

Címes



war

Novedades del frente

Battlefront lanza al mercado sus nuevas referencias para el periodo *late (tardío)*.

Pag. 2

La division azul

La participación española en la Segunda Guerra Mundial en el bando del eje.

Pag. 4

Análisis de la V1

Comentarios sobre algunas reglas de la Primera Versión de Flames of War.

Pag. 7

Introducción a la V2

Novedades, cambios y comentarios de las nuevas reglas de Flames of War.

Pag. 9

Camino a Berlin

Nueva misión para Flames of War de periodo *late (tardío)*.

Pag. 13

Callar: LVC

Práctica guía para construir una lancha de desembarco LVT americana.

Pag. 14

Callar: Sd.Kfz 250

Guía de pintura paso a paso para pintar una Sd.Kfz 250 con camuflaje invernal.

Pag. 18

NUEVA EZINE!



MODERN FOW

SUPLEMENTO: con este este número ofrecemos el manual de las reglas básicas traducido al castellano de Modern Fow - modificación del manual de la V1 de Flames of War para jugar batallas de periodos post-Segunda Guerra Mundial -

Este es el primer suplemento de una serie que irán siendo entregados con cada número de la ezine. Estos suplementos albergarán todas las reglas traducidas para jugar a Modern FOW - biefrings de ejércitos y modificaciones para la 2ª Edición de Flames of War -

Gracias a este manual podrás reproducir batallas de era moderna, usando helicópteros, misiles, nuevas tecnologías, etc. No es un cambio drástico del manual de Flames of War, si no que se trata del mismo manual, pero con reglas nuevas y algunas reglas modificadas para poder representar de forma más efectiva este periodo.

<http://modernfow.com>

Cartas del frente

Segundo mejor relato del Primer Concurso de Flames of War: "El oso dormido"

Pag. 22

Modern FOW

Introducción a la modificación del reglamento de FOW para jugar a era moderna.

Pag. 24

Guía de compras

Relación de marcas que comercializan figuras en 15mm para era moderna.

Pag. 27

Introducción a Es

Introducción a Easy Eight's: escaramuzas en 28mm de la Segunda Guerra Mundial.

Pag. 28

Guía de compras

Relación de marcas que comercializan figuras en 28mm para Easy Eight's.

Pag. 32

Callar: Aleman

Guía paso a paso de pintura de un alemán (1944-45) de 28mm de Artizan.

Pag. 36

Comunidad

Novedades de la comunidad: torneos, concursos, etc.

Pag. 39

Créditos:

Coordinación, diseño y maquetación: Nagash

Relaciones públicas: Blom

Colaboradores: Torquemada, Lobo_Ragnar, Bertz, Kraneo, Blom, Markes, Ce, Gral. Invierno, Heresy, Hidalgo, The_Tuk.

Agradecimientos: a la comunidad Wargames Spain por su participación y apoyo en el proyecto; a la dirección de Cargad! y El Martillo Dorado por su interés en la ezine; a Heresy por las fotografías de su colección de figuras; y a todos aquellos que han decidido gastar su tiempo leyendo esta ezine.

Contacto: nagash87@gmail.com (coordinador); wargames.spain@gmail.com (comunidad), heresy87@gmail.com (fotografía)

NOVEDADES DEL FRENCE

RECOPILACIÓN DE NOVEDADES DE DIVERSAS MARCAS DE FIGURAS PARA WARGAMES.

News de flames of War

Battlefront continua con la actualización de su catálogo. Los rumores han sido confirmados y las nuevas referencias de late comienzan a ver la luz. A partir de estas navidades comenzarán a salir una serie de libros de Late War dedicados a diferentes campañas (*Normandía, Market Garden, Operación Bragatrimon, La Batalla de Berlín y Las Ardenas*). El primer libro, *Normandía*, será lanzado al mercado en el mes de Noviembre.



BR009 STUART V BRITÁNICO

Arranca la nueva versión de *Flames of War* con los nuevos libros y algunos cambios importantes. La nueva versión se está utilizando ya en los últimos torneos de *Flames of War* en España, si todavía no conoces las nuevas reglas, apréndetelas rápido, verás que son tan sencillas como las anteriores.

Los libros necesarios para jugar se resumen en tan sólo tres tomos: el manual de reglas (a todo color, más de 200 páginas encuadernadas en pasta dura); el *Afrika* (que contiene las reglas para hacer listas de USA, Italianos, Ingleses, Afrika Korps) y el *Ostfront* (que contiene las reglas para hacer listas de Alemanes, Rusos, Fineses y rumanos).

Los cambios en las nuevas reglas radican, sobre todo, en la sección de aviación, que ha sufrido un cambio radical. Otros elementos han sido ligeramente modificados, como valores AT de algunos cañones (los 6pdr británicos tienen AT 10); algunas reglas especiales (ya no existe la característica Ronson de los Sherman o Panthers), etc...

NOVEDADES FLAMES OF WAR

FW001 FOW 2º Edición

FW101 Afrika

FW102 Ostfront

BR009 Stuart V

BR073 Churchill IV, V CS, VI

BR521 17pdr gun (x2)

BR110 Sherman I

AT001 Artillery Template Mark II

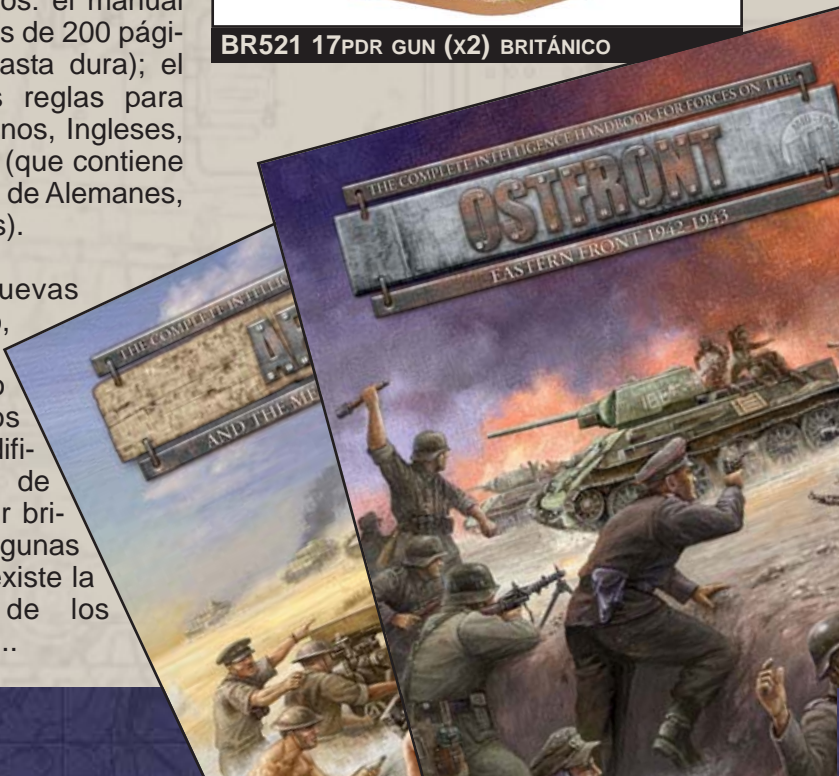
AT002 Range Finder



BR073 CHURCHILL IV, V CS, VI BRITÁNICO



BR521 17PDR GUN (x2) BRITÁNICO



NOVEDADES DEL FRENTE

RECOPILACIÓN DE NOVEDADES DE DIVERSAS MARCAS DE FIGURAS PARA WARGAMES.



Con un nuevo look para su web, **Bolt Action** lanza al mercado sus primeras referencias de Paracaidistas Británicos Red Devils. En concreto son 4 blísteres con 3 referencias cada uno al precio de 1,5€ por figura. Estas nuevas referencias son de gran calidad, como algunos de los trabajos de esta empresa.

Bolt Action está de promoción. Si entras en su e-shop, verás que hay algunos artículos que ponen: "muestra gratuita" (en inglés). Si quieres que te envíen dos figuras totalmente gratis pásate por su web y entérate de su promoción.

NOVEDADES FLAMES OF WAR

BP01 British paratrooper rifles

BP02 British paratrooper rifles

BP03 British paratrooper sten

BP04 British paratrooper sten



BP04 BRITISH PARATROOPER STEN



BP03 BRITISH PARATROOPER STEN



BP02 BRITISH PARATROOPER RIFLES



BP01 BRITISH PARATROOPER RIFLES



Artizan Designs está enfocando su catálogo en otras épocas. Las últimas referencias que han salido a la venta son del viejo oeste, tanto vaqueros, como soldados mejicanos (los de El Álamo). En cuanto a su catálogo de la 2GM, han creado una nueva referencia para los Americanos de invierno de armas pesadas. Todavía estamos esperando para ver las figuras de los tiradores senegaleses y Rangers de USA.



Crusader nos ofrece nuevas referencias para las tropas alemanas de *Early War*. Se trata de caballería alemana. Han lanzado a la venta dos blísteres, uno de oficiales y el otro de infantería de la Wehrmacht.





HISTORIA DE LA DIVISION AZUL

Episodio de la División Azul. Asedio a Leningrado, Posselok.

El General Ruso Govorov desencadena el 12 de enero de 1943 un ataque masivo para romper el asedio a Leningrado, donde desde septiembre del pasado año ha sido desplazada la División Azul para reforzar el cerco a tan importante capital, la antigua San Petesburgo de los zares rusos.

El General Lindemann pide apoyo al General español Esteban-Infantes, que designa para este cometido al 2º/269 mandado por el Capitan Patiño. En veinte camiones salieron los españoles, la noche del día 16 del mismo mes, para integrarse en al 162º Rgto. bajo las órdenes del Coronel Wehrenkampf.

Los soldados entrarian en fuego el día 21 en los bosques de Posselok, a casi 40°C bajo cero, algo terrible. Al rayar el alba del 22, el enemigo bombardea fuertemente las posiciones españolas con artillería y "Katyushas", seguido por bombardeos y ametrallamientos de la aviación roja.

No había donde esconderse, excepto los árboles y montículos de nieve esparcidos entre ellos; en el centro de la línea, la 5ª Compañía española aguantó por las bravas una carga de numerosísima infantería soviética, siendo muerto en ella el Teniente Acosta. Los restos de la 5ª Compañía, en un acto heroico, calaron bayonetas y se lanzaron contra los rusos enardecidos en el calor del combate y, siendo solamente un cuarto de los efectivos, consiguen repeler ése y dos intentos más de los rusos por quebrar sus líneas, antes de parapetarse de nuevo en sus posiciones.

En todos los sectores ocurrio igualigual. La 7ª Compañía en el ala derecha del despliegue español aguantó disparando a quemarropa sus fusiles contra la marea rusa que les invadía, en esos ataques caen



el Teniente Martín Castro y el Alférez Obanza en el círculo que su capitan les ordena formar en un intento desesperado por concentrar sus pocos efectivos

"¡Agrupaos en el centro del círculo!...¡armad las bayonetas!...¡Arriba España!"

Así tambien cayó el Capitan Massip (Cruz Laureada de San Fernando a título póstumo) y junto a él, el Alférez Alba.

El Alférez Casas grita:





HISTORIA DE LA DIVISION AZUL

Episodio de la División Azul. Asedio a Leningrado, Posselok.

"¡Ha muerto el capitán!"

y se abalanza con una botella de gasolina sobre un T-34 ruso que lo aplasta.....disparos, carreras, bayonetazos...cae el Pater Freixa....se hacen muy largos los combates, y los españoles aguantan con fiereza.

El Capitán Patiño recorre incansable sus líneas animando a sus hombres, bastón en la mano.

Lo que queda de la 6ª Compañía retrocede hasta el PM del Batallón a 500 mts de la línea de combate y allí se les agrupa con los 40 supervivientes de la 7ª Compañía que se habían replegado tras el 366º Rgto. alemán...

A las 00:30 h del 23 de enero, menos de dos centenares de valientes españoles, todos los soldados del 2º/269, contraatacan !!!

A media tarde sólo 80 quedan en pie, acorralados, defendiéndose como fieras. Reciben el apoyo de un grupo de soldados Waffen SS comandado por el Coronel Wehrenkamp, jefe del Regimiento...

"¡Sieg oder Siberien!"

Grita el aguerrido coronel, que socorrió a los valientes españoles.

Un puñado de ellos será apresado, y su futuro incierto pasaría por los campos de concentración rusos, pero el resto, libre del cerco, retomó sus posiciones.

El 25 de Enero vuelven 60 españoles, al mando del Teniente Soriano a ocupar una amenazada línea del frente.

La madrugada del 26, un proyectil de artillería impacta sobre el PM del Batallón español, hiriendo a los seis oficiales que allí se encuentran, incluido el Capitán Patiño.

Antes del amanecer de ese día, el Teneinte Soriano era el único oficial del Batallón y defendía su posición con 29 valientes.

Pasó el día 27 en relativa calma y el 28 fueron relevados los supervivientes del 2º/269, que llegaron el día 30 al PM del 269º Regimiento en un sólo camión...de los veinte en los que habían partido...

Adopta un goliath

Cada año cientos de Goliaths son abandonados cuando sus dueños se marchan de permiso a sus hogares.

No permitas que esto ocurra, ¡adapta un goliath!, son pequeños, comen poco y siempre te tratarán bien (mientras no pulses el botón rojo).

Llama ahora a la **Asociación por la Supervivencia y Desarrollo del Goliath** para recibir más información.

(0034) 4206 601147 - ASDG



Bibliografía:

Paginas de internet:

<http://www.fundaciondivisionazul.org/>
<http://visantain.iespana.es/visantain/>
<http://www.geocities.com/>
<http://usuarios.lycos.es/jnroldan/index.htm>
<http://la-falange.com/>
<http://www.usuarios.lycos.es/la250bluedivision/>

Reportaje

<http://www.panzertruppen.org/>
<http://www.exordio.com/>
<http://es.wikipedia.org/wiki/>
http://en.wikipedia.org/wiki/Blue_Division

Foros:

<http://www.militar.org.ua/phpBB2/index.php>
<http://www.mundosgm.com/smf/>

Libros:

La División Azul, sangre española en Rusia, Xavier Moreno Juliá 2004
Historia de la II Guerra mundial, ABC

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm



HISTORIA DE LA DIVISION AZUL

Listas de ejército para Flames of War de la División Azul.

