

NOMBRE DEL JUGADOR EJÉRCITO	KEPA AHEDO REPUBLICANO FRENTE NORTE	ALIAS DADOS	BOLT ACTION SUPLEMENTO "GUERRA CIVIL" PUNTOS TOTALES	1150
--------------------------------	--	----------------	---	------

UNIDADES HQ

NOMBRE DE UNIDAD	CAPITÁN	MORAL	VETERANO	PUNTOS TOTALES	138
PARTES	PUNTOS	DESCRIPCIÓN			
Capitán con pistola	125				
acompañante veterano con fusil	13	Moral +3, snap to action 3, alcance 12"			

NOMBRE DE UNIDAD	CAPELLÁN	MORAL	REGULAR	PUNTOS TOTALES	25
PARTES	PUNTOS	DESCRIPCIÓN			
capellán	25	Cuando recibe dado orden, unidad a 6" quita un PIN a 4+ (pistola)			

NOMBRE DE UNIDAD	OBSERVADOR ARTILLERÍA	MORAL	REGULAR	PUNTOS TOTALES	110
PARTES	PUNTOS	DESCRIPCIÓN			
Observador y acompañante	110	Cuando recibe dado orden, unidad a 6" quita un PIN a 4+			

UNIDADES DE INFANTERÍA

NOMBRE DE UNIDAD	EPR (tardía)	MORAL	NOVATO	PUNTOS TOTALES	12
PARTES	PUNTOS	DESCRIPCIÓN			
NCO y 11 gudarís	12	GUDARIS: tenaces. (chequeos de moral sin PINES)			

NOMBRE DE UNIDAD	EPR (tardía)	MORAL	REGULAR	PUNTOS TOTALES	88
PARTES	PUNTOS	DESCRIPCIÓN			
NCO y 7 gudarís	88	GUDARIS: tenaces. (chequeos de moral sin PINES)			

NOMBRE DE UNIDAD	EPR (tardía)	MORAL	REGULAR	PUNTOS TOTALES	88
PARTES	PUNTOS	DESCRIPCIÓN			
NCO y 7 gudarís	88	GUDARIS: tenaces. (chequeos de moral sin PINES)			

NOMBRE DE UNIDAD	EPR (tardía)	MORAL	REGULAR	PUNTOS TOTALES	88
PARTES	PUNTOS	DESCRIPCIÓN			
NCO y 7 gudarís	88	GUDARIS: tenaces. (chequeos de moral sin PINES)			

NOMBRE DE UNIDAD	EPR (tardía)	MORAL	REGULAR	PUNTOS TOTALES	99
PARTES	PUNTOS	DESCRIPCIÓN			
Nco y 8 hombres	99	SANTANDERINOS: Corren y asaltan 12" en cualquier terreno. (Excepto acuatico)			

NOMBRE DE UNIDAD	DINAMITEROS	MORAL	VETERANOS	PUNTOS TOTALES	112
PARTES	PUNTOS	DESCRIPCIÓN			
NCO + 6	112	Asturianos: cazadores de tanques: no chequean asalto a tanque y pueden no solo superficiales combatientes aguerridos. (repiten exitos en CaC)			

NOMBRE DE UNIDAD	EQUIPO MMG	MORAL	REGULAR	PUNTOS TOTALES	50
PARTES	PUNTOS	DESCRIPCIÓN			
MMG	50	36" 5 disparos			

NOMBRE DE UNIDAD	EQUIPO MOTERO MEDIO	MORAL	REGULAR	PUNTOS TOTALES	60
PARTES	PUNTOS	DESCRIPCIÓN			
Mortero medio y oteador	60	(12-60", HE2)			

NOMBRE DE UNIDAD	PACO	MORAL	VETERANO	PUNTOS TOTALES	65
PARTES	PUNTOS	DESCRIPCIÓN			
Francotirador	65	francotirador acompañante: rifle y pistola			

ARTILLERÍA

NOMBRE DE UNIDAD	MAKLEN	MORAL	REGULAR	PUNTOS TOTALES	56
PARTES	PUNTOS	DESCRIPCIÓN			
Cañon antitanque ligero	56	1 cañon automatico pesado (72", 2 disparos, +3, HE 1) Escudo protector (disparos recibidos frontal chequeo daños +1) Munición escasa: cada vez que dispare tirar D6. con 1 ó 2, solo 1 disparo resto de partida			

AUTOMÓVILES BLINDADOS

NOMBRE DE UNIDAD	BA-6	MORAL	REGULAR	PUNTOS TOTALES	120
PARTES	PUNTOS	DESCRIPCIÓN			
BA-6	120	RECONOCIMIENTO LMG COAXIAL (48", +4, HE 1)			

UNIDAD REPRESENTADA	FELIPE DE BEDIAGA/SATUR ARIAS
Felipe de Bediaga, capitán del batallón Arana Goiri. Encabezó el ataque del 14 de abril a la cima del Saibigain y murió tras quitar la bandera rojigualda y colocar una ikurriña en la cima acompañado del gudari Satur Arias. Su cuerpo jamás fue recuperado.	

UNIDAD REPRESENTADA	PADRE APOITA
El padre Apoita fue el cura encargado de bendecir a los gudarís momentos antes de iniciar la operación en la mañana del 14 de abril	

UNIDAD REPRESENTADA	GRUPO DE ARTILLERÍA
Mediante esta unidad, representamos la artillería media y pesada apostada y escondida de los aviones y medidas contrabatería enemigas pero que desarrolló su labor de preparación a los asaltos realizados por el cuerpo de ejercito vasco	

UNIDAD REPRESENTADA	BATALLÓN DISCIPLINARIO
BATALLÓN DISCIPLINARIO (ATAQUE 15 ABRIL)	

UNIDAD REPRESENTADA	COMPAÑÍA KORTABARRIA
BATALLÓN ARANA GOIRI	

UNIDAD REPRESENTADA	COMPAÑÍA KORTABARRIA
BATALLÓN ARANA GOIRI	

UNIDAD REPRESENTADA	COMPAÑÍA KORTABARRIA
BATALLÓN ARANA GOIRI	

UNIDAD REPRESENTADA	SANTANDERINOS
PARTE DEL GRUPO DE EJERCITO VASCO. ZONA SOLLUBE, OTXANDIANO, LARRABETXU	

UNIDAD REPRESENTADA	ASTURIANOS
EJERCITO EXPEDICIONARIO ASTURIANO ASALTOS DEL 8-9 ABRIL	

UNIDAD REPRESENTADA	SECCIÓN MMG KORTABARRIA
COMPAÑÍA KORTABARRIA. ORGANIZACIÓN PECULIAR DENTRO DE LOS BATALLONES DEL EUZKO GUDAROTZTEACON SECCIÓN PROPIA DE MMG. MI AITITE FORMABA PARTE DE ESTA ESTA.	

UNIDAD REPRESENTADA	MATERIAL CAPTURADO
ARMAS DE APOYO EN LOS ASALTOS Y DEFENSA ESOS DIAS. ALGUNOS CAPTURADOS AL EJERCITO NACIONAL	

UNIDAD REPRESENTADA	ACOS ENTRE DICIEMBRE Y MARZO 199
HASTA EL ASENTAMIENTO EN DICIEMBRE DE ESTE SECTOR, TRAS LA FALLIDA OFENSIVA DE VILLARREAL Y HASTA EL INICIO DE LA OFENSIVA NACIONAL, EL FORRAJE Y EL PAQUEO ERAN EL PAN DE CADA DIA EN ESTE FRENTE.	

UNIDAD REPRESENTADA	ARTILLERÍA LIGERA SECCIÓN

UNIDAD REPRESENTADA	BA-6
PRESENTES EN LA ZONA DE URKIOLA, ACCIONES CONTRA CARROS	

				CAÑON AT LIGERO EN TORRETA (48", +4, HE 1)	
				LMG (36", 4 disparos)	
				BLINDAJE 7+	
TRANSPORTES					
NOMBRE DE UNIDAD	CAMIÓN	MORAL	REGULAR	PUNTOS TOTALES	39
PARTES	PUNTOS			DESCRIPCIÓN	
Camión	39			Blindaje 6+	
				Ruedas	
				capacidad transporte hasta 12 hombres	
				Remolque: obus ligero, cañon ligero anticarro caño ligero AA	

NACIONALES

UNIDAD REPRESENTADA	CAMIÓN
METODO DE TRANSPORTE UTILIZADO PARA LLEVAR LAS UNIDADES DE REFRESCO Y RESERVA HASTA LA ZONA DE URKIOLA	

EJERCITO REPUBLICANO

REGLAS ESPECIALES FRENTE NORTE

¡A LAS BARRICADAS!

Los soldados de la República se portaron de modo más efectivo cuando defendían que cuando atacaban. Se aplicarán las siguientes reglas:

- En escenarios en los que haya un atacante y un defensor, si en la tirada para elegir lado el jugador republicano no es el defensor, se repetirá la tirada, aceptándose el segundo resultado.
- Si jugador republicano es el defensor, contará con las siguientes ventajas:
 - Durante el primer turno de la partida, el enemigo no podrá dar la orden de Correr a sus unidades, dado que avanzan cautelosos debido a las fortificaciones republicanas.

-El jugador puede repetir la tirada de la tabla de Barrera de Artillería o Humo.

EJÉRCITO POPULAR DE LA REPUBLICA (EPR)

Una sección reforzada republicana tiene gratuita una escuadra del EPR de 12 integrantes armados con fusiles y Novatos.

MAL EQUIPADOS

Las unidades de los dos bandos durante la Guerra Civil Española adolecieron de una falta de armas automáticas, principalmente al comienzo de la guerra y en unidades milicianas.

Un Pelotón Reforzado, como mucho, no puede tener más de dos unidades con la regla Mal Equipados armada con LMG y hasta cuatro unidades con la regla Mal Equipados con subfusiles.

En un Pelotón Reforzado se podrá equipar con Granadas Antitanque (o cóctel molotov o legionario) a una sola unidad con la regla Mal Equipados, a un coste de +2pts por miniatura. La unidad ganará la regla Cazadores de Tanques.

DIRECCION POLITICA

Cualquier unidad que se encuentre a 6" de un comisario puede repetir un chequeo de orden fallado, siempre que no sea un resultado de FUBAR.

DIFERENCIAS DE MANDO

Uno de los grandes errores que se cometieron en el Frente Norte, fue la marcada diferencia que había entre las distintas unidades dependiendo de su procedencia provincial, no obediendo más que a sus mandos y negándose muchas veces a combatir fuera de su territorio de procedencia. Para representar esto, cuando se encuentre a 12" o menos de una unidad de una diferente provincia, ambas tendrán un -1 a sus chequeos de Órdenes. Por el contrario si todas las escuadras del pelotón reforzado son de la misma provincia, podrán repetir los chequeos de Moral que fallen.

Las escuadras de Ejército Popular de la República (tardía) en este Teatro deben elegir una de las siguientes opciones dependiendo de su provincia.

- Las escuadras vascas (Euzko Gudarostea) cuestan 1 pt más por miniatura y tienen la regla Tenaces. No se podrán usar estas unidades a partir de Septiembre de 1937.
- Las escuadras asturianas pueden sustituir la opción escuadras del Ejército Popular de la República (Tardía) por Escuadras de Dinamiteros. Si se incluye alguna escuadra asturiana de dinamiteros no se podrá usar la opción 0-1 Escuadra de Dinamiteros. Si se escoge más de una unidad de escuadras asturianas de dinamiteros estas no podrán tener más unidades veteranas que regulares.
- Las escuadras santanderinas cuestan 1 pt extra por miniatura. Siempre podrán correr o asaltar 12" por cualquier terreno difícil, siempre que este no sea acuático.