Times of war
Wargames Spain

Whoa Mohammed!

Llega Late War

'*Whoa Mohammed!*' fue el grito de guerra que usaron los Red Devils durante los combates en Arnhem, en la famosa operación '*Market Garden*' (Holanda).

Los fanáticos de los paracaidistas británicos están de celebración, Battlefront ha sacado al mercado las nuevas referencias de paracas brits para el periodo late war. Junto a estas fantásticas figuras sale a la venta el nuevo libro de Late War: *'D minus 1'*, que recoge las listas de paracaidistas británicos y americanos enfocadas horas antes de realizarse los desembarcos en las playas de Normandia.

De momento sólo hay tres referencias de paracaidístcas de cada ejército: pelotón de infantería, morteros y HMG's. Los nuevos vehículos irán apareciendo poco a poco, aunque los refuerzos blindados van llegando: Shermans firefly's, Shermans de 76mm, Cromwells, etc.

http://www.battlefront.co.nz

Novedades del frente
Battlefront saca nuevas referencias de paracaidistas británicos y americanos.
Pag. 3

La division azul
Reglas oficiales para utilizar la División azul en las batallas de FOW.
Pag. 5

Maquis en España
La operación 'Reconquista de España tras finalizar la Guerra Civil Española.
Pag. 8

Escenarios de FOW
Dos nuevos escenarios de FOW basados en '*Hermanos de Sangre*': Carentan.
Pag. 13

Informe de batalla
Informe de batalla entre dos listas de 600 ptos del periodo Midwar.
Pag. 15

Brandemburgers
Reglas oficiales para utilizar comandos alemanes: brandemburgers.
Pag. 25

Taller: Carreteras
Tutorial para crear carreteras o rios rápidamente y de forma fraccionada.
Pag. 28

Taller: Sd.Kfz 251
Guía paso a paso para pintar con aerógrafo, óleos y pigmentos una Sd.kfz 251.
Pag. 30

Guerra del Golfo
Historia sobre la Primera Guerra del Golfo y sus consecuencias
Pag. 35

Taller: ModernFOW
Guía paso a paso para pintar un soldado español del ejército de tierra.
Pag. 37

Concursos WGS
Resultados del Concurso de Pintura de WGs y próximos concursos.
Pag. 41

Eventos de FOW
Reseñas de varios eventos de Flames of War en los que ha participado WGS.
Pag. 42

Proximos torneos
Calendario de los próximos torneos de Flames of War en Madrid.
Pag. 45

Briefing Griego
El *suplemento* de este número es el Libro de Inteligencia de las fuerzas armadas Griegas durante la invasión alemana de 1940.
Pag. 47

Créditos:

Coordinación, diseño y maquetación: Nagash
Relaciones públicas: Blom
Colaboradores: Bertz, Gral. Invierno, Heresy, Blom, Hidalgo, Ignacio, Mr_Krupp, Joseluis, Peter Stone, Aser, Sgto. Hartman
Contacto: nagash87@gmail.com (coordinador); nagash@flamesofwarspain.com (comunidad)
Tira cómica: Gabriel Felip (gabriel_felip@yahoo.es) - Mr_Krupp

Revista electrónica creada por la comunidad http://www.Wargames-Spain.com

El Safari de los Wargamers

by Gabriel Felip (gabriel_felip@yahoo.es)

News de flames of War

Battlefront comienza a producir referencias del periodo *Latewar.* Comenzó con el libro de inteligencia *Festung Europa* que aborda los meses de Enero y Agosto de 1944, antes de la invasión de Normandía. El libro recoge listas de Americanos, Británicos, Soviéticos y Alemanes.

La publicación de este libro ha dado paso a una renovación exhaustiva de parque móvil de los vehículos de late war: shermans, panthers, etc.

Hace poco más de un mes salió a la venta el siguiente libro de inteligencia de *Latewar: 'D minus 1'*. Este libro contiene las listas de paracaidistas americanos e ingleses. Por fín salen a la venta las figuras de los *red devils* y una renovación casi completa de todo el material de los paracaidístas americanos. Junto a las figuras aparecen también nuevos vehículos: cromwells, Tetrarchs, Sherman Fireflys, etc.

Y para primeros del año que viene saldrá Normandía...

Novedades Flames of War

FW202 D minus 1
FW103 Festung europa
BR803 British Airlanding Platoon
BR804 British Airlanding MG's
BR805 British Airlanding Mortar
US723 US Parachute Rifle Platoon
US724 US Parachute MG Platoon
US725 US Parachute Mortar
US044 M4A1 (76mm) Sherman

BR803 British Airlanding Platoon

US723 US Parachute Rifle Platoon

BR804 British Airlanding MG Platoon

Bolt Action continua sacando al mercado nuevas referencias de paracaidistas británicos. Las nuevas referencias son los jefes de pelotón (commands) y las ametralladoras Bren. Las nuevas figuras son de una calidad superior a otras gamas de la misma marca. Hay que agradecer una mejora en la presentación de los modelos del catálogo, pintados de forma más eficaz.

En su catálogo podemos encontrar nuevas referencias de vehículos de escala 1/48 - 1/56 (para 28mm) de la empresa **Company B**. Los vehículos son macizos y de resina, con los detalles de metal.

NOVEDADES FLAMES OF WAR

BP05 British Para bren gun teams
BP06 British Para command
BPWEL Welbike (bici de los paracas)
DE032 German Winter LMG pack

BP01 BRITISH PARATROOPER RIFLES

BP06 BRITISH PARATROOPER COMMAND

BP05 BRITISH PARA BREN GUN TEAMS

DE032 GERMAN WINTER LMG PACK

ESCENOGRAFÍA ÉPSILON
scenary models

http://www.escenografia-epsilon.com/

Epsilon escenografía lanza al mercado la primera de una serie de referencias enfocadas en Normandia. El primer modelo es el *Cafe de Normandia*. Como novedades destacan varios modelos de *Espárragos de Rommel*, para utilizar en las batallas de desembarcos.

LA DIVISION AZUL

Reglas oficiales de Flames of War para jugar con la División Azul en la V2

Historia

Durante la Guerra Civil Española (1936-39) se enfrentaron dos bandos: nacionalistas y republicanos. Ambos bandos recibieron apoyo de distintos países, a saber: el bando nacional recibió el apoyo de las dictaduras europeas (Alemania e Italia); mientras que el bando republicano fue socorrido por la Unión Soviética.

Hitler intentó que España se uniese a la Segunda Guerra Mundial después de la caída de Francia. El Generalísimo no se impresionó y declinó la oferta de Hitler, quien después de la reunión, dijo que prefería que le sacasen un diente a verse de nuevo con Franco.
Sin embargo, algunos Falangistas y militares querían participar en la "Cruzada anti-bolchevismo". La idea de una división de voluntarios fue la solución al compromiso.

Cuando se reunieron los voluntarios, éstos llevaban los uniformes azules de la Milicia Falangista, de ahí el apodo por el que se conoce a esta división: "División Azul". El general Muñoz Grandes, un héroe de la Guerra Civil y un oficial conocido por sus inclinaciones pro nacionalsocialistas, fue elegido como comandante.
La división llegó a Alemania durante el mes de Julio de 1941 para recibir entrenamiento. Los problemas comenzaron a aparecer rápidamente. Algunos eran simples conflictos en cuanto a la comida, pero otros eran culturales, reflejando el desprecio de los alemanes sobre la disciplina de las tropas españolas. Un

SOLDADOS ESPAÑOLES MARCHANDO

aspecto importante en este conflicto fue la confraternización de los soldados españoles con las mujeres alemanas. Después de un mes de entrenamiento, la división se incorporó al ejército alemán como la 250º División de Infantería y comenzó su larga marcha hacia el frente, donde fue asignada al 4º Ejército de Kluge, en el Grupo de ejércitos del centro. Los problemas con la disciplina continuaron, por lo que frecuentemente tenían que hacer las cosa al estilo alemán, incluyendo, evidentemente, la no confraternización con las mujeres locales.

Fueron forzados a desfilar en Grodno. Una compañía entera marchó con preservativos colocados en sus rifles como castigo. Sin embargo, los soldados españoles todavía no daban prioridad de paso a algunos miembros del estado mayor de Von Kluge. Por este motivo Von Kluge rechazó a la unidad española, que fue enviada hacia el norte, para incorporarse al 16º Ejército del Grupo de Ejércitos del Norte.

Incorporados al Cuerpo 39º, en Octubre y Noviembre, la unidad participó en varios ataques con éxito a posiciones rusas, impresionando al General Busch (CO 16º Ejército), quien los observó una vez durante unos combates. El 13 de Enero de 1942, los soviéticos contraatacaron y rodearon algunas unidades del Cuerpo 39º, sin embargo, los españoles se mantuvieron en sus trincheras alrededor de Novgorod durante dos meses sin retirase, hasta que el ataque soviético cesó. La división mantuvo sus posiciones defensivas hasta Agosto, cuando fue enviada al 11º Ejército de Von Manstein para ayudar en el asalto de Leningrado.

Durante las batallas que se fueron sucediendo, los españoles se ganaron una gran reputación, normalmente sin el apoyo de las tropas alemanas atrincheradas en sus flancos. En Diciembre, el General Grandes volvió a España. Franco temió que su popularidad con los alemanes estuviese en peligro, y no quiso correr el riesgo de involucrar a España más allá en el conflicto. Su reemplazo, Esteban Infantes, no gustó mucho a los alemanes, pero se comprobó su capacidad como líder, incluso sin la habilidad de Grandes.

Los soviéticos finalmente levantaron el asedio de Leningrado a finales de enero de 1943. En un esfuerzo para ampliar el terreno conquistado, los soviéticos atacaron el 10 de Febrero, a través de un corredor de 5 millas, a las tropas españolas que estaban acantonadas en una ciudad conocida como Krasni Bor. Éste debería de haber sido el fin de la División Azul. Atacados por tres divisiones soviéticas (43º Rifle, 72º Rifle, y el 63º de Guardias), apoyados por cerca de 400 baterías de artillería y 60 tanques, los españoles tenían los minutos contados. La batalla duró todo el día y la noche, con peticiones al alto mando alemán para que enviase refuerzos que no llegaron hasta unas horas después de la medianoche. La batalla fue brutal, luchando en combate cuerpo a cuerpo, recordando más a La Gran Guerra que a la Segunda Guerra Mundial. Al amanecer de la mañana del 11, la lucha continuaba esporádicamente en ambos bandos.

Las pérdidas que sufrieron los soviéticos oscilan entre los 7,000 y 11,000 hombres. Las bajas españolas fueron menos de 2,500. Los soviéticos habían ganado un pueblo fantasma y unos cuantos kilómetros de trincheras.

SOLDADO FALANGISTA

A mediados de 1943, el objetivo de las tropas españolas destinadas en la división azul era cada vez más preguntado en Madrid. La guerra estaba claramente volviéndose en contra de los alemanes, y Franco no quería correr el riesgo de enfadar a los Estados Unidos. La división continuó luchando y manteniendo las líneas, pero la moral comenzó a bajar, debido en parte, a que los oficiales originales de la división habían muerto y los reemplazos no daban la talla. El 1 de Octubre Francisco Franco anuncia oficialmente la neutralidad de España en el conflicto y la división se prepara para volver a España.

Como la División Azul estaba siendo repatriada, para apaciguar a Hitler se formó en Madrid "La Legión Española". Con una fuerza inicial de 1,500 hombres, esta unidad volvió al frente en Diciembre. La calidad fue pobre, con algunos antiguos socialistas y voluntarios izquierdistas que se ofrecían para desertar después a la Unión Soviética. En Mayo de 1944, esta unidad fue retirada debido a la presión política. Algunos anticomunistas extremistas permanecieron allí, incorporándose a las SS. Este pequeño grupo permanecería en Berlín hasta el final de la Segunda Guerra Mundial en 1945.

ÓRDEN DE BATALLA

- Año 1941

Alto Mando de la División (General Muñoz Grandes) (189 hombres)
262º Regimiento de infantería (Col. Miguel Rodrigo Martínez) (3012 hombres)
263 º Regimiento de infantería (Col. Pedro Pimentel Zayas) (3012 hombres)
269 º Regimiento de infantería (Col. José Vierna Trábega) (3012 hombres)
250º Batallón anti tanque (574 hombres)
Cañones motorizados 3.7cm PaK 36
250º Regimiento de Artillería (Col. José Martínez Esparza) (2793 hombres)
9 Baterías de 10.5cm leFH 18 Howitzers, 3 Baterías de 15cm sFH 18 Howitzers.
250º Batallón de Reconocimiento (531 hombres)
250º Batallón de reserva (601 hombres)
250º Batallón de señales (511 hombres)
250º Batallón de ingenieros (712 hombres)
Tropas divisionarias
Servicio de transporte (1034 hombres)
Servicio administrativo (257 hombres)
Servicio médico (518 hombres)
Policía militar (33 hombres)
Oficina de correo militar (18 hombres)

- Septiembre del 1943

Alto Mando de la División (General Esteban Infantes)
262º Regimiento de granaderos
263º Regimiento de granaderos
269º Regimiento de granaderos
250º Batallón anti tanque
Cañones motorizados 7.5cm PaK 40, 5cm, PaK 38 y 3.7cm PaK 36.
250º Regimiento de artillería
9 Baterías de Howitzers 10.5cm leFH 18, 2 Baterías de Howitzers Franceses de 21cm, una batería de Howitzers franceses de 15.5cm.
250º Batallón de reconocimiento
250º Batallón de señales
250º Batallón de ingenieros
Abastecimiento, transporte y administración.

USANDO LA DIVISIÓN AZUL EN FLAMES OF WAR

Autor: William Sariego
Traducido por Nagash

Las tropas españolas usaron uniformes y equipamiento alemán, por lo que la División Azul puede representarse perfectamente bajo las reglas de una GrenadierKompanie del libro Ostfront. Por otra parte, las figuras que representen a los soldados españoles pueden ser las referencias de granaderos alemanes que existen en el mercado. La única diferencia visible es el escudo nacional amarillo y rojo que llevaban tanto en el lado derecho del casco, como en la parte superior del brazo derecho del uniforme. Para añadir un carácter único a esta división, se han desarrollado las siguientes *reglas especiales*:

-**Machotes:** para representar la preferencia de los soldados españoles de un combate cuerpo a cuerpo, un pelotón puede repetir los chequeos de motivación que falle durante los asaltos.
-**Soporte limitado:** La división azul no puede llevar Heavy Assault Guns, Assault Tanks o Pelotones de Panzers y no puede elegir Soporte aéreo prioritario.

Operacion Reconquista de España

...el ataque del PCE

En el verano de 1944, mientras las tropas aliadas expulsaban a los alemanes de Francia, los republicanos españoles combatiendo en las filas de la resistencia francesa veían más cerca la oportunidad de entrar en España para derribar el régimen franquista.

Orígenes del maquis*

Los orígenes del maquis* pueden situarse en aquellos combatientes republicanos que durante la guerra civil española quedaban separados de sus unidades, pero continuaban combatiendo tras las filas enemigas. El estado Mayor Republicano llegó a organizar Divisiones de Guerrilleros (en realidad, pequeñas Brigadas), como la 200º División, para operar en la retaguardia franquista. Tras la derrota republicana, los soldados más comprometidos que no consiguieron escapar al extranjero y conocían la represión que se impondría, se ocultaron en los montes, esperando tiempos mejores y subsistiendo. Al mismo tiempo organizaban pequeños golpes de mano, muchas veces para recoger alimentos o dinero. Estas partidas de guerrilleros se empezaron a formar de forma espontánea el mismo día que terminó la guerra.

Con la ocupación alemana de Francia en los comienzos de la Segunda Guerra Mundial, los republicanos allí refugiados tuvieron que pasar a la clandestinidad y muchos se unieron a la resistencia francesa. El PCE, fiel seguidor de los dictados de Stalin, se une a la lucha y aporta disciplina y cuadros de veteranos de la guerra. A su frente se ponen militares de la talla de Modesto Guilloto o López Tovar. Se calculan en 10.000 los republicanos que combaten en el seno del maquis francés, muchas veces en unidades propias y otras en formaciones de maquis francesas. Mientras en el interior de España la guerrilla languidece frente a la represión del gobierno, en Francia se forma una fuerte Agrupación de Guerrilleros bajo mando de la UNE (Unión Nacional Española), plataforma política del PCE.

Con el desembarco de Normandia las posiciones del maquis se refuerzan y sus miembros liberan poblaciones en toda la región del Midi (donde mas presencia de guerrilleros españoles hay), expulsando a destacamentos alemanes e inmovilizando u hostigando a otros. El avance aliado trae la esperanza a los líderes del PCE, que creen posible que Estados Unidos y Gran Bretaña se involucren en España. Los republicanos han estado desde el primer día combatiendo a los totalitarismos fascistas y esperan en justa correspondencia que los aliados expulsen al último régimen fascista de Europa, que no es otro más que el de Franco. Calculaban que un par de divisiones norteamericanas serían suficientes para doblegar la resistencia del Ejército Español (que creían que contaba con elementos antifranquistas), lo único que hacía falta era provocar esa intervención.

Maquis españoles en un pueblo de los Pirineos

Jesús Monzón y la UNE

El hombre fuerte del PCE en Francia era Jesús Monzón, navarro huído junto a Dolores Ibárruri y otros dirigentes comunistas, dirigiéndose en primera instancia a Orán, y de allí a tierras galas. Desde el inicio de la posguerra española, el PCE empezó a organizarse desde los campos de concentración y en los campos de trabajo, contribuyendo de manera significativa a la organización y sostenimiento de la resistencia francesa frente a la ocupación alemana. En Francia, Monzón crea la UNE, que pretende

aglutinar todos los opositores al régimen (su ofrecimiento de acercamiento a los carlistas le llevara a enfrentarse con la cúpula del PCE). Monzón se muestra partidario de una incursión a gran escala desde Francia, que logre ocupar una porción de territorio en la que crear un gobierno republicano dirigido por una autoridad de prestigio como podía ser el caso del socialista Negrín. Cree posible el levantamiento del pueblo español y que las potencias occidentales vendrán en apoyo republicano.

El ala Stalinista del partido (representada por Dolores Ibárruri y Santiago Carrillo), afincada entre México y Moscú, pretende emprender una guerra de guerrillas, que a la larga devuelva el gobierno a la Republica (al PCE). Las dificultades encontradas por el PCE para montar una estructura clandestina en suelo español muestran la eficacia represiva de las autoridades franquistas, y tampoco existe un clima popular que haga presagiar un posible levantamiento armado contra el gobierno. A pesar de que las partidas guerrilleras enviadas desde junio muestran a Monzón y los suyos estas realidades, se decide invadir el norte de España propiciando un levantamiento popular y esperando la ayuda aliada.

ANARQUISTAS ESPAÑOLES EN LOS PIRINEOS

La Agrupación de Guerrilleros

La Agrupación de Guerrilleros españoles (XIV Cuerpo de Guerrilleros) estaba integrada en las Fuerzas Francesas del Interior (FFI), disponiendo de 9 Divisiones (batallones) con 8.000 hombres. Para la incursión en España se reorganizaron las fuerzas en dos Divisiones (de unos 2.500 hombres cada una) y varias unidades independientes. La División 102 entraría en España por el valle navarro del Roncal, para posteriormente hacer lo propio la 204 por el de Aran, verdadero objetivo de la incursión, y lugar elegido para establecer el gobierno provisional. Otros grupos cruzarían la frontera por el País Vasco, Cataluña y Navarra para tratar de confundir a los defensores.