1500 Ptos. 250º PANZERGRENADIER DIVISION

HQ SECTION

Mando HQ40 pts

COMBAT PLATOONS

Pelotón de Panzergrenadiers160 pts
Command team panzerknacker
3 Grenadier Squads

Pelotón de Panzergrenadiers160 pts
Command team panzerknacker
3 Grenadier Squads

Pelotón de Panzergrenadiers160 pts
Command team panzerknacker
3 Grenadier Squads

WEAPONS PLATOON

Pelotón de ametralladoras150 pts
Command team panzerknacker
2 MG sections

Pelotón de ametralladoras150 pts
Command team panzerknacker
2 MG sections

Pelotón de cañones de infantería160 pts
2 Infantry gun sections
(15 cm sIG33 gun)

DIVISIONAL SUPPORT

Pelotón Anti-tanque235 pts
Command en kfz15 field car
3x 7.5cm PAK 40
3x RSO

Batería de artillería280 pts
Staff team
2 Gun sections
2x 10.5cm leFH18 gun

Lobo_Ragnar

1500 Ptos. 250º PANZERGRENADIER DIVISION

HQ SECTION

Mando HQ con Mortero110 pts

COMBAT PLATOONS

Pelotón de Panzergrenadiers205 pts
Command team panzerknacker
4 Grenadier Squads

Pelotón de Panzergrenadiers160 pts
Command team panzerknacker
3 Grenadier Squads

WEAPONS PLATOON

Pelotón de Asalto285 pts
Command team panzerknacker
2 Assault Squads
2 Heavy Squads
2x 2cm FLAK38
2 x 7.5 LeIG18

Pelotón de Ingenieros285 pts
2 Pioneer sections
Machine-gun section
Todos con 3 Ton Truck

DIVISIONAL SUPPORT

Pelotón Anti-tanque175 pts
3x 5cm PAK 38
3x truck

Apoyo artillero, 2 Gun sections 10.5 LeFH18 guns
280

Batería de artillería280 pts
Staff team
2 Gun sections
2x 10.5cm leFH18 gun

Torquemada1942

UNIDADES CUERPO A TIERRA

Ensayo sobre la primera versión de Flames of War sobre las unidades Cuerpo a Tierra.

Introducción

Para qué nos vamos a engañar; un campo de batalla no es el lugar más adecuado para quedarse de pie mirando al tendido. Cualquier Capitán que aprecie mínimamente a sus hombres les dirá que, a falta de algo mejor que hacer, por lo menos procuren no ofrecer un blanco fácil al enemigo, y que se tiren cuerpo a tierra. Según define el manual en la página 52, cualquier tipo de unidad puede declararse Cuerpo a Tierra (Gone to Ground, o GtG en el argot). En el caso de infantería es sencillo asumir que hay una relación directa entre estar GtG y arrastrarse por el suelo como un reptil. Tanques, transportes y cañones pueden igualmente estar GtG; las dotaciones tienden redes de camuflaje, estacionan el vehículo entre las sombras, etc.

Las ventajas de estar GtG

Están claras. Cuando se dispara a una unidad GtG, se acumula un +2 a la tirada para impactar. +1 porque está Concealed y +1 porque está GtG. Por lo tanto, las unidades Veteranas que están GtG y a largo alcance son virtualmente invisibles.

Declararse GtG

Actualmente, (y digo actualmente porque a saber qué dice la revisión de las reglas) estar GtG es un concepto que se aplica a todo un pelotón. Y para que un pelotón pueda declararse GtG, debe a priori cumplir tres requisitos:

- Estar a cubierto (Concealed)
- No mover en su Fase de Movimiento.
- No disparar en su Fase de Disparo.

Hay tres reglas que están relacionadas con cuándo puede una unidad declararse GtG.

Infantería al descubierta

Tal y como dice la página 52, una unidad de infantería que no ha movido por defecto está Concealed; incluso cuando está en campo abierto. Por lo tanto, cualquier unidad de Infantería que no mueva está Concealed, y si no dispara, además puede declararse GtG.

Small Guns

Según las reglas de armas Anti Tanque "opcionales" (pero aceptadas de facto), una Small Gun que se haya atrincherado y que no mueva ni dispare en su turno puede declararse al mismo tiempo Concealed y GtG.



INFANTERÍA MECANIZADA ALEMANA OCULTA EN LA HIERBA

Movimiento Cauteloso

Según las reglas de Reconocimiento "opcionales" (idem), las unidades con la habilidad Recon Unit pueden declararse GtG en el turno del adversario:

- En general, si pese a haber movido se mantienen Concealed y no han movido al doble, ni han disparado, ni han realizado un asalto en su turno; ni realizan fuego Anti-Aéreo en el turno del rival.

- Siendo unidades de infantería, si no disparan, ni mueven al doble ni realizan un asalto en su turno; ni realizan fuego Anti-Aéreo en el turno del rival, se las considera Concealed aunque estén en campo abierto. Y por tanto, al declararse Concealed y haber cumplido para ello todo lo anterior, están GtG.

Reglas Experimentales

A falta de que salga próximamente la revisión de las reglas, el LFTF-13 define una regla experimental que permite que estar GtG deje de ser un concepto aplicable a un "pelotón" y pase a ser aplicable a "unidades". Así, parte de un pelotón podría estar GtG y parte no.

Sin embargo, esta regla experimental aplicada con desorden puede tener desastrosas consecuencias en la fase de disparo de tu adversario; la tirada para impactar sigue siendo la del objetivo con LoS y en rango más fácil. Si alguna de las unidades del pelotón que no está GtG está a tiro, delata la posición del resto. Así, las unidades GtG no se beneficiarían de su condición.



OBSERVADORES DE ARTILLERÍA

Ensayo sobre las reglas de Flames of War sobre los observadores de artillería.

El primer paso para realizar un bombardeo de artillería es conseguir fijar las coordenadas en las que se quiere hacer; y esa es precisamente la tarea de un "observador". Aunque las reglas en la página 80 y la sección "Artillery" del LFTF-III aclaran quién y cómo puede actuar de observador, nuestra experiencia en Wargames-Spain.com nos ha enseñado que cíclicamente se repite la pregunta "¿Quién puede observar?".



OBSERVADORES DE ARTILLERÍA

Para que se pueda hacer el bombardeo es necesario que la unidad que lo solicita (es decir, el observador) tenga LoS (Línea de visión) con el objetivo; pero no necesariamente las piezas que realizan el bombardeo. Bueno, la buena noticia es que hay muchas más unidades que pueden actuar como observadores de un bombardeo de artillería de lo que a primera vista podría pensarse:

- En primer lugar, el observador del Pelotón, si es que lo tiene. Hay unidades que se organizan con más de un observador por Pelotón; por ejemplo, un Motorised Heavy Platoon de una Panzergrenadierkompanie tiene un observador por sección. Sin embargo, las reglas (y sobre todo, el LFTF-III) no dejan lugar a ninguna duda: los bombardeos de artillería se realizan por Pelotones, no por Secciones.

Recordad que un Pelotón sólo puede realizar un bombardeo de artillería en un mismo turno; y que si tras tres intentos (con la excepción de los morteros) no se consigue el ranging in, ese Pelotón ya no tiene tiempo de hacer un bombardeo de artillería.

Por lo tanto, en caso de un Pelotón con más de un observador, cualquiera de ellos puede solicitar el

bombardeo; pero el Pelotón sólo podrá realizar un bombardeo sobre un objetivo en un mismo turno.

¿Y entonces para qué sirve tener dos observadores? Bueno, es muy útil. Cada observador puede ir destacado en un pelotón de los que mandas al frente; cuantos más observadores tengas, más posibilidades de elegir mejores objetivos, etc.

- Además, cualquiera de los gun teams del propio Pelotón puede actuar como observador si tiene LoS con el objetivo. Pese a actuar como "observador", el gun team puede participar en el bombardeo.

En el caso de Pelotones de Tank Teams con cañones con la habilidad Close Support Artillery, se asume que un tanque es un "gun team" a efectos de bombardeo.

- Además, el Command Team del Pelotón. Es importante tener en cuenta que en mucho ejércitos se puede incluir una sección de morteros en el HQ. Esta sección pasa a estar al mando del 2iC, formando un HQ Platoon. Como el 2iC es el Command Team de ese Pelotón, puede hacer de observador.

- Además, el propio Company Command Team puede hacer de observador; pero con un modificador de +1 a la tirada. Sin embargo, si el Company Command Team ha tomado el mando de un Pelotón capaz de realizar bombardeos de artillería, entonces el CCT es el CT del Pelotón, y entraría en el caso anterior (es decir, no tiene +1)

- ¿Y el Staff Team? Pues el Staff Team es el único miembro del Pelotón que se queda fuera de esta lista; no puede observar porque pese a que mueve como un gun team, está listado como infantry team. El ejército americano incluye unas reglas especiales que permiten que otras unidades funcionen como observadores:

- Gracias a sus "Excelentes Comunicaciones", cualquier Command Team y el propio 2iC pueden pedir bombardeos de artillería como si fuesen un Company Command Team (es decir, con +1)

- Además, la regla "Al mando (Under Command)" añade efectividad a esas "Excelentes Comunicaciones"; el CCT, el 2iC y cualquier Command Team pueden solicitar bombardeos de artillería sin penalización a Pelotones incorporados como Weapons Platoons (incluye Mortar, Ranger Mortar, Parachute Mortar, Armored Mortar, Cannon y Assault Gun, pero excluye Chemical Mortar y cualquier tipo de Field Artillery Battery)

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

QUE HAY DE NUEVO

Análisis de la nueva versión de Flames of War

A estas alturas de la vida, muchos habéis sentido en el cogote la inquietante mirada de un sargento de infantería americano invitándoos cordialmente a salir de la cuneta, y asaltar un Tiger que se viene encima. Os mira desafiante desde la estantería de vuestra tienda de wargaming favorita; es la nueva edición de las reglas de Flames of War, y en el fondo sabes que antes o después te la acabarás comprando.

Y cuando lo hagas pensarás, "Joder, con lo que me había costado leerme entero el Lessons From the Front... ahora otra vez a empezar de cero".

¡Este no es mi FoW, que me lo han cambiado!

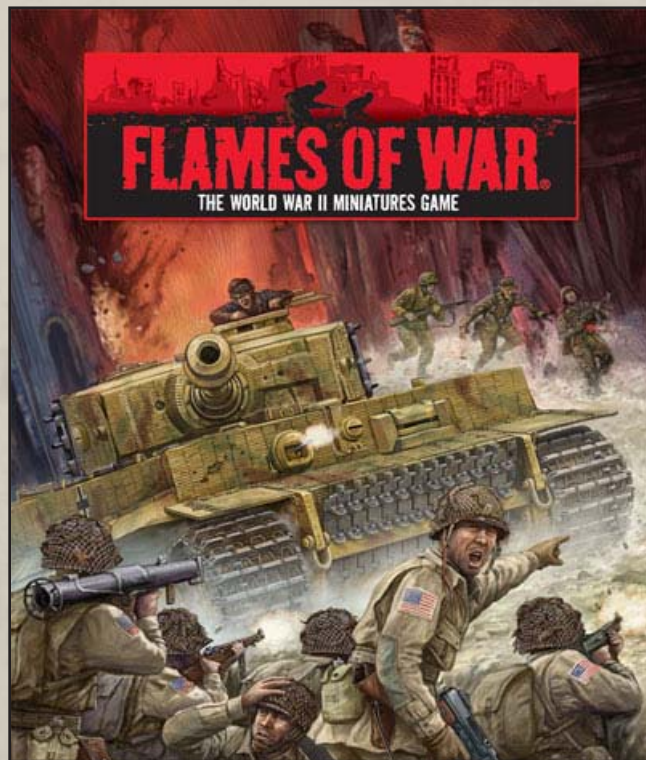
Para qué nos vamos a engañar; Flames of War es un juego que está todavía dando sus primeros pasos en este país, y cuando todo parecía apuntar a que la gente empezaba a conocer las reglas (o al menos esa era mi impresión según lo que leía en el foro de Dudas y Reglas) resulta que llega el amigo Phil y lo pone todo patas arriba con una nueva edición.

Además, la venida de la Segunda Edición ha llegado precedida por el escándalo de los libros de escenarios "Afrika" y "Ostfront"; que como todos ya sabemos no sólo no incluyen toda la información de los antiguos libros, sino que además estaban plagados de erratas.

En ese entorno, las actitudes de rechazo parecen razonables: "Otra vez a estudiarme los asaltos", "Los (pon aquí tu filiación favorita) salen claramente perjudicados", "¿Se sabe si el libro está cosido?", etc.

Personalmente, creo que lo mejor hubiera sido hacer un cambio radical; todo nuevo, algo que nos obligase a olvidar todo lo que creíamos saber sobre FoW y no nos quedase más remedio que acudir con la mente en blanco, penitentes, con papel y lápiz al libro de reglas. Sin embargo no es así. Hay cosas que se mantienen como estaban; otras se han aclarado; otras se han mejorado y otras se han rehecho directamente.

Así que, ¿qué es exactamente lo que ha cambiado? Pues exactamente es una palabra muy ambiciosa. Pero en este artículo, vamos a tratar de revisar por encima qué hay de nuevo, viejo.



Fases del juego

Se han identificado y procedimentado las fases del juego. Ahora se incluye un "Starting Step" una Fase Inicial, donde se hacen todos los múltiples chequeos que antiguamente se indicaban que se hacían "al inicio de tu turno", así, a la buena de Dios.

Pues no, ahora está claro que la tirada de Moral de la Compañía se hace primero, y luego se comprueban las Condiciones de Victoria, se revelan las Emboscadas, etc.

Mando

Como ya anticipó Phil, la distancia de mando se ha aumentado en 5cm. Sin embargo, se han introducido dos cambios muy significativos:

- Todos los teams de un platoon deben desplegarse en distancia de mando. Es decir, esa vieja táctica de desplegar los 88s en cada esquina del tablero, o esparcir los Bofors por toda tu zona de despliegue, se ha terminado. Sefiní.

- Un team no puede moverse si terminase el movimiento Out of Command. Además, se incluye la regla que obliga al líder de un pelotón a mantenerse siempre con el grueso de sus tropas, También se ha incluido la figura de los independent teams, como el Company Command Team, el 2iC, los observadores, etc. Los equipos independientes no necesitan formar parte de ningún pelotón, y pue-

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

den unirse a uno al inicio de cualquier fase del turno. Además, tanto el CCT como el 2iC pueden designar nuevos jefes en un pelotón que ha perdido a su líder en combate.

Movimiento

Se ha realizado una catalogación más extensa de lo antiguamente era un "Gun Team". Ahora se hace más sólido el concepto de "Man-packed", al mismo tiempo que se define el movimiento de los Guns en función de si son light o medium - heavy; y los efectos del terreno.

También se ha definido con más rigor cuando se puede montar a un transporte (o enganchar una pieza en un remolque) y cuando desmontar (desenganchar); se han revisado las condiciones de cuando se puede o no hacer un "movimiento al doble", etc.

Disparo

En esta fase se ha hecho un esfuerzo importante para clarificar cuándo hay o no LoS a un objetivo, cuándo se le puede considerar que está cubierto, etc.; quizá uno de los puntos más polémicos durante una partida.

También se han revisado los arcos de tiro (por ejemplo, las hull mounted guns tienen 180° desde el frontal), la posibilidad de disparar sobre unidades amigas o entre los espacios que hubiera entre ellas, se ha aclarado la política de asignación de impactos, etc.

Además, se ha introducido el concepto Protected Ammo, se ha endurecido la restricción de las armas con No HE pero se ha rebajado la penalización de disparar Multiple Weapons, y se ha revisado el disparo de humo en tiro directo.

Uno de los cambios más sorprendentes es que un pelotón que pierde su líder no puede avanzar, pero sí puede hacer tiradas de Motivación (recordad que antiguamente, si perdías al jefe fallabas automáticamente estas tiradas, y con ello, los chequeos de Moral de pelotón). Además, se refuerza el concepto de Warrior, y lo que cuesta matarles (el CCT es un Warrior)

Asalto

La Fase de asalto siempre ha sido una de la que más dudas tradicionalmente ha generado entre los jugadores de FoW. En la nueva versión, se ha hecho

un esfuerzo importante en aclarar las reglas del asalto, y acotar hasta cierto punto la casuística de situaciones que podrían producirse.

Se ha ampliado además el papel de los pelotones que sin ser objetivo del asalto pueden verse afectados por el mismo, hacer fuego defensivo, contraatacar, etc.. También se ha revisado la regla de Tank Terror, que en la actualidad no aplica a cualquier Tank Team, sino únicamente a los blindados; y el papel de Guns y Transport Teams.

Uno de los cambios importantes en esta nueva versión, y que tiene que ver con la definición de la secuencia de montar/desmontar, es que ya no es



BLINDADOS RUSOS ASALTANDO UNA POSICIÓN ALEMANA

posible desmontar al inicio de la fase de asalto. En su lugar, existe la regla especial Mounted Assault, propia del ejército alemán; que refleja la táctica de asaltar posiciones desde los semiorugas de los panzergrenadiers.

Moral

El cambio más importante ya lo hemos comentado, y es que un platoon sin Command Team no pierde la capacidad de hacer chequeos de Moral de Pelotón.

Además, se introduce la figura del "superviviente solitario" (Sole Survivor), si un pelotón queda reducido a un único team, tiene que hacer una tirada de Motivación para ver si continúa luchado o no; si la falla, se retira del juego y el platoon cuenta como Destruído. Sin embargo, si la supera, se incluye la regla "tira para casa" (Head to the Rear) que indica las condiciones que permiten que ese team se esca-bulla hacia la retaguardia (con lo que deja de estar sobre el tablero pero no se considera Destruído)

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

Artillería

Un cambio que hará las delicias de los jugadores de FoW es que se ha incrementado notablemente el Anti Tank de la Artillería; y que ha bajado del precio (en puntos, digo)

Aunque en este capítulo se ha hecho el habitual esfuerzo de incorporar las lecciones aprendidas y reflejar mejor las reglas, se ha incluido un cambio que desde mi punto de vista se ha pasado por alto en muchos comentarios: la artillería ya no puede dividir fuego.

Si recordáis, en la v1 parte de las baterías podían participar en un bombardeo de artillería y el resto disparar en tiro directo. Sin embargo, ahora todos las piezas que puedan participar en un bombardeo deben hacerlo; o no disparar en ningún caso. En cuanto al número de piezas, se han revisado las condiciones de alcanzar objetivos en un bombardeo según el número de piezas participantes; cuando la batería está formada por un único Gun Team, no sólo hay que repetir los éxitos, sino que se añade +1 a la tirada para impactar.

Además, se ha eliminado de la tirada para fijar las coordenadas del blanco el modificador por distancia al objetivo. De esta manera, para los bombardeos de artillería desaparece el pernicioso efecto del "Veterano invisible".



Aviación

Sobre la aviación, creo que a estas alturas de la vida más o menos todo el mundo sabe que ha cambiado por completo.

Para empezar, porque cambia la forma de solicitar apoyo aéreo, tanto para ataque terrestre como para interceptores. Ahora, al comprar apoyo aéreo se gana el derecho a tener una reserva de dados. Cada vez que se quiere pedir apoyo aéreo, se tiran tantos dados como haya en la reserva, consiguiéndose el apoyo con 5+ (en caso de pedir ataque) o 6 (para interceptores). Lo importante es que cada vez que se tira, se quita un dado de la reserva, se consiga o no el apoyo pedido. El número de dados nunca bajará de 1, sin embargo, las posibilidades menguan según se tira.

Además, los aviones atacan todos en escuadrilla a un mismo objetivo; y realizan una aproximación al mismo basada en las mismas reglas que la artillería: se fijan las coordenadas, se pone una plantilla sobre el objetivo (tanto para cañones como para cohetes o bombas), y los hits sobre el blanco dependen de los aviones participantes en el ataque.

El fuego AA gana en ROF, puesto que ya no se divide, pero pierde en alcance por lo general; y ha desaparecido una de las tiradas más divertidas de este invento: la tirada para identificar el blanco. Simplemente, la aviación no puede atacar objetivos que estén demasiado cerca de tropas amigas.

Pero hay más, mucho más

Bueno, os garantizo que me he dejado en el tintero un puñado de cosas; como la regla de Show Traverse que tantos quebraderos de cabeza dará a los Tigres, o la regla Tip and Run de los portee que espero que me de unas cuantas alegrías.

También las Misiones de Combate, hay nuevas misiones y se han rediseñado otras. Esto afecta igualmente a las reglas especiales de misión; ahora hay una regla Ambuscade (tropas que el defensor despliega durante la fase de despliegue pero después de que haya terminado de desplegar el rival), Ambush (las de toda la vida) e Immediate Ambush (emboscadas que deben revelarse en el primer turno de juego)

Y más, mucho más. Hay todo un libro de reglas ahí fuera que no se puede resumir en dos o tres páginas; muchas de esas novedades ya las hemos ido comentando en el foro de Dudas y Reglas de WargamesSpain; en general, poco a poco irán saliendo a la luz y las iremos comentando.

Para los que se aprendieron las reglas de la v1, os diré que creo que existe el riesgo razonable de creer que algo es de una forma en la v2 porque era así en la v1. Pero no es así; por eso decía que convendría olvidarlo todo y leerse al menos un par de veces las nuevas reglas. Finalmente, me gustaría recomendar que compréis el nuevo libro; pero hasta ahora no me llevo comisión. Así que mi recomendación es que dejéis atrás los prejuicios y empecéis a usar esta segunda edición de las reglas.

Bertz

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

CAMINO A BERLIN

Escenario de Flames of War para periodo Late War



... las balas de las HMG levantaban enormes surtidores de tierra al golpear el suelo, en su intento de frenar la carga de los fusileros, el sargento Malone, del 2º pelotón de la compañía Charlie, ladró a sus hombres que esa posición atrincherada de ametralladoras debía de ser batida para conseguir llegar a los 88, los cuales dominaban la carretera que llegaba al pueblo.

Hubiese sido fácil bombardear el pueblo, y más contando con la ayuda de un batallón soviético que contaba con unas poderosas baterías artilleras, pero una orden del alto mando llegada en ultimo momento, les prohibió barrer el pueblo, sino que debía ser tomado al asalto al encontrarse en una importante carretera camino a Berlín. Es mas, unas fotos aéreas mostraban que una enorme fuerza blindada alemana estaría en pocas horas en el interior del pueblo, por tanto, era vital tomar unos cañones del 88 para usarlos en contra de sus propios dueños.

EL ENTORNO

La partida la desarrollamos en una mesa de 240x120 cm, debido a que el valor en puntos era de 5000 por bando.

Los bandos en cuestión eran una alianza ruso-americana contra una fuerza alemana dividida en varias compañías, con la intención de probar varias fuerzas combinadas.

Dentro del pueblo, el cual cubría una superficie de 50x50cm había una compañía de granaderos de 1000 puntos, contando con una batería de dos cañones del 88 en un flanco, sobre una colina, y al



TANQUE DE ASALTO ACECHANDO EN UN BOSQUE

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

otro flanco dos caños anticarro pak 43. Los cañones los podrán usar los aliados si no los destruyen.

LOS EJÉRCITOS

Usamos las listas de ejercito de Late, al desarrollar la partida en un pueblo de camino a Berlín, al final de la guerra.

A parte de la ya citada fuerza defensora, el jugador alemán tenía una compañía de paracaidistas de otros 1000 puntos que aparecían al inicio del 2º turno, usando las reglas de Diving Eagles.

La tercera parte alemana la componía una potente compañía acorazada que aparecería al inicio del 2º turno, pero siendo algo aleatorio, es decir, solo salía con un 4+, sino, en el tercer turno con un +3, y así hasta llegar a salir automáticamente en el 5º turno.

Por el lado aliado, se encontraba una Rifle Company americana y una fuerza soviética, ambos de 2500 puntos, los cuales inician la partida desde un borde corto cada bando ya en movimiento, es decir, no despliegan inicialmente.

OBJETIVOS

La duración de la partida es de 6 turnos o con la opción de "hasta el último hombre", representando

los feroces combates del final de la guerra.

El único ejercito que no aparece en el mapa es el de los paracaídas, ya que el jugador alemán decide según los acontecimiento donde lanzarlos.

Un gran agradecimiento al resto del grupo que probamos la partida.

Kraneo





LANCHA DE DESEMBARCO LVT USA

Fabricando una lancha de desembarco LVT del ejército americano para Flames of War

Después de tanto *El día mas largo*, *Salvar al soldado Ryan*, *Hermanos de sangre*, y tantas películas bélicas que tocan el tema del desembarco de Normandia, seguro que a todos los aficionados del mundo de los wargames, en especial de Flames of war, se nos ha ocurrido alguna vez recrear tan espectacular episodio de la Segunda Guerra Mundial.

No tiene mucha dificultad, unir varios amigos con los ejércitos implicados, una escenografía medianamente bien hecha, los búnkeres de siempre y las lanchas de desembarco, ¿lanchas de desembarco?, ops, no tenemos de esas.

Pues precisamente me surgió esa duda cuando hablábamos de la partida, entonces, rápidamente y con la inestimable ayuda de internet y del foro de Wargames Spain empecé un trabajo de documentación con la idea de, al menos, intentar reproducir esas barcas. Todo empezó con unas fotos que me fueron de gran ayuda, repito, gracias a los usuarios de Wargames Spain, que muy amablemente me las suministraron, y

haciendo unas compras en la tienda de modelismo más próxima a casa.

MATERIALES NECESARIOS

Para empezar, me hice con los siguientes materiales:

- Madera de balsa de 3mm.
- Plasticard "Evergreen" ref. 9040. (1mm espesor).
- Cartón pluma de 3mm.
- Pegamento Faller para plásticos.
- Pegamento tipo cianocrilato.
- Regla metálica.
- Cutter.
- Algo de papel de lija de grano medio.

Seguidamente me dispuse a realizar unos bocetos con la intención de tomar las medidas apropiadas para la escala de FOW, de entre las fotos que tenía, una venia con el tamaño de la lancha, y desempolvando mis conocimientos básicos de tecnología y una calculadora, saque las medidas a escala. Decir que intencionadamente he ampliado sobre todo, un poco más la anchura.

MUY IMPORTANTE: La anchura de la lancha es para peana pequeña de FOW (3cm), ya que mi primer ejército lo monte en esas peanas, recomendando cambiarla por la anchura de las peanas habituales (5cm) sino, os encontrareis que no os caben en la lancha. Tomad una medida de 6,5cm para ese borde.



FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

PRIMEROS PASOS

Pues nada, con ayuda de un trozo de madera de balsa, empezaremos cortando la base de la lancha, simplemente cortando trozos siguiendo las medidas. (NOTA: procurad que el cutter tenga la hoja en buen estado, sino la madera se astilla con facilidad)

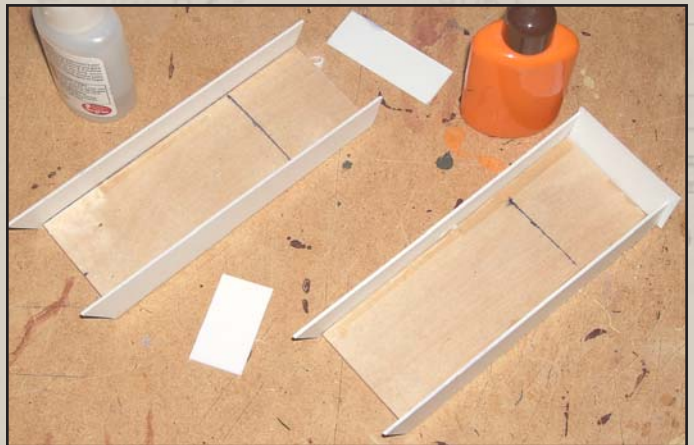
Por experiencia propia, recomiendo que ya que nos metemos manos en la masa, hacer mas de una a la vez, ganaremos en rapidez.

TRABAJANDO EL PLASTICARD

El plasticard es un material que podemos encontrar en una gran mayoría de tiendas de modelismo, su uso es enorme y tenemos una cantidad de formas y medidas increíble.

El más habitual es de la marca Evergreen, al menos es el que yo uso y nunca he tenido ningún problema, es fácil de cortar, de pintar y con algo de lija hasta se puede moldear a tu gusto. (Sobre todo el redondeado de esquinas)

<http://www.evergreenscalemodels.com/>



Para las cabinas de los tripulantes, use unos tubos huecos también de Evergreen, los cuales ya tenían la forma que buscaba.

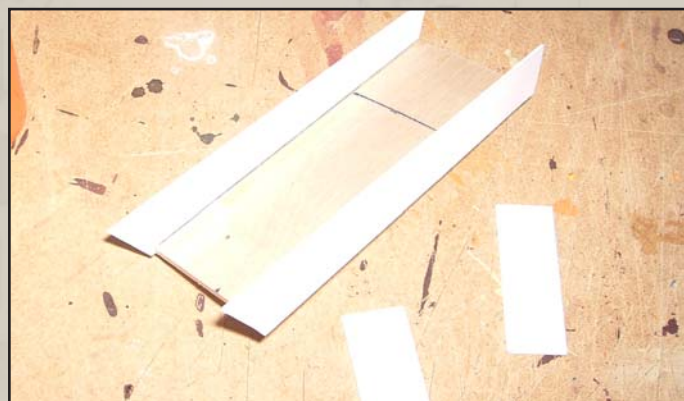
Incluso, unos escudos de warhammer : me resultaron de gran ayuda para detallar algo mas la popa.



PINTADO LA LVT

En cuanto a la pintura, pues la verdad que también es algo personal, yo empecé pintando con el típico olive green americano, aunque después de varias opiniones, cambie el color a un gris marino, en concreto el nº53 de Model Air Color de Vallejo, pintura pensada para aplicar con aerógrafo.

Seguidamente aplique varias capas de luces aplicando la técnica de pincel seco, rebajando el tono de gris inicial hasta acabar con el XF-53 Light Blue de tamiya.



La idea es sencilla, cortar las piezas con el cutter siguiendo las medidas y montar como una maqueta de plástico.

A su vez, en este paso es donde cada uno puede echar mano de las interminables "cajas de restos" que seguro que todos tenemos para ir decorando y dando detalles al modelo. En mi caso, encontré unos blisteres de Artesanía Latina, empresa que se dedica entre otras cosas al modelismo naval, en los cuales entran unas "ventanas" que son usadas como puertas para cubrir los cañones en barcos de época. La verdad, como escotillas han quedado genial.

<http://www.artesania-latina.net/home.php>

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm



El tema del oxido, use varios tonos de marrón con algo de naranja, previamente aplique una generosa cantidad de tinta "sepia" también de Vallejo, entre capa y capa de pincel seco para apagar un poco el brillo de la tinta.

Para la tripulación, use unos tanquistas de sobra, al no poder conseguir ninguna figura de marino. Los chalecos salvavidas los hice con un fino rollo de masilla alrededor del cuello y pintados con un marrón claro con algo de naranja.

Las calcas son las que vienen en el blister de USA de FOW, y para dar algo de variedad coloque unas de Warhammer 40k donde había letras y números de estilo militar.

En este punto, otra vez repito lo del grado de detalle que uno quiera dar, yo por ejemplo colgué unas cuerdas salvavidas sacadas de restos de matices de warhammer (Mordheim).



Y por ultimo, una fina capa de barniz acrílico nos va a proteger nuestra flamante LVT de las inclemencias de las partidas, aunque no de las HMG del enemigo:

Muchas gracias por vuestra atención, y que realicéis unos buenos desembarcos.

Kraneo





SDFKZ 250 EN EL OSTFRONT

Tutorial de pintura de una Sd.Kfz 250/c con camuflaje de invierno.

Paso 1:

Lo primero que debemos hacer como siempre antes de comenzar con una miniatura, es quitar bien las rebabas y marcas del molde. Para ello necesitaremos un cutter o una lija, lo mejor es disponer de ambas para diferentes situaciones.

Además debemos limpiar bien la miniatura para eliminar la suciedad y grasa acumulada en ella, para esto basta con limpiarla con agua y jabón. De esta forma conseguiremos que la pintura agarre mejor a la superficie.



Paso 2:

Lo siguiente es imprimir la miniatura, aunque no es algo totalmente necesario, es bastante útil ya que así tenemos una base sobre la que pintar. Para vehículos es conveniente aplicarla en spray dado que así obtendremos un resultado más "fino" que con el pincel.



Paso 3:

Antes de comenzar a pintar, vamos a pegar el vehículo sobre alguna cosa que nos pueda servir como soporte, en este caso he escogido pegarlo sobre un bote de pintura. Esto es realmente útil porque así podemos manipular y pintar sin necesidad de poner las manos encima, además para escalas tan pequeñas hace mas cómodo el pintado.

A continuación voy a aplicar un color base sobre todo el vehículo con Gris Alemán de Vallejo (Model color), este será el color base sobre el que aplicaremos el esquema de camuflaje.

Detalles como los asientos y el conductor los dejaremos en negro, aunque no pasa nada si se nos pasa un poco el gris.



FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm



Paso 4:

Para crear el efecto de un esquema de camuflaje invernal algo deficiente (pintura plástica soluble en agua), vamos a simular el deterioro que este sufría. Con la ayuda de una esponja iremos aplicando poco a poco pintura blanca sobre la superficie del vehículo (el interior no).

Es preferible ir poco a poco, es decir, dejando muy poca pintura en la esponja, ya que si se queda demasiada quizás dejemos más pintura blanca de la que queríamos. Según la cantidad de pintura que vayamos aplicando iremos consiguiendo un efecto más deteriorado y viejo o un camuflaje más nuevo y menos sufrido. En este caso he escogido representar algo intermedio, queda bien como camuflaje pero esta visiblemente estropeado.

Para recovecos podemos ayudarnos de un palillo con un trozo de esponja como en el de la imagen.

Paso 5:

Una vez que la pintura blanca se haya secado bien, vamos a pegar las orugas, ruedas y el soporte de la MG delantera, que pintaremos igual que el resto del vehículo.

Lo seguiremos dejando sobre el soporte en el cual lo hayamos colocado ya que nos será muy útil para pintar las orugas y las ruedas.

Paso 6:

Pintaremos los detalles como el pico y la pala que van sujetos al chasis del semioruga, para ello un metalizado y tono de madera será suficiente.

Paso 7:

Ahora comenzaremos con las orugas, para pintarlas he escogido el color Marrón Rojo de Vallejo (MC) para la capa base.

Las ruedas las pintaremos con un poco de gris alemán, y tanto los platillos de las orugas como el de la rueda los pintaremos con blanco con el mismo procedimiento que el vehículo. Lo haremos de forma que se vea en las juntas y desniveles el marrón rojo de la capa base, así que deberemos aplicar muy poca cantidad de pintura a la esponja.



FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

Paso 8:

Ahora voy a ensuciar el vehículo, simular las salpicaduras de barro y demás suciedad, oxidación, etc. Para esto he utilizado Marrón Bestial de Citadel y Marrón Quemado, pero cualquier marrón va bien, así que podemos usar cualquier tono. Después he utilizado, aunque en menor cantidad, otros tipos de marrón más vivos, como por ejemplo, el marrón cuero de Citadel.

Dependiendo del tono de marrón que usemos, podremos conseguir un efecto más reciente y fresco, o un barro seco y viejo. Además, con un marrón cuero de Citadel he creado algunos efectos de oxidación en el vehículo.

He aplicado salpicaduras por toda la zona de los bajos, las zonas interiores de las ruedas y sobretodo las cadenas y las ruedas en sí. Además daremos unas pinceladas en los platillos blancos.

La parte delantera y las más bajas del vehículo son las zonas que mas deberemos ensuciar ya que son las que principalmente reciben las salpicaduras del barro. Aunque también podemos pintar algunas más dispersas en zonas más altas. He aplicado salpicaduras en la parte trasera para simular el barro que desprenden las cadenas cuando se mueven a gran velocidad. El acabado de la parte trasera es en "punta", así que solo las he aplicado en la parte baja de esta, ya que la superior no se vería afectada por esas salpicaduras.

Para que el camuflaje blanco del vehículo no quede blanco, lo cual sería algo un tanto irreal, podemos hacer dos cosas: o bien hacer un lavado con una tinta marrón o marrón diluido, o bien dar un pincel seco muy poco cargado sobre la superficie. En este vehículo he optado por la segunda opción (pincel seco), al igual que al aplicar el blanco, es preferible hacerlo muy poco a poco ya que si nos pasamos tendremos que volver a darle con el blanco.

En las juntas de las rendijas he aplicado un poco de marrón rojo para simular óxido. Para esto también podemos usar algún tono oscuro de naranjas. Al igual que con el camuflaje y con el barro, dependiendo de la cantidad de partes que oxidemos, daremos un aspecto más o menos viejo al vehículo.

También en algunos de los bordes he raspado la pintura blanca, ya que en estos sitios están más expuestos ante los golpes y roces, con cuidado y con un cutter podemos conseguir este efecto.



FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

Paso 9:

Par pintar la parte metálica de las MG's utilizaremos un metalizado oscuro, o bien podemos usar un metal mas plateado y hacer un lavado con negro diluido (o tinta). La parte de madera con cualquier marrón quedara bien, yo he usado dos marrones uno oscuro y uno mas claro para los bordes.



Paso 10:

En la parte interior pintaremos los asientos, en este caso he escogido un tono marrón para ellos. El suelo ha sido ensuciado con marrón para simular la suciedad de las botas de los soldados.

Como se ve en la foto, podemos hacer pequeños detalles con masilla. Esto dará vida y originalidad a nuestros vehículos.

Con este sencillo procedimiento obtendremos de forma rápida y sencilla unos vehículos perfectos para nuestras partidas en el frente oriental, así que una vez pintados... directos al frente!

Blom

16-11-1942

Diario de campaña del teniente Khorobinski:

- Número de bajas de hoy: 32
- Soldados alemanes abatidos: en torno a 53
- Tanques perdidos: 0
- Alemanes capturados: 0

Hoy mis soldados han acabado con un depósito de armas alemán dentro de un pequeño conjunto de trincheras, donde se encontraba emplazada una compañía alemana.

Antes de alcanzar las trincheras mis soldados fueron masacrados por el fuego de tres MG-42 que tenían colocadas en puntos estratégicos. ¡Malditos alemanes!

Mis subordinados no fueron únicamente abatidos por el fuego alemán, si no que también cayeron por las minas camufladas en la nieve, es horroroso ver a un soldado gritando de dolor por haber perdido media pierna, y no poder hacer nada por él, ni siquiera el torniquete que le hice fue suficiente para parar una bala de los alemanes que le atravesó la cabeza de lado a lado.

Al ver la gran brecha que estaban abriendo los alemanes entre mis tropas, me levanté e intenté subir la moral de mis hombres: ¡si morís aquí os recordarán como héroes, pero si matáis alemanes y sobrevivís a esta batalla os recordarán los salvadores de la madre patria!

Y a pesar de las bajas, cuando mis camaradas y yo conseguimos llegar a las trincheras enemigas, los alemanes estuvieron perdidos, ¡no conocen el poder de la madre patria!

Me asombré al ver que la mayoría de alemanes tiraban sus armas al ver a mis soldados acercarse a ellos, pero no hicimos rehenes. Todas las culatas de nuestras armas quedaron manchadas de sangre, habíamos perdido a demasiados compañeros como para tener misericordia.

Nos llevamos lo que nos era de utilidad y destruimos el resto con unas cuantas granadas. De entre los pertrechos capturados, cabe mencionar un cañón antitanque con varias cajas de munición, que gracias a varias mulas lo llevamos con nosotros, junto al cañón tomamos varias cargas adhesivas, se conoce que esperaban un ataque con tanques y no con infantería, pobres ilusos, venir hasta aquí engañados pensando que la guerra esta ganada.....¡Nada puede parar a la gran unión soviética!

Solicito infantería, para la reposición de las bajas y municiones para nuestras armas, nuestros polvorines están casi vacíos.

"Frente de Stalingrado, a la espera de nuevas ordenes"

Teniente Krausk Khorobinski "Markes"

EL OSO DORMIDO

Relato participante en el I Concurso de Relatos de la comunidad

Vanya se acurruco entre su manta y su jergón de paja, tratando de retener la mayor cantidad de calor posible en su cuerpo, alargando lo máximo posible el tiempo de sueño hasta que su padre lo despertará para las dura jornada de la época de la siega. Paulatinamente se fue dando cuenta de que la tierra temblaba y en la zona cercana a los Urales, donde se encontraba el Koljos donde vivía con sus padres y nueve familias más, nunca temblaba, algo fallaba.

Con una agónico mareo volvió a la realidad que le rodeaba, despertó en un vivac frío y sucio, donde había intentado dormir. Su posición estaba en los lindes de un bosque, justo al lado de una batería de morteros pesados, que se afanaba en machacar las posiciones de los fascistas con un continuo –BUP, BUP ,BUP- que hacían los tubos humeantes de los morteros, al lanzar sus mortíferas cargas hacia las posiciones de avanzada de los invasores de la Madre Patria.

–“Ahora entiendo lo del temblor de tierra.”

Se dijo Vanya a su mismo desperezándose lo mejor que pudo y arrebujiándose todo lo que podía en su fina manta de campaña. Puso en orden sus pensamientos, ya no era Vanya el granjero, ahora era Vanya el Soldado. Un joven recluta de apenas 17 años al que un día se habían llevado unos oficiales del NKVD de la granja colectiva para servir a la Rodina y el Humilde Camarada Stalin.

Lo primero que vió, cuando pudo quitarse las legañas de los ojos, fue la polaca figura del Sargento Lowdowsky, salir de la espesura del bosque con una sonrisa que las que tiene un hombre tras quitarse un gran “peso” del cuerpo. Llevaba un ejemplar del Prawda debajo del brazo y su ubicuo cigarro en los labios. Siempre le sorprendía la cantidad de utilidades que daba el sargento al diario oficial, que usaba, tanto para liar cigarros, como para reforzar las botas y otras cosas como las que acababa de hacer con él en la fronda del bosque, y eso que era analfabeto.

–“Debería tratar con mas respeto al periódico que nos mantiene informado de las hazañas y sacrificios de nuestra patria.”

Le dijo “camarada” Peytesow al sargento con un tono de voz socarrón. El conductor del T-34, tenía la esperanza de que esta Guerra Patriótica le ayudara



a subir puestos en el escalafón del partido, pero no por ser un convencido comunista, sino un convencido vividor. Sabia, como todos en esta Gran Unión de Republicas Socialistas, que los miembros mas distinguidos del partido no vivían las privaciones del “Soviet” medio, pero lo que le diferenciaba a Peytesov de este último era su afán por evitar la escasez y sufrimiento, evitando asimismo, trabajar todo lo posible.

–“Tienes suerte de que el Subteniente Petrov, este hablando ahora mismo con el Coronel Lordled en su Cuartel General, sino nadie te habría librado de una buena reprimenda por el mal uso del Prawda. Ese estirado recién salido de la academia se sabe el reglamento mejor que tu la desviación del cañón tras el choque con el árbol en Seransdowo.”

Y si los rumores eran ciertos, el sargento era el mejor artillero de la compañía, habiendo batido a todos los tiradores del resto de carros en las competiciones de tiro clandestinas que se solían hacer tras el saqueo de alguna posición fascista, en el que las dotaciones se apostaban las ganancias de la rapiña.

De pronto y por encima del ruido de los morteros oyó unos gritos y al girar la cabeza vio como se acercaba sin apenas resuello Igor Paslow. Le sorprendió tal hecho, desde el poco tiempo en que conocía a Paslow, le había parecido que era mas una maquina que un hombre. El joven de piel cenicienta perdió a toda su familia en un bombardeo alemán de la zona comercial de Stalingrado en los primeros compases del brutal sitio de la ciudad, desde entonces, según le habían contado, su comportamiento era más el de una máquina que el de un humano, dedicandose en cuerpo y alma a recargar con mecánica eficiencia el cañón de 76 mm, embargado por un odio sin fin hacia los fascistas invasores.

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

-“Toma aire hijo y cuéntanos que te hace venir a paso ligero y por favor explícame que has hecho para oler así. ¡Vaya Peste!”

Le dijo el sargento cuando se acerco a ellos.

Tras unos minutos que tardo Paslow en recuperar el aliento, se dirigió a ellos.

-“Han atacado el cuartel general”

Dijo Lacónicamente

-“¿Cómo? ¿Explícate?”

Dijo “Camarada” con esa expresión que había copiado al comisario del regimiento cuando quería expresar que algo no era posible.

-“Había acompañado al subteniente al puesto del Coronel con la excusa de escoltarle, pero ya sabéis que Ludmila, la radiotelegrafista, hace favores a los Soldados a cambio de joyas que liberamos de los fascistas y sus colaboradores. Pues yo iba con la intención de que hiciera uno de esos favores, y en eso estaba cuando de pronto se destapo un infierno en el cuartel general; salieron Fritz de donde antes solo había tierra, disparando como si las balas cayeran de los árboles. Tuve la suerte de estar con Ludmila cerca de un riachuelo que usaban como letrina en el Cuartel General. Parece ser que esos cabezas cuadradas son demasiados remilgosos para acercarse y cubrir esa vía de salida y por ahí conseguí escapar de la carnicería.”

Explico Paslow.

-“No me extraña, que no se acercaran al arroyuelo”

Interrumpió “Camarada”, con un tono irónico.

Como respuesta a esta interrupción se gano un buen empujón del Sargento que con esa cara llena de determinación, que adquiere cuando esta ante los blindados enemigos, dijo a continuación, con esa precisión propia de un veterano, con frases cortas y precisas:

-“ ¡Calla idiota!, metete en tu puesto y arranca el carro. Vanya corre hacia la posición de los morteros cuenta lo que pasa y que manden mensajeros a las unidades cercanas, te recogeremos en 7 minutos. Paslew, avisa al resto de la unidad que tengan los vehículos preparados en 5 minutos. Esos perros fas-

cistas se van a dar cuenta que han mordido a un oso dormido y que tiene muy mal despertar”.

Ce



ASALTO BLINDADO

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm



MODERN FOW

Reglas alternativas par jugar batallas modernas basadas en el reglamento de FOW

Título: Modern Fow

Época: Siglo XX-XXI

Idioma: inglés

Página web: <http://modernfow.com/>

Modern FOW es una alternativa a la segunda guerra mundial. Gracias a esta adaptación podremos cazar un T-85 iraquí con un M1 Abrams estadounidense, además de poder utilizar nuevas formas de combate, como el uso de helicópteros, jets e incluso misiles.

Esta adaptación abarca varios periodos, tal y como lo describen sus creadores, tal que: Era mecanica (1950-1969) donde destaca Vietnam, Era de los Misiles (1970-1989) donde encontramos la guerra de Afganistán, Israel y Arabia, etc. Y la Era de la Información (1990-2005) centrándose en las Guerras del Golfo entre otras.



HUMVEE AMERICANO DE CAMINO A KUWAIT



M1 ABRAMS AMERICANOS AVANZANDO JUNTO A MARINES

La infantería aparece homogeneizada, únicamente variando los puntos, que dependerán de la calidad de la tropa. Por ejemplo; tropas Confiadas Entrenadas suponen el coste normal, mientras que Intrépidos Entrenados supone un 20% más. El armamento es muy semejante al que encontramos en Flames Of War, pero con nuevas armas, tales como Rifles de Asalto (que pueden disparar granadas) o GPMG.

Sin embargo, los cambios mas relevantes de esta adaptación son las reglas especiales, donde encontramos algunas basadas en el Flames Of War original, y otras totalmente nuevas. A continuación resumo algunas de ellas:

Noche: basadas en las reglas que encontramos en For King and Country, la distancia de detección aumenta, siendo D6x15cm, en vez de D6x10cm.

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

Ingenieros: poseen AT 3 en los asaltos.

Vehículos de Infantería de Combate: aparece un nuevo rango para unidades: IFVs (Infantry Fighting Vehicles) siendo estas unidades de infantería motorizadas consideradas como tanques a cualquier efecto de moral, disparo o asalto.

Helicópteros: posiblemente uno de los aspectos más sabroso de esta adaptación. Sus reglas son las originales que encontramos en FOW para la aviación, pero con algunas modificaciones; tales como; cualquier MG o Rifle de Asalto puede disparar a los Helicópteros con una penalización de +1. Por otro lado también encontramos helicópteros de transporte, que nos permiten llevar tropas hasta la misma vanguardia (a un máximo de 40cm del enemigo). Además, al disparar fuego AA se pueden causar bajas entre los pasajeros, y estos también pueden disparar desde los helicópteros.

Red de mando: gracias a los avances en tele-



SOLDAOS AMERICANOS EN IRAK

comunicaciones cualquier mando en el ejército con esta tecnología podrá actuar como observador para Soporte Aéreo o Artillería Indirecta.

Aviones jet: otro punto interesante de la adaptación, que nos permite usar aviones de última generación. Sus reglas son similares a las originales, salvo que para poder tener Soporte Aéreo, un observador debe tener marcado un objetivo. Las armas AA solo impactaran con un

6, para representar la velocidad de los aviones, aunque si se posee un radar se impactara con una tirada de habilidad. Los aviones podrán ser interceptados por otros aviones o helicópteros, pero solo una intercepción por turno.

Misiles: otra novedad, que hará pensarse bien las estrategias a seguir. Los misiles podrán ser disparados por unidades de tierra estacionarias o por helicópteros. Para sus operarios aparecen varias desventajas, tales como que para dispararlos no pueden estar Acobardados, pierden la Ocultación, pero al ser tan precisos, repiten las tiradas fallidas para impactar.

Munición HEAT: este tipo de munición esta especialmente diseñada para destruir carros de combate, aunque contra vehículos ligeros es ineficaz, debido a que lo atraviesa de parte a parte. Con esta munición los vehículos a más de 40cm no reciben el +1 a su blindaje.

Artillería fuera del tablero: ahora podremos bombardear las posiciones enemigas sin necesidad de tener que estar vigilando nuestros cañones.

Blindajes especiales: aparecen dos tipos de blindajes especiales:

- Blindaje Reactivo usado por israelis y tanques soviéticos, consiste en placas metálicas con material explosivo que recubren el vehículo. Los vehículos con este blindaje poseen una tirada de 5+ para evitar la penetración del proyectil disparado en su blindaje frontal, sin embargo, toda peana de infantería aliada a 2,5cm del tanque recibe un impacto.

- El otro tipo se basa en un Sistema de Contramedidas, que mediante la descarga de bengalas, láser, humo, etc. se puede evitar el impacto de un misil teledirigido, por ejemplo, Un vehículo con este blindaje puede evitar la penetración de un proyectil disparado a su blindaje frontal con un 4+.

Tecnología: esto supone el auge armamentístico y tecnológico de nuestra época. Podemos encontrar Láseres, que ignoran todas las penalizaciones por distancia. Radar, que permite disparar a Jets mediante una tirada de habilidad.

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm



TROPAS IRAKIS CON EL APOYO DE BLINDADOS

Cannister, artilleros especializados que permiten disparar el doble de lo normal a 20cm, con un AT reducido a 5. Visión Nocturna, pudiendo ver perfectamente en escenarios nocturnos. Sensor Térmico, que anula la ocultación de tropas enemigas, etc.

Junto al libro de reglas podemos encontrar varios libros de ejércitos, basados en distintas épocas (en relación a las distintas eras ya comentadas).

Para la década de 1980 aparecen dos libros de ejército. Uno es el refiero al Grupo de Ejércitos Rojos, que trata del ejército Soviet en el periodo posterior a la caída del Muro de Berlín y sus operaciones en Afganistán y el Oeste de Alemania. El otro reglamento, Grupo de ejércitos Azules, trata sobre el ejército

Estadounidense en el periodo preliminar a la Tormenta del Desierto, y conlleva el uso de nuevas tecnología y equipo.

Existe un libro de ejército para la guerra de Vietnam, donde nos presentan a los ejércitos implicados en el conflicto, tales como estadounidenses, australianos, coreanos, Sudvietnamitas, Viet Cong, etc. En este libro están todas las listas de estos ejércitos, así como nuevas reglas especiales, como el napalm.

Para el periodo de la Guerra Fría (1977-1983) aparecen dos libros, ambos referidos al ejército estadounidense, donde encontramos bastante trasfondo, además de la descripción de unidades/equipo y nuevas reglas especiales. Uno de ellos contiene todas las reglas, y el otro supone unas tablas de referencia rápida.

La década de 1990 en adelante está contemplada por dos libros de ejército, a saber: Naciones del Este, Naciones del Oeste. El primero, Naciones del Este, recoge las listas de ejército de Rusia, Siria, Irak, Irán y Milicia por la Libertad. En cuanto a Naciones del Oeste, describe al ejército Estadounidense, Australiano, Británico, Francés, Alemán e Israelí.

Por Heresy



MODERN FOW

Relación de marcas de figuras de 15m par Modern Fow

Hay pocas marcas que tengan en su catálogo una sección para combates modernos. El número de marcas se reduce si queremos encontrar figuras de combates actuales. Aún así, existe una buena gama de figuras de las principales potencias mundiales, y como muchas naciones compran material bélico a las grandes potencias, podemos hacer listas de prácticamente cualquier nación. Así por ejemplo, no existe como tal ninguna marca que fabrique españoles, pero podemos usar figuras del Leopard 2 alemán, marines americanos como infantería de marina o humvees como Vamtac's.



Old glory

<http://www.oldgloryminiatures.com>

No tienen mucha variedad: USA, algunos ingleses, rusos y tropas irregulares de oriente próximo en general. Su calidad es muy buena, como ya nos tienen acostumbrados con otras épocas. Los precios son similares a los blísteres de FOW, incluso en algunos casos más baratos, por ejemplo, un vehículo cuesta 6.30 € con portes incluidos.. El principal problema de su catálogo online es que no tienen muchas fotos donde poder ver sus productos.

Quickreaction Force:

<http://www.quickreactionforce.co.uk>

La calidad no está mal, aunque algunas referencias, como los camiones, necesitan más detalles. Lo más interesante es que tienen modelos de las fuerzas armadas francesas y alemanas (sí, sí, el leopard 2 que podemos usar para hacer un ejército español). Tiene ofertas para compra packs de 3 vehículos y que salgan así

más económicos, ya que cada tanque cuesta 9€ más portes.

Skytrex

<http://www.skytrex.com>

Una calidad sorprendente. No tiene una gran variedad y su precio esta por encima de la media, un vehiculo viene costando 8.50 + portes. Tienen muchos vehículos (sobre todo americanos), pero no disponen de muchas referencias de infantería o vehículos de infantería.

Peter Pig

<http://www.peterpig.co.uk>

Al igual que sus referencias para la Segunda Guerra Mundial, nos ofrecen unos modelos de gran calidad. Su precio está por encima de la media (8-9€ o más). Lo peor es que su catálogo está orientado a su reglamento de era moderna (AK-47, del siglo XX, 1955-75), por lo que cualquier vehículo moderno no está disponible en su catálogo. Se pueden usar algunos modelos de tanques rusos moderno (por ejemplo, el t-55) para hacer ejércitos de Oriente Próximo.

Cannon Fodder

<http://www.canfodmins.com>

Su catálogo sólo dispone de referencias de infantería: cuerpos de élite americanos (Delta Force y Rangers) y tropas de Oriente Próximo. La calidad no es mala, aunque depende de los modelos. Las figuras son algo caras debido a los portes, que vienen de Australia. Un pack de 24 figuras cuesta 20\$ australianos más los gastos de envío, que son el 25% del coste del pedido.



EASY EIGHT'S

Juego en 28mm de la Segunda Guerra Mundial.

REGLAS EASY EIGHT'S

Traducción del reglamento Easy Eight's

La guerra no es tarea de pusilánimes, y el campo de batalla no es para blandos de corazón.

¿Una obviedad? Bien, quizá. Pero, este reglamento, captura el sabor, las sensaciones y el entusiasmo generados por el juego de la Segunda Guerra Mundial "Battleground Easy Eight".

Para todos aquellos que se han involucrado en el mundo del wargame alguna vez, es sabido que hay muy pocos sistemas de reglas capaces de llevar al juego de mesa, el espíritu del combate individual, hombre contra hombre de unidades de infantería. Por un lado el jugador encuentra su juego rápidamente bloqueado por tablas, reglas y procedimientos diseñados para reproducir cada pequeño aspecto del combate, que después de todo convierten el juego en algo tan lento como el secado de la pintura de las miniaturas, y a pesar de ver sus figuras y vehículos desplegarse en una simulación de combate perfecta, el jugador pronto se ve convertido en un participante de una auténtica batalla, pero para no aburrirse. Por otro lado, encontramos reglamentos que son tan sencillos que cualquier semejanza entre tus acciones sobre el tablero y el combate real son meramente casuales. Por supuesto, cualquiera que se ha visto envuelto en combate, incluso en uno simulado, aprecia el hecho de que es imposible reproducir totalmente el miedo, el terror, el regocijo, y las descargas de adrenalina que dicha experiencia trae a cada participante en un sistema de juego. Lo que los mejores sistemas de juego pueden tratar de hacer, es capturar el espíritu de este tipo de combate.

El siguiente reglamento, Easy Eight's Battleground World War II consigue justo esto. Captura las sensaciones y el espíritu del combate en la Segunda Guerra Mundial. Te proporciona a ti, el jugador, una oportunidad de recrear de forma indirecta la vida al filo del cuchillo, donde hombres en solitario y comandantes de carro pueden llevar al éxito los planes de sus comandantes o con sus fallos conducir a la derrota y al desastre a sus camaradas. Easy Eight's Battleground World War II es un conjunto de reglas que reproduce de forma sencilla los detalles técnicos de armas y máquinas con la premisa principal de la jugabilidad. Proporciona al jugador una oportunidad de disfrutar una velada de juego dinámico y divertido al tiempo que proporcionan al purista histórico las sensaciones del combate a la pequeña escala de unidades individuales en la Segunda Guerra Mundial. En casi treinta años de experiencia, he encontrado muy pocos sistemas de combate que consigan esto de la forma en que lo consigue este reglamento. Así que coje tu taza de lata, comprueba tu arma, da la orden a tus tropas de saltar al asalto y siguieme al "Campo de Batalla".

INTRODUCCION

Las reglas basicas introducen a los jugadores en la estructura de Battleground World War II. Cubren las áreas de Escalas, Secuencia de turno, Iniciativa y Visión

ESCALAS

Battleground World War II, usa unas convenciones de juego o escalas para hacer más fácil el juego e incrementar la emoción y el realismo.

TIEMPO

La escala de tiempo para un turno es aproximadamente el tiempo que tarda un soldado en disparar y cargar dos veces un rifle de cerrojo. La idea aquí es dual. Por un lado es un corto periodo en que se hacen acciones apresuradas como cruzar una calle, tirar una granada, etc. Por otro lado cada turno influye más en el orden de los acontecimientos, y menos en el tiempo que tardan en completarse, de esta forma una escala de tiempo demasiado rigida puede evitarse.

TERRENO

La escala de terreno es la siguiente 1" (2,5cm) = distancia que un hombre puede caminar normalmente en una acción. El motivo de la escala de distancia esta en la relación entre las fuerzas opuestas, y no en cuantos metros de alcance tiene un determinado armamento. Esto hace que un tablero funcional para poder jugar quepa en una mesa de 4'x 6' (1,22m x 1,83m). A partir de ahora, todas las medidas de juego se daran en pulgadas.



SEMIORUGA AMERICANO CF M16

REGLAS EASY EIGHT'S

Traducción del reglamento Easy Eight's

MINIATURAS

Miniaturas de 28mm / 1/48 . Otras mas pequeñas o mayores pueden tambien funcionar aplicando los cambios oportunos en distancias y tasas de movimiento. Estan disponibles tablas de conversión para 15mm y 20mm si se desea. Usaremos el término figura para hablar de un soldado, y modelo para hablar de un vehículo. Unidad denota un grupo de piezas bien figuras o modelos o bien la combinación de estas, organizadas juntas. Te recomendamos que cada figura esté individualizada del resto con su propia base para poder aplicar libremente las reglas a escala de individuo.

UNIDADES

El sistema de juego está basado en un proporcion uno a uno. Una figura representa un soldado en el campo de batalla y un modelo representa un vehículo. Battleground World War II es un juego diseñado para escalas de unidades 1a 1. Todas las tasas de disparo, distancias, y tablas de efecto de disparos, comprenden que el juego no es de unidades, sino de individuos.

El uso de la escala 1 a 1, permite a los jugadores centrarse en accion de unidades pequeñas con buen detalle y de forma sencilla, capturando la emoción de mover tu escuadra de seto en seto!.



CAÑÓN ANTIAÉREO FLAK 36 88MM

DADOS

Utilizamos un dado de 20 caras como el dado standar para el juego. Tambie´n son necesarios un dado de 8 caras, algunos dados de 6 caras, de 3 caras y algunos de 10 caras. Todas las tidardas de dado en Battleground World War II requieren un resultado igual o menor que el numero necesario para tener éxito. Todos los modificadores se aplican a la tirada de dado. Los negativos reducen el numero obtenido, incrementando la posibilidad de éxito; los positivos justo al contrario, reduciendo la posibilidad de acertar. Todos los modificadores serán acumulativos.

COsas NECESARIAS PARA JUGAR

Miniaturas

Hay una gran variedad de figuras y modelos de la IIGM fabricadas y distribuidas por muchos y buenas marcas. Crusader, Artizan, Black tree, Bolt Action, NZWM...

Dados

Necesitaras varios dados. El principal d20, y también algunos más d6,d8,d10,d3.

Una mesa

Necesitaras al menos una mesa de 4' x 4' (120 x 120 cm). Una mesa de tamaño adecuado sería de 4' x 6' (120x180cm), y ya una mesa de 6' x 10' (180 x 305 cm) es lo ideal si tuvieras posibilidad de hacerte con una asi. También necesitarás una selección de terreno para situar sobre la mesa (hay una sección que explica como fabricarlo incluida en el libro).

Otros

Necesitaras una baraja de cartas francesa, cintas metricas, lapices y papel. Quiza tambien quieras hacer alguna fotocopia de las hojas formato incluidas en estas reglas.

Battleground World War II está diseñado para al menos dos jugadores. Es posible también jugar con un director de juego neutral o game master (GM) que de una interpretacion arbitral y neutral de las reglas y de algún escenario especial que lo requiera. El GM ademas, puede tomar nota de otros factores como lo serían el movimiento oculto, emplazamientos y características especiales del escenario como sucesos aleatorios, minas, etc....) Para mas información sobre el GM y jugadores, recomendamos consultar la seccion de escenarios.

REGLAS EASY EIGHT'S

Traducción del reglamento Easy Eight's

JUEGO - SECUENCIA DE TURNO

Battleground World War II usa una sencilla secuencia de turno que se repite una y otra vez hasta que termina el juego.

1. Indicar modos de fuego especiales: Al principio de cada turno, los jugadores de ambos bandos deben indicar que piezas usarán formas de fuego especiales en el turno. Como formas especiales de fuego incluimos fuego de oportunidad, fuego de emboscada y fuego sostenido sobre un punto. Dichas formas de disparo están reflejadas en las secciones de infantería y vehículos. Las miniaturas deben cumplir todos los requisitos para poder utilizar ese tipo de disparo y estar claramente resaltadas con indicadores de algún tipo. En juegos sin GM puede ser preferible marcar el fuego de oportunidad y emboscada en un mapa o una pieza de papel. El fuego sobre una posición siempre debe estar resaltado en el tablero como tal.

2. Fase de reunión: Después de indicar tipos especiales de fuego, se hacen las tiradas de reunión para las miniaturas desperdigadas, utilizando para ello las reglas de reunión incluidas en las secciones de infantería y vehículos.

3. Moral de escuadra: Después de tirar para reunión, se tira por la moral de las unidades de vehículos o de infantería completos para ver si han caído desmoralizados. Para estas tiradas, consulta las reglas de escuadras y pelotones en las secciones de infantería y de vehículos.

4. Fase de artillería: Después de establecer la moral de las escuadras, los observadores de artillería consignan nuevos objetivos para el turno siguiente, y se resuelven los objetivos fijados para el turno corriente. Consulta la sección para artillería.

5. Acciones: Después de declarar modos de fuego alternativos, determinar las morales individuales, de escuadra, y de resolver los ataques de la artillería para ese turno, comienza la fase de acción, que es el núcleo del juego Battleground World War II. Durante esta fase, las miniaturas mueven, disparan y mueren. Cada pieza recibe dos acciones por turno, salvo que estén "desmoralizadas" o usando reglas de fuego especial. Las acciones están reflejadas en las secciones de reglas para infantería, vehículos y artillería. Usaremos un sistema de iniciativa aleatorio para determinar el orden de las acciones. Recuerda que aunque cada

turno es un breve periodo de tiempo, las acciones no se consideraran simultáneas.

SISTEMA ALEATORIO DE INICIATIVAS

La iniciativa durante el transcurso de una partida es determinada por una elección de cartas al azar. Cada unidad es relacionada con una carta de poker y de esta forma se crea una pequeña baraja que contiene las cartas que representan las unidades de ambos bandos del juego. Esta baraja se mezcla por el GM (o uno de los jugadores). Al principio de la fase de acción, el GM comienza a levantar una carta cada vez, y la unidad representada por dicha carta, realiza sus dos acciones. Después, la segunda carta es levantada, y su unidad realiza sus dos acciones, continuando así hasta que la baraja se completa totalmente. Las unidades que estén desmoralizadas o que hayan elegido un modo especial de fuego para ese turno, no realizan acciones cuando salen sus cartas, son ignoradas y se procede con la carta siguiente. Si una unidad tiene algunas unidades en fuego especial y otras no, (por ejemplo una escuadra que tiene su ametralladora en fuego sostenido y su infantería no), elige entonces las unidades libres para actuar, y las que esperan un fuego especial no actúan. De esta forma, el sistema representa la aleatoriedad del combate, como soldados que son rápidos para correr, tanquistas que recargan más rápido, etc. Además, esto crea una situación de anticipación como para comerse las uñas, con cada jugador esperando que su carta sea la siguiente.

Notas para el sistema de cartas:

Sistema aleatorio de iniciativa	
Cartas negras del eje	Cartas rojas de los Aliados
AS - Tanque Panther	As - 2 Jeeps y 2 M8 Greyhounds
2 - Tiger I nº 1	2 - 2 M10 GMC
3 - Tiger I nº 2	3 - 2 M4 Shermans nº 1 & 2
4 - Escuadra A	4 - 3 M4 Shermans nº 3, 4 & 5
5 - Pak 40	5 - Escuadras A & B con M3
6 - Armas pesadas	6 - Escuadras C & D con M3

1. Es conveniente elegir cartas del mismo color (o palo si lo prefieres) para cada bando, y así por ejemplo, las cartas para los aliados en una partida podrían ser el as de corazones y el 4 de corazones, y para el eje el as de picas y el 3 de picas. Lo que resulta en una manera muy intuitiva de identificar en cada turno a quien toca actuar.

REGLAS EASY EIGHT'S

Traducción del reglamento Easy Eight's

jo) en un d20. Después aplica los modificadores correspondientes a infantería, vehículos o artillería que hay en la parte inferior de la tabla y aplícalos sobre la tabla, sumando un rango o varios en caso de modificadores positivos y haciendo más difícil la tirada o restando uno o varios rangos haciéndola más sencilla. El número indicado en el rango final será el de la dificultad de tirada final. Entonces es cuando debes tirar un d20; si el resultado es igual o menos, habrás conseguido detectar tu objetivo.

MODIFICADORES DE DETECCIÓN

Cobertura y camuflaje

Descubierto: Se aplica sobre piezas que están sobre el terreno pero sin camuflar en ningún sentido.

Improvisado: Se aplica a unidades que se han tomado cierta molestia en mimetizarse con el escenario.

Logrado: Se aplica a unidades que se han tomado días en conseguir no destacar en un determinado escenario.

Vehículo

Tamaño del objetivo: Determinado por el propio vehículo, e incluido en las tablas de vehículos.

Infantería

Automaticas: Se aplica sobre escuadras que disparan armamentos con una tasa de fuego (ROF) de 3 o más disparos por acción.

Un solo disparo: Se aplica sobre soldados que usan armas de un solo disparo por turno.

Arrodillado/tumbado: Se aplica sobre piezas que están marcadas como arrodilladas/tumbadas en el tablero.

Espectador

Binoculares Se aplica incluso si solo el oficial de la escuadra o el comandante del carro tienen un par. Generalmente, todos los jefes de escuadra y los comandantes tienen un juego. Los binoculares sólo pueden ser usados por figuras que no están en movimiento. No puedes mover en una acción si usas el modificador de detección por binoculares. Los comandantes de carro no podrán usar los binoculares si la escotilla está cerrada.

Escotilla cerrada: Se aplica sobre cualquier vehículo que lleve la escotilla cerrada. Además, el GM, puede desautorizar cualquier tirada de detección si considera que un vehículo con la escotilla cerrada no puede usar el periscopio para ver una pieza. (ver sección de vehículos).

Vehículo en movimiento: Se aplica sobre cualquier

vehículo que se mueva en una acción en que haga una tirada de detección. Cuando se hace una tirada de detección al principio de una acción, declara si el vehículo se moverá o no en esa misma acción antes de tirar. Si un vehículo que no tiene intención de moverse descubre un nuevo objetivo que puede estar a tiro, se permite el posterior movimiento para encararlo. Si no se ha descubierto ningún objetivo, el vehículo no se puede mover.

Elite: Este modificador se aplica a todas las figuras de élite y dotaciones de vehículos para representar su amplia experiencia. En combate.

Green: Este modificador se aplica a piezas y dotaciones de vehículos para representar su inexperiencia en combate.

Un equipo de bazooka U.S. está en fuego de oportunidad cubriendo una curva de la carretera. Un MKIV H alemán se mueve por la curva en su primera acción. Tan pronto como el tanque se mueve por la curva, el equipo de bazooka hace su tirada de detección. El tanque es un vehículo de tamaño medio a 15 pulgadas de distancia en movimiento. Esto, al consultar la tabla en la columna de 15 pulgadas de un AQ que indica que es detectado automáticamente. En la torreta del tanque, el comandante de la dotación, está examinando los bosques. El equipo de bazooka está, arrodillado y a 15 pulgadas del tanque. Esto sitúa a los americanos en la columna de 15 pulgadas como inicio; estando a la descubierta, les cambia a la columna de las 10 pulgadas, estar arrodillados les devuelve a la columna de las 15 pulgadas, y el tanque está en movimiento, lo que le lleva a consultar la columna de las 20 pulgadas. El comandante del carro necesitará según esto un 6 o menos en su tirada de d20 para descubrir a los americanos que le emboscan. Buena suerte herr comandante!





Miniaturas: colección de Heresy

FIGURAS DE 28mm

Relación de marcas de figuras de 28mm para Easy Eight's

Hemos estado buscando y analizando marcas durante varias semanas y hemos llegado a la conclusión de que el listado que os mostramos a continuación es el de aquellas marcas que son perfectamente compatibles entre sí, cuya calidad nos permite tener un ejército vistoso y que en conjunto nos ofrecen todo lo que podemos necesitar para formar nuestro ejército.

Estas marcas fabrican modelos de escala compatible con 28mm, es decir, escala 1/48 ó 1/56. Hay muchas otras marcas que también se dedican a catálogos de la misma escala, pero o bien por su calidad, o bien por que realmente no son de la escala que dicen ser, no los hemos incluido en el listado. Cabe destacar WestWind. Mucha gente ha preguntado por esta marca, que tiene muchos vehículos e infantería. En sus cajas pone claramente 1/48, pero realmente son más pequeños y no son compatibles con el resto de marcas que os mostramos a continuación. Hay otras marcas de mejor calidad y precio que sí son 28mm, la cosa es buscar, pero para ahorraros trabajo, os lo hemos hecho nosotros.

INFANTERIA

ARTIZAN

Marca por excelencia, Artizan ofrece un amplio catálogo de figuras tanto de la Segunda Guerra Mundial, como de otras épocas (Viejo Oeste, Moros de la Reconquista Española, Viquingos, etc.).

La calidad de las figuras es impresionante. Dinamismo, expresividad, calidad, son algunas características que podemos encontrar en todo su catálogo.

En cuanto a la Segunda Guerra Mundial, disponen de Británicos (Comandos, Paracaidistas, infantería del 8º Ejército, SAS, LRDG); italianos (Bersaglieri); americanos (infantería, Paracaidistas, infantería con abrigo de invierno); franceses (Tiradores senegaleses y Legión extranjera) y alemanes (Wehrmacht, Fallschirmjäger, Wehrmacht con abrigos de invierno, Afrika Corp).

Precio: cada figura oscila entre 1£~1,20£ y



(1,5€~1,80€).

Página web: <http://www.artizandesigns.com>

Nacionalidad: Gran Bretaña



ALEMANES DE LATE DE ARTIZAN

BOLT ACTION

La calidad de sus figuras es algo inferior a las de Artizan, pero tienen algunos modelos que superan con creces a los de esta marca. Los nuevos modelos de paracaidistas británicos tienen una calidad similar o superior a sus compañeros de Artizan.

Su catálogo contempla ejércitos que otras marcas obvian, como es el caso del ejército Polaco de 1939. En principio, su catálogo cuenta con 6 referencias de caballería polaca - grupo de mando y tres jinetes - y 4 blísteres de infantería con cascos rusos. En su web se pueden ver ciertas novedades, como un nuevo blíster de caballería polaca, con cascos franceses modelo Adrián y kepis polacos. También disponen de Tankette, vehículos blindados con ametralladoras incorporadas.

Por otra parte, Bolt Action nos ofrece un amplio catálogo de vehículos para los ejércitos ruso (jeep, T34/76, BA-64, Su-100, etc); americano (jeep, harley davidson, etc); británico (daimler I, bren carrier, jeep, etc). Todos los vehículos están fabricados en resina de alta calidad, inolora y de color blanco. Algunas



DAIMLER DE BOLT ACTION

referencias vienen en varias piezas (orugas, ruedas, y accesorios, como pueden ser el cañón, ametralladoras, compuertas, etc).

Lo más interesante de Bolt Action son los accesorios (MG's, cascos, kar98, enfields, bolsas de comida, etc.) para poder decorar nuestras peanas, vehículos o crear nuestras propias figuras.

Precio: cada figura de infantería 1£ (1,5€). Los vehículos oscilan entre 8£~16£ (12€~24€)

Página web: <http://www.boltactionminiatures.co.uk>

Nacionalidad: Gran Bretaña

CRUSADER

Similar a Artizan, tiene un catálogo más pequeño pero con referencias interesantes, como los cañones antitanque francés o británico.

Es una de las pocas marcas que tiene un hueco en su catálogo para el ejército francés de 1939-40. Disponen de varias referencias de infantería con rifles y con Brens; oficiales; morteros; cañón antitanque, etc.



SIDECAR ALEMÁN DE NZWM E INFANTERÍA DE CRUSADER

Otras referencias interesantes son la caballería alemana y francesa durante la Segunda Guerra Mundial. Disponen de varias referencias para ambos ejércitos y de gran calidad todas ellas.

Precio: cada figura 1,8€

Página web: <http://www.crusaderminiatures.com/>

Nacionalidad: Gran Bretaña

BLACK TREE

Empresa veterana en el mundillo de las figuras, su catálogo es uno de los más grandes de la red. Disponen tanto de infantería como de vehículos, aunque la calidad de las figuras no es comparable a Artizan o a Bolt Action.

Lo interesante de esta marca son sus vehículos,



SIDECAR ALEMÁN DE BLACK TREE

tiene tantos tipos y de tantos ejércitos que es un agradable paseo visitar todo el catálogo. Aunque hay un pero, alguna de sus referencias de vehículos deben de ser de moldes antiguos, ya que las piezas no se ajustan bien y hace falta mucha paciencia y varias limas para conseguir que todas las piezas encajen a la perfección, y siempre ayudados de masilla.

Lo que más interesa de esta marca son los cañones antitanque, ya que hay un cierto vacío respecto a estas referencias en el mundillo de 28mm.

Precio: cada figura 0,80£ (1,20€) y los tanques oscilan entre 20£~25£(30€~37,5€)

Página web: <http://www.black-tree-design.com>

Nacionalidad: Gran Bretaña

VEHICULOS

NZWM

La mejor empresa que se dedica a la fabricación de vehículos en escala 1/48 - 1/56, para 25-28mm. Sus productos se pueden adquirir a través de una tienda online o bien a través de la e-shop de Bolt Action, ya que han debido de llegar a un acuerdo comercial.

Sus productos se fabrican en resina inolora, de color crema parduzco y de una alta calidad, con apenas

burbujas. Durante los primeros tiempos de la empresa, los vehículos se suministraban de una sola pieza. Ahora han comenzado a lanzar productos con la opción de estar en varias piezas (casco, orugas, ruedas...) o bien de una sola pieza.

Sus referencias abarcan los ejércitos ruso, inglés, alemán, francés e italiano. Sin embargo, no encontramos ningún vehículo americano, aunque es posible que de aquí a unos meses, salga a la venta un Sherman americano. Lo más interesante son las referencias francesas e italianas, ya que ninguna otra marca se dedica a ellas.

Precio: cada tanque medio (tipo Pz IV o Matilda) cuesta unos 30€

Página

web:

<http://games.groups.yahoo.com/group/NZWM/>

Nacionalidad: Nueva Zelanda



OPEL BLITZ DE EBOB MINIATURES

EBOB

Es una pequeña empresa que básicamente lanzó al mercado un juego basado en la película "La Gran Evasión" y a la par, ha creado una gama de figuras y elementos de escenografía para jugar a dicho war-game. Actualmente está lanzando al mercado referencias de El Señor de los Anillos en escala 28mm que pueden hacer templar al mismísimo Games Workshop.

Lo más interesante de esta marca es el Opel Blitz en



**NZWM SDKFZ 251
WEHRMACHT**

metal que ofrece por tal sólo 18€. Lo complicado es montarlo, ya que contiene muchísimas piezas y por este motivo han creado unas instrucciones para su montaje. La empresa Bolt Action ha sacado a la venta el mismo modelo, pero en resina y en una sola pieza por 17£ (25,5€).

Precio: cada figura a pie cuesta aproximadamente 1,6£ (2,4€) y el Opel Blitz 12£ (18€)

Página web: <http://www.ebobminiatures.com/>

Nacionalidad: Alemania

TAMIYA

Conocidísima marca asiática dedicada a la fabricación de modelos a escala. Sus maquetas se caracterizan por los detalles que tienen y la cantidad de accesorios que se pueden comprar para mejorarlas aún más (Verlinden tiene un catálogo únicamente para mejorar vehículos de tamiya).

Hace varios meses lanzó al mercado una nueva gama de maquetas en escala 1/48. La calidad es extrema, son maquetas. Quizá aquí pueda residir, a la vez, su punto débil. Mientras que un modelo de NZWM es totalmente de resina y si se te cae, es posible que pueda partirse alguna pieza, una maqueta, como sería un tanque de Tamiya, al caer se haría añicos, ya que es plástico y formado por decenas de piezas distintas.

Actualmente su catálogo contempla vehículos de las principales naciones implicadas en la Segunda Guerra Mundial, tanto del periodo Middle como Late (KonigsTigers, Sherman Firefly, Cromwell, etc).

Para comprar estos tanques lo mejor es hacerlo a una tienda Japonesa, juntándose varias personas los gastos de envío no son tan elevados y cada tanque puede salirte entre los 10-15€.

Precio: En España, debido a los portes y aduanas

cada tanque oscila entre 30€-35€

Página web: <http://tamiya.com/>

Nacionalidad: Japón

CORGI

Esta famosa marca de juguetes de metal ha creado una gama de vehículos ya pintados en escala 1/48 de una alta calidad. Su catálogo es muy grande y las referencias tienen una gran calidad. Se venden ya pintados, pero muy bien acabados y sus precios no son muy caros.

Se pueden comprar en cualquier juguetería.

Precio: depende el modelo y la tienda. El precio oscila entre 20€-30€

Página web: <http://www.corgi.co.uk/>

Nacionalidad: Gran Bretaña

S&S

Empresa inglesa que tiene un buen catálogo, aunque su página web no dispone de fotos de todos sus referencias. En los enlaces de la página hay varias páginas de pintores que han pintado algunos modelos de S&S. También podemos encontrar algunas fotos en la sección del Catálogo, pero sólo hay unas pocas fotos representadas.

Según la poca información que se puede obtener de las fotos que hemos encontrado por la red, S&S tiene productos de alta calidad (LRDG truck, el PUMA o el semioruga M3), pero otros que son bastante simplones, como el M-10 americano.

Precio: Los tanques oscilan entre 12£-15£ (18€-22,50€)

Página web: <http://www.sandsmodels.co.uk>

Nacionalidad: Gran Bretaña



TUTORIAL DE PINTURA

Pintando un alemán de Artizan del periodo 1944-45 de 28mm

1º Paso:

Quitamos con ayuda de una cuter todas las rebabas. Tras esto, Limpiamos bien la figura con agua y jabón.

2º Paso:

Imprimamos la miniatura con Negro. Después pintaremos con Marrón Bestial el guardapolvo, y con Gris Oscuro los pantalones, el casco y la "camisa" que le sobresale por las mangas del guardapolvo.

3º Paso (luces):

Para el Gris Oscuro mezclamos dicho color con Blanco, en una proporción de 2 gotas de gris por una de blanco. En el caso del guardapolvo, mezclamos en la misma proporción Marrón Bestial y Amarillo.

4º Paso:

Continuamos con as luces, añadiendo los colores bases sus respectivos colores iluminativos (Gris Oscuro con Blanco y Marrón Bestial con Amarillo).

5º Paso:

Terminando las iluminaciones, pintamos todas las piezas de la espalda (cantimplora, bolsa, recipiente para la comida y la caja de la máscara antigás), con diferentes colores marrones y verdes, y el cubilete de la máscara antigás Gris oscuro o Metalizado Bolter. Por otra parte pintaremos con una mezcla de Marrón Naranja y Marrón Rojo las piezas que

lleva encima de las botas.

6º Paso:

A continuación aplicamos un lavado de negro sobre todas las piezas de la espalda, en una proporción de una gota de pintura por cada 3 de agua. Cuando seque repasaremos con los colores base, cuidando el perfilado de los detalles. Tras esto iluminaremos los colores base, ej: Amarillo Desierto-Blanco, Verde Uniforme Alemán-Amarillo, Gris Oscuro-Blanco, Sombra Tostada-Amarillo Desierto, Marrón Rojo-Marrón Naranja, etc...

Además pintaremos el cinturón y los tirantes de Negro, y los iluminaremos por los bordes con Gris Oscuro.

7º Paso:

A continuación pintaremos la cara y las manos con Carne Bronceada.

8º Paso:

Aplicamos un lavado de Tinta Carne mezclado con un poco de agua y Sombra Tostada (para quitar el brillo).

9º Paso:

Repasamos el lavado con Carne Bronceada, respetando las sombras



1º PASO



2º PASO



3º PASO



4º PASO



de la cara y manos.

10º Paso:

Después iluminaremos la carne con una mezcla de Carne Bronceada con Blanco, en una proporción de 2 gotas de carne por una de blanco. Aplicaremos 1 ó 2 iluminaciones más, mezclando en cada una, una cantidad mayor de blanco.

11º Paso:

Pintamos los ojos, para ello primero pintamos dos puntos blancos en las cuencas globulares, tras esto daremos un puntito de negro en el centro.

12º Paso:

Ahora pintaremos el Kar98. Para ello pintaremos la madera de Marrón Rojo y las zonas metálicas y remaches de Metalizado Bólter.

13º Paso:

Después aplicaremos un lavado de Tinta Negra a a todo el rifle.

14º Paso:

Para terminar, iluminaremos las zonas metálicas del Kar98 con Metalizado Bolter, y repasaremos con Marrón Rojo la madera, respetando vetas en Negro, o el marrón oscurecido por el lavado de Tinta Negra. Tras esto realizaremos unas vetas con Marrón Naranja pegadas a las vetas negras.

15º Paso:

Por último pintaremos las insignias del casco. A la derecha pintaremos tres rayas: Rojo, Blanco y Negro, en



5º PASO

6º PASO



7º PASO

8º PASO



9º PASO

10º PASO



11º PASO

12º PASO

diagonal, procurando formar un triángulo con el ángulo de 45º hacia abajo. Esto lo conseguiremos haciendo poco a poco las líneas mas cortas, arriba las rayas largas, y abajo cortas.

En el lado izquierdo pintaremos un águila, para ello simplemente simularemos la típica paloma, similar a una T, pero con los rabos superiores ondulados. Este esquema puede variar. En el guardapolvo se pueden pintar manchas con Marrón Naranja mezclado con Marrón bestial, e iluminadas.

Además de puntos blancos. Para éstos pintaremos primeros puntos negros, y sobre estos pintaremos puntos con Blanco o Amarillo Desierto. Este esquema también se puede utilizar en el casco. Además, el color del guardapolvo puede ser verde. Para ello el color base sería un verde oscuro, como Verde Oliva Oscuro o Verde Uniforme Alemán, e iluminado con este color mezclando con Amarillo, y procurando hacer un degradado.



13º PASO

EASY ETC'S

Juego en 28mm de la Segunda Guerra Mundial.



GERMAN SOLDIER WWII



GERMAN SOLDIER WWII

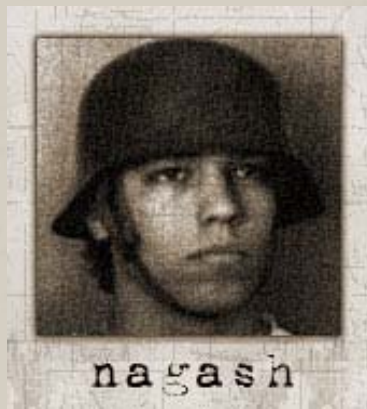


GERMAN SOLDIER WWII



COLECCION DE HERESY

El proyecto de la e-zine ¿Por qué?



La idea surgió a raíz de ver diversas ezines en la red sobre wargames y sobre todo warhammer, sin embargo, apenas unas pocas mencionaban el nuevo juego Flames of War, y de las e-zines españolas, tan sólo una tenía una sección fija. Por este motivo decidimos

crear nuestra propia ezine sobre Flames of War y otros wargames, ya que nuestra comunidad es precisamente la más indicada para recopilar artículos sobre FOW.

El proyecto ha sufrido muchos cambios a lo largo de su corta vida, hasta el punto en que casi se fusiona con otra ezine para crear una nueva ezine de gran calidad y número de páginas, pero finalmente decidimos seguir nuestra senda de forma independiente para ver qué nos depara el futuro e involucrarnos en un nuevo proyecto nunca antes conocido por muchos de nosotros.

Sabemos que es un trabajo complejo. No ya el mero hecho de disponer de una plataforma donde poder publicar nuestros artículos, si no el mismo hecho de tener suficientes artículos de calidad como para poder publicar más de un número de nuestra ezine.

Los temas que hemos elegido han sido Flames of War y Easy Eight's. La razón por la que hemos elegido FOW es evidente: nuestra comunidad se basa en este juego. La idea del Easy Eight's viene como consecuencia de su relación con la Segunda Guerra Mundial - y así desarrollar una ezine exclusiva ambientada en este periodo - y la facilidad que teníamos para recoger artículos y fotografías de figuras. Estamos abiertos a nuevas ideas y nuevos wargames, tan sólo necesitamos la garantía de poder incluir al menos un artículo por cada número de la ezine. Si os apetece participar en este proyecto, ¡no dudeis en contactar con nosotros!

Esperamos que os guste este primer número y os lleveis una grata impresión de nuestro trabajo.

Nagash

Nuestros concursos

Wargames Spain ya ha organizado 2 concursos (Objetivos - Porta; Relatos - Bertz). Actualmente hay otro concurso vigente: el de pintura. Este es el primer concurso en el que el ganador de cada categoría recibirá un premio material, es decir, un blister de Flames of War a su elección, además de una insignia para poner en el foro.

Todos nuestros concursos son gratuitos y van dirigidos a la comunidad. No dudeis en participar en alguno de ellos.

El próximo concurso será o bien uno de misiones - en el que cada usuario creará una misión para Flames of War - o bien de dioramas. Este concurso estará patrocinado por Epsilon escenografía, empresa que se encargará de los premios.



Concurso de pintura:

El concurso de pintura de WGS va a ser aplazado hasta noviembre. Las antiguas bases van a ser revisadas. La participación está siendo muy baja, de modo que reduciremos las categorías, aunque los premios seguirán siendo blisters de Flames of War. os iremos informando a medida que establezcamos unas nuevas bases.

Campaña "Batalla por Salerno"

La campaña se desarrolla satisfactoriamente. El primer turno de la campaña ya ha terminado prácticamente, a excepción de una batalla, los aliados ya han garantizado el desembarco en las arenosas playas italianas.

Las fuerzas alemanas se han replegado hacia el interior, para proteger los núcleos urbanos y mantener así asegurada su ruta de suministros.

Es posible que de aquí a cierto tiempo se amplie el número de jugadores de la campaña, para que aquellos que querían jugar y no han podido por que no había sitio, puedan por fin afilar sus bayonetas y decidir el final de la campaña. Estos jugadores entrarán en la campaña en forma de refuerzos. Par cualquier noticia sobre la campaña, pásate por su web:

<http://www.wargames-spain.com/campana/>



V TORNEO FLAMES OF WAR MIKIK & WARGAMES SPAIN

Por quinta vez la tienda de MIKIK abre sus puertas para organizar, junto a Wargames Spain, el quinto Torneo de Flames of War 'Operación CrossBow' el 7 de Octubre.

El torneo será a 1500 puntos con las nuevas listas del Ostfront y Afrika, con las reglas de la Segunda Versión del manual. El aforo es limitado: tan sólo 16 personas podrán jugar el torneo.



Esta vez tenemos novedades en la organización del torneo respecto a ediciones anteriores. Cada jugador podrá tener dos listas, éstas serán diferentes tan sólo en los pelotones de soporte, siendo idénticos los pelotones de combate y los de armas. Por otra parte, el torneo contará con 3 misiones, dos de ellas conocidas por los usuarios, mientras que la restante estará oculta a los jugadores hasta el momento de jugarla.

Por otra parte, la empresa de escenografía Epsilon regalará por sorteo dos de sus nuevas referencias entre los participantes del torneo.

Esperamos que haya mucha participación en este evento, como viene ocurriendo en todos los torneos organizados por Mikika. Si quieres preguntar algo acerca del torneo o apuntarte, envía un mail a:

pschoch@urgroup.es

Los próximos torneos en el panorama nacional son:

- Torneo Gran Cruzada de TwT - 14 de Octubre

Es el quinto torneo que organiza TwT basado en la Gran Cruzada de TWT, un sistema de 6 torneos en

el que más puntos consiga en todos ellos recibirá un premio. El último torneo tuvo lugar el 16 de Septiembre, con una participación baja: 8 generales. Esperamos que para próximas ediciones la gente se anime un poco más.

El último torneo de la Gran Cruzada tendrá lugar el 11 de Noviembre. Seguramente este torneo sea ya con las nuevas listas del periodo Late (tardío).

Si quieres más información, pásate por su web o nuestros foros:

<http://www.twt.es>

<http://www.wargames-spain.com>

- ModelScala 2006

Torneo que se celebra en Lisboa (Portugal). Las bases son muy originales, ya que se trata de un torneo por equipos formados por dos generales cada uno. Si tienes un colega que quiera jugar, apúntate. El torneo tendrá lugar el 30 de septiembre en Lisboa, si quieres más info, pásate por sus foros:

<http://www.setti.tv/nforum/index.php?showforum=75>

- 2ª Liga de FOW en Barcelona.

Ya han abierto la preinscripción para la 2ª Liga de Barcelona de Fow.

Os podemos anticipar que en esta Liga (Octubre-06-Junio-07) aplicarán diferentes escenarios, con misiones tanto de middle (mitad) como late (tardío), con terrenos prediseñados y dependiendo del número de participantes podría realizarse ida y vuelta.

Si deseas preinscribirte envía un correo-e con tu nombre y apellidos, ejército que querrás llevar y un correo-e o Teléfono móvil de contacto a:

wargamescdj@telefonica.net

El Comité Organizador (Joan Parés) esta trabajando para conseguir una liga mejor que la primera, cualquier idea será bien recibida.



MODERN FOW

REGLAS DE FLAMES OF WAR PARA ERA MODERNA

REGLAS EN CASTELLANO



FLAMES OF WAR.

THE WORLD WAR II MINIATURES GAME

REGLAMENTO MODERN FOW

I - Introducción

Este manual de reglas se usa para jugar en la época posterior a la Segunda Guerra Mundial, la era moderna. Se ha intentado, siempre que ha sido posible, que las listas tuviesen un formato semejante a las del Flames of War original. Este reglamento se basa en las reglas originales de Flames of War, por lo que es necesario tener una copia de dicho manual para poder jugar a esta expansión.

Al igual que la Segunda Guerra Mundial, la época moderna ha sido dividida en tres eras, basadas en las diferencias tecnológicas de cada una de ellas. Los suplementos de FOW Modernos están preparados para cada una de las siguientes épocas:

- **Era Mecanizada (1950 a 1969)** - incluyendo la Guerra de Corea, el principio de la Guerra de Vietnam, las guerras arabe-israelíes y reglas para helicópteros y aviones a reacción

- **Era de los misiles (1970 a 1989)** - incluyendo el final de la Guerra de Vietnam, las guerras arabe-israelíes, la guerra de Afganistán y reglas para AAGWs y ATGWs.

- **Era de la información (1990 a 2005)** - incluyendo ambas Guerras del golfo, de Afganistán y las que falten por venir.

El valor en puntos no ha sido suficientemente testeado por lo que este suplemento debe ser utilizado como una guía orientativa en este aspecto.. Al igual que en Flames of War original el valor en puntos de la infantería es constante en cada era, pero no es así con los vehículos y las armas pesadas y el valor AT de los cañones.

II - GUÍA PARA CLASIFICAR LOS EJÉRCITOS MODERNOS

Moral y entrenamiento:

A pesar de la sofisticación del armamento, se debe recordar que la mayoría de los ejércitos modernos han luchado en pocas batallas. La mayoría de estos ejércitos consisten en soldados profesionales bien entrenados y en soldados reservistas con una preparación mucho inferior. Pocos ejércitos tienen tantos veteranos

como los hubo tras la Segunda Guerra Mundial. Algunos ejemplos:



MARINES ESTADOUNIDENSES

Argentina - *Reluctant Conscript*
 Marines argentinos - *Confident Conscript*
 Inglaterra - *Confident Veteran*
 Marines y paracaidistas - *Fearless Veteran*
 China - *Reluctant Trained*
 Tropas de asalto egipcias - *Confident Trained*
 Irán - *Confident Conscript*
 Pasdaran iraníes - *Fearless Conscript*
 Irak - *Reluctant Conscript*
 Guardia republicana - *Confident Conscript*
 Tanques israelíes - *Confident Veteran*
 Infantería israelí - *Confident Trained*
 Paracaidistas israelíes - *Fearless Veteran*
 Jordania - *Confident Trained*
 Mujahadeen (varios) - *Fearless Conscript*
 Siria - *Confident Conscript*
 Paracaidistas sirios - *Fearless Conscript*
 Rusia (>1995) - *Reluctant Trained*
 Paracaidistas rusos - *Confident Trained*
 URSS - *Confident Conscript*
 Recon y helicópteros - *Confident Trained*
 Paracaidistas y Spetznaz de la URSS - *Fearless Trained*; después de 1985 - *Confident Trained*
 EEUU - *Confident Trained*
 Marines de EEUU(1990-05) - *Fearless Trained*
 Viet Cong - *Fearless Conscript (recce)*
 Regulares de NVA - *Fearless Trained*

Armas de infantería y coste en puntos:

El armamento de la infantería es muy similar y debe ser convenientemente agrupada en tipos de armas. Los costes pertenecen a peanas genéricas que son aleatoriamente mediocres en moral y entrenamiento. *Confident Trained*; *Reluctant Veteran* y *Fearless Conscript* son los costes estándares en puntos.

- *Fearless Trained* o *Confident Veteran* deberán costar un 20% más.

REGLAMENTO MODERN FOW

Costes y habilidades de una peana de infantería Confident Trained:

Peana	Coste	Range	ROF	Ejemplos
Rifle	5	16"	1	Mauser, Tokarev
Rifle/MG	10	16"	2	SKS
Rifle/MG (marching fire)	15	16"	2	M1, FN FAL
MG (marching fire)	15	16"	3	Multi LMG/ Bipod rifles eg. Galil
SMG	10	4"	3	PPSh, Uzi
Assault Rifle	20	12" or 8"	3	AK47, AKS, M16, Steyr, Famas
GPMG	30	16"	4	Tripod M60, FN MAG

- Reluctant Trained or Confident Conscript tdeberían costar un 20% menos.

- Fearless Veteran deberían costar un 40% más; Reluctant Conscripts un 40% menos

NOTA: redondea los puntos de 5 en 5. La disminución de puntos de redondea hacia abajo y el aumento hacia arriba.

Por ejemplo: un M60 de EEUU es Confident Trained GPMG = 30 puntos cada uno. Sin embargo, si el GPMG fueran paracaidistas israelíes serían Fearless Veteran y costarían un 40% más = 40 puntos.

III - Nuevas reglas

Es imposible reflejar en un juego de mesa la tecnología bélica actual, especialmente la aplicada a los tanques, por ello en estas reglas se equiparán muchas de estas tecnologías. Sólo la tecnología que realmente cambia las tácticas a seguir de las tropas será incluida en reglas específicas. Only technology which actually changes the tactical employment of troops will have specific rules. Las siguientes reglas intentarán reflejar las tecnologías claves de la Guerra Moderna:

Noche

Consulta For King and Country para obtener las reglas nocturnas completas.

- El incremento del alumbrado público, la mejora de los faros y otras mejoras aumenta el rango de visión a 6X6" en lugar de 6X4

Ingenieros

Las unidades de ingenieros se consideran pioner a la hora de remover obstáculos (consulta el Hitlers Fire Brigade para más detalles). Atodos los ingenieros tienen un AT 3 en los asaltos.

Infantry Fighting Vehicles (IFVs):

La mayoría de los ejércitos modernos tienen vehículos de transporte diseñados para desempeñar un amplio abanico de tareas, incluyendo transporte de tropas. A diferencia de los transportes de la IIGM, los transportes modernos y sus tripulaciones están capacitados para combatir a la vez que transportan tropas.

- Los vehículos de transporte son clasificados como tanques para la moral, disparo y asaltos en lugar de como transportes.



HELICÓPTERO SUPERPUMA

Helicópteros:

Los helicópteros son una potente fuerza aérea utilizada desde la Guerra de Corea. Utilizan las siguientes reglas. Los jugadores deberían usar modelos de 15mm para representar sus helicópteros. Además deberían estar montados sobre una peana que representase su altitud.

- Los helicópteros tienen la misma función que la fuerza aérea en Flames of War original con la diferencia de que se usan las reglas experimentales de LFTFIII.

- Los helicópteros pueden ser interceptados por los aviones.

- Los helicópteros pueden ser disparados por cualquier enemigo con capacidad antiaérea. Además los Assault Rifle teams, MG teams, GPMG y las MG's montadas en vehículos pue-

REGLAMENTO MODERN FOW

den disparar como si fuesen armas AA weapons con una penalización de +1.

- Los helicópteros no tienen por qué moverse en línea recta cuando llegan o salen del tablero.

Helicópteros de transporte:

- Los helicópteros de transporte comienzan la partida fuera del tablero y comienzan su movimiento desde el lado de la mesa del jugador.

- Después se decide el fuego AA

- Los helicópteros supervivientes pueden disparar y descargar a los ocupantes entonces. Los pasajeros no pueden bajar a tierra a menos de 16" del enemigo, a no ser que lo hagan conceal, pudiendo ser a 8"

- Los pasajeros de los helicópteros no pueden asaltar en el mismo turno en el que desembarcan.

- Por ultimo, los helicópteros vuelan fuera del tablero y no vuelven a participar en el juego.



M1 ABRAMS AMERICANO

Redes de comunicación

Los avances en las radios y otros sistemas de comunicación hacen posible que los líderes de los platoons puedan contactar con los escalones de mando y unidades como la artillería y controladores aéreos.

- Los ejércitos que tienen la ventaja de las redes de comunicación lo tendrán notificado en sus listas de ejército.

- Cualquier Command team de una compañía o pelotón puede actuar como observador de aviación o artillería indirecta sin ningún tipo de penalización.

Aviones a reacción

Las Fuerzas Aéreas han mejorado enormemente en fuerza y sofisticación desde la IIGM. Igualmente ha aumentado su coste y las pérdi-

das son muy costosas. Las reglas aéreas de Flames of War original continúan siendo válidas, con las siguientes añadiduras:

- Las interceptaciones siguen igual.

- Los aviones deben ser llamados por un observador. Los ejércitos sin Redes de Comunicación reciben un observador gratuitamente. Los Command teams de las compañías observan con un +1.

- La Guerra aérea se resuelve al principio de la fase de disparo. Primero se usa un observador para localizar el objetivo. Entonces se tiran los dados para comprobar si salen los aviones. Si salen, se resuelve de modo norma; sin embargo por defecto sale un solo avión. Si no sale, el observador puede repetir la tirada.

- Los aviones a reacción se mueven muy rápido y son muy difíciles de impactar, sólo pueden ser atacados por armas AA. Además, para representar lo difícil que es derribarlos, solo pueden ser acertados sacando un 6 en la tirada del fuego AA.

- Sin embargo, algunas armas AA tiene equipos de Radar, que permiten seguir la ruta del avión y amplia las posibilidades de derribarlo. Las armas AA con Radar o en el radio de mando de otra unidad con Radar pueden acertar a un avión realizando un chequeo de habilidad.

- Los aviones a reacción destruidos cuentan como destruidos a efectos de moral de compañía. Tres aviones destruidos cuentan como un platoon destruido.

- Confusión: en caso de que se produzca fuego amigo, se resuelve el ataque de acuerdo con las reglas de LFTF III. Friendly troops do not get to attempt a wave off from their own aircraft

- Sólo se puede interceptar una vez en cada turno. Si un jugador posee en acción un avión y dos helicópteros, el enemigo deberá decidir a cuál atacar.

Misiles:

Los misiles se mueven gracias a un poderoso motor y son guiados hasta su objetivo por un operador. Suelen ser muy precisos, pero debido a su larga trayectoria en el aire pueden sufrir desviaciones y son vulnerables a las contramedidas.

- Los misiles solo pueden ser disparados por vehículos o tropas que no estén en movimiento. (Los helicópteros sí pueden moverse y disparar misiles a la vez)

- Son muy precisos, repite las tiradas falladas.

REGLAMENTO MODERN FOW

- Tiene un alcance mínimo, los objetivos que no lo superen no podrán ser atacados.
- Su disparo es muy lento por lo que no podrán ser disparados por defensores durante los asaltos.
- Dependen de los operadores para ser guiados, si estos están pinned Down no podrán ser lanzados

Las unidades que han lanzado misiles no pueden esconderse en ese mismo turno.

- Los misiles usados como AA no sufren la penalización de +1 para acertar debido a que tiene un RoF de 1.

HEAT weapons

Heat significa High Explosive Anti-Tank y empezó a ser usado por muchas naciones desde la SGM. En lugar de traspasar el blindaje con energía cinética se usa la energía química.

- Los objetivos no reciben un +1 por estar a más de 16" de su atacante.

Recoilless Rifles:

Son semejantes a las armas usadas durante la IIGM por alemanes y paracaidistas norteamericanos. parecen pequeños cañones de campo pero sus proyectiles están impulsados por cohetes, lo que delata la posición del lanzador, convirtiéndose en una acción peligrosa si los enemigos ven la estela de humo.

- Recoilless Rifle teams no pueden esconderse en el turno siguiente a su disparo.
- Recoilless Rifle teams no pueden disparar si hay alguna unidad amiga a menos de 2 cm de su zona posterior.

Francotiradores:

Los francotiradores, armados con armas de alta calidad y precisión son un elemento común en los ejércitos modernos.



CARRO DE COMBATE IRAKÍ CERCA DE BAGDAD

- Cualquier tipo de fuerza de infantería (mecanizada o aerotransportada) puede incluir francotiradores, como en el libro Stalingrado.
- Los francotiradores cuestan 50 puntos, al igual que en Flames of War original.

Off-board artillery

- Los jugadores pueden elegir dejar artillería fuera de la mesa.
- Los observadores tienen que seguir desplegando y se considera que la artillería llega a cualquier punto de la mesa
- La artillería que este desplegada de esta manera no se considera un pelotón a ningún efecto
- Close support artillery y los morteros no pueden hacer esto.





VAMTAC URO DEL EJÉRCITO DE TIERRA ESPAÑOL

Blindaje especial:

Los vehículos de combate modernos no solo han cambiado su blindaje con respecto al grosor, sino que se ha diseñado de tal manera que contrarreste la energía química de los explosivos.

Reactive Armour También conocido como ERA. Cualquier vehículo blindado que s impactado por un Heat round de frente puede evitar la penetración del proyectil con una tirada de 5+. Las unidades localizadas en las cercanías pueden quedar heridas de modo normal aunque el vehículo se salve, debido a que el proyectil explota sobre el blindaje. Las unidades heridas se salvan del modo normal.

- Contramedidas Es la forma más moderna de defensa que tienen los tanques, usando sensores y lasers pueden destruir los Heat rounds. Cualquier vehículo dotado de contramedidas puede salvarse con una tirada de 4+.

Reglas experimentales

NOTA: Todos estos cambios deberían subir el coste de los teams ligeramente.

Assault Rifle/MG teams:

Como assault rifle teams, pero RoF si no se mueve.

Grenade Launchers:

Un team equipado con lanzagranadas puede elegir dispararlo en vez de su arma principal. Range 12" RoF 1, AT 1, Fpr 5+

Tecnología:

Algunos vehículos y unidades de infantería

están equipados con las más moderna tecnología.

Radar:

Las unidades AA equipadas con Radar o en el radio de acción de una unidad equipada con dicho sistema puede impactar en el objetivo aéreo con un test de habilidad.

Cannister:

Disparo especial antipersona que permite alacante doblar el ROF con un alcance de 8cm pero el AT se disminuye a 5Visión nocturna Las unidades equipadas con equipos de visión nocturna pueden ver la distancia máxima nocturna. Ninguna unidad puede beneficiarse de la ocultación de la noche contra unidades equipadas con este dispositivo

GPS:

Los observadores equipados con equipos de GPS pueden observar a la vez que se mueven

Breaching Gear:

Los platoons de ingenieros equipados con breaching gear pueden elegir entre limpiar un campo de minar o alambre de espino una vez por partida haz una tirada con un dado, sacando +2 los ingenieros tienen éxito en su misión, sacando un 1 no consiguen su objetivo debido a problemas técnico.



LAV-25 ESTADOUNIDENSE CERCA DE IRAK