación de preparación. La calificación de preparación canadiense es de 5 desde las 0300 del 8 de Junio hasta las 1300 del 8 de Junio. Después de esto baja a 4 para el resto de la partida.

2.2 Límites de Defensa Canadiense

Las líneas punteadas alrededor de Norrey, Bretteville y Putot denotan los límites de defensa canadiense (CDB). Las unidades canadienses deben estar dentro de un CDB para efectuar una SFA o atrincherarse.

Estas restricciones se acaban a las 1700 del 9 de Junio ó cuando el jugador canadiense solicite las reservas de emergencia (CC 5.7).

2.3 Apoyo Aéreo canadiense

En cada hora de un turno diurno, excepto a las 1200, 1300 y 2100, el jugador canadiense tira un dado para el apoyo aéreo en la tabla *Sortie Table* para determinar el número de salidas de aviación disponibles. Colocar las fichas de aviones recibidas dos turnos posteriores en el casillero de registro de turnos. Así, si se reciben dos nuevas salidas a las 1400, colocarlas en la casilla de las 1440. El jugador canadiense puede coger cualquiera de las fichas de avión y usarla durante cualquier Fase de Aviación y Artillería, incluyendo la actual, hasta el turno (inclusive) cuya casilla ocupan las fichas. Si no se han usado para entonces, las salidas se pierden (se han quedado sin combustible y deben regresar a la base). Esto permite al jugador canadiense esperar hasta una hora para utilizar la aviación que recibe de la tabla *Sortie Table*.

2.4 Artillería canadiense

Los regimientos de artillería y baterías que se citan están representados en el juego con su habitual marcador de fuego de barrera. Cada escenario indicará qué formación específica está disponible.

Apoyo de la 7ª Brigada
 12th Field Regiment RCA
 11th Field Battery (105mm)
 16th Field Battery (105mm)
 43rd Field Battery (10mm)
 13th Field Regiment RCA
 22nd Field Battery (105mm)
 44th Field Battery (105mm)
 78th Field Battery (105mm)

Apoyo de la 9ª Brigada
 14th Field Regt RCA (105mm)
 19th Army Field Regiment RCA (105mm)

Apoyo artillero británico
 79th Medium regiment RA
 108th Battery (4.5")
 109th Battery (4.5")

El jugador canadiense usa la columna de 10 en la tabla *Artillery Adjustment Table*.

2.4.a 14th y 19th Regto. El apoyo artillero de la 9ª Brigada (14th Field Regt. RCA y 19th Field Regt. RCA) está disponible para apoyar los contraataques canadienses. Estos regimientos sólo pueden disparar fuego de barrera pre-anotado (1.2.b) y sólo puede tirar a hexágonos de los CDBs de Putot, Norrey o Bretteville. Estas misiones son automáticamente misiones HE de fuego rápido de batallón que duran 3 turnos. Cada regimiento sólo puede disparar 2 veces en el escenario de campaña o bien por instrucciones específicas de escenarios. Estos fuegos de barrera no consumen munición.

Estas misiones para el 14th y el 19th Regto. pueden pre-anotarse en cualquier momento, pero si en el momento de la ejecución no hay una hoja de operaciones de ataque canadiense dirigida a recuperar el CDB donde se ha planificado el fuego, se convierte automáticamente en un *No Shoot*. Esto SI cuenta como una de las dos misiones permitidas.

2.5 Sucesos variables canadienses

2.5.a Soporte Naval. Cuando salga en la tabla *Variable Events Table*, el jugador canadiense recibe soporte naval. Para indicar por cuánto tiempo está disponible dicho soporte, colocar el marcador de fuego de barrera naval dos turnos posteriores en el casillero de registro de turnos. El jugador canadiense puede utilizar dicho fuego de barrera en cualquier turno durante esa hora. Si no lo hace, lo pierde pero puede que lo consiga de nuevo mediante la VET. Cualquier sección de infantería puede hacer de observador de este fuego. El marcador de fuego de barrera naval tiene un radio de zona de ataque de 2 hexes en lugar del habitual radio de 1 hex de los fuegos de tamaño batallón. Es una misión HE. No puede haber unidades canadienses dentro de un radio de 5 hexes.

2.5.b Regto de Canadienses Escoceses. Si se saca este resultado en la VET, la compañía C del *Canadian Scottish* queda disponible inmediatamente si todavía no está en juego.

2.5.c Munición casquillo desechable. Los canadienses introdujeron munición experimental AT de casquillo desechable durante esta batalla. Cada vez que se saca este resultado, todos los cañones AT canadienses de 6 libras tienen un factor de ataque preciso *P-fire* de 4 en lugar de 3 durante esta hora.

2.6 Cameron Highlanders de Ottawa

Los morteros del CHLO son un recurso de la división: cualquier unidad de un batallón de infantería puede ser su observador.

2.7 Sherman fireflies

Los tanques *Sherman Firefly* hicieron su debut en el Día D y se utilizaron como puestos de mandos para secciones de 3 tanques. Más tarde, fueron reorganizados para dar a los *Firefly* más flexibilidad y proporcionar cobertura, pero eso fue una lección aprendida en esta batalla. Además, los alemanes en este punto de la guerra no reconocieron a los tanques *Firefly* como distintos de los *Sherman* normales.

Para simular esto, cada ficha en HQ *Sherman* del escuadrón C, 1º de Húsares y de *Fort Garry Horse* debe tener al menos un *Firefly* de su unidad apilado junto a ella todo el rato. Además, los *Firefly* no pueden elegirse como pérdidas debido al fuego preciso mientras haya pasos de *Sherman* ordinarios en el hex.

La efectividad del cañón de 17 libras del *Firefly* contra otros blancos está desproporcionada respecto a su efectividad HE. Tratar a todos los carros *Firefly* como cañones AT cuando hagan fuego de área (esto es, dividen su factor de ataque por ½, redondeando hacia arriba).

2.8 Refuerzos

Se listan en cada escenario los refuerzos correspondientes. En el juego de campaña, los refuerzos se listan en las Tablas de Refuerzos, que indican las áreas de entrada y turno disponible.

2.9 Repliegue nocturno

La doctrina militar canadiense requería que las formaciones de blindados se replegaran durante la noche. Las unidades canadienses del 1º de Húsares automáticamente fallan en cualquier hoja de operaciones implementada en la que estén durante el primer turno de noche de cada día del juego y deben abandonar el mapa tan pronto como sea posible. No pueden volver a entrar antes del primer turno de amanecer del día siguiente.

2.10 Pioneers

Los ingenieros canadienses de asalto se llaman *pioneers* y su abreviatura es "Pio". Contar cada paso de estos *pioneers* como si fueran dos en el combate de asalto para determinar su fuerza de ataque. Cada paso de *pioneer* recibe un modificador +1 en la tirada de dado AT.

2.11 Unidades británicas

Para todos los propósitos, tratar a las unidades británicas como si fueran canadienses.

2.12 Iluminación

Cada noche, empezando con el primer turno de noche del escenario, el jugador canadiense no puede disparar salvas de iluminación de mortero o artillería hasta que haya localizado una unidad alemana.

3.0 Reglas especiales alemanas

3.1 Mando y control alemán

3.1.a Intención del Alto mando. La intención del Alto mando era arrojar a los aliados de nuevo al mar.

El plan era atacar los sectores británico y canadiense con tres divisiones panzer: la 21ª Panzer, la Panzer Lehr y la 12ª SS Panzer. El poder aéreo aliado y la guerra electrónica se mostraron muy efectivas a la hora de quebrantar el movimiento y la comunicación de las divisiones alemanas. No se disponía de un informe claro de la situación y el mando y control estaba en un completo desorden.

3.1.b Calificación de preparación. Desde las 0300 a las 1200 del 8 de Junio, la calificación de preparación alemana es de 6. Después de las 1200 del día 8, la calificación baja a 5. El 25º Regimiento SS *Panzer Grenadier* tiene una calificación de 3 durante toda la partida.

3.1.c Hojas de Operaciones. Debido a la naturaleza fragmentada del mando alemán, unidades de batallones de infantería diferentes no pueden estar en la misma hoja de operaciones ni tampoco puede suceder que hojas de operaciones que contengan batallones de infantería diferentes se solapen en el gráfico de ninguna manera (excepción: las unidades del *III/26 SS PzGren Regt* pueden añadirse a cualquier hoja). Estas restricciones se mantienen hasta que Putot sea capturada por el jugador alemán, el general Witt muera (ver 3.5.e) o sean las 2400 del 8 de Junio, lo que ocurra primero.

Nota del diseñador: El esfuerzo de la ofensiva alemana aquí fue bastante preci-

pitado y no se benefició de una extensa planificación ni preparación.

3.2 Artillería alemana

Las siguientes baterías alemanas están disponibles al jugador alemán como se indique en los escenarios correspondientes.

12th SS Panzer Artillery Regiment

I Battalion

1 Battery (105mm)

2 Battery (105mm)

3 Battery (105mm)

II Battalion

4 Battery (105mm)

5 Battery (105mm)

6 Battery (105mm)

III Battalion

7 Battery (105mm)

8 Battery (105mm)

9 Battery (105mm)

10 Battery (105mm)

12th SS Flak Battalion

2 Battery (88 mm)

3 Battery (88 mm)

12th SS Werfer Battalion

1 Battery (150mm Rocket)

El jugador alemán utiliza a columna 10 de la tabla *Artillery Adjustment Table*. Cuando el III Batallón dispara un fuego de barrera de batallón, sus cuatro baterías deben participar (no sólo tres) a un coste de munición de cuatro salvas de batería.

3.2.a Control de Fuego. Debido a las muy efectivas interferencias canadienses de radio, el jugador alemán sufre las siguientes penalizaciones:

1) Entre las 0300 y las 1000 inclusive del 8 de Junio, el jugador alemán debe tirar un dado al comienzo de la Fase de Aviación y Artillería. Con un resultado de 1-3, la artillería no puede disparar durante ese turno y cualquier fuego pre-anotado que entre en ese turno se convierte en un *No Shoot* automáticamente. Con una tirada de 4-6 la artillería puede disparar pero no puede efectuar misiones de fuego rápido o de batallón.

2) Después de las 1000 del 8 de Junio, el jugador alemán debe sacar un 3-6 en el dado para que la artillería pueda disparar. Se pueden emplear misiones de fuego rápido o de batallón si se permiten las misiones de artillería.

Estas restricciones de levantan a la 0100 del 9 de Junio.

3.2.b Batería *Werfer*. La tabla de sucesos variable VET muestra cuándo puede

disparar la batería de *Nebelwerfer*. Emplear la regla TCS v4.01 18.6.c de la artillería de cohetes con un factor de ataque de 24 y un radio de zona de ataque de 5 hexes. El fuego *Werfer* no está sujeto a la regla CC 3.2.a. Dicha batería puede disparar con normalidad cada turno durante la hora en la que esté disponible y no consume munición.

3.2.c Artillería de tablero. Una batería de la 12ª SS (*Wespe*) así como dos baterías de la 12ª SS Flak se colocan en el tablero en algunos escenarios. Utilizar la regla TCS v4.01 24.6 en este caso. Además, todas las unidades de una batería dada deben estar a 1 hex de un único hex común para poder efectuar misiones de artillería.

Las unidades del 12ª SS Flak no consumen munición cuando funcionan como armas AA (ver TCS v4.01 24.7). Tienen además una moral de 3 como el resto de los cañones AT ó AA, no de 6 como es común en la artillería de tablero.

3.3 Armas antitanque

El tren de suministros que llevaba muchas de las armas personales anticarro y el más pesado *Panzerfäuste* se retrasó debido a la aviación aliada. Por ello los alemanes tendrán que aplicar un modificador de -2 a todas sus tiradas de dados AT hasta el turno 1700 del 8 de Junio.

3.4 Unidades de 716th Inf.

Varios restos de la 716ª División de Infantería estaban todavía detrás de las líneas canadienses en el área de la 7ª Brigada en Putot y al sur de la línea de ferrocarril. Estas tropas se representan por cuatro escuadras MG desplegadas de acuerdo a las instrucciones del escenario. Cada unidad MG está atrincherada, sin órdenes, y no puede moverse o colocarse en una hoja de operaciones hasta que una unidad de la 12ª SS División Panzer haya movido adyacente a ella, momento en el cual se añade inmediatamente a la hoja implementada de la unidad que ha pasado junto a ella.

3.5 Sucesos variables alemanes

3.5.a Tren de suministros llega. Los *Panzerfäuste* llegan más temprano. La regla 3.3 ya no aplica.

3.5.b Interferencias neutralizadas. La regla 3.2.a sobre el Control de Fuego no es efectiva durante la próxima hora.

3.5.c Captura de libro de códigos. Los canadienses usaban un lenguaje muy pintoresco para describir la misteriosa habilidad del fuego de mortero alemán para impactar en blancos con impunidad – incluso

los pequeños como sus pozos de tirador. Desconocían los canadienses en aquel momento que el 8 de Junio los alemanes habían capturado un conjunto de libros con códigos de radio de un transporte destruido por un AT alemán. Los códigos de los documentos capturados se usarían durante los siguientes días y esto permitió a los alemanes cierto margen en su planificación.

Para representar esto, aplicar los siguientes cambios para el resto de la partida:

1) La artillería alemana utiliza la columna 11 de la tabla *Artillery Adjustment Table*.

2) El fuego de mortero de 81mm tiene un factor de ataque de área de 6.

3) Las calificaciones de preparación alemanas mejoran en 1.

4) La artillería canadiense utiliza la columna 9 de la tabla *Artillery Adjustment Table* debido a la guerra electrónica alemana.

3.5.d Apoyo alemán en el flanco. El batallón *III/26 SS PzGren Regt* debía cubrir el hueco en el ala izqda del *26th PzGren Regt* entre Audrieu y Brouay. Históricamente, elementos del III Bn recibieron órdenes de ayudar a cubrir el ataque de flanco del II Bn en Putot. Su fuego de cobertura fue limitado debido al miedo al bombardeo naval o al movimiento de los 24th Lancers y Dorset británicos hacia Brouay, que podrían flanquear su posición.

Si ocurre este suceso, el jugador alemán recibe el batallón *III/26 SS PzGren Regt* como refuerzos que entran por la Zona 1 y pueden crear inmediatamente una hoja de operaciones - que queda automáticamente implementada - para dicho batallón. Al pasar la segunda hora completa después de que cualquier unidad del *III/26 SS PzGren Regt* esté en el mapa debido a este suceso, el jugador alemán debe tirar un dado cada hora completa durante la Fase de Mando. Si sale un 1, quitar inmediatamente todas las unidades del *III/26 SS PzGren Regt* (excepción: la unidad *SdKfz* de la compañía *10/III/26 SS PzGren Regt* no se quita si ya estaba en el mapa antes de ocurrir este suceso).

Tratar ese resultado de la VET como Sin Efecto si ocurre antes de las 1000 del 8 de Junio, fecha a partir de la cual la formación estuvo disponible. Este suceso puede ocurrir varias veces: cualquier pérdida o moral de batallón incurridas permanecen. Si este suceso ya estaba activo cuando se produce otra vez, se reinicia el 'reloj' para su condición de retirada.

3.5.e General Witt muerto. Kurt Meyer se convierte en General de División y

la calificación de preparación alemana para todas las formaciones que no sean el *25th SS PzGren Regt* mejora en 1 para el resto de la partida.

3.6 Batallón 101 SS Panzer (opcional)

Históricamente, el batallón dejó su base en Gournay-en-Bray (50 km al este de Rouen) sobre las 2 AM del 7 de Junio. Sus compañías llegaron por la tarde a Les Andelys, su punto señalado de cruce del Sena pero se encontraron el puente destruido; continuaron hasta París para encontrar un puente intacto y capaz de aguantar su peso y después se acercaron poco a poco hacia el frente, sufriendo numerosos fallos mecánicos, ataques aéreos aliados y fatiga de tripulación. Los primeros elementos (8 *Tigers* de la 1ª compañía y 6 *Tigers* de la 2ª compañía de Michael Wittmann) llegaron al frente al anochecer del 12 de Junio y tomaron posiciones justo al noreste de Villers-Bocage, con necesidad perentoria de descanso y mantenimiento mecánico. Pero en el ahora famoso enfrentamiento de la mañana del 13 de Junio, estos tanques fueron trasladados rápidamente para emboscar una columna de la 7ª División Blindada que se dirigían hacia los accesos occidentales de Caen, destruyendo 23 tanques y varias docenas de otros vehículos.

Si los primeros *Tigers* hubieran abandonado su base en la mañana del 6 de Junio y hubieran conducido directamente hasta París, bajo el abrigo del mal tiempo cubriéndoles del hostigamiento desde el aire, podrían haber llegado al frente con anterioridad y podrían haber estado disponibles para Kurt Meyer el 10 de Junio.

Cuando estén disponibles en la Tabla de Refuerzos Alemana, tirar 2D6 cada hora completa. Con un resultado de 11-12, la sección de *Tigers* está a disposición de la 12ª SS División y pueden incluirse en cualquier hoja de operaciones escrita para el regimiento *25th SS PzGren* o pueden operar por libre utilizando una calificación de preparación de 2.

3.7 Secciones de Pionier

Las secciones de *Pionier* (ingenieros) alemanas cuentan cada paso como dos pasos en el combate de asalto a la hora de determinar su potencia de fuego. Cada paso *Pionier* recibe además un modificador +1 para tiradas de dado AT.

3.8 Panthers

La efectividad del cañón del *Panther* alemán contra otros carros estaba fuera de proporción respecto a su efectividad HE. Por ello, tratar todos los carros *Panther*

como como cañones AT cuando hagan fuego de área (esto es, dividen su factor de ataque por ½, redondeando hacia arriba).

3.9 2/II/12 SS Panzer

Históricamente la 2ª compañía (*Panther*) del *12ª Pz Regt* llegó al frente el 9 de Junio y trabó combate en el flanco izqdo de la *12ª SS Div.* en las inmediaciones de Cristot. No es difícil imaginar que podría haber llegado a Normandía al mismo tiempo que las otras compañías *Panther* del I Batallón y haberse implicado con el resto para reunir el mayor poder de ataque posible contra las posiciones canadienses.

Como regla opcional, introducir este refuerzo el 9 de Junio a las 1300, tal y como se lista en la Tabla de Refuerzos.

3.10 La sección perdida

Las órdenes y contraórdenes emitidas entre el 7 y 9 de Junio aportaron confusión general de movimientos de tropas y emplazamientos. Por consiguiente, los elementos del regimiento *902 PzGren Lehr* se separaron de su división. Cuando el ataque del batallón *II/26 SS PzGren* en Putot iba a comenzar, se unieron felizmente al ataque una sección de infantería y una escuadra MG de la *Panzer Lehr*.

Cuando una hoja de ataque con alguna unidad del *II/26 SS PzGren Regt* que tenga como objetivo Putot se implemente, añadir inmediatamente las unidades *Panzer Lehr* a la misma. No cuentan para el tamaño del batallón. Estas unidades deben colocarse a dos hexes de una sección de infantería que pertenezca al *II/26 SS PzGren Regt* y al menos a dos hexes de toda unidad canadiense o británica. Si no existen tales secciones o hexes, el resultado de la sección perdida se ignora (aunque puede ocurrir más tarde).

4.0 Notas sobre los escenarios

4.1 Notas de despliegue

4.1.a Orden del despliegue. Los escenarios dictarán quien despliega primero y dicho jugador escribirá sus hojas de operaciones primero. El escenario especifica quién tiene la iniciativa. A menos que se indique lo contrario, se despliega una formación entera - comprobar el Orden de Batalla para más información si es necesario. Cuando sólo se cita una parte de una formación, las unidades apropiadas se designan en corchetes [# x tipo unidad].

4.1.b Pérdidas iniciales. Las pérdidas se especifican con un número de pasos en paréntesis (#) en las unidades afectadas.

Distribuir las pérdidas entre las unidades de la formación como se desee.

4.1.c Moral. La moral inicial de batallón es 0 para todas las unidades, a pesar de las pérdidas iniciales del despliegue del escenario.

4.1.d Despliegue histórico. En algunos escenarios, existe un despliegue histórico. Los jugadores pueden decidir desplegar sus unidades recreando el despliegue histórico o colocar las unidades dentro de las áreas designadas y crear su propio plan de batalla.

4.1.e Hojas ya implementadas. Todos los escenarios comienzan con hojas de operaciones ya implementadas con algunas pocas excepciones. Las órdenes históricas (si se dan) pueden convertirse (tal cual son) en hojas de operaciones implementadas o bien los jugadores pueden crear hojas de operaciones antes de que comience la partida.

4.1.f Minas. Se permiten las minas para ambos jugadores en este juego. Cualquier campo minado al inicio se lista en las instrucciones de despliegue.

4.1.g Abreviaturas.

RR	<i>Regina Rifles</i>
QOR	<i>Queen's Own Regiment</i>
RWR	<i>Royal Winnipeg Rifles</i>
CS	<i>Canadian Scottish Regiment</i>
CHLO	<i>Cameron Highlanders de Ottawa</i>
1Hus	<i>1st Hussars</i>
FGH	<i>Fort Garry Horse</i>
RA	<i>Royal Artillery</i>
RCA	<i>Royal Canadian Artillery</i>
CDB	Límites Defensivos Canadienses
Coy	Compañía (abrev. canadiense)
Bn	Batallón
Regt	Regimiento
PzGren	Granaderos Panzer
Pz Div	División Panzer
ID	División de Infantería

Sobre las abreviaturas:

Las unidades canadienses se identifican por compañía y batallón, así *C Coy RR* = Compañía C de *Regina Rifles*. Con las formaciones de carros y antitanques, el término 'troop' equivale a una sección (*platoon*).

Las unidades alemanas denotan la compañía con cifras, los batallones con números romanos y el regimiento de nuevo con cifras; así *3/1/26 SS PzGren Regt*. es la 3ª compañía del I batallón del 26º Regimiento de Granaderos Panzer.

El Orden de Batalla y listado de fichas al final de las reglas lista todas las unidades

del juego y puede ser de utilidad para familiarizarse con las fichas y las unidades que representan.

4.1.h Control inicial. A menos que se diga lo contrario, el jugador canadiense controla inicialmente Norrey, Putot-en-Bessin, Rots y Bretteville. Los alemanes controlan Le Mesnil-Patry y Saint-Manvieu.

4.1.i Zonas de entrada. Las unidades situadas fuera del mapa pueden continuar fuera del mapa tanto como desee el jugador que las controla. No se ven forzadas a entrar en el turno en el que quedan disponibles.

4.1.j Área del mapa. Algunos escenarios definen el área de juego del mapa para un escenario. Las unidades no pueden mover en un hex que no esté en el área indicada del mapa. Las unidades que comienzan fuera del juego (como las unidades canadienses de apoyo) pueden disparar normalmente pero no pueden mover o ser atacadas.

4.2 Condiciones de victoria

4.2.a Escenarios. Determinar la victoria tras el último turno de un escenario.

4.2.b Control. Un hex está controlado si el jugador o bien lo ocupa actualmente o fue el último en pasar sobre él. Una población está controlada si todos los hexes de la misma están controlados. Una vez que la población está controlada, permanece controlada hasta que el jugador contrario retome el control.

4.2.c Un jugador puede declarar durante cualquier Fase de Mando que una población controlada por él pasa a estar controlada por el enemigo si el jugador contrario tiene al menos una ficha en un hex de la población y todas las unidades amigas de los hexes de la población (si las hay) están sin asignar.

5.0 Escenarios

El juego *Canadian Crucible* incluye nueve escenarios. Los primeros seis son escenarios pequeños que cubren diversas partes de toda la batalla. El escenario de la campaña completa (5.7) puede durar de 1–3 días de la escala del juego y es la mejor manera de experimentar *Canadian Crucible* para todos aquellos con el tiempo para completarlo. El escenario 5.8 ocurre el 11 de Junio como una secuela de la batalla y el escenario 5.9 es una mirada alternativa a una hipotética respuesta alemana mejor coordinada en el día del 7 de Junio.

5.1 Fortress Norrey

Durante el final de la tarde del 7 de Junio, los canadienses fueron objeto de ataques de sondeo por elementos de vanguardia de la 12ª SS División Panzer. El I Batallón del 26º Regimiento de Granaderos Panzer fue el primero en llegar con suficientes efectivos y sus órdenes eran atacar Norrey y limpiar de canadienses el pueblo y la carretera de detrás. Este iba a ser el área de concentración del ataque de las divisiones panzer.

Los granaderos del I Batallón marcharon hacia Norrey bajo el manto de la oscuridad, las compañías 1ª y 3ª a la derecha y las 2ª compañía a la izquierda. Varios vehículos blindados acompañaron a las tropas, pero carecían de apoyo de la artillería debido tanto a las interferencias canadienses como a la falta de tiempo.

Los canadienses estaban bien atrincheros y esperando a los alemanes. Este primer intento de la *Hitlerjugend* fue detenido por un efectivo fuego artillero y de armas ligeras de infantería, principalmente de la compañía C de los Regina Rifles que estaban desplegados en Norrey.

Este escenario favorecerá a los canadienses pero si los alemanes se mueven con efectividad rodeando el pueblo, atacan desde varias direcciones y pueden conseguir algo de apoyo artillero, pueden salvar los muebles. Sin embargo, la mayoría de las veces lo mejor que podrá hacer el jugador alemán es entrar y permanecer en Norrey para buscar el empate. Este escenario es una introducción al sistema TCS y el bautismo de fuego para la artillería canadiense: ¡ agachen las cabezas !

Primer Turno: 0300, 8 de Junio

Último Turno: 0800, 8 de Junio (14 turnos)

Área del Mapa: Al este de la fila 27.xx (incluida)

Iniciativa: Alemanes

Coloca Primero: Canadienses

Información canadiense:

Despliegue inicial:

Libremente dentro de Norrey CDB:

- C Coy RR
- AT RR [4 x AT]
- A Coy CHLO [2 x MG]
- 3 Minefields A 3 de cualquier C Coy Inf

Libremente dentro de Bretteville CDB:

- D Coy RR (-7 steps),

- Bren RR
- A 3 de 32.25:
- Mortar RR [1 x Mtr]
- A 3 de 28.28 dentro de Bretteville CDB:
- D Coy CHLO [1 x Mtr]

Refuerzos: ninguno.

Artillería:

- 12th Field Regt RCA (no después de 0620)
- 13th Field Regt RCA .

Munición:

- 105mm: 35 HE, 15 Humo.

Fuego de barrera pre- anotado: Ninguno al comienzo.

Apoyo aéreo: Disponible mediante CC 2.3.

Órdenes: Defensa preparada. Ninguna unidad puede comenzar en reserva.

Despliegue histórico opcional:

Despliegue dentro de Norrey CDB:

A 5 de 39.12:

- C Coy RR
- AT RR [4xAT]

A 3 de cualquier C Coy Inf:

- 3 Minefields

A 4 de 37.11 y/o 43.10:

- A Coy CHLO [2 x MG]

Despliegue dentro de Bretteville CDB:

A 3 de 30.18:

- D Coy RR (-7 steps)
- Bren RR

A 3 de 32.25:

- Mortar RR [1 x Mtr]

A 3 de 28.28:

- D Coy CHLO [1 x Mtr]

Información alemana:

Despliegue inicial:

Zona de entrada 3:

- 2/I/26 SS PzGren Regt
- 10/III/26 SS PzGren Regt [2 x SdKfz 251]

Zona de entrada 4:

- 3/I/26 SS PzGren Regt

Zona de entrada 5:

- 1/I/26 SS PzGren Regt
- 4/I/26 SS PzGren Regt

Artillería:

- 4/II/12 SS Pz Arty Regt
- 5/II/12 SS Pz Arty Regt
- 6/II/12 SS Pz Arty Regt
- 2/12 SS Flak Bn

Nota: La regla CC 3.2.a Control de fuego está en vigor.

Munición:

- 88mm: 10 HE
- 105mm: 20 HE, 10 Humo

Fuego de barrera pre- anotado: Ninguno al comienzo.

Órdenes: Ataque.

Movimiento restringido: Las unidades alemanas no pueden entrar a un hex de vía férrea.

Tabla de Eventos Variables: Ignorar los siguientes resultados:

- *C Coy CS becomes available.*
- *German flank support.*

Condiciones de Victoria:

La victoria se determina al final de la partida de acuerdo al grado de éxito que han tenido los alemanes en limpiar Norrey de unidades canadienses.

Mayor alemana: Controlar Norrey y perder 30 o menos pasos.

Menor alemana: Controlar Norrey y perder 45 o menos pasos.

Menor canadiense: Controlar Norrey y perder 25 o menos pasos.

Mayor canadiense: Controlar Norrey y perder 10 o menos pasos.

5.2 Los Pequeños Diablos Negros

El segundo intento de arrollar las posiciones canadienses tuvo lugar tras el amanecer del 8 de Junio y fue en Putot. El II Batallón del 26° Regto. PzGren subió desde Le Mesnil-Patry. Fueron muy cautos en su movimiento y por ello no coordinaron el ataque con el I Batallón, que comenzó más temprano.

Los "Pequeños Diablos Negros", como se conocía a los *Royal Winnipeg Rifles*, estaban posicionados en el ala extrema derecha de la posición canadiense en Putot y estuvieron expuestos a un ataque desde dos direcciones: el II Batallón del 26° Regto. SS PzGrn de Le Mesnil-Patry y elementos del III Batallón del 26° Regto SS PzGrn delante de Brouay (localizado justo al oeste fuera del mapa).

Los jóvenes granaderos del II Batallón se movieron despacio hacia Putot tras comprobar que el apoyo artillero preliminar no se había producido.

Avanzando hacia el paso elevado de la vía ferroviaria, fueron recibidos por un muro de fuego de armas de pequeño calibre y ráfagas de artillería. Los granaderos

pusieron cuerpo a tierra y soportaron muchas bajas antes de arreglárselas para retirarse a reorganizarse unos cientos de yardas más atrás.

El segundo intento empezó alrededor de las 0930 después de que los alemanes fueran capaces de establecer contacto con sus unidades de artillería. Con la ayuda de los 88s y de las baterías del 12° Regto de Artillería Panzer, los granaderos trataron de entrar en Putot desde varias direcciones. Las compañías A, B y C de los RWR fueron arrolladas. Los RWR sufrieron 256 bajas antes de que se diera la orden de plegarse a la posición de la compañía D, localizada al este de Putot (hex 18.20). Esto se logró con la ayuda de una cortina de humo y un grupo de decididos que actuaron de retaguardia para proteger la retirada. Algunos de los supervivientes, que se rindieron tras agotar la munición estuvieron entre los 26 soldados que fueron al final asesinados en el Château d'Audrieu y los 35 soldados que corrieron la misma suerte al sur de Le Mesnil-Patry.

Los restos de las compañías de los RWR se retiraron a La Bergerie, hex 20.32 y se desplegaron como reserva de brigada. La valiente resistencia de los soldados del RWR ayudó a ganar tiempo al general de brigada Foster. Durante la lucha, él ya estaba diseñando un plan para retomar Putot más tarde en aquel mismo día empleando a los Canadienses Escoceses con una compañía de carros del 1° de Húsares como apoyo.

Primer Turno: 0620, 8 de Junio

Último Turno: 1520, 8 de Junio (28 turnos)

Área del Mapa: Al oeste de la fila 23.xx (incluida)

Iniciativa: Alemanes

Coloca Primero: Canadienses

Información canadiense:

Despliegue inicial:

Libremente en Putot CDB:

- A Coy RWR (-3 steps)
- B Coy RWR (-9 steps)
- C Coy RWR (-2 steps)
- D Coy RWR
- Pio RWR
- AT RWR
- Mtr RWR
- Bren RWR
- H Troop 3 AT
- A Coy CHLO [2x MG]

En o adyacente a Putot CDB:

- 5 Minefields

A 1 de 16.34:

- E Troop 62 AT (in Reserve)
- J Troop, 3 AT (in Reserve)

Libremente dentro de Bretteville CDB:

- D Coy CHLO [1 x Mtr]

Refuerzos: ninguno

Artillería:

- 12th Field Regt RCA

Munición:

- 105mm: 55 HE, 20 Humo

Fuego de barrera pre-anotado: Ninguno al comienzo.

Apoyo aéreo: Disponible mediante CC 2.3.

Órdenes: Defensa preparada. Nota: Las unidades E/62 AT y J/3 AT están en reserva y pueden enviarse via TCS v4.01 6.14b Reservas.

Despliegue inicial opcional histórico:

- 4.19: A Coy RWR [1 x Inf] (-1 step)
- 5.20: A Coy CHLO [2 x MG]
- 6.18: A Coy RWR [1 x Inf] (-1 step)
- 6.20: A Coy RWR [1 x Inf] (-1 step)
- 9.19: B Coy RWR [1 x Inf] (-2 steps)
- 10.20: B Coy RWR [1 x Inf] (-2 steps)
- 10.21: H Troop 3 AT [2 x AT]
- 10.23: H Troop 3 AT [2 x AT]
- 11.19: C Coy RWR [1 x Inf]
- 12.20: C Coy RWR [1 x Inf] (-1 step)
- 12.23: Pio RWR
- 13.19: C Coy RWR [1 x Inf] (-1 step)
- 14.20: AT RWR [2 x AT]
- 14.23: Mtr RWR
- 15.19: D Coy RWR [1 x Inf]
- 15.23: AT RWR [2 x AT]
- Minefields in 6.17, 7.19, 10.18, 14.18 and 15.18

A 1 de 16.34:

- E Troop 62 AT (in Reserve)
- J Troop 3AT (in Reserve)

A 1 de 10.24 y/o 12.22:

- Bren RWR
- 17.19: AT RWR [2 x AT]
- 17.20: D Coy RWR [1 x Inf]
- 19.19: D Coy RWR [1 x Inf]

Libremente dentro de Bretteville CDB:

- D Coy CHLO [1 x Mtr]

Información alemana:

Despliegue inicial:

A 3 de 19.01:

- 5/II/26 SS PzGren Regt

A 2 de 2.05:

- 6/II/26 SS PzGren Regt

A 1 de 12.06:

- 7/II/26 SS PzGren Regt

12.15: 716th ID [1 x MG] (ver CC 3.4)

17.14: 716th ID [1 x MG]

19.13: 716th ID [1 x MG]

23.12: 716th ID [1 x MG]

3.11: Pz Lehr [1x Inf, 1 x MG] (ver CC

3.10)

Refuerzos:

0800: Zona de entrada 2:

- 8/II/26 SS PzGren Regt

1000:

- 3/I/12 SS Pz Arty Regt

1200: Zona de entrada 1:

- III/26 SS PzGren Regt [menos 10/III/26 SS PzGren SdKfz] (ver CC 3.5d)

1240: Entra por 23.09:

- 10/III/26 SS PzGren Regt [2 x SdKfz 251]

Variable (comenzando a las 1100):

- 1/I/12 SS Pz Regt. Tirar un dado cada hora completa. Con resultado de 5 – 6 la unidad entra por la Zona 2 ó 3.

Artillería:

- 3/I/12 SS Pz Arty Regt (at 1000)
- II/12 SS Pz Arty Regt
- 2/12 SS Flak Bn

Regla CC 3.2.a está en vigor.

Munición:

- 88mm: 10 HE
- 105mm: 30 HE, 5 Humo
- 150mm: 10 HE

Fuego de barrera pre-anotado: Ninguno al comienzo.

Órdenes: Ataque.

Tabla de Eventos Variables: Ignorar el siguiente resultado:

- *C Coy CS becomes available.*

El soporte de flanco alemán se consigue automáticamente a las 1200. El SdKfz de 10/III 26 SS PzGren se asume que ha comenzado en el mapa y no se retira con el resto del III/26 SS PzGren Bn si se ven forzados a ello por la tirada de dado (ver CC 3.5.d).

Condiciones de Victoria:

La victoria se determina al final de la partida de acuerdo a qué éxito han tenido los alemanes en tomar el cruce de ferrocarril del puente Brouay y el pueblo de Putot.

Mayor alemana:

- Sin unidades canadienses a 3 de 6.17 *Brouay Bridge*.
- Sin cañón AT canadiense con LdV a 6.17 en su alcance nominal.
- Controlar Putot.
- Sin unidades canadienses a 2 hexes de 11.28
- Al menos 1 unidad alemana en 11.28.

Menor alemana:

- Sin unidades canadienses a 3 de 6.17 *Brouay Bridge*.
- Sin cañón AT canadiense con LdV a 6.17 en su alcance nominal.
- Controlar 5 hexes del pueblo de Putot.
- Perder 25 o menos pasos.

Cualquier otro resultado se considera una victoria canadiense.

5.3 Los Escoceses Canadienses contraatacan

Era imperioso que los canadienses recuperaran Putot. Las posiciones fortificadas de toda la 7ª Brigada estaban en peligro y el general de brigada Foster no perdió el tiempo en preparar un contraataque. A los Canadienses Escoceses se les ordenó que se prepararan para atacar Putot. Se hizo volver a la compañía C, que guarnecía las entradas orientales de la posición fortificada. El 1º de Húsares envió la compañía C para ayudar a liderar el ataque y proteger el flanco.

Una vez que los diversos elementos se concentraron en los bosques cerca de granja La Bergerie – con la compañía C llegando justo a tiempo – ésta y a compañía D se dirigieron a Putot detrás de una barrera artillera progresiva confeccionada por cuatro regimientos de artillería. Las compañías A y B de los CS se movían como reserva unos cientos de yardas por detrás. La compañía C y los Bren de los CS flanquearon los laterales acompañados por dos escuadras de MG de los CHLO y una sección de caza-carros M10 del 62º Regto AT.

Los alemanes repartieron tanto como recibieron. Apenas se habían atrincherado los granaderos en su recién ganada posición cuando comenzó el contraataque. Los canadienses siguieron llegando bajo un sanguinario fuego de MGs, armas de mano y artillería. Los alemanes no fueron capaces de aguantar la embestida canadiense y finalmente se retiraron a través de la vía ferroviaria unos cientos de yardas.

Los canadienses estaban una vez más en Putot pero a un coste muy alto. Los Canadienses Escoceses tuvieron un total de 125 bajas.

Primer Turno: 1940, 8 de Junio
Último Turno: 2300, 8 de Junio (9 turnos)
Área del Mapa: Al oeste de la fila 23.xx
Iniciativa: Canadienses
Coloca Primero: Alemanes

Información alemana:

Despliegue inicial:

A 5 de 2.07:

- 8/II/26 SS PzGren Regt
- 6.17: Minefield (breached)
- 7.19: Minefield (breached)
- 10.18: Minefield
- 14.18: Minefield (breached)
- 15.18: Minefield

A 4 de 17.20:

- 5/II/26 SS PzGren Regt (-2 steps)

Libremente dentro de Putot CDB:

- 6/II/26 SS PzGren Regt (-4 steps)
- 7/II/26 SS PzGren Regt (-2 steps)
- Pz Lehr (-1 step)
- 716 ID [4 x MG]

Refuerzos:

Zona de entrada variable 2:

- 3/I/12 SS Pz Regt

Tirar un dado cada hora durante la Fase de Mando. Con un '6', se recibe el refuerzo.

Control. Los alemanes controlan Putot-Bessin.

Artillería:

- II/12 SS Pz Arty Regt
- 7/III/12 SS Pz Arty Regt
- 3/12 SS Flak Bn

La regla CC 3.2.a está en vigor.

Munición:

- 88mm: 15 HE, 1 Illum
- 105mm: 25 HE, 5 Humo, 3 Illum
- 150mm: 5 HE

Fuego de barrera pre-annotado: Ninguno al comienzo.

Órdenes: Defensa apresurada.

Información canadiense:

Despliegue inicial:

Libremente dentro de Bretteville CDB:

- D Coy CHLO [1 x Mtr]
- A 2 de 14.34 y/o 17.33:
- A Coy CHLO [2 x MG]

20.31: Bren CS

20.31: Mtr CS

Artillería:

- 12th Field Regt RCA
- 13th Field Regt RCA
- 14th Field Regt RCA
- 19th Army Field Regt RCA

Munición:

- 105mm: 30 HE, 10 Humo, 5 Illum

Fuego de barrera pre-annotado: Se permite al comienzo.

Apoyo aéreo: Ninguno.

Refuerzos:

1940 Zona de entrada A:

- K Troop 62 AT
- C+D Coy CS
- A Coy CHLO [2 x MG]
- C Squadron 1 Hus

2000 Zona de entrada A:

- A+B Coy CS

Órdenes: Ataque.

Tabla de Eventos Variables: Ignorar los resultados siguientes:

- *C Coy CS becomes available.*
- *German flank support.*

Condiciones de Victoria:

La victoria se determina al final de la partida de acuerdo al éxito que hayan tenido los canadienses en limpiar Putot de granaderos alemanes.

Mayor canadiense: Controlar Putot y perder 15 o menos pasos.

Menor canadiense: Controlar Putot y perder 16–30 pasos.

Empate: Canadienses controlan Putot y pierden 31–50 steps.

Cualquier otro resultado es una victoria alemana.

5.4 Kampfgruppe Meyer

El 7 de Junio, la 9ª Brigada canadiense fue obligada a retirarse 3.5 km por el 25º SS Regto. PzGren. La reticencia de Meyer para seguir presionando a la 9ª Brigada era en parte debida a la columna que vio avanzando hacia Bretteville. Sorprendido al ver que la 21ª División Panzer no estaba cubriendo su flanco derecho, observaba desarrollarse una peligrosa situación para su 25º SS Regto. Un saliente crecía ahora entre la 3ª División británica y el resto de la 3ª División canadiense. Cualquier avance posterior pondría a los jóvenes granaderos un una peligrosa posición, así que consolidaron sus recién ganadas posiciones y esperaron órdenes. Cuando Meyer rápida-

mente se percató de la nueva disposición defensiva que tomaron los canadienses en su parte más cercana del frente, decidió ayudar a su regimiento hermano a limpiar de fuerzas enemigas la carretera desde Caen a Brouay.

Primer Turno: 2200, 8 de Junio

Último Turno: 0820, 9 de Junio (20 turnos)

Área del Mapa: Al Este de fila 21.xx y al Norte de la vía.

Iniciativa: Alemanes

Coloca Primero: Canadienses

Información canadiense:

Despliegue inicial:

Todo el despliegue dentro de Bretteville CDB.

A 3 de 32.25:

- A Coy RR (-2 steps)
- Pio RR

A 3 de 41.23:

- B Coy RR
- 3 Minefields (A 3 de cualquier B Coy Inf)

A 3 de 30.18:

- D Coy RR (-3 steps)

A 3 de 32.25:

- A Coy CHLO [2 x MG]

A 4 de 41.23:

- AT RR [2xAT]

A 3 de 31.20:

- G Troop 3AT [2 x AT]

A 5 de 32.25:

- G Troop 3 AT [2 x AT]

A 2 de 28.27:

- Mtr RR

A 3 de 28.28:

- D Coy CHLO

Libremente dentro de Bretteville CDB:

- D Troop 62 AT

Refuerzos: ninguno

Artillería:

- 12th Field Regt RCA
- 13th Field Regt RCA

Munición:

- 105mm: 40 HE, 20 Humo, 15 Illum

Fuego de barrera pre-annotado: Ninguno al comienzo.

Apoyo aéreo: Disponible mediante CC 2.3.

Órdenes: Defensa preparada

Despliegue libre inicial opcional:

Todas las unidades son libres de desplegar dentro del CDB de Bretteville.

Información alemana:**Despliegue inicial:**

Zona de entrada 6:

- 15/25 SS PzGren Regt
- 1/I/12 SS Pz Regt (-3 steps)
- 4/I/12 SS Pz Regt (-3 steps)
- 2/I/12 SS Pz Arty Regt [6 x Wespe]

Artillería :

- 2/I/12 SS Pz Arty Regt (en el mapa)
- 2/12 SS Flak Bn

Munición:

- 88mm: 10 HE, 5 Illum
- 105mm: 10 HE, 8 Humo, 5 Illum

La regla CC 3.2.a está en vigor desde las 2200 hasta las 2400.

Fuego de barrera pre-annotado: Ninguno al comienzo.

Refuerzos:**Zona de entrada variable 6:**

- 9/III/25 SS PzGren Regt
- 3/I/12 SS Pz Regt

Estas unidades pueden entrar en el mapa una vez que el hex 30.25 haya sido ocupado por una unidad alemana al principio de una Fase de Acción alemana.

Variable: A 2 de 53.19 al norte de la vía férrea:

- 1/I/26 SS PzGren Regt (-3 steps)
- 4/I/26 SS PzGren Regt [1 x AT]

Tirar un dado en cada Fase de Mando desde las 2200 hasta las 0400. Con una tirada de 6, estos refuerzos hacen su aparición.

Órdenes: Ataque.

Tabla de Eventos Variables: Ignorar los resultados siguientes:

- *C Coy CS becomes available.*
- *German flank support.*

Condiciones de Victoria:

Mayor alemana: Controlar Bretteville.

Menor alemana: Los alemanes controlan el hex 30.25 y seis hexes más del pueblo de Bretteville.

Cualquier otro resultado es una victoria canadiense.

5.5 Ataque Panzergruppe en Norrey

Este fué un ataque rápidamente organizado por una compañía de *Panthers* sobre Norrey. El plan era asaltar Norrey disparando indiscriminadamente y con un poco de suerte tener a los granaderos en posición para tomar la iniciativa y eliminar este punto de resistencia.

Primer Turno: 1240, 9 de Junio

Último Turno: 1600, 9 de Junio (11 turnos)

Área del Mapa: Al Este de fila 30.xx y Sur de vía férrea

Iniciativa: Alemanes

Coloca Primero: Canadienses

Información canadiense:**Despliegue inicial:**

A 5 de 39.12 dentro de Norrey CDB:

- C Coy RR (-3 steps)

A 3 de cualquier C Coy RR Inf:

- 4 Minefields

Libremente dentro de Norrey CDB:

- AT RR [3 x AT]

A 4 de 37.11 ó 43.10 dentro de Norrey CDB:

- A Coy CHLO [2 x MG]

Libremente dentro de Bretteville CDB:

- D Coy CHLO [1 x Mtr]

31.25: Mtr RR

Refuerzos:

1240 Entre hexes 36.17–40.17:

- *Fort Garry Horse* (habiendo gastado ya 2 impulsos de movimiento)

Artillería:

- 12th Field Regiment RCA

Fuego de barrera pre-annotado: Ninguno al comienzo.

Munición:

- 105mm: 35 HE, 12 Humo

Apoyo aéreo: Disponible mediante CC 2.3.

Órdenes: Defensa preparada.

Despliegue libre opcional: Todas las unidades son libres de desplegar dentro del CDB.

Información alemana:**Despliegue inicial:**

A 3 de 36.01:

- 2/I/26 SS PzGren Regt (-3 steps)

A 3 de 49.05:

- 3/I/26 SS PzGren Regt (-2 steps)

Nota: Estas unidades tienen órdenes de Defensa Apresurada. El jugador alemán puede escribir una hoja de operaciones sin implementar al comienzo del juego con 18 turnos ponderados ya acumulados.

Refuerzos:

1240 en 62.17:

- 3/I/12 SS Pz Regt (-3 steps)

Variable: Entra por 62.17:

- 9/III/25 SS PzGren Regt

Tirar un dado cada hora completa durante la Fase de Mando. Con un '6', se recibe este refuerzo.

Artillería:

- 12 SS Flak Bn
- 7/III/12 SS Pz Arty

Munición:

- 88mm: 15 HE, 10 Humo
- 150mm: 20 HE, 5 Humo

Fuego de barrera pre-annotado: Ninguno al comienzo.

Órdenes: Ataque

Tabla de Eventos Variables: No usar la VET en este escenario.

Condiciones de Victoria:

La victoria se determina al final de la partida de acuerdo en el grado de éxito de los alemanes en su segundo intento de limpiar Norrey de unidades canadienses.

Mayor alemana: Controlar Norrey y además sin unidades canadienses dentro del Norrey CDB.

Menor alemana: Controlar Norrey.

Cualquier otro resultado es una victoria canadiense.

5.6 Tercer ataque sobre Norrey

Este fue el último intento de la 12ª SS División para limpiar el área de concentración para el próximo contraataque panzer. Los jóvenes granaderos estaban empezando a quedar descorazonados y esto se notó en el poco entusiasta esfuerzo de este último ataque.

Tres compañías del Batallón *Pioneer* se movieron hacia Norrey. Contaron con apoyo artillero pero los canadienses respondieron con el suyo. El feroz fuego pronto hizo poner cuerpo a tierra a los ale-

manes y gastaron el resto de la tarde tratando de salir del fuego letal.

Primer Turno: 0300, 10 de Junio
Último Turno: 1600, 10 de Junio (38 turnos)
Área del Mapa: Al Este de fila 21.xx
Iniciativa: Alemanes
Coloca Primero: Canadienses

Información canadiense:

Despliegue inicial:

All Despliegue dentro de Norrey CDB:
 A 5 de 39.12:

- C Coy RR (-4 steps)

A 6 de 39.12:

- AT RR [2 x AT]

A 7 de 39.12:

- A Coy CHLO [4 x MG]

Libremente dentro de Norrey CDB:

- FGH
- 6 Minefields

Refuerzos: ninguno

Artillería:

- 12th Field Regiment RCA
- 13th Field Regiment RCA

Munición:

- 105mm: 50 HE, 10 Humo

Fuego de barrera pre-annotado: Ninguno al comienzo.

Apoyo aéreo: Disponible mediante CC 2.3.

Órdenes: Defensa preparada.

Información alemana:

Despliegue inicial:

Zona de entrada 3:

- 12 SS Pz Pionier
- 13/26 SS PzGren

A 2 de 32.05:

- 2/1/26 SS PzGren Regt (-3 steps)

A 2 de 46.05:

- 3/1/26 SS PzGren Regt (-3 steps)

Artillería:

- II/12 SS Pz Arty Regt
- 12 SS Flak Bn

Munición:

- 88mm: 25 HE, 10 Humo
- 105mm: 30 HE, 10 Humo

Fuego de barrera pre-annotado: Permitida al comienzo.

Órdenes:

- 12 SS Pz Pionier y 13/26 SS PzGren: Ataque.
- 1/26 SS PzGren Regt: Defensa preparada (reserva).

Nota: El 1/26 SS PzGren comienza el juego en reserva. Empezando a las 0900 el jugador alemán puede tirar un dado cada hora completa para enviarla de acuerdo con TCS v4.01 6.14.b.

Tabla de Eventos Variables: No usar la VET en este escenario.

Condiciones de Victoria:

La victoria se determina al final de la partida de acuerdo con el grado de éxito de los alemanes en limpiar Norrey de unidades canadienses.

Mayor alemana: Controlar Norrey, sin unidades canadiense al sur de la línea de hex xx.15 y pérdidas de 25 ó menos pasos.

Menor alemana: No hay unidades canadienses a 3 hexes de 39.11 y los alemanes pierden 15 ó menos pasos.

Cualquier otro resultado es una victoria canadiense.

5.7 El crisol canadiense (campaña completa)

Incluso con una comprensión retrospectiva, apreciarás la pequeña ventaja que los canadienses tuvieron en este área. Sin la reina del campo de batalla - la artillería - los canadienses no habrían podido aguantar frente a la resuelta *Hitlerjugend*. El tempo de la batalla fue otro factor. Un esfuerzo alemán más coordinado podría haber resultado en la re-escritura de los libros de Historia.

El juego de campaña puede durar uno, dos o tres días como se acuerde entre los jugadores, acabando a las 1800 del 8, 9 ó 10 de Junio. En adición, comprobar una victoria alemana por muerte súbita a las 0600 y 1800 de cada día: si el jugador alemán tiene un nivel de Victoria Mayor en ese momento, la partida termina inmediatamente.

Primer Turno: 0300, 8 de Junio

Último Turno: 1800, 8 Jun (44 turn)
 1800, 9 Jun (104 turn)
 1800, 10 Jun (164 tur)

Área del Mapa: Todas

Iniciativa: Alemanes

Coloca Primero: Canadienses

Información canadiense:

Despliegue inicial:

Dentro de Norrey CDB:

- C Coy RR
- AT RR [4 x AT]
- A Coy CHLO [2 x MG]

A tres de cualquier infantería:

- 3 Minefields

Dentro de Bretteville CDB :

- A Coy RR (-3 steps)
- B Coy RR
- D Coy RR (-7 steps)
- Bren RR
- Mortar RR
- AT RR [2 x AT]
- Pio RR

- A Coy CHLO [2 x MG]
- D Coy CHLO
- G Troop 3 AT
- D Troop 62 AT
- 2 Minefields

Dentro de Putot CDB:

- Royal Winnipeg Rifles (-14 Inf steps)
- H Troop 3 AT
- A Coy CHLO [2 x MG]

A 1 ó en Putot CDB:

- 5 Minefields

A 2 de 16.34: (pueden tener órdenes de estar en reserva)

- E Troop 62 AT
- J Troop 3 AT

Despliegue inicial opcional histórico:

Los jugadores pueden optar por el despliegue histórico de abajo para el bando canadiense.

Regina Rifles:

Dentro de Norrey CDB:

A 5 de 39.12:

- C Coy RR
- AT RR [4 x AT]

A 3 de cualquiera C Coy RR Inf:

- 3 Minefields

A 4 de 37.11 y/o 43.10:

- A Coy CHLO [2 x MG]

Dentro de Bretteville CDB:

A 3 de 32.25:

- A Coy RR (-3 steps)

- Pio RR
 - Mtr RR
- A 3 de 41.23:
- B Coy RR
 - AT RR [2xAT]
 - 2 x Minefield
- A 3 de 30.18:
- D Coy RR (-7 steps)
 - Bren RR
- A 3 de 28.28:
- D Coy CHLO
- En cualquier sitio de Bretteville CDB:
- D Troop 62 AT
- A 5 de 32.25:
- G Troop 3 AT

Royal Winnipeg Rifles :

- 4.19: A Coy RWR [1 x Inf] (-1 step)
 5.20: A Coy CHLO [2 x MG]
 6.18: A Coy RWR [1 x Inf] (-1 step)
 6.20: A Coy RWR [1 x Inf] (-1 step)
 9.19: B Coy RWR [1 x Inf] (-2 steps)
 10.20: B Coy RWR [1 x Inf] (-2 steps)
 10.21: H Troop 3 AT [2 x AT]
 10.23: H Troop 3 AT [2 x AT]
 11.19: C Coy RWR [1 x Inf]
 12.20: C Coy RWR [1 x Inf] (-1 step)
 12.23: Pio RWR
 13.19: C Coy RWR [1 x Inf] (-1 step)
 14.20: AT RWR [2 x AT]
 14.23: Mtr RWR
 15.19: D Coy RWR [1 x Inf]
 15.23: AT RWR [2 x AT]
 A 1 de 16.34:
- E Troop 62 AT
 - J Troop 3 AT
- A 1 de 10.24 y/o 12.22:
- Bren RWR
- 17.19: AT RWR [2 x AT]
 17.20: D Coy RWR [1 x Inf]
 19.19: D Coy RWR [1 x Inf]

Refuerzos: Por la tabla de refuerzos.

Artillería:

- 12th Field Regt RCA
- 13th Field Regt RCA
- 14th Field Regt RCA (ver CC 2.4.a)
- 19th Army Field Regt RCA (ver CC 2.4.a)

Munición:

- 105mm: 70 HE, 30 Smoke, 5 Illum

Fuego de barrera pre-anotado: Ninguno al comienzo.

Apoyo aéreo: Disponible mediante CC 2.3.

Órdenes: Defensa Preparada (E/62 AT y J/3 AT pueden tener ordenes de Reserva).

Regla opcional:

Como opción añadida, probar a dejar Norrey sin defender y no controlada inicialmente por el jugador canadiense, suponiendo que el general de brigada Foster había ganado la discusión con el Mayor Stuart Tubbs y la compañía C de los RR no tomó posiciones en Norrey. Desplegar la compañía C y unidades de apoyo en el CDB de Bretteville.

Información alemana:

Despliegue inicial:

Zonas de entrada 3, 4 y/o 5 como en 4.1.i:

- I/26 SS PzGren Regt
- 10/III/26 SS PzGren Regt [2 x SdKfz 251]

716th Infantry Division:

Desplegar mediante CC 3.4 en cualquier hex a sur de xx.13 fuera de cualquier CDB pero no más cerca que 5 hexes de cualquier unidad canadiense.

Refuerzos: Por la tabla de refuerzos.

Artillería:

- II/12 SS Pz Arty Regt
- 2/12 SS Flak Bn

La regla CC 3.2.a está en vigor.

Munición:

- 88mm: 20 HE
- 105mm: 40 HE, 5 Smoke

Fuego de barrera pre-anotado: Ninguno al comienzo.

12 SS Flak Bn:

Cuando esté disponible, el jugador alemán puede elegir traer al 12 SS Flak Bn en la mapa. Puede entrar a través de las Zonas 3-6 y no puede ejecutar misiones de artillería el turno en el que entra. Deben estar incluidas en una hoja de operaciones implementada para entrar al mapa.

El jugador alemán puede elegir enviarlas de vuelta fuera del mapa mediante una hoja de operaciones o bien ejecutar instrucciones de fallo. Después de que salgan del mapa deben esperar una hora (del juego) antes de que puedan efectuar misiones de artillería otra vez.

Condiciones de Victoria:

La victoria se determina por el control de poblaciones clave, pero se ve modificada por las pérdidas de carros alemanas y el envío de las tropas de reserva canadienses.

Poblaciones clave: Norrey, Bretteville, Putot.

Nivel de victoria	Num. Poblaciones
Abrumadora	(*)
alemana	
Mayor alemana	3
Menor alemana	2
Menor canadiense	1
Mayor canadiense	0
Abrumadora canadiense	-

(*) Si los alemanes consiguen una victoria mayor a las 0600 del 9 de Junio, se convierte en una victoria abrumadora.

Envío de reserva de emergencia canadiense: Subir una fila el nivel de victoria.

40+ pasos vehículos alemanes perdidos: Bajar una fila el nivel de victoria.

Pérdidas de vehículos alemanes: contar el número de pasos perdidos. Cualquier vehículo que sea sustituido via reemplazos NO cuentan como eliminados.

Reemplazos. Cada noche a las 2400 al final de la Fase de Mando ambos jugadores tiran 1D6 por cada compañía o escuadrón de las siguientes formaciones: RR, RWR, CS, QOR y 1º Húsares por un bando y I/26 SS PzGren, II/26 SS PzGren, I/12 SS Pz y II/12 SS Pz por el otro. Dividir por la mitad el número sacado y redondear hacia arriba. Éste es el número de pasos que pueden obtener reemplazos. Si todas las fichas de una compañía o escuadrón están actualmente fuera del tablero, no se divide por dos la tirada (usar el número sacado tal cual).

Los pasos de reemplazo se pueden añadir a cualquier ficha de sección de infantería o vehículos, pero ninguna sección de infantería puede ser reconstruida en todos sus pasos (siempre deben tener una pérdida de un paso). Las secciones de infantería eliminadas no pueden recibir reemplazos. Los pasos de reemplazo para vehículos pueden añadirse a fichas existentes o usarse para reconstruir fichas eliminadas del juego y apilarse con otra ficha de la misma compañía (mientras que haya una). Los pasos de las armas pesadas o de transportes no pueden reemplazarse.

Refuerzos alemanes. Los refuerzos alemanes se listan en la *German Reinforcement Chart*. Los refuerzos alemanes no pueden tener hojas de operaciones escritas (implementadas o no) hasta que estén disponibles por la tabla de refuerzos. Notar que sólo pasa en el escenario de campaña; los refuerzos alemanes en los otros escenarios pueden tener hojas de operaciones implementadas al comienzo del juego,

en conformidad con la regla 6.13.e de TCS v4.01.

Refuerzos canadienses. Todos los refuerzos canadienses pueden entrar por las Zonas A – D y se tratan conforme a la regla 6.13.e de TCS v4.01.

Reserva operacional canadiense. Además de los refuerzos listados, el jugador canadiense puede traer refuerzos de la reserva operacional, que se formó para hacer frente a las amenazas alemanas tanto alrededor de Norrey como en otras áreas no cubiertas en la zona de juego.

La *Canadian Operational Reserve Chart* lista las horas a las que ciertas formaciones de refuerzo están disponibles. Empezando desde el 0300 del 8 de Junio, el jugador canadiense puede tirar 1D6 durante la Fase de Mando de cada turno de hora completa. Con una tirada de '5' ó más, puede enviar una formación disponible desde la reserva operacional canadiense. Las formaciones enviadas quedan ahora en juego y comienzan el mismo fuera del tablero. Comienzan el juego sin órdenes (esto es, no pueden incluirse en ninguna hoja de operaciones hasta que son enviadas) pero por lo demás se tratan como refuerzos.

La tirada de dado de envío de la reserva tiene los siguientes modificadores:

Por cada población clave controlada por los alemanes.	+1
<i>Trip Wire</i> (ver abajo).	+1
Reserva de emergencia enviada.	+1
Por cada formación de refuerzo ya enviada.	-1

Notar que las formaciones de refuerzo no tienen por qué estar presentes en el mapa para tener el modificador -1.

Comprobar durante cada Fase de Mando si el modificador total del dado está por debajo de -2. Si es así, el jugador canadiense debe inmediatamente declarar el fallo (en las hojas de operaciones) de un número suficiente de formaciones del refuerzo como para hacer que el modificador vuelva a -2 ó más y debe hacerlas salir del mapa.

Reserva de infantería: El jugador canadiense sólo puede tener a la vez dos batallones de infantería con hojas implementadas. Si, por ejemplo, quiere hacer entrar a los CS, debe hacer ejecutar primero las instrucciones de fallo bien a los RR o a los RWR de todas las hojas implementadas durante la Fase de Mando. No se pueden hacer tiradas de implementación si eso

causa que el límite de la reserva de infantería se sobrepase.

Regreso a la reserva operacional. Cualquier formación listada en la *Canadian Reinforcement Release Chart*, así como los RR y los RWR pueden volver a la reserva operacional saliendo a través de las Zonas A – D. Después de salir, entran a formar parte de la reserva operacional canadiense y ya no están en juego. Cualquier formación que regrese a la reserva operacional con menos del 50% de sus pasos a fuerza completa (listados en el Orden de Batalla) se le considera “enviada” a propósitos de contabilizar el modificador -1 a la tirada de dado de envíos de refuerzos. Esto continúa hasta que se hayan añadido un número suficiente de pasos para reconstruir dicha formación a un nivel de al menos 50% (redondear hacia arriba) de sus pasos a fuerza completa. Por lo demás, una formación que regresa a la reserva operacional estratégica se la trata como cualquier otro refuerzo no enviado y puede regresar a la partida mediante la tirada de dado de envío de reserva.

Reserva de emergencia. Durante cualquier Fase de Mando, el jugador canadiense puede declarar que envía a la reserva de emergencia si los alemanes controlan actualmente Putot o Bretteville. El límite de la reserva de infantería aumenta hasta tres durante el resto de la partida y el jugador canadiense puede enviar inmediatamente una formación de la reserva, entrando automáticamente en juego. Además, el jugador canadiense recibe un modificador de +1 en las tiradas de dado de envío de reserva y las restricciones del CDB quedan suprimidas. Esta opción da al jugador alemán de forma inmediata un desplazamiento hacia arriba del nivel de victoria.

Trip Wire. Si cualquier ficha alemana entra en un hex al norte de la fila xx.30 (incluida), el jugador canadiense puede enviar una formación de su reserva operacional en la próxima Fase de Mando. El modificador +1 a la tirada de envío de reservas operacionales queda en vigor para el resto de la partida.

Regla opcional — CDBs. Ignorar todas las restricciones (CC 2.2) para el jugador canadiense así como las limitaciones a las hojas de operaciones alemanas de 3.1.c. Esto puede contribuir a una situación más abierta y fluida.

5.8 Asalto a Le Mesnil-Patry

Este escenario tiene lugar el 11 de Junio después de que los alemanes hubieran decidido suspender el ataque al sector canadiense y tomar un rol más defensivo. El 10 de Junio se formó un Grupo O (Grupo de Órdenes) con los oficiales de la 2ª Brigada Blindada canadiense. El general de brigada Bob Wyman identificó a los actores involucrados en el débilmente coordinado plan. Los 1º de Húsares canadienses, casi a fuerza completa de nuevo con sus tres secciones, estaban a cargo de capturar el pueblo de Cheux (localizado fuera del mapa hacia el sur) y asegurar una colina pronunciada justo al sur del pueblo, mientras que elementos de la 7ª Brigada Blindada y la 50ª División de Infantería británicas avanzarían hacia Villers-Bocage. El avance canadiense los llevaría a través del pueblo de Le Mesnil-Patry. Desafortunadamente, los planes originales fueron abandonados ya que había una nueva amenaza inminente. Monty tenía informes de inteligencia que decían que los alemanes estaban listos para montar una importante ofensiva blindada hacia el sector canadiense desde el área de Le Mesnil-Patry. Inusual en la planificación metódica y preparación de artillería, se implementó un apresurado plan de ataque con Le Mesnil-Patry como objetivo, esperando dislocar el plan alemán.

A los *Queen's Own Rifles* se les dijo que atacaran junto con el 1º de Húsares. Una escuadra de MGs de los CHLO acompañaría también al grupo de batalla. La artillería no estuvo en posición para apoyar y la infantería canadiense lo pagaría muy caro. Durante los últimos días, los alemanes tuvieron tiempo suficiente para preparar posiciones atrincheradas.

Durante el ataque hubo graves pérdidas por ambos bandos. El 1º de Húsares perdió 37 carros. La compañía D de los QOR perdió el 70% de su dotación. El asalto fue intenso con mucho combate cuerpo a cuerpo entre los *Pioniere* y las tropas canadienses. Los alemanes demostraron ser una fuerza muy potente y efectiva a la defensiva. Sólo el esfuerzo combinado de tres divisiones llevaría finalmente a tomar Caen en Julio y otras tres semanas más eliminar a la 12ª División SS en la bolsa de *Falaise*.

Primer Turno: 1340, 11 de Junio
Último Turno: 1940, 11 de Junio (19 turnos)
Área del Mapa: Toda
Iniciativa: Canadiense
Coloca Primero: Canadiense

Información canadiense:

Despliegue inicial:

En carretera ppal. D83 de 36.24 a 37.29 (incluidos), la infantería puede desplegar montada en carros de acuerdo con TCS V4.01 24.1.e:

- B Sqn 1Hus
- D Coy QOR

En carretera ppal. D83 de 37.30 a 38.34 (incluidos), la infantería puede desplegar montada en carros de acuerdo con TCS V4.01 24.1.e:

- A Coy QOR
- C Sqn 1Hus
- FGH

A 4 hexes de 31.25:

- A Sqn 1Hus (Reserva)
- B, C Coys QOR (Reserva)
- B/CHLO (Reserva)

Las unidades citadas en reserva se listan en la hoja de operaciones principal pero anotadas como reserva.

Apoyo aéreo: Disponible mediante CC 2.3.

Refuerzos:

1640 disponibles:

- 13th Field Regiment RCA
- 105mm: 55 HE, 15 Humo

Fuego de barrera pre-anotado: Ninguno al comienzo.

Órdenes: Ataque.

Regla especial canadiense:

Con el apresurado ataque a punto de empezar, los ingenieros canadienses no tuvieron tiempo de despejar el camino. Por tanto, todas las unidades canadienses deben seguir la red de carreteras y utilizar movimiento por carretera hasta que lleguen al hex 34.11, momento en el que se pueden dispersar por la campiña.

Información alemana:

Despliegue inicial:

A 1 de 21.09:

- 7/II/26 SS PzGren Regt (-4 steps)

A 2 de 22.14:

- 5/II/26 SS PzGren Regt (-4 steps)

A 2 de 24.10:

- 6/II/26 SS PzGren Regt (-3 steps)

A 2 de 22.05:

- 2/12 SS Pz Pionier Bn (-3 steps)

A 2 de 22.01:

- 3/12 SS Pz Pionier Bn (-3 steps)

Con cualquiera de lo de arriba:

- 8/II/26 SS PzGren Regt

En reserva:

A 2 de 1.01:

- 8/II/12 SS Pz Regt [1 x 3-step PzIV)

A 4 de 1.15:

- 5/II/12 SS Pz Regt
- 7/II/12 SS Pz Regt

Fuera del mapa (Zona 1)

- 1/12 SS Pz Pionier Bn (-3 steps)

Calificación de preparación:

La calificación alemana es de 4 para este escenario. Las unidades citadas como reserva pueden empezar en una hoja de unidades puramente de reserva (esta es una excepción a la regla TCS 4.01 6.14.c). Para entrar en acción (o al mapa), deben dibujar su misión en su (probablemente blanca) hoja de operaciones y pasar una tirada de dado de comprobación (TCS 4.01 6.14.d)

Artillería:

- II/12 SS Pz Arty Regt
- 12 SS Flak Bn

Munición:

- 88mm: 20 HE
- 105mm: 25 HE, 5 Humo

Fuego de barrera pre-anotado: Ninguno al comienzo.

Órdenes: Defensa preparada (menos las citadas como reserva)

Tabla de Eventos Variables: No usra la VET en este escenario.

Condiciones de Victoria:

La victoria se determina al final de la partida de acuerdo al grado de éxito de los canadienses.

Victoria canadiense: Para ganar, el jugador canadiense debe:

- Hacer salir 2 secciones de infantería de la la compañía QOR y 5 pasos de tanques a través de la Zona 2; y
- Controlar los hexes 17.05 y 16.02 así como los hexes adyacentes a ellos.

Cualquier otro resultado es una victoria alemana.

Regla opcional: Si ambos jugadores están de acuerdo, el jugador canadiense recibe el 13th Field Regiment RCA al comienzo del escenario.

5.9 Escenario hipotético

Este escenario está confeccionado en base a información obtenida de varias fuentes, *Meeting of Generals* y *History of the 12th SS* y es un intento de ver qué hubiera ocurrido si el 26º Regto PzGren SS hubiera estado en su sitio cuando se ordenó a la 7ª Brigada ocupar el área designada como sus objetivos del Día D.

Primer Turno: 0600, 7 de Junio

Último Turno: 2400, 7 de Junio (51 turnos)

Área del Mapa: Toda

Iniciativa: Canadiense

Coloca Alemanes

Primero:

Información alemana:

Despliegue inicial:

Dentro de Putot CDB:

- II/26 SS PzGren Regt
- 716 ID [2x MG]

Dentro de Bretteville CDB:

- I/26 SS PzGren Regt
- 716 ID [2 x MG]

Artillería:

- I/12 SS Pz Arty Regt
- II/12 SS Pz Arty Regt

Munición:

- 105mm: 40 HE, 5 Humo
- 150mm: 25 HE

Fuego de barrera pre-anotado: Ninguno al comienzo.

Refuerzos:

0900 Zonas de entrada 2-4:

- 1/1/12 SS Pz Regt

1020 Zona de entrada 2-4:

- 2/1/12 SS Pz Regt

1140 Zonas de entrada 2-4:

- 3/1/12 SS PzRegt
- 15/26 SS PzGren Regt

1200 Zonas de entrada 2-5:

- 16/26 SS PzGren Regt

1400 Available:

- 12 SS Flak Bn
- 88mm: 15 HE

1420 Zona de entrada 2:

- 13/26 SS PzGren Regt

1540 Zona de entrada 6:

- Begleit/12 SS Pz Div

1700 Disponibles:

- 105mm: 50 HE, 5 Humo, 5 Illum
- 50mm: 15 HE
- 88mm: 25 HE, 5 Humo, 2 Illum

Órdenes: Defensa apresurada.

Control: El jugador alemán controla todos los pueblos.

Información canadiense:**Despliegue inicial:**

Zona de entrada D:

- RR (-2 steps)
- A Coy CHLO [2 x MG]

Zona de entrada B:

- RWR (-4 steps)
- A Coy CHLO [2 x MG]

Zona de entrada B y/o D

- D Coy CHLO
- 94/3 AT
- 248/62 AT

Zona de entrada B or C:

- Recce/1 Hus

Artillería:

- 13th Field Regiment RCA

Munición:

- 105mm: 45 HE, 20 Humo

Fuego de barrera pre-anotado: Ninguno al comienzo.

Apoyo aéreo: Disponible mediante CC 2.3.

Refuerzos:

0720 Zonas de entrada B–D:

- CS
- A Coy CHLO [2 x MG]

Estas unidades comienzan en una hoja de operaciones de reserva solamente. Pueden entrar una vez que hayan hecho una tirada de dado de comprobación (ver TCS v4.01 6.14.b).

1040 Disponibles:

- 12th Field Regiment

1200 Zonas de entrada B–D:

- 105/3 AT

1500 Munición:

- 105mm: 55 HE, 25 Humo, 10 Illum

1700 Zonas de entrada B–D:

- A/1 Hus
- C/1 Hus

Órdenes: Ataque.

Tabla de Eventos Variables: No usar la VET en este escenario.

Condiciones de Victoria:

La victoria se determina al final de la partida de acuerdo al grado de éxito de los canadienses en limpiar de unidades alemanas de Bretteville y Putot.

Los canadienses deben controlar Bretteville y Putot. Cualquier otro resultado es una victoria alemana.

Orden de batalla canadiense y listado de fichas

3rd Canadian Infantry Division

7th Brigade

1st Battalion, The Regina Rifle Regiment

A Coy 3 x Inf (4-6-1 AA6)

B Coy 3 x Inf (4-6-1 AA6)

C Coy 3 x Inf (4-6-1 AA6)

D Coy 3 x Inf (4-6-1 AA6)

Pio Plt 1 x Inf (2-4-1 AA6)

AT Pl. 6 x 6pdr AT (3-7-0 PB3)

Mtr Plt 3 x 3" Mtr (4-18-1 AA4)

2 x Bren Carrier (1-6-1 AB12)

1st Battalion, The Royal Winnipeg Rifles

A Coy 3 x Inf (4-6-1 AA6)

B Coy 3 x Inf (4-6-1 AA6)

C Coy 3 x Inf (4-6-1 AA6)

D Coy 3 x Inf (4-6-1 AA6)

Pio Plt 1 x Inf (2-4-1 AA6)

AT Pl. 6 x 6pdr AT (3-7-0 PB3)

Mtr Plt 3 x 3" Mtr (4-18-1 AA4)

2 x Bren Carrier (1-6-1 AB12)

1st Battalion, The Canadian Scottish Regiment

A Coy 3 x Inf (4-6-1 AA6)

B Coy 3 x Inf (4-6-1 AA6)

C Coy 3 x Inf (4-6-1 AA6)

D Coy 3 x Inf (4-6-1 AA6)

Pio Plt 1 x Inf (2-4-1 AA6)

AT Pl. 6 x 6pdr AT (3-7-0 PB3)

Mtr Plt 3 x 3" Mtr (4-18-1 AA4)

2 x Bren Carrier (1-6-1 AB12)

8th Brigade

1st Battalion, The Queen's Own Rifles de Canada

A Coy 3 x Inf (4-6-1 AA6)

B Coy 3 x Inf (4-6-1 AA6)

C Coy 3 x Inf (4-6-1 AA6)

D Coy 3 x Inf (4-6-1 AA6)

Pio Plt 1 x Inf (2-4-1 AA6)

AT Pl. 6 x 6pdr AT (3-7-0 PB3)

Mtr Plt 3 x 3" Mtr (4-18-1 AA4)

2 x Bren Carrier (1-6-1 AB12)

1st Battalion, The Cameron Highlanders de Ottawa (Machine Gun)

A Coy 6 x MG (2-8-1 AA5[12])

B Coy 2 x MG (2-8-1 AA5[12])

D Coy 4 x 4.2" Mtr (6-40-3 AA[12])

3rd Anti Tank Regiment RCA

94th AT Battery

G Troop 4 x 6pdr AT (3-7-0 PB3[12])

H Troop 4 x 6pdr AT (3-7-0 PB3[12])

J Troop 4 x 6pdr AT (3-7-0 PB3[12])

105th AT Battery (SP)

I Troop 4 x M10 (4-6-2 PP15) [2 x 2-step]

L Troop 4 x M10 (4-6-2 PP15) [2 x 2-step]

6th Armoured Regiment (1st Hussars)

A Sqn 19 x Sherman (3-5-3 PP15) [5 x 3-step, 2 x 2-step]

B Sqn 19 x Sherman (3-5-3 PP15) [5 x 3-step, 2 x 2-step]

C Sqn 14 x Sherman (3-5-3 PP15) [7 x 2-step], 5 x Firefly (5-7-3 PP15)

Recce Trp 11 x Stuart (2-5-2 PP24) [3 x 3-step, 1 x 2-step]

10th Armoured Regiment (Fort Garry Horse)

6 x Sherman (3-5-3 PP15) [3 x 2-step], 2 x Firefly (5-7-3 PP15)

British 62nd AT Regiment

246th Battery

D Troop 4 x 17pdr AT (5-7-0 PB[12])

E Troop 4 x 17pdr AT (5-7-0 PB[12])

248th Battery

J Troop 4 x M10 (4-6-2 PP15)

[2 x 2-step]

K Troop 4 x M10 (4-6-2 PP15)

[2 x 2-step]

12th Field Regt RCA (105mm 16/7)

11th Field Battery (105mm 12/5)

16th Field Battery (105mm 12/5)

43rd Field Battery (105mm 12/5)

13th Field Regt RCA (105mm 16/7)

22nd Field Battery (105mm 12/5)

44th Field Battery (105mm 12/5)

78th Field Battery (105mm 12/5)

14th Field Regt RCA (105mm 16/7)

19th Army Field Regt RCA (105mm 16/7)

British 79th Medium Regiment RA

108th Battery (4.5" 12/5)
109th Battery (4.5" 12/5)

4 x Typhoons (A:30, P:8)

1 x Naval Gun (HMS Rodney, 167/75)

Orden de batalla alemán y listado de fichas

12th SS Panzer Division
26th SS Panzer Grenadier Regiment
I Battalion
1 Co 3 x Inf (7-6-1 AA6) 1 x 81mm Mtr (4-20-1 AA4), 2 x MG (2-8-1 AA5)
2 Co 3 x Inf (7-6-1 AA6) 1 x 81mm Mtr (4-20-1 AA4), 2 x MG (2-8-1 AA5)
3 Co 3xInf (7-6-1 AA6) 1 x 81mm Mtr (4-20-1 AA4), 2 x MG (2-8-1 AA5)
4 Co 3x81mm Mtr (4-20-1 AA4) 3 x 75mm AT (4-6-0 PB2(18)), 4 x 75mm IG (4-14-0 AB2(18)), 1 x Pio (5-6-1 AA6)

II Battalion
5 Co 3 x Inf (7-6-1 AA6) 1 x 81mm Mtr (4-20-1 AA4), 2 x MG (2-8-1 AA5)
6 Co 3 x Inf (7-6-1 AA6) 1 x 81mm Mtr (4-20-1 AA4), 2 x MG (2-8-1 AA5)
7 Co 3 x Inf (7-6-1 AA6) 1 x 81mm Mtr (4-20-1 AA4), 2 x MG (2-8-1 AA5)
8 Co 3 x 81mm Mtr (4-20-1 AA4) 3 x 75mm AT (4-6-0 PB2(18)), 4 x 76.2mm IG (4-14-0 AB2(18)), 1 x Pio (5-6-1 AA6)

III Battalion
10 Co 3 x Inf (7-6-1 AA6), 2 x MG (2-8-1 AA5), 2 x SdKfz 251 (3-3-1 PB18) [1 x 2-step]
11 Co 3 x Inf (7-6-1 AA6), 2 x MG (2-8-1 AA5), 2 x SdKfz 251 (3-3-1 PB18) [1 x 2-step]
12 Co 3 x 75mm AT (4-6-0 PB2[18]), 2 x 75mm IG (4-14-0 AB2[18])

Regimental Heavy Weapon Companies
13 Co 6 x 150mm IG (8-24-0 AB[12])
15 Co 3 x Inf (7-6-1 AA6(18)), 2 x MG (2-8-1 AA5(18)), 2 x 75mm AT (4-6-0 PB2(18))
16 Co 3 x Pio (5-6-1 AA6), 1 x 81mm Mtr (4-20-1 AA4), 2 x MG (2-8-1 AA5)

25th SS Panzer Grenadier Regiment
III Battalion
9 Co 3 x Inf (7-6-1 AA6(18)), 2 x MG (2-8-1 AA5(18)), 1 x 81mm Mtr (4-20-1 AA4(18))

Regimental Heavy Weapons Companies
14 Co 2 x 20mm AA (1-4-0 PB3(18))
15 Co 3 x Inf (4-6-1 AA6(18)), 3 x 75mm AT (4-6-0 PB2(18))

12th SS Panzer Pionier Battalion

1 Co 3 x Pio (7-6-1 AA6), 2 x MG (2-8-1 AA5), 2 x Halftrack (1-6-1 AB18), 1 x 81mm Mtr (4-20-1 AA4)
2 Co 3 x Pio (7-6-1 AA6), 2 x MG (2-8-1 AA5), 1 x 81mm Mtr (4-20-1 AA4)
3 Co 3 x Pio (7-6-1 AA6), 2 x MG (2-8-1 AA5), 1 x 81mm Mtr (4-20-1 AA4)

12th SS Panzer Regiment
I Battalion
1 Co 17 x PzV (5-7-5 PP18) [4 x 2-step, 3 x 3-step]
2 Co 17 x PzV (5-7-5 PP18) [4 x 2-step, 3 x 3-step]
3 Co 17 x PzV (5-7-5 PP18) [4 x 2-step, 3 x 3-step]
4 Co 15 x PzV (5-7-5 PP18) [6 x 2-step, 1 x 3-step]
II Battalion
5 Co 19 x PzIV (4-6-3 PP15) [5 x 2-step, 3 x 3-step]
7 Co 20 x PzIV (4-6-3 PP15) [7 x 2-step, 2 x 3-step]
8 Co 19 x PzIV (4-6-3 PP15) [5 x 2-step, 3 x 3-step]

12th SS Werfer Battalion
1 Battery 150mm Rockets (24)

12th SS Panzer Artillery Regiment
I Battalion (19/8)
1 Battery (105mm 12/5)
2 Battery 6 x Wespe (6-40-1 AB12) [3 x 2-step] (105mm 12/5)
3 Battery (150mm 18/8)
II Battalion (16/7)
4 Battery (105mm 12/5)
5 Battery (105mm 12/5)
6 Battery (105mm 12/5)
III Battalion (29/13)
7 Battery (150mm 18/8)
8 Battery (150mm 18/8)
9 Battery (150mm 18/8)
10 Battery (105mm 12/5)

12th SS Flak Battalion
2 Battery 4 x 88mm AA (6-8-0 PB[12]) (88mm 8/4)
3 Battery 4 x 88mm AA (6-8-0 PB[12]) (88mm 8/4)

12th SS Escort Company (Begleit)
1 x Inf (7-6-1 AA6(18)), 1 x MG (2-8-1 AA5(18)), 1 x 75mm IG (4-14-0 AB2(18))

German support
716th Infantry Division
4 x MG (2-8-3 AA5)

Panzer Lehr Division
5/II/902 PG Lehr Regiment
1 x Inf (7-6-1 AA6), 1 x MG (2-8-1 AA5)

2/101 SS Panzer Battalion (Wittman)
5 x Tiger (5-8-5 PP12) [1 x 2-step, 1 x 3-step]

Nota: Los corchetes [...] indican movimiento a orugas y los paréntesis (...) indican movimiento a ruedas.

Notas del diseñador

El contingente canadiense recibió la misma importancia en el desembarco inicial de Normandía que los americanos y británicos. Sin embargo, el balance en términos de número de tropas en campaña pronto se inclinó del lado de los americanos y en menor medida a los británicos. Las tropas canadienses y su campo de operación iban a ser pronto eclipsados por el plan más grande de derrotar a la *Wehrmacht* atacando hacia la región de Alemania del *Ruhr* industrial. Sin embargo, los canadienses jugaron un rol vital.

Las batallas libradas por los canadienses a lo largo de la costa de Francia y Países Bajos se convirtieron en luchas de tenaz determinación y de lentas y metódicas maniobras. Las batallas por Caen y el Scheldt, por ejemplo, vieron algunos de los enfrentamientos más sangrientos que se iban a encontrar los canadienses. Sus habilidades de lucha tenaz les hicieron ganarse el respeto tanto de las tropas alemanas en el campo de batalla, así como de sus líderes. El 8 de Junio la respuesta registrada de Rommel a la pregunta de Hitler sobre lo que iba mal con su plan fue "podríamos haber arrojado al mar a cualquier otro ejército del mundo en la invasión excepto a los canadienses".

La mayoría de los juegos de la 2GM que tratan del frente occidental se han diseñado a tan abstracto nivel de unidades que han diluido cualquier intento de mostrar un retrato realista de los sucesos desde el punto de vista táctico. Gracias a Dean y a la introducción de la *Tactical Combat Series* muchas historias que se quedaron sin contar pueden ahora examinarse. La serie TCS ofrece a los diseñadores con inclinaciones históricas una oportunidad de explorar al máximo la doctrina militar de una nación.

El diseño de *Canadian Crucible* empezó su incubación desde 1988, cuando terminé de leer una excelente narración de la batalla entre la 3ª División canadiense y la 12ª SS División Panzer escrita por Tony Foster titulada "*Meeting of Generals*". Tony es del hijo del general de brigada H.W. Foster, jefe de la 7ª Brigada de Infantería. Después de mi introducción a la serie TCS en 1993, sentí que esta serie era

el catalizador necesario para abrir las etapas finales de *Canadian Crucible*.

Me llevó más tiempo del inicialmente esperado adquirir toda la información necesaria para comprobar una y otra vez el material de origen. La organización alemana resultó ser la más problemática, ya que la mayoría de los registros de la División se habían perdido, pero con la ayuda de Dean, fui capaz de obtener información bastante buena. Uno de los puntos a considerar fue el soporte de artillería alemana. La 12ª SS tenía bastantes piezas, 52 en total; sin embargo su efecto fue como mucho esporádico durante el lapso de tiempo representado en el juego. Una razón fueron las interferencias electrónicas de los canadienses. Este simple factor ayudó, a nivel táctico, a mantener la confusión y frustración que los alemanes sintieron durante los primeros días de la invasión. Las comunicaciones entre las baterías y sus observadores adelantados no era fiable. Incluso no se llegó a enlazar por radio a los Regimientos 25º y 26º hasta el 9 de Junio. Sin embargo, esta guerra electrónica (EW) no fue unilateral, ya que la 12ª SS poseía una compañía cuya sola misión era lidiar con la guerra electrónica (EW) y sus contra-medidas (CEW). Durante los primeros días, los canadienses iba a sufrir algunas bajas debido a las operaciones de aquella unidad. Después de que fueran capturados unos códigos de radio por los alemanes, éstos fueron capaces en varias ocasiones de redirigir el fuego artillero canadiense a las propias líneas canadienses mientras se organizaban para el ataque.

Es de interés notar que los cuatro regimientos RCA que tomaron parte en la invasión comprendían 24 *Priest* (105 mm) cada uno. La sustitución de los cañones de 25 libras se realizó justo antes del Día D y fué para dar a la 3ª División un extra de movilidad. Los regimientos volverían a recuperar sus 25 libras más adelante en la campaña.

Recibí escasa información de la escuela de la RCA en Shilo, Manitoba, lo que fue decepcionante por decirlo amablemente. La información que sí conseguí sugería que cada sección de 4 cañones era capaz de adquirir sus propios objetivos y lanzar fuego de supresión sobre el objetivo. Las bajas alemanas no fueron muy altas incluso si el fuego se concentraba (8 de los 24 cañones del regimiento). En el marco temporal en el que se desarrolla el juego, los canadienses estaban acumulando munición en las playas pero sin embargo era economizada en situaciones críticas. Esta es la razón para la poca cantidad de munición de artillería de cada escenario. Los altos campos de trigo ofrecían escondite a los

intentos de observación, así que se tomó la decisión de limitar al jugador canadiense el abuso del fuego rápido de batallón todo el tiempo. Lo que echaba de menos al leer sobre estas batallas era el fuego esporádico que ocurría de continuo y desde ambos bandos, que incluía a francotiradores, fusiles, ametralladoras, fuego de mortero y el siempre presente fuego supresor de la artillería.

La totalidad del frente de la 7ª Brigada estaba continuamente siendo sondeado por la 12ª SS y la RCA hizo un trabajo ejemplar de defensa de la posición canadiense.

Los alemanes tendrán un número enorme de carros cuando se juegue al escenario de campaña. Históricamente la intención alemana era expulsar a los canadienses de sus áreas de concentración mientras que mantendrían sus pérdidas de los carros al mínimo. Decidía ayudar al jugador alemán a considerar las consecuencias al incluir puntos de victoria negativos por pérdida de tanques alemanes.

El juego tiene siete escenarios que aíslan los diversos encuentros conocidos como "la primera batalla de Caen" y fuerza a los jugadores a observar qué precaria era la línea canadiense en los primeros cuatro días en Normandía. Lo que hagás en el escenario de campaña reflejará lo que hayas aprendido en los primeros escenarios.

Unas palabras finales sobre el mapa y la información sobre las unidades. Con la ayuda de Mike Bechthold de la Universidad Wilfrid Laurier fui capaz de conseguir mucho de la tan ansiada información sobre composición de las unidades y su implicación. Traté de ser objetivo en la asignación de los factores de moral. Quería representar el gran poder de permanencia de ambos bandos cuando se hiciera contacto con el enemigo.

El factor de moral canadiense (1) puede suscitar muchos comentarios, pero si lees la historia verás que la mayoría de las rendiciones canadienses ocurrían sólo después de que a munición se hubiera agotado o después de grandes pérdidas cuando atacaban. El ejército canadiense era un grupo de soldados voluntarios bien entrenados, El único inconveniente era su falta de experiencia en combate. De manera similar, la *Hitlerjugend* estaban bien entrenados pero eran inexpertos en combate. Estaban altamente motivados, eran invencibles en su forma de pensar y bien dirigidos por oficiales y suboficiales veteranos del frente Este ¡Menuda combinación! Una y otra vez los granaderos aguantaron en defensa contra las fuerzas británicas y canadienses, incluso con ratios que excedían los 5:1.

Por tanto, se le dio un factor de moral de 1 a los alemanes de la 12ª SS.

La información del mapa era abundante y vino de varias maneras desde fotos aéreas, mapas de guerra históricos y fotos personales hasta los mapas actuales 1:25.000 de Francia de la serie azul.

Una vez más, gracias a Mike Bechthold, la mayoría de la información sobre el terreno vino de él. Un militar y amigo, Ken Reid me proporcionó los mapas de la escala actual de 1:25.0000 en un reciente viaje a Francia.

Además, un sentido agradecimiento extendido a Stanle Medland y Lorne Hanso que estuvieron allí en Junio del 44 como miembros del 3º Regto antitanque. Su contribución fue muy apreciada para ayudarme a atar algunos cabos sueltos. John Mundie y Mike Traynor también me ayudaron a comprobar algunos hechos para fijar las localizaciones de algunas unidades; y por último, si bien no menos importante, gracias especiales a Perry Andrus por toda su ayuda y apoyo. Sin la ayuda y el interés sincero de estas personas, este proyecto nunca habría llegado a su término.

La 3ª División de Infantería Canadiense.

Pendiente.

Notas Históricas

Pendiente.

El Regimiento: ¿ qué significa para el ejército canadiense ?

Por Rick McKown.

Pendiente.

Bibliografía

Bernage, Georges and Jeanne, Frédéric. *Trois jours en enfer*. Bayeux: Heimdal, 2009.

Copp, Terry and Vogel, Robert. *Maple Leaf Route: Caen*. Alma, Ont: Maple Leaf Route, 1983.

Copp, Terry and Bechthold, Mike. *Canadian Military History*. Vol. 13, No 1-2 60th Anniversary D-Day issue. The Canadian Battlefield in Normandy: A Visitors Guide. Wilfrid Laurier University, 2004.

Foster, Tony. *Meeting de Generals*. Agincourt, Ont: Methuen, 1986.

Foulds, Tony. *In support de the Canadians: A British Anti-Tank Regiment's first five weeks in Normandy*. Canadian Military History, Spring, 1998: Vol. 7, No 2., pgs. 71-78.

Haller, Oliver. *The defeat de the 12th SS, 7-10 June 1944*. Canadian Military History, Spring, 1996: Vol. 3, No 1., pgs. 8-25.

Hastings, Max. *Overlord: D-Day and the Battle de Normandy*. New York: Simon & Schuster, 1984.

Luther, Craig W. H. *Blood and Honor: The History de the 12th SS Panzer Division "Hitler Youth". 1943-1945*. Hoover Institution Archives, 1988.

Martin, Charles. *Battle Diary: From D-Day and Normandy to the Zuider Zee and VE*. Toronto: Dundurn Press, 1994.

Meyer, Hubert. *The History de the 12th SS Panzerdivision "Hitlerjugend"*. Winnipeg: J.J. Fedorowicz Publishing, 1994.

Meyer, Kurt. *Grenadiere*. Winnipeg: J.J. Fedorowicz Publishing, 1994.

Roy, Reginald H. *1944: The Canadians in Normandy*. Toronto: Macmillan de Canada in collaboration with the Canadian War Museum, 1984.

Stacey, C.P. *The Victory Campaign: The Operation in North-West Europe, 1944-1945*. Vol. III. Ottawa: Queen's Printer, 1966.

Tascona, Bruce. *Little Black Devils: A History de the Royal Winnipeg Rifles*. Winnipeg, Frye Pub. for Royal Winnipeg Rifles, c1983.

Zuehlke, Mark. *Holding Juno*. Toronto: Douglas and McIntyre, 2005.

National Archives de Canada, unpublished war diary's

1st Bn Queen's Own Rifles. War Diary, June 1944. RG24

1st Bn Royal Winnipeg Rifles. War Diary, June 1944. RG24

1st Bn Canadian Scottish Regiment. War Diary, June 1944. RG24

1st Bn Regina Rifles Regiment. War Diary, June 1944. RG24

6th Canadian Armoured Regiment. War Diary, June 1944. RG24

3rd Canadian Anti-Tank Regiment. War Diary, June 1944. RG24

Cameron Highlanders de Ottawa (MG). War Diary, June 1944. RG24.

Maps/Aerial Photos:
French blue series 1:25,000 map de Caen and area.

Aerial photos de Bretteville, Norrey, Putot and Le Mesnil-Patry. July 1944.