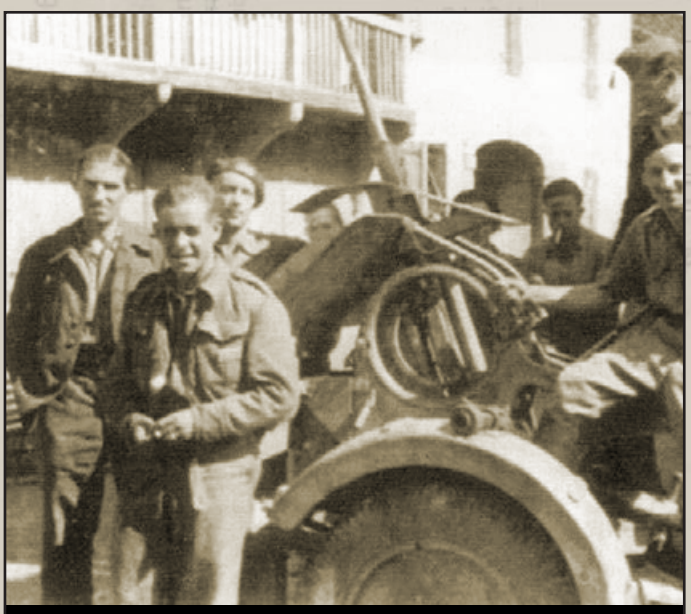
Cada una de las divisiones contaba con varias Brigadas (en realidad, del tamaño de pequeños batallones), sobredimensionadas para poder acoger en su seno los voluntarios que se unían a las filas comunistas. A modo de ejemplo, un "batallón" de la 227 Brigada estaba compuesto por un teniente y 5 soldados, esperando recoger el resto de tropa entre voluntarios y pasados a filas. El material con que contaban estas unidades era muy variado, como corresponde a una organización guerrillera. Disponían de fusiles franceses, checos y alemanes, incluso algún español de la guerra civil; de la ayuda británica, explosivos plásticos, subfusiles Sten y ametralladoras ligeras Bren, incluso algún Piat, según los testimonios de los protagonistas. Según fotografías del momento, disponen en sus filas de cañones antiaéreos y contracarro ligeros, aunque es probable que este material pesado no cruzase la frontera.El material humano con el que contaban era veterano en dos guerras, la civil y la resistencia contra el nazismo, la mayoría son comunistas aunque también aparecen libertarios y socialistas. Aunque valientes, muchos se sintieron engañados por la dirección del PCE, al ver que eran abandonados a su suerte ante un enemigo también fogueado y numeroso.

Operación Reconquista de España, el valle del Roncal

La Operación Reconquista de España (nombre

elegido por Monzón) empezó la noche del 3 al 4 de octubre de 1944. La 54 Brigada con 250 guerrilleros cruzó la frontera por el valle de Roncesvalles con la misión de ocupar el valle del Roncal. Otros elementos guerrilleros lo hicieron por la parte occidental de la frontera con dirección al río Bidasoa y la provincia de Guipúzcoa. Sus órdenes eran vagas, indicando que debían introducirse en territorio nacional y unirse a las guerrillas existentes. El primer enfrentamiento contra miembros de la Policía Armada ocurrió en la localidad de Izalzu, muriendo tres agentes y dos guerrilleros. Con la entrada de mas grupos de maquis, los combates se generalizaron en toda la provincia de Navarra, la resistencia era particularmente dura cuando se combatía contra la Guardia Civil, mientras que las unidades militares, sin conocimientos en la lucha contraguerrillera y con numerosos soldados bisoños, mostraban más debilidad. En el pueblo de Navascués (Huesca) se produjo la única verdadera batalla de la campaña, con uso de morteros y ametralladoras pesadas, logrando los guerrilleros romper el contacto, aunque no pudieron continuar su camino hacia el valle de Aran, teniendo que dispersarse.
Las fuerzas del maquis se mostraron sorprendidas por la escasa simpatía que despertaba su presencia entre los paisanos, la gran mayoría les delataba (bien por temor o por convicción) y algunos incluso les hacia frente con las armas. El número de pasados a las filas guerrilleras era muy escaso, mientras que los guerrilleros, apenas sin municiones y alimentos (solo habían llevado raciones para tres días) sufrieron numerosas deserciones.

AMETRALLADORAS REPUBLICANAS


GUERRILLEROS ESPAÑOLES

El 8 de octubre, ante el cariz que tomaron los acontecimientos, se produjo el traslado del batallón Legazpi XXIII desde San Sebastián hacia la frontera, el cual empezó a limpiar los valles de la Navarra Alta. Al día siguiente un pequeño grupo guerrillero se presentó a 20 kilómetros de Pamplona, en el avance más al sur de toda la campaña. Sin embargo, la presión de sus enemigos obligó a la mayoría de las partidas a dispersarse y buscar su camino hacia Francia.

El comienzo de la invasión del valle de Arán, en Huesca, provocó la reactivación de las entradas por la frontera navarra. La 522 Brigada, de doscientos guerrilleros, atravesó la frontera por el Roncal, en dirección al pueblo de Sádaba y con destino final en el Maestrazgo. A esta le siguió la 10 Brigada, pero todas estas unidades tuvieron que fraccionarse ante la presión del Ejercito y de la Guardia Civil, guiados por la población civil.
La última incursión se produjo el día 30, cuando 300 guerrilleros entraron por Ventartea hacia el valle de Ulzama, siendo rechazados por tropas del Regimiento América. Varios fueron capturados posteriormente en diversos puntos del Roncal por la Guardia Civil.

La lucha se desarrolló bajo unas difíciles condiciones climáticas. Nieve, niebla, frío y lluvia limitaron los movimientos del maquis, a quienes los franquistas, bien asesorados por paisanos,

esperaban en vados, pasos y puentes. El hambre, la falta de información, la hostil acogida de la población y la superioridad numérica del enemigo condenaron la invasión. En un mes, el Ejército tuvo 17 muertos, 3 la Policía Armada y 3 la Guardia Civil. Los heridos fueron mucho más numerosos y los prisioneros, dos. Las deserciones de la tropa fueron abundantes, cercanas a los 100. Se desconocen las bajas exactas entre los 2.500 guerrilleros, pero los muertos pasaron de 50 y los capturados, del centenar.

La invasión del valle de Aran

Al amanecer del 19 de octubre de 1944, comandados por Vicente López Tovar, entraron en el Valle de Arán de 1500 a 2500 guerrilleros, mientras otras Brigadas lo hicieron simultáneamente por el Pallars y la Cerdanya. El mismo día 19 ocuparon casi toda la totalidad del Bajo Arán. Los miembros del maquis izaron la bandera tricolor Republicana en todos los ayuntamientos ocupados, organizando mítines antifranquistas en las plazas de los pueblos.

MAQUIS TRAZANDO UN PLAN...

Mientras que el Bajo Arán se conquistaba de una manera vertiginosa, en el Alto Arán, al sur del valle, la resistencia era más dura. Así la 9ª Brigada, entró por Port d'Orla y ocupó Bagergue, instalando fusiles ametralladores en el campanario, donde estaba el Estado Mayor de la Brigada. Mientras uno de los batallones se instalaba en torno al pueblo, desde donde se dominaba la carretera Tremp-Viella, los demás componentes de la Brigada atacaron Salardú. Los maquis, a pesar de combatir durante horas y del uso de morteros y bazocas, no consiguen entrar en el pueblo.

Por la tarde, por el Port de la Bonaigua, llegaron los primeros refuerzos del ejército, el 5ª Batallón de Cazadores de Montaña Barcelona. El Port de la Bonaigua no pudo ser ocupado por el maquis, con lo que la defensa de las posiciones alcanzadas se hacia imposible ante la superioridad del Ejercito franquista. La capital Viella, fue hostilizada por las fuerzas guerrilleras. López Tovar no dio la orden de atacar Viella porque la ciudad había estado fortificada por la Guardia Civil y compañías del Ejército. El general Moscardó (el héroe del Alcázar durante la Guerra Civil) había instalado su Estado Mayor en el Hotel Internacional de Viella, y a punto estuvo de ser capturado por los guerrilleros.

Si el asalto guerrillero al Alto Arán hubiera triunfado, habría permitido cortar la retirada al general Moscardó y al resto de las tropas del Valle, impidiendo la llegada de refuerzos por el Puerto de la Bonaigua, pero la resistencia de los miembros de la Guardia Civil impidió alcanzar sus objetivos a los miembros del maquis. El día 28, Santiago Carrillo, junto a otros lideres comunistas, entra en el valle de Aran y ordena suspender las operaciones, lo que no produjo su inmediata finalización, ni tampoco varió la situación de los que, desde el interior, intentaban desesperadamente regresar a Francia. Los combates continuaron algunos días más, entrando los últimos guerrilleros en Francia por Pont de Rei, con 300 soldados y 30 guardias civiles hechos prisioneros, que fueron llevados hasta el Cuartel General de la Agrupación Guerrillera en Toulouse, para ser dejados en libertad poco tiempo. El 31 de octubre la prensa anunció que el último rojo español había rebasado de nuevo la frontera con Francia. La actitud de los araneses (al igual que lo sucedido en el Roncal), salvo contadas excepciones, se caracterizó por la pasividad e inhibición generalizada, tanto de cara a los maquis como a los franquistas.

Según los datos oficiales, en la operación

Reconquista murieron 129 guerrilleros, 214 fueron heridos y 218 hechos prisioneros, de los cuales a una buena parte les fue aplicada la pena de muerte. El número de desaparecidos entre los guerrilleros fue muy alto, solamente en el cruce del Bidasoa se perdieron 12 hombres. En el bando franquista hubo 34 muertos, numerosos heridos y 330 prisioneros. Posiblemente la lista de muertos este modificada a la baja, así como la de pasados al enemigo (desertores), de los cuales no hay datos oficiales, aunque bien pudiera ser que rondara en torno a los 100 individuos.

Las consecuencias de este fracaso fueron muchas y dramáticas para la dirección comunista: peleas internas y purgas dentro del PCE; pérdida del prestigio ganado por los guerrilleros españoles en Francia; ascenso de Santiago Carrillo y muerte política de Jesús Monzón,

Grupo de Maquis en Bologne (Francia)

impulsor de la Reconquista de España, reforzamiento indirecto del régimen franquista, y finalmente, un cambio de estrategia consistente en renunciar a más invasiones y luchas frontales, para pasar a introducir grupos de guerrilleros hacia el interior, tomando contacto con las partidas de los maquis existentes. Sin embargo, la eficaz acción del aparato represivo franquista, junto a la apertura del régimen al exterior, hizo al PCE desistir de la lucha guerrillera a mediados de los 50, para desaparecer los últimos maquis urbanos a principios de los 60.

La última batalla de la Guerra Civil

Durante todo el día 19 de octubre las distintas partidas guerrilleras avanzaron por el Alto Arán para reducir las guarniciones enemigas. La 410 Brigada se introdujo por el Valle, a través del Port de Tavascán, con su objetivo fijado en el pequeño pueblo de Les Bordes. Allí, se encontraba la segunda compañía del Batallón Albuera.

En la madrugada del 20 empezó el tiroteo: la mayoría de la compañía, sorprendida en las casas donde vivían, se rindió al maquis, pero una parte de la tropa y la Guardia civil del puesto local, siguió luchando. El combate se desarrollo por todo el pueblo, retirándose los defensores a la plaza del pueblo. Los guerrilleros se instalaron en un bar, desde donde disparaban contra dos viviendas situadas enfrente, desde donde resistían un teniente, un sargento, varios soldados y guardias civiles.

Cuando un guerrillero intentó lanzar una bomba incendiaria, el sargento disparó, hiriéndolo, y la bomba que tenía en la mano cayó en el balcón de madera provocando un incendio y la destrucción total de la casa. Aprovechando la confusión, el teniente, con sus hombres, logró escapar. Así y todo, fueron hechos prisioneros 80 soldados. En la encarnizada lucha murieron 6 guerrilleros y 9 hombres más entre soldados y guardias civiles. La cifra de heridos superó la veintena por bando. Pocos días después el pueblo sería retomado por una agrupación mixta de Guardias Civiles y militares.

**La palabra maquis proviene del corso "Macchia" y significa "Terreno de matorrales o vegetación espesa", y se introduce en España por los guerrilleros que lucharon contra los alemanes en Francia.*

Autor: General Invierno
Figuras: Jose Luis

CARENTAN

Escenarios para Flames of War

CARENTAN (Parte I)

El Día D ha resultado un éxito. El objetivo de la Compañía Easy es tomar la ciudad francesa de Carentan, que actualmente está ocupada por la compañía alemana de paracaidistas van der Heydt's. La toma de esta ciudad permitiría unir las cabezas de playa de Utah y Omaha y desde allí dirigirse al corazón de la Francia ocupada. Como dicen los muchachos, "Capturado Carentan, vía libre a París, capturado Paris, vía libre a Berlín".

Reglas Especiales

En este escenario no se usan las reglas especiales normales de una misión Hold the Line. Los alemanes pueden desplegar Platoons emboscados, pero todas las unidades emboscadas deben estarlo dentro de los límites de Carentan. Además, los alemanes comienzan el escenario con sus transportes enviados a retaguardia (regla "sent to the rear").

Tus Órdenes

Compañía Easy: Tienes que asaltar la ciudad de Carentan y echar a los alemanes. Captura cualquiera de los objetivos y habrás ganado la batalla.

Comandante Alemán: Aguanta la presión y no permitas que los americanos puedan entrar en la ciudad: si capturan cualquiera de los objetivos habrás perdido la partida.

Preparación de la Batalla

Este escenario se juega como una misión Hold the Line (página 159 del manual de reglas de Flames of War). Los alemanes actúan como defensores. Su mitad del campo de batalla debe representar la ciudad de Carentan. Todos los espacios abiertos entre los edificios de la ciudad son considerados como carretera.

La mitad americana del tablero debe de tener una carretera que llegue a la ciudad en su punto medio, y suficiente follaje para que la Compañía Easy tenga algo de protección mientras se aproxima a la ciudad. Los objetivos deben situarse dentro de Carentan (un objetivo ideal podría ser algún edificio característico) siguiendo las reglas normales del escenario Hold the Line. La Compañía Easy comienza el primer turno.

Fin de la Batalla
La partida finaliza cuando la Compañía Easy tiene en su poder alguno de los objetivos al comienzo de su turno, o cuando fallen un chequeo de mando de la Compañía (regla "Company Command check").

Las Fuerzas
Compañía Easy
E Coy HQ - 55pts
Parachute Rifle Platoon - 385pts
Parachute Rifle Platoon - 385pts
Machine-gun Platoon - 160pts
Total - 985pts

Alemanes
Coy HQ - 55pts
Fallschirmjager Platoon - 280pts
Fallschirmjager Platoon - 280pts
Fallschirmjager Platoon - 280pts
HMG Platoon [dos HMG teams] - 105pts
Total - 1000pts

PELOTÓN DEL 82º AIRBORNE

CARENTAN (Parte II)

Ahora que los Aliados han tomado Carentan, es más que seguro que los alemanes quieran recuperarlo. La ciudad tiene gran importancia estratégica para los dos bandos, así que hay que hacer todo lo posible para evitar que vuelva a caer en manos de los "Kartoffen".

Reglas Especiales
Las unidades blindadas de los dos bandos comienzan la batalla en reserva. Una vez se consiga la tirada de de reservas, todas las unidades blindadas se despliegan en la esquina izquierda de la zona de despliegue propia, a no más de 12"/30cm de la esquina (de forma similar al despliegue de la Compañía Easy en el primer escenario de la campaña).

Tus Órdenes
Compañía Easy
Debes evitar a toda costa que los alemanes recuperen Carentan. Haz todo lo posible para detenerlos.

Comandante Alemán
El Alto Mando ha dado órdenes tajantes de recuperar el estratégico enclave de Carentan. Destruye todo lo que los americanos interpongan en tu camino para conseguirlo.

Preparación de la Batalla
Los dos bandos despliegan usando las reglas de un escenario Free-For-All (página 158 del libro de reglas Flames of War).
Como escenografía se deben situar hileras de setos discontinuas a 8"/20cm de la línea central del campo de batalla.

Las Fuerzas
Compañía Easy
E Coy HQ (+ Bazooka Team) - 80pts
Parachute Rifle Platoon - 385pts
Parachute Rifle Platoon - 385pts
Parachute Rifle Platoon - 385pts
Machine-gun Platoon - 160pts
Mortar Platoon - 220pts
5 M4 Sherman's - 500pts
Total - 2115pts

Alemanes
Coy HQ [con Stummelwerfer section] - 175pts
Fallschirmjager Platoon - 280pts
Fallschirmjager Platoon - 280pts
Fallschirmjager Platoon - 280pts
HMG Platoon - 175pts
3 Panthers - 465pts
3 Panzer IV's - 330pts
Jagdpanther - 220pts
Total - 2030pts

Autor: Aser
Figuras: Peter Stone

INFORME DE BATALLA

Partida a 600 ptos de Flames of War

Para jugar a **Flames of War** no es necesario coleccionar (y pintar) un gran ejército a 1500 puntos; las reglas permiten jugar pequeñas partidas a 600 puntos, modificando las restricciones habituales a la composición de tu compañía. Basta que incluyas un Company HQ y al menos un Combat Platoon, y que sigas las reglas habituales en lo que a Weapons y Support se refiere.

En contra de lo que podría pensarse inicialmente, una partida a 600 puntos puede ser tan interesante (o más) que una a 1500 o incluso 2000; con menos unidades y un menor tamaño de tablero, ¡la acción se sucede prácticamente desde el principio, y los turnos se juegan a toda velocidad! Desde mi punto de vista es la mejor manera de empezar en este fascinante wargame.

Autor: Bertz
Agradecimientos: Hartmann

Ejército: GrenadierKompanie
General: Sgto_Hartmann

Company HQ . . . . . .40 ptos
Con Panzernacker . . . . . .+5 ptos

Combat Platoons
3x escuadras . . . . . .155 ptos
Con Panzernacker . . . . . .+5 ptos
Combat Platoons
3x escuadras . . . . . .155 ptos
Con Panzernacker . . . . . .+5 ptos

Weapons Platoons
Pelotón de HMG . . . . . .85 ptos
Con Panzernacker . . . . . .+5 ptos

Support Platoons
Pelotón de cañones sIG33 . . . . . .145 ptos

TOTAL: 600 ptos

Ejército: Rifle Company británico
General: Bertz

Company HQ . . . . . .30 ptos

Combat Platoons
Rifle Platoon
2x escuadras . . . . . .155 ptos
Con PIAT . . . . . .+30 ptos
Con mortero ligero . . . . . .+10 ptos

Support Platoons
Pelotón de tanques
3x Churchill III . . . . . .370 ptos
dos tanques se han reducido a Churchill I por
-20 puntos por tanque . . . . . .-40 ptos

Pelotón de reconocimiento
3x Humber LRC III . . . . . .90 ptos

TOTAL: 595 ptos

Introducción

Tiramos un dado, siguiendo la numeración del 1 al 6 de la lista de misiones del mini libro de reglas (sí, la 7 no entraría, cosas de la vida) La fortuna decidió que luchásemos una misión ***Hold The Line***. Esa misión aplica la regla *Defensive Battle,* que establece quién ejerce el papel de atacante y quién de defensor en función del tipo de lista que despliega. Ambos teníamos listas de infantería, así que el azar decidió que los ingleses defenderían. Decidimos además en pro de la jugabilidad utilizar un único objetivo.

Además, la misión incluye la regla *Reserves*; lo que significa que el defensor debe dejar hasta la mitad de sus pelotones en reserva. En mi caso, la mitad de 3 pelotones es 1,5; si dejaba un pelotón en la reserva no estaba cumpliendo la regla, puesto que 1 no incluye a 1,5; debería dejar 2. Sin embargo, Hartmann y yo acordamos que para mayor emoción, dejase únicamente un pelotón en la reserva.

Además, la misión incluye la regla *Ambush*, lo que indica que de los pelotones que el defensor

Buster los edificios serían ratoneras; así que no los podría utilizar para que mis chicos se hiciesen fuertes. Como reservas, mantuve el pelotón de reconocimiento; estaba claro que mi emboscada serían los Churchills. Aunque la compañía de Hartmann estaba plagada de panzerknackers, su única alternativa era avanzar al descubierto para luchar al asalto contra mi infantería. Confiaba en conseguir un buen puñado de bajas con las dos MGs de cada Churchill y los cañones de Close Support antes de que los granaderos llegasen al asalto."

no haya dejado en reserva, hasta la mitad permanezcan emboscados. En este caso, la mitad de 2 es claramente 1.
Adicionalmente, los defensores empiezan en *Prepared Positions*; lo que significa que todos los *Infantry* y *Gun Teams* empiezan en pozos de tirador (*Foxholes*) lo que les da *bulleproof cover* y *concealment*. Además, los equipos que estén *concealed* tienen derecho a declararse *gone to ground* en el primer turno del atacante.

Escenario

Este fue el mapa de la misión. La zona del despliegue alemán incluía una colina y una zona boscosa, que daba paso a la entrada de un pueblo del Norte de África. El objetivo de la misión era conquistar los barrios periféricos de dicho pueblo, en concreto el puesto de mando de una mermada compañía de infantería de ese sector.

El Despliegue

El defensor despliega únicamente un pelotón; opté por desplegar la infantería ya que empieza en Prepared Positions. De entrada, estarán en foxholes; y por ser infantería en foxholes está concealed; y por estar concealed y en prepared positions puede declararse gone to ground.

Bertz: *"Elegí desplegar la infantería en torno al objetivo. Con esos cañones de 15cm Bunker*

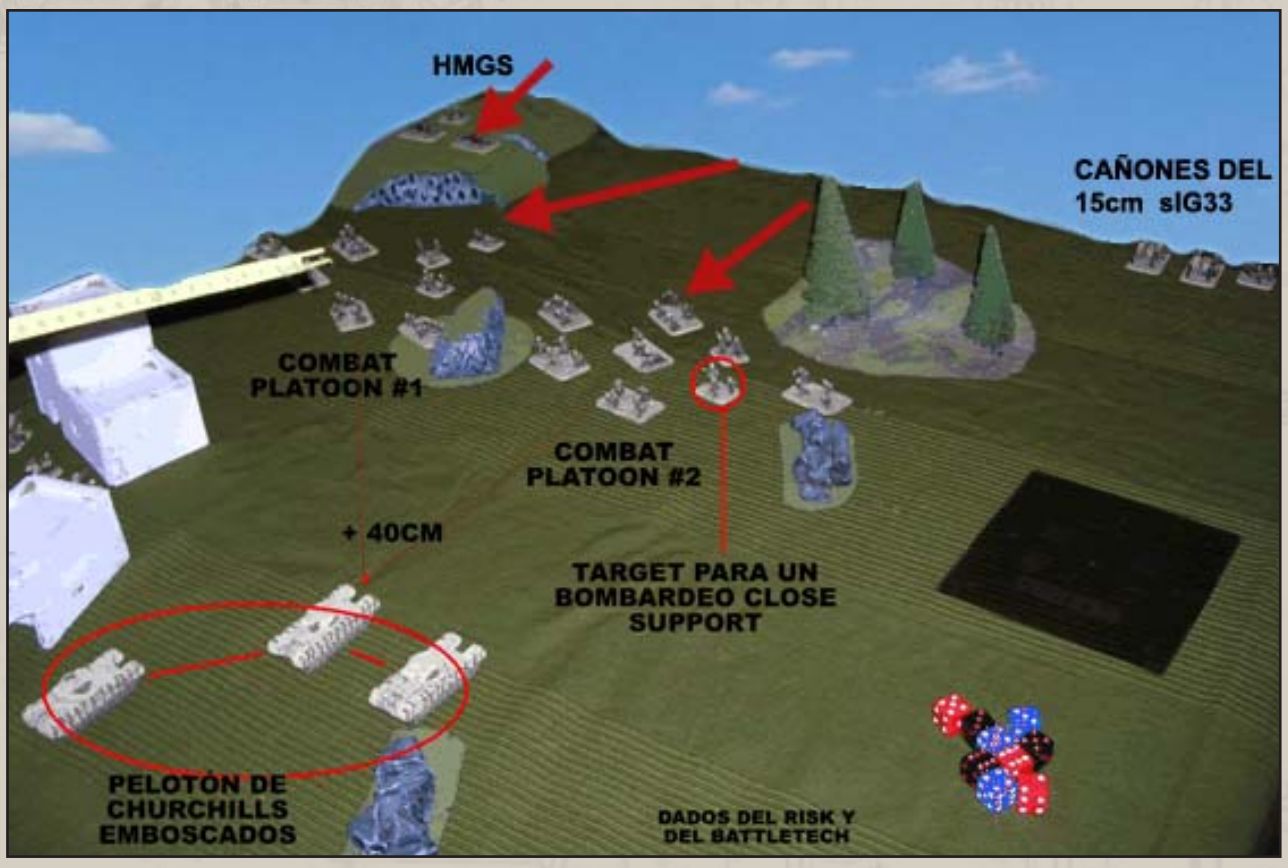
Hartmann: *"El escenario dejaba poco margen de maniobra (y menos con esos 3 Churchills), así que decidí agrupar a mi infantería y desplegarla lo más cercana posible al objetivo; mis chicos iban a tener que pegarse una carrera hasta la primera casa si no querían morir en campo abierto a manos de los rocosos Churchills. Por otra parte, el poderoso cañón de 15cm estaría detrás del bosque (a cubierto y francamente bien para defenderse de un ataque) donde, avisados por un observador incluido en el primer pelotón de infantería, podrían intentar dar cobijo a la infantería (evitando que la infantería enemiga se escondiese en las casas y con la capacidad para dar un buen susto a los blindados enemigos).*
Finalmente solo quedó rezar por que la suerte estuviera de mi lado… esos Churchills me tenían más que preocupado"

La Partida

Los alemanes no tenían más opción que avanzar hacia el objetivo, y eso es lo que hicieron. Tanto la infantería como las HMGs, que son man-packed gun teams, mueven 15cm en cross country. El Company Command Team y el observador de la artillería se unieron a un Combat Platoon y el 2iC al otro. Las casas bloqueaban la visión del observador; así que los cañones de 15cm sólo podían esperar. En su avance, cada combat platoon de granaderos consigue su tirada de habilidad para de stormtrooper, lo que les permite avanzar 10cm más ¡están a tiro de piedra de las primeras casas!

Decidí probar fortuna haciendo un bombardeo de artillería contra el pelotón de granaderos que tenía más cerca. El objetivo es Veteran; con lo que la tirada de partida es de 4+. Sin embargo, no está ni concealed ni gone to ground. Uno de los Churchill I está actuando como observador del bombardeo, así que la tirada no sufre ninguna modificación. 4+ no deja de ser el 50%... tiro el dado y ¡sí! Consigo la tirada de ranging in a la primera.

Bajo la plantilla sólo hay equipos de Infantería, con lo que tiro un puñado de dados; tantos como



Las HMGs no han disparado, lo que les permite intentar la tirada de stormtrooper, pero no la superan.

El turno del defensor comienza con la tirada de reservas; era necesario sacar un 5 para conseguir que llegase la patrulla de Humbers, pero no hubo suerte. Por otra parte, decidí sacar los Churchills en ese mismo momento con la primera condición; a más de 40cm de cualquier equipo enemigo. Además, para revelar una emboscada es necesario sacar el pelotón con todos sus integrantes manteniendo la coherencia de mando.

enemigos haya debajo. La tirada para impactar depende de la habilidad del artillero, en este caso, Trained, lo que significa un 4+ No hay penalización por haber conseguido el ranging in a la segunda o a la tercera; así que consigo un buen puñado de impactos, que el defensor asigna a los equipos más alejados de los edificios. Después hace las tiradas de salvación; como es infantería, salva a 3+. Por haber conseguido impactos, e independientemente de que se consigan bajas, el pelotón quedará Pinned Down. El otro Churchill avanza y utiliza su cañón contra ese mismo pelotón; al final del turno ha perdido tres teams, lo que es un resultado excelente. La

suma de unidades activas (aunque Pinned Down) es mayor que las destruidas, con lo cual no debe hacer chequeo de moral.

El siguiente turno alemán comienza con el intento de reagrupar el pelotón Pinned Down. Es una tirada de motivación de Confident, 4+, pero no la supera. Si el Company Command Team hubiese estado a distancia de mando de Infantería Veteran (15cm) hubiese podido unirse al pelotón, lo que daría derecho a repetir la tirada de moral fallida. Los alemanes no tienen más opción que seguir avanzando hacia los edificios. Sin embargo, no pueden entrar. Para entrar en un edificio una unidad de infantería debe comenzar el turno adyacente a una apertura, o llegar con su movimiento a una apertura que tuviese una unidad amiga adyacente al inicio del turno. Eso significa que ese turno no podrán entrar, pero sí en el siguiente.

Por otra parte, ahora el observador alemán tiene una clara línea de visión sobre los Churchills que han realizado el bombardeo. El objetivo es Trained en campo abierto, la tirada para el ranging in es de 3+, pan comido. Los Churchills reciben el bombardeo de los 15cm sIG33. Al ser dos unidades bajo la plantilla, se tiran dos dados para conseguir impactos. Puesto que la batería está compuesta por dos piezas, el atacante está obligado a repetir los éxitos. El artillero es Veteran, tirada para impactar de 3+, consigue un impacto que debe repetir, y al repetirlo se mantiene. Es momento de asignar un impacto entre los Churchills bajo la plantilla; y realizar una tirada de Salvación por Blindaje. AT del cañón contra Top 2 del carro, más el resultado de la tirada del dado. Saqué un 5, lo que significa que el Churchill se ha salvado. Por haber conseguido un impacto el pelotón de carros queda Pinned Down; pero al ser Fully Armoured Tank Teams esto no tiene ningún efecto.

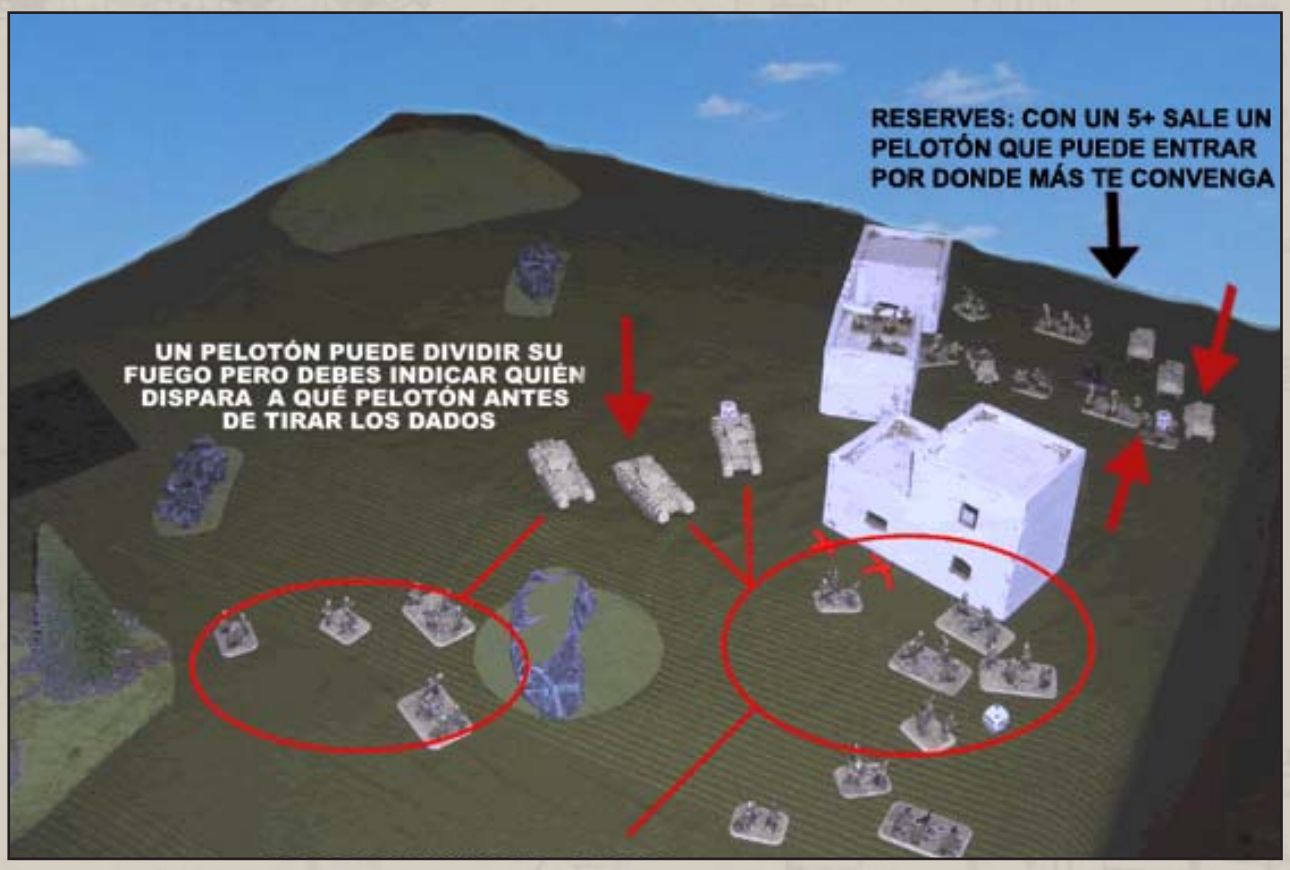
El turno del defensor comienza con una nueva tirada de reservas, es el segundo turno, luego se tiran dos dados. Por cada 5 que consiguiera llegaría un pelotón de la reserva; aunque sólo existía un pelotón, los Humber II or III, que llegaron ese turno a reforzar las posiciones en el pueblo.

La situación en el pueblo se estaba complicando. Sin poder entrar en los edificios por temor a la masacre que podrían hacer los Bunker Buster, decidí retrasar mi infantería, lo suficiente como para que los granaderos pudieran asal-

tarme desde el edificio el turno siguiente. Además, avancé hacia ese sector con los coches blindados, confiaba en que su cañón de 15mm podría ayudarme a acabar con los alemanes que se metiesen en la casa (al estar en un edificio ganan bulletproof cover).

Además, flanqueé al primer Combat Platoon con los Churchills, rodeando la casa, para que pudieran hacer de las suyas con sus MGs. Al ser Slow Tank, el Churchill sólo mueve 20cm, suficiente. Cuando un vehículo mueve, sus MGs mantienen su ROF; por la situación del enemigo, cada tanque podría usar las dos, lo que supone 3 dados de la MG principal, más uno extra por la segunda. En total una tirada de 12 dados.Decidí dividir el fuego de mi pelotón, dos tanques dispararían contra el pelotón que avanzaba hacia la casa, y otro contra el pelotón que recibió el bombardeo de artillería en el turno anterior. Recuerda que antes de hacer las tiradas de dados debes indicar a qué pelotón dispara cada team… ¡¡no puedes esperar a ver qué pasa y después decidir cómo sigues disparando!!

El objetivo es Veteran, con lo que la tirada para impactar parte de un 4+ Aunque se trata de infantería en campo abierto, en su turno anterior movió, con lo que no se puede declarar concealed ni gone to ground. Conseguí 6 impactos, de los cuales Hartmann logró salvar 4. Al menos había conseguido dejar al pelotón Pinned Down, con un poco de suerte el siguiente turno no podían ocupar el edificio. El otro pelotón sufrió una baja; la verdad es que con las salvaciones de 3+ de la infantería, ¡los tanques estaban demostrando una efectividad inusitada! El segundo Combat Platoon había perdido 4 unidades, más de las 3 que tenía sobre la mesa; lo que le obligó a hacer una tirada de moral. Pero la superó, y ¡se mantuvo firme en el campo de batalla!



El siguiente turno alemán comienza con la habitual tirada de moral para reagrupar los pelotones Pinned Down. El pelotón que está junto a la casa hace una tirada de Confident 4+; ¡que no supera! La proximidad del Company Comman Team le ha permitido unirse al pelotón antes de hacer las tiradas; el "viejo" intenta motivar a sus hombre, la repete ¡¡y aún así tampoco la supera!! Eso les impide entrar en el edificio.

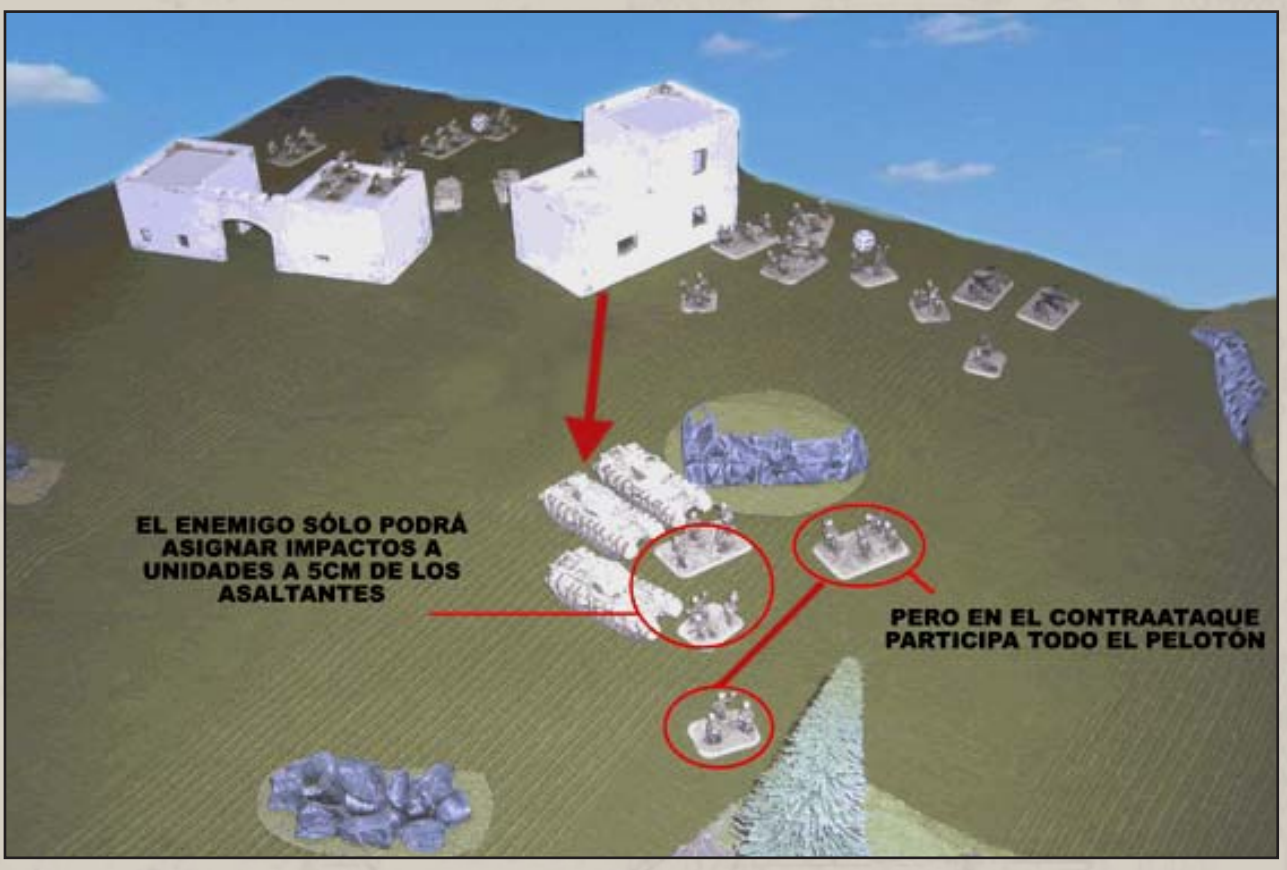
Así las cosas, los granaderos deciden echarse cuerpo a tierra; esperando una mejor oportunidad. Para ello, se quedan quietos en campo

abierto y no disparan.

Las HMGs han conseguido una posición de tiro, y comienzan a barrer la zona y disparar a los ingleses. Sin embargo, de poco sirve disparar a enemigos Veteran a tanta distancia. Por otra parte, el observador vuelve a conseguir la tirada para el ranging in contra los Churchills; como los cañones de 15cm no tienen staff team no pueden repetir un bombardeo realizado en el turno anterior, así que al observador no le queda más remedio que repetir la tirada cada turno. Aún así, los cañones consiguen un impacto, y lo mantienen pese a la repetición obligada por bombardear con una batería de dos piezas; sin embargo ¡el Churchill consigue superar la tirada de salvación por blindaje!

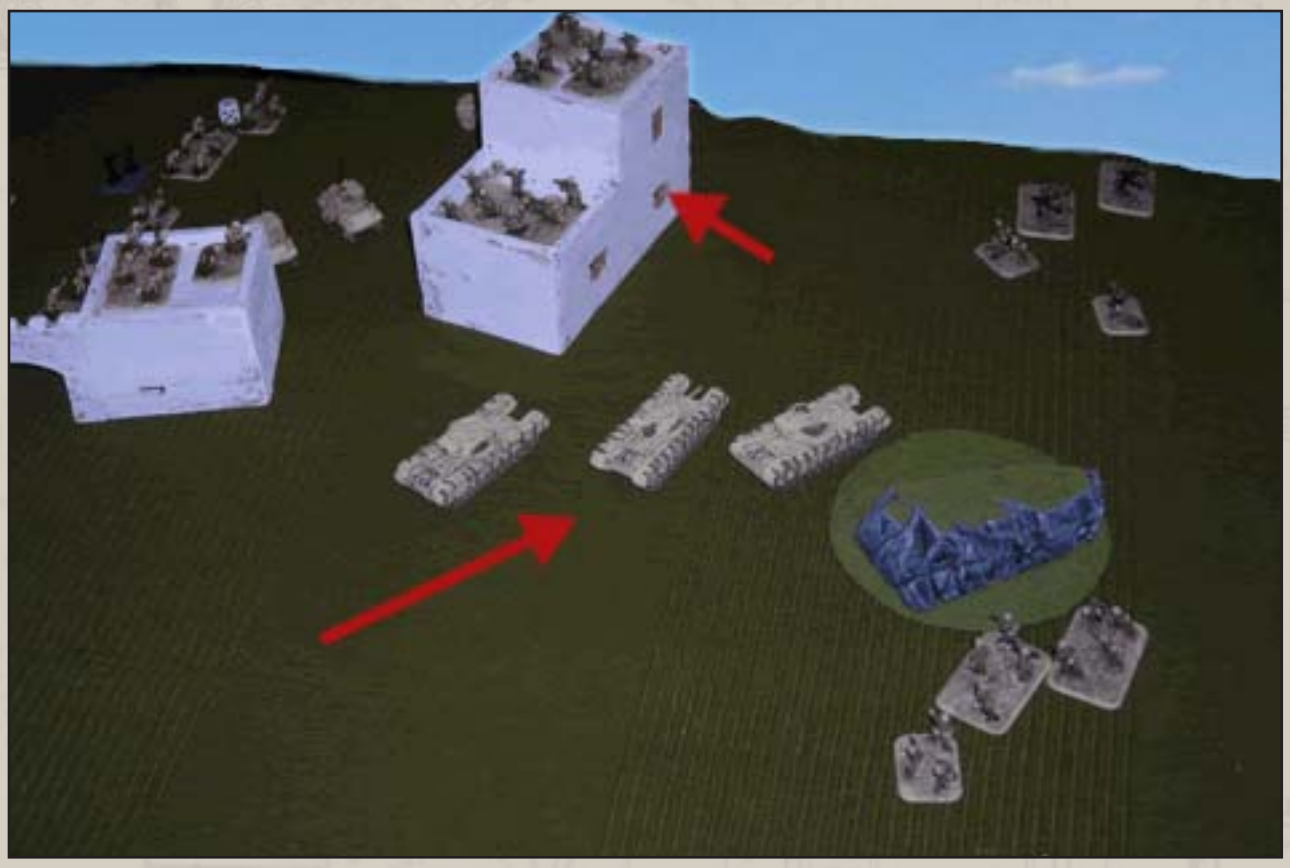
En el siguiente turno inglés, decidí que el objetivo estaba bien defendido tras la llegada de la patrulla de Humbers, de manera que decidí utilizar los Churchills para asaltar el segundo pelotón de granaderos. Sabía que tanto el 2iC como el command team llevaban panzerknackers, pero decidí arriesgarme; confiando en conseguir algún impacto y que el enemigo no lograse contraatacar. Por su disposición, sólo participarían en el asalto las dos primeras unidades; puesto que las otras dos estarían a más de 5cm de mis tanques. De esta forma, haciendo tres tiradas para impactar de Trained (4+) espera lograr dos impactos, y forzar a que el pelotón quedase con un único superviviente de infantería. Aún así, un nuevo impacto supondría una nueva tirada de Moral de Pelotón para mantenerse en combate. Parecía una opción interesante, y ¡esos Churchills estaban en racha!

Antes de asaltar, decidí disparar todas las MGs de los tanques; esperaba conseguir alguna baja antes del asalto. Sin embargo el enemigo es Veteran, estaba concealed (puesto que la infantería al descubierto se considera concealed si no ha movido) y gone to ground (pues que una unidad concealed que no dispara puede declararse cuerpo a tierra); eso supon 4 + 1 + 1 = una tirada de 6 para impactar. Aunque tiré mis buenos 12 dados, no conseguí ningún impacto; aún así me arriesgué al asalto.



Tres unidades Trained suponen tres dados, con cada resultado de 4+ lograría un impacto en el pelotón enemigo. ¡Maldición! No conseguí ninguno. Los alemanes por su parte decideron contraatacar; puesto que el pelotón asaltante estaba formado por armoured tank teams tenían que

superar una tirada de moral. Confident es 4+, ¡y la superó! De repente esos Churchills estaban en problemas. Sobre todo porque el 2iC se había unido al pelotón de granaderos.
La carga para contactar del contraataque de los granaderos les situó con cuatro teams Veteran participando en el asalto; dos de ellos armados con panzerknacker, esas malditas minas magnéticas y armas improvisadas que suponen un temible AT 5 en el blindaje superior. Las otras peanas no tenían nada que hacer; Hartmann tiró dos dados de Veteran para conseguir impactos a 3+… ¡¡logró los dos impactos!!



Hartmann: *"Sufre el poder de la eficiencia alemana!!! (muhahahaha)"*

Asigné los dos impactos a los Churchill I, Top 2 contra AT 5; con 1 y 2 perdía los tanques; con un 3 los dejaría bailed out y con 4+ salvarían. Tiré los dados ¡¡dos salvaciones!! La situación había cambiado; si volvía a asaltar mi contrincante podría asignar impactos a las unidades de Rifle/MG, y mantener vivos los panzercknacker para otra ronda de contraataque. Como había recibido más de un impacto, me vi obligado a superar una tirada de Motivación Confident. La superé; mis intenciones eran hacer un Break Off y salir de aquella ratonera en la que se había convertido un asalto que parecía un trámite. Como "los tanques no paran ante nada" podía elegir huir en cualquier dirección, aún así, decidí hacer mi movimiento completo alejándome de aquellos malditos granaderos.

Hartmann: *"¡Esperad, no os vayáis!!!... ¡Heinrich! Te he dicho que cargues las minas antes de lanzarlas!"*

Crecidos por haber puesto pies en polvorosa a los Churchill, ese turno los alemanes Pinned Down recuperaron la moral. Puesto que había una unidad junto a una ventana, ¡todo el pelotón de granaderos ocupó el edificio! Dentro de un edificio caben tantas peanas como puedan ponerse sin montarse unas encima de otras. Como este tenía dos plantas, consideramos que cabrían todas ampliamente. Desde ahí tenían una posición excelente para castigar a la infantería enemiga; ¡dentro de la casa estaban Concealed y en bulletproof cover!

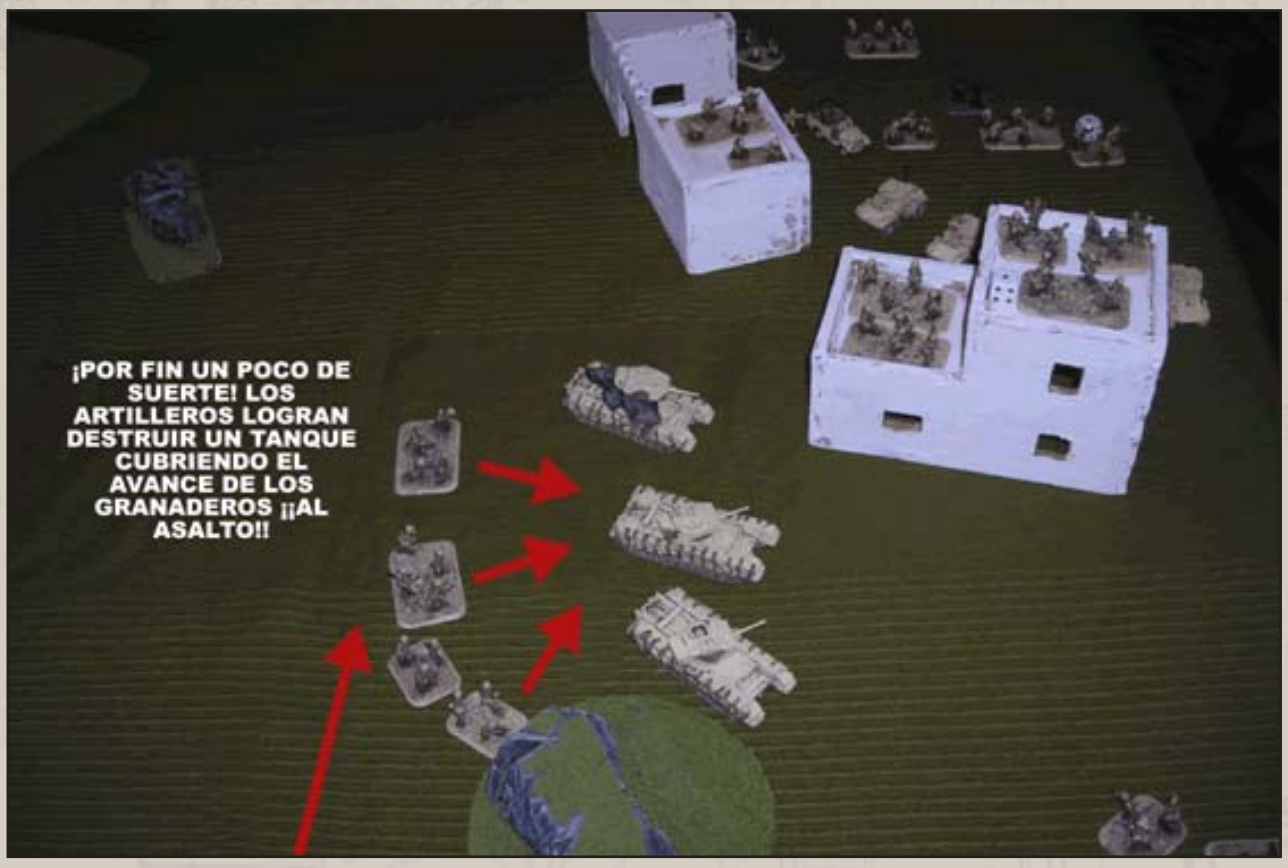
Por otra parte, las HMGs siguieron barriendo las posiciones de los ingleses; y el pelotón que logró reducir a los Churchills volvió a echarse

cuerpo a tierra. De esta manera, se hacían prácticamente inmunes a las MGs de los tanques (sólo conseguiría impactarles a 6) y al estar reagrupados, los dos panzerknackers entrarían es escena.

En el siguiente turno británico, los coches blindados abrieron fuego contra los alemanes que habían tomado el edificio; consiguieron algún impacto, pero la infantería que salva a 3+ en bulletproof cover ¡es realmente resistente contra cañones de pequeño calibre! Al estar en bulletproof cover cada tirada de salvación fallida requiere que el atacante supere una tirada de FP para confirmar la baja. Por eso los Churchills avanzaron nuevamente flanqueando la casa; para usar sus cañones contra los soldados del edificio.

Antes de hacer la carga para asaltar, los alemanes deben superar una tirada de moral ¡Sí! Con las minas magnéticas listas, se lanzan a asaltar a los blindados. Sin embargo, hay una última oportunidad; los Churchills pueden hacer fuego defensivo; únicamente con las MGs de las torretas. Eso son dos MGs, seis disparos contra la infantería con la tirada básica para impactar a Veteran de 4+ Sólo consiguen una baja, que el defensor asigna a una unidad Rifle/MG.

Así que llega el asalto; los panzerknacker consiguen un impacto; una nueva salvación de AT 5 contra top 2; ¡¡cuatro!! Milagrosamente, los Churchill consiguen sobrevivir al impacto, es el momento de elegir qué hacer. No está la situación como para desperdigar los tanques; cuando eran tres tuvieron mala suerte para conseguir impactos sobre los granaderos, así que ahora siendo dos no había motivo para pensar que las cosas podría ir mejor… Si todo iba bien conseguiría eliminar dos unidades (una de ellas un panzerknacker) pero si las cosas iban mal… sería una nueva oportunidad para hacer salvaciones. Así que finalmente, los Churchill se retiran, dando por perdido el asalto.



Es la ocasión del atacante para consolidar el asalto, sin embargo optan por volver a sus posiciones iniciales; alejándose del alcance de los Churchills. ¡Sabia decisión! Puesto que el anterior turno movieron, ya no pueden declararse cuerpo a tierra; si no se alejaban lo suficiente, los Churchills podrían avanzar hacia ellos, escupir todo el plomo de sus MGs y después intentar

un asalto si la situación fuese propicia.

Puesto que la unidad se encontraba por debajo de sus efectivos y había recibido un impacto, se vio obligada a hacer un Cheque de Moral de pelotón al acabar la fase de asalto; pero después de poner en fuga de nuevo a los Churchills no era el momento de fallarla, y no la fallaron.

En el siguiente turno británico, la infantería y los vehículos blindados intentaron sin éxito acabar con los granaderos de la casa, ¡pero no había manera! No hubo suerte con las tiradas de fire power. Por su parte, los Churchills optaron por acabar con el pelotón de HMGs y ese molesto observador de artillería. El observador es un Equipo Independiente, así que al ser designado como objetivo decidió unirse al pelotón de HMGs para intentar pasar desapercibido. Por otra parte, de no haberlo hecho, uno de los Churchills podría haber declaradazo que concentraba su fuego de MGs en el observador, y el enemigo sólo podría haber asignado impactos a ese team. Pero lo hizo, porque un Equipo Independiente que no se haya unido en la Fase que toque (en este caso, la de disparo) a un pelotón y que sea designado como objetivo, puede unirse a un pelotón que tenga a distancia de mando teams de su mismo; y esto se hace antes de que el enemigo dispare. En este caso, el pelotón de HMGs tenía a su Command Team a distancia de mando del Observador, y ambos son equipos de infantería.

Por otra parte, las man-packed gun teams no son distinguibles de un equipo de infantería cuando se dispara con armas de fire power 5+ o 6; así que los Churchills dispararon cada uno sus 4 disparos de MGs al pelotón en general, incluyendo al Observador. Sin embargo, no consiguieron ninguna baja.

En la Fase de Asalto, los Churchills asaltaron al enemigo; su disposición táctica hizo que sólo las unidades de infantería estuviesen a 5cm de los tanques asaltantes; por lo tanto las HMGs no podían ser candidatas a recibir los impactos de los tanques (aunque sí podían hacer fuego defensivo, pero total, ¿para qué?) El asalto se resolvió en dos rondas, finalmente los Churchills acabaron con el pelotón de HMGs.

Nuevamente fue necesario consolidar el movimiento; decidí arriesgarme y avanzar hacia el área de terreno rocosa. De esa forma, los tan-

ques estarían Concealed si el Company Command Team decidía hacer un bombardeo. La tirada para hacer el ranging in sería de 3+ por Trained, +1 porque observa el Company Command Team y +1 por estar el objetivo Concealed. Gracias a sus Wide tracks, los Churchills no temen entrar en rough terrain.

Efectivamente, los tanques consiguieron evitar el ranging in, pero sufrieron una vez más el decidido asalto de los granaderos tras las rocas.

Nuevamente, superaron una tirada de motivación (y van ya…) para asaltar los tanques; así que hicieron su carga entre el fuego defensivo de las MGs de la torretas de los tanques. Si hubiesen estado quietas y sin disparar, y hubieran empezado su turno en el área de terreno, los Churchills no tendrían oportunidad de hacer fuego defensivo, ¡hubieran estado a ciegas! Pero no era el caso. De nuevo 6 dados de MGs que no consiguieron cobrarse ninguna baja entre los asaltantes. En el asalto, los atacantes no consiguieron ningún impacto de panzerknacker; pero aún así, los tanques decidieron no arriesgarse, y hacer un break off que les alejase de las posiciones enemigas.

A todo esto, se nos hizo la hora de comer, ¡así que ahí lo dejamos! Fue una victoria de los defensores porque consiguieron mantener el objetivo y eliminar un pelotón enemigo.

Bertz: *"La verdad es que esos golpes de suerte iniciales en las salvaciones contra los bombardeos de artillería y los panzerknackers me dejaron paranoico el resto de la partida. Tuve suerte, y decidí no arriesgar los Churchills en un asalto. Reconozco que si hubiese dejado en reserva los dos pelotones la partida habría sido otra cosa"*

Hartmann: *"El planteamiento táctico de Bertz en la partida fue impecable y junto con sus Churchills me fue imposible tomar los alrededores del pueblo.*
En mi defensa, he de decir que no esperaba, ni remotamente, encontrarme esa lista de 3 Churchills en el campo de batalla. Aún así, mi infantería se portó muy bien y, de no ser por esa horda de salvaciones, la partida hubiese estado a mi alcance. Por último, destacar que para mi sorpresa (y gozo) las partidas a 600 puntos son una alternativa jugable y entretenida, ideal para cuando el tiempo está en contra."

Brandemburgers

Reglas oficiales para comandos alemanes brandemburgers

Historia

Las campañas iniciales de los Brandemburguers en 1940-41 sorprendieron al Alto Mando alemán, ya que lograron alcanzar sus objetivos. Habían sido capaces de infiltrarse en territorio enemigo utilizando el lenguaje local y el conocimiento del terreno. Esto les había permitido sorprender a los defensores en una situación de calma y capturar puntos importantes como puentes e instalaciones vitales hasta que el grueso del avance les daba alcance y aseguraba los objetivos.

Participaron en operaciones en Dinamarca, Noruega y los Países Bajos. Durante la invasión de los Países Bajos capturaron el puente sobre el Meuse en Gennep, el 8 da Mayo. Al amanecer, un grupo de Brandemburgers comandados por el Teniente Wilhelm Walther avanzaron hacia el puente disfrazados como policías militares belgas escoltando a prisioneros alemanes. Antes de que los defensores se dieran cuenta del engaño, los alemanes comenzaron a disparar.

Tras un breve tiroteo los Brandemburgers tomaron el puente. Tres habían sido heridos, pero los belgas continuaban con la posesión del otro extremo del puente. El teniente avanzó hacia aquél extremo disfrazado con el uniforme belga y los defensores dudaron sobre si era auténtico o no; el retraso fue lo suficiente para permitir que los dos últimos defensores fueran abatidos. Poco después llegaron los tanques alemanes y consiguieron cruzar el puente sin retrasars su avance. En 1941 los Brandenburgers habían sido retirados del regimiento.

Comandos durante operaciones en Noruega

En 1941, los Brandemburgers entraron en acción en los Balcanes y en Rusia. Vestidos con ropas civiles, un destacamento de 54 comandos del II Batallón, tomó las Puertas de Acero en Orsova, sobre el Danubio. Esto permitió el tráfico fluvial alemán durante la campaña.

Uno de los episodios más famosos ocurrió durante la campaña de Rusia de 1942. 62 comandos bajo las órdenes del Barón Adrian von Fölkersam penetraron profundamente en territorio soviético. Disfrazados con uniformes de la NKVD y montados en camiones del Ejército Rojo. Resultaron tan convincentes que von Fölkersam planeó explorar las posiciones enemigas alrededor de Maikop. Los Brandenburgers lograron destruir el centro de comunicaciones y convencieron a los defensores de que se había ordenado la retirada. Los alemanes entraron en la ciudad el 9 de Agosto de 1942 sin dar un solo disparo.

Se realizaron otras operaciones en Rusia durante 1942, pero en 1943 los Brandemburgers fueron relegados en exclusiva a tareas de reconocimiento en grandes distancias.

También actuaron en África. En la primavera de 1941, un grupo de 60 comandos fue llevado a las arenas africanas bajo las órdenes del

Teniente von Koenen. Su propósito inicial era la toma del Canal de Suez y los pasos sobre el Nilo, pero cuando las cosas se torcieron en El Alamein debieron prepararse otros planes para ellos. Prestaron servicio en Libia y Túnez, en algunos casos en misiones similares a las de los SAS y el LRDG y en otros casos en labores de reconocimiento y exploración. También se les usó para escoltar a varios agentes secretos que se pretendían introducir en El Cairo, pero la Inteligencia Británica descubrió la misión y los agentes y sus escoltas fueron capturados. Aún así, algunos Brandenburgers fueron lanzados en paracaídas para asegurar algunos puentes.

Las unidades especiales aerotransportadas y de infantería de marina fueron creadas en 1943. Las de infantería de Marina, o *Küstenjäger* participaron en misiones en el Mar de Azov contra los comandos navales soviéticos y en 1943 tomaron parte en las batallas que se libraron en las Islas del Dodecaneso.

El final de las Operaciones

El Julio de 1944, el Abwehr perdió la confianza de Hitler tras descubrirse que su jefe, Canaris había estado involucrado en el atentado contra el Fürher. La División Brandenburg (como era conocida) fue convertida en una División de Infantería Mecanizada de Élite. 1800 soldados Brandenburgers fueron transferidos a las *SS-Jagdