



CLASIFICADO

JEMAD

15 de Octubre de 2014

00:00 Madrid

Al Almirante Jefe de la Fuerza de Acción Marítima (AJFAM), Gran Canaria

Al General Jefe del Mando Aéreo de Canarias (GJMACAN), Gando (Gran Canaria)

Buenas noches

El Reino de Marruecos ha retirado a consultas a su embajador en Madrid esta misma tarde. Se han roto las negociaciones sobre la disputa de la soberanía de las aguas territoriales entre Canarias y Marruecos. La construcción de las 5 plataformas petrolíferas en la plataforma atlántica que divide nuestras respectivas aguas territoriales es considerado por Marruecos como una política de hechos consumados.

Tanto la UE, como la OTAN y en particular EEUU lo consideran un asunto interno Español. En medio de las guerras contra el islamismo radical y el terrorismo no pueden permitirse entrar en un conflicto con su mejor apoyo musulmán, el Reino de Marruecos, ni en un enfrentamiento junto al estrecho de Gibraltar. Estamos solos.

Hemos confirmado la concentración de la totalidad de la flota marroquí en las cercanías de la costa Canaria, en la base aeronaval de El Alaiún, en Agadir y en Boudjour. Se trata de la totalidad de la flota oceánica marroquí, incluyendo a su buque insignia, la moderna fragata Mohammed VI (clase FREMM, fragata Europea Multifunción), tres modernas corbetas clase SIGMA de construcción holandesa, dos viejas fragatas clase Floreal y sus 4 patrulleros lanzamisiles. Posiblemente embarquen los 3 eurocopter Panther que tienen disponibles. Desconocemos información más precisa sobre la localización de los buques de la Real Armada Marroquí, pues esta noche han zarpado todos sus buques de puerto. Entendemos que se encuentran cercanas a la costa marroquí, fuera del alcance de nuestros radares.

También hemos recibido confirmación de inteligencia de que la Real Fuerza Aérea Marroquí se está concentrando en su base aérea de El Alayún, con 12 F-16 Fighting Falcon y 24 Mirage 2000 multirole para dominar el espacio aéreo. Los F-16 tienen capacidad para misiles AMRAAM-120 de largo alcance, mientras que los Mirage solo disponen de misiles AIM-7 y AIM-9 Sidewinder de corto alcance y bombas guiadas de 250 lb.

Inteligencia cree muy probable que pretendan tomar las plataformas con secciones de infantería de marina desplazadas en sus buques, aplicando de esta forma una política de hechos consumados con una demostración de fuerza donde somos más vulnerables.

NIVEL DE ALERTA 5

Fuerzas navales disponibles:

Fuerza de acción marítima (reforzada)



Fragata F-103 *Blas de Lezo*

Fragata F-86 *Canarias*

Submarino S-74 *Tramontana*

Buque de acción marítima P-41 *Meteoro*

Buque de acción marítima P-42 *Rayo*

Buque de acción marítima P-43 *Relámpago*

Buque de acción marítima P-44 *Tornado*

Todos los buques disponen de una sección de infantería de marina (TEAR) con capacidad adicional de despliegue por helicóptero en el caso de las fragatas. En la base naval de Gran Canaria se dispone de otra sección del GOE con capacidad de lanzamiento en paracaídas desde Hércules C-130.

El Tramontana está desplegado sumergido entre la costa marroquí y las plataformas, a no más de 30 millas de una de las plataformas.

Los buques de superficie están desplegados fuera del alcance del radar de El Alayún, a su discreción.

El tráfico marítimo civil es intenso. Es posible que haya un submarino nuclear espía francés.

Fuerzas aéreas disponibles:

Ala 46 (Arena, mar y viento), escuadrón 462 de cazas, *Ay si voy con lo que te doy*



Base aérea de Gando:

14 Mc Donnell Douglas F-18A Hornet (C-15) 46201 a 46214 configuración AA

Misiles AMRAAM-120 de largo alcance en configuración AA

Misiles AGM-88 HARM de largo alcance en configuración AS

2 P-38 Orión-Misiles AW

1 C130 Hércules-Sección GOE

Batería de defensa AA Mistral

Radar LANZA

Base aérea de Lanzarote:

6 Mc Donnell Douglas F-18A Hornet (C-15) 46215 a 46220 configuración AA

Misiles AMRAAM-120 de largo alcance en configuración AA

Misiles AGM-88 HARM de largo alcance en configuración AS

Batería de defensa AA Mistral

Radar LANZA

Nombre en clave de la misión: ESTO ES ESPAÑA

Impedir por todos los medios la ocupación marroquí de las plataformas

Desplegar tropas en cada una de las plataformas antes que lo haga el enemigo

Defender las plataformas

Impedir en lo posible un enfrentamiento. No hacer bajas civiles

Los grupos Alfa y Delta de la Armada se están preparando para zarpar desde Ferrol y Rota para asegurar el control aeronaval de la zona. Llegarán no antes de 48 horas. Si fuera necesario podrían desplegarse hasta 12 F-18 adicionales de la base de Morón, pero no estarían operativos en 24 horas.

ROE (Reglas de enfrentamiento): No está permitido abrir fuego antes que el enemigo. No deseamos comenzar una guerra.

SUERTE!!!

REGLAS DE CAMPAÑA

Introducción

En esta campaña cada jugador tendrá un puesto en el escalafón de su armada (española o marroquí). Cada jugador estará al mando de un buque, de una base aérea o escuadrón con un mando supremo. Por lo tanto habrá un jugador por bando que será el mando supremo de la operación, mientras que el resto de jugadores gestionarán las unidades a su mando directo. De esta manera el juego tiene una estructura de mando lógica y realista y los jugadores de cada bando eligen de mutuo acuerdo sus cargos y dotaciones, unas más comprometidas que otras aunque siendo siempre un juego sencillo que jugaremos por wassap con Borja como árbitro.

Según se desarrolle la campaña podrán introducirse eventos aleatorios para hacer más atractiva la campaña. Se trata de disfrutar con algo de ambiente rolero con nuestros móviles.

Disponemos de potente armamento moderno: fragatas, submarinos, corbetas, patrulleros, helicópteros, cazas, aviones de control marítimo, radares, baterías de misiles antiaéreos, grupos de operaciones especiales y del TEAR, misiles de todas clases, torpedos y unas plataformas petrolíferas como objetivo en mitad del mar, entre los dos contendientes por sus recursos.

Somos almirantes, generales del aire, capitanes de navío, de fragata o de corbeta. A disfrutar!!!!

Ya tenemos el orden de batalla de cada bando y el mapa de operaciones. En el mapa vienen marcados los alcances de los radares antiaéreos de Gando, Lanzarote y El Alaiún. **Una vez ordenado el escalafón de ambos mandos podréis indicar al árbitro la localización inicial de cada unidad en el mapa que viene a continuación.**

También **deberéis indicar para cada unidad si utilizan el radar/sonar en modo activo o pasivo** (al inicio y antes de cada turno). Al igual que las **patrullas aéreas** (ver apartado de operaciones aéreas)

Para ello podéis simplemente **indicar al árbitro sobre el mapa la localización inicial de las unidades**. Preferiblemente la de todo el bando por parte de su comandante en jefe.

El árbitro constatará las posiciones de cada bando y añadirá señuelos de guerra electrónica y todo el ingente tráfico marítimo y aéreo civil en la zona.

Con ello **el árbitro preparará un mapa común reflejando todos los contactos para ambos bandos sin identificar**. Solo se mostrarán en público como identificados solo los próximos contactos que sean localizados y verificados como hostiles por los bandos. De esta manera tendremos la lógica niebla de guerra y veremos decenas de contactos de superficie, aéreos y de sonar, reales o no por las medidas de guerra electrónica, pero habremos de detectarlos correctamente para poder identificarlos.

Una vez tengamos el escalafón y la disposición inicial de unidades y el mapa común de contactos podremos comenzar con las operaciones.

Cada turno tiene una duración de 15 minutos. Aunque podremos duplicar a 30 o 1 hora cuando lo estimemos oportuno por comodidad.

FASE DE NAVEGACION

Movimiento de buques: Los buques mueven con libertad hasta el máximo de millas náuticas que indica su indicador de Velocidad. Tened en cuenta que cada franja del mapa son 25 millas náuticas. Si pasamos a turnos de media hora o 1 hora se duplicarían o cuadruplicarían las distancias. Como ayuda, los alcances de los radares AA que se muestran en el mapa son 100 millas. A más de eso es difícil detectar y mucho más operar.

Helicópteros y aviones de control marítimo: tras el movimiento de los buques, mueven los helicópteros y aviones de control marítimo, desde su nueva posición hasta 35 o 50 millas respectivamente. También pueden quedarse quietos en posición y deben estarlo para poder detectar enemigos. Se supone que están navegando sobre un área de patrulla en círculo y desplegando sonoboyas.

Movimiento submarino: los submarinos tienen dos velocidades, en superficie y sumergidos. Por lo demás mueven como los buques con total libertad dentro de su capacidad de movimiento. Además deben indicar su profundidad (baja o profunda).

Despliegue de patrullas aéreas (ver apartado de operaciones aéreas)

En turnos sucesivos se indicará al árbitro los movimientos y el estado activo/pasivo de los radares/sonares para que se refleje en el mapa común inicial del turno.

FASE DE DETECCION

La Fase de detección es crucial. No puedes atacar a un enemigo que no has localizado e identificado correctamente. En este sentido es importante si los radares/sonares están en modo activo/pasivo según lo hayamos reflejado. En modo activo nuestros sensores son más potentes pero por el contrario también somos más visibles para el enemigo, incluso en modo pasivo.

Hay 3 alcances de detección. Corto – 12 millas, Medio – 30 millas, Largo –100 millas

Detección de aeronaves de control marítimo:

Los potentes radares terrestres y también los del sistema AEGIS de la fragata española F-103 Blas de Lezo permiten intentar detectar a todos los contactos aéreos sin limitación hasta la distancia máxima de detección (100 millas). El resto de unidades cada una sólo puede elegir un contacto por turno.

Por contacto al que se intenta detectar se lanza 1d10 y se añade el correspondiente bonificador de radar aéreo de la unidad si está en modo activo. Se añaden los bonificadores de los radares:

Si estamos en modo de detección activa

Radar de superficie +1 a corta + 1 a media

Radar aéreo +1 a corta

Si estamos en modo de detección pasiva

Radar de superficie +1 a corta - 1 a larga

Radar aéreo -1 a media –2 a larga

+2 si el enemigo tiene radar activo

Se compara el resultado con el valor de defensa electrónica EW y si se iguala o supera se detecta correctamente al objetivo.

Detección de buques de superficie:

Cada buque, helicóptero y avión de control marítimo puede intentar detectar a un buque enemigo usando una tirada 1d10 y añadiendo si tiene activo el radar el bonus correspondiente del buque en radar de superficie o si estamos con radar pasivo restando –1 a media o –2 a larga distancia y sumando en caso de que el objetivo tenga radar activo +2. Se compara el resultado con la característica EW (defensa electrónica) y si se iguala o supera se detecta al buque enemigo.

A corta se considera a distancia de detección visual y es automática. Los radares de superficie se ven bloqueados por tierra firme en la línea del objetivo.

Detección de submarinos SONAR: Los submarinos sumergidos solo pueden ser detectados por sonar

Detección con sonar pasivo

Se lanza 1d10

Se aplican modificadores según la profundidad del detector y del objetivo

Baja profundidad vs Baja -2 a media, -3 a larga vs Profundo -2 a corta -3 a media, imposible a larga

Profundo vs Baja +1 a corta, imposible a larga; vs Profundo +1 a corta, -3 a larga

Se suma +2 si el objetivo usa sonar activo

Se compara el resultado con el valor de Ruido del submarino y se detecta si se iguala o supera

Detección con sonar activo

Se lanza 1d10

Se aplican modificadores de profundidad

Baja profundidad vs Baja +3 a corta, +2 a media, imposible a larga vs Profundo +1 a corta, imposible a larga

Profundo vs Baja +1 a corta, imposible a larga; vs Profundo +3 a corta, +2 a media e imposible a larga

Se suma el valor de SONAR de la unidad que detecta

Se compara el resultado con el valor de defensa AS del submarino y se detecta si se iguala o supera

Un submarino que mueva a menos de la mitad de su capacidad de movimiento está navegando en silencio y es más difícil de detectar e incrementa en 1 su valor de ruido.

Asimismo un submarino detectado en superficie puede decidir una inmersión rápida y se pierde el contacto.

De un turno a otro el árbitro, considerando la situación, puede dar por perdido el contacto, de forma que se debería detectar de nuevo.

Cualquier unidad que sea detectada puede cambiar sus radares/sonares a activo. A parte del inicio de turno este es el único momento en que puede hacerlo. Todos los contactos de un bando son conocidos por todo su bando, estamos en el siglo XXI.

Al finalizar esta fase se mostrarán los objetivos detectados en el Mapa.

FASE DE ATAQUE

Se pueden lanzar todo el armamento que se desee y esté disponible contra objetivos viables y detectados y siguiendo las reglas de enfrentamiento del escenario. Deben estar a distancia del alcance de las armas contra un enemigo detectado. Si se lanzan misiles o torpedos antibuque, estos deben tener una línea de disparo clara sin buques amigos o civiles a 2 millas de la línea de disparo. Tened en cuenta que los misiles son limitados, se gastan, así que empleadlos bien. Cada tipo de armamento de un buque tiene el cargamento de misiles disponible y la capacidad de lanzamiento por turno entre paréntesis. No es necesario disparar cada vez con toda la capacidad de disparo por motivos lógicos de conservar los misiles, que se gastan. Uno a uno de forma alterna por bando se van indicando y resolviendo los ataques. Cada bando elige qué dispara cada vez dando a cada capitán su turno.

Lanzamiento de misiles antibuque

Se decide el número y tipo de misiles a lanzar dentro de su ratio de fuego. Para fijar el objetivo:

Se lanza 1d10

Se suma la precisión del misil

Si el Radar está activo se suma el bono de radar de superficie. No a través de tierra ya que bloquean el radar de superficie.

Se compara el total contra el valor de defensa EW del buque. Se debe igualar o superar para fijar el objetivo. Los misiles que no lo consigan se pierden en el océano, no han conseguido fijar al objetivo.

Los misiles SSM tienen que disparar a una distancia mínima de 5 millas

Salvaciones de defensa antiaérea

El buque atacado por aeronaves o misiles guiados puede hacer salvaciones. Puede elegir solo defenderse a ciertas bandas de distancia.

Tiras 1d10

Si tienes el Radar activo sumas el valor del Radar AA

Se suma el valor agregado de defensa AA de todas las armas que disparan a la distancia

Por cada disparo de salvación anterior se suma -1

Si el resultado iguala o supera la defensa del misil o avión, se destruye la amenaza

En caso contrario se procede con el siguiente misil o arma AA

Los misiles SSM que vuelan a ras del mar solo pueden ser interceptados a corta y media distancia

Buques amigos pueden también proveer de defensa AA contra amenazas a distancia de sus armas. Tanto a distancia del objetivo, del atacante o de la línea de ataque. Estas se resuelven sucesivamente desde el más lejano al objetivo y más cercano según la línea de ataque.

Disparando a helicópteros y aviones de control marítimo

Si mueven a distancia de las armas AA del enemigo pueden ser atacados aunque éstos no ataquen al buque. Si atacan al buque y la aeronave tiene el radar activo se suma +2 a la salvación AA del buque.

Torpedos guiados

Se lanza 1d10 y se aplica el modificador de precisión del arma y si el SONAR está activo se suma el bono del sonar correspondiente. Se compara con el valor de defensa AS del submarino y se precisa igualar o superarlo para impactar. Si no lo hace y hay buques a 12 millas del objetivo hay que seguir el mismo procedimiento para ver si se impacta en otro buque, comenzando por el más cercano.

Misiles antisubmarino

Se lanza 1d10 y se aplica el modificador de precisión del arma y si el SONAR está activo se suma el bono del sonar correspondiente. Se compara con el valor de defensa AS del submarino y se precisa igualar o superarlo para impactar.

Cañones y armamento secundario

Se lanza 1d10 y si el radar está activo se añade el posible bono de control de tiro por radar

El resultado para obtener un impacto es 6+ para fragatas y corbetas o 7+ para patrulleros

OPERACIONES AÉREAS

Patrullas aéreas

Se pueden crear patrullas de defensa aérea. Se colocan junto a la base o en un punto objetivo dentro de un radio de 24 millas. Las patrullas pueden interceptar moviéndose directamente a enemigos a distancia de radio de patrulla de 24 millas más 12 millas de intercepción adicionales desde el punto objetivo de la patrulla.

También se puede crear una patrulla que siga un diseño (rectángulo o círculo generalmente) sobre un objetivo de forma que se puedan congregarse aviones antes de lanzar un ataque.

Ataque

Los aviones que realizan un ataque indican su ruta de ataque desde su base. Los aviones enemigos a distancia pueden elegir interceptarlos. De igual modo los buques a distancia de ataque AA de la línea de ataque pueden hacerlo. Los aviones que sobrevivan se colocan a distancia de su armamento sobre el objetivo y disparan.

Las misiones de ataque pueden tener escoltas. Los enemigos que deseen interceptar a la misión de ataque deben enfrentarse primero a los escoltas.

Si lanzan misiles antibuque se trata como misiles superficie-superficie pero en vez de sumarse el valor de radar aéreo se suma el valor antisuperficie del avión. Si se lanzan bombas se trata como el combate de cañones sumando en valor antisuperficie del avión a 1d10, precisando 6+ para fragatas/corbetas o 7+ para patrulleros.

Tras el ataque los aviones regresan inmediatamente a su base. Deben pasar al menos 30 minutos de mantenimiento posterior para poder volver a salir en misión.

Evasión

Un avión puede evadir un combate y regresar sano y salvo a su base.

Para ello se lanza 1d10 por cada aparato, se suman los modificadores de AA de cada uno, se resta uno por cada marcador de combate aéreo previo, al evasor se le suma +2. El evasor debe superar la tirada de su enemigo para evadir. El enemigo podría continuar con su operación de ataque, en su caso. Si desea evadir de varios aparatos se sigue realizando una sola tirada pero el evasor resta 1 por cada aparato adicional.

Combate aéreo

Primero ataca el avión que ha interceptado o entrado al combate, siempre que no haya evadido. Luego se alternan los enemigos. Se lanza 1d10 sumando el bono a AA y el de precisión del arma. Si superas el ratio de defensa del avión enemigo lo derribas. Cada vez que combate el avión se le suma un marcador de combate aéreo restando 1 por marcador en cada ataque subsiguiente. En vez de atacar cuando a un avión le toca puede evadir.

Helicópteros en ataque

Los helicópteros pueden atacar de la misma manera que los aviones

DAÑO

Si te dan casi seguro que estás jodido. De todos modos se hará una tirada de daños y el árbitro indicará si se da el caso de que no se haya producido una eliminación de la unidad.

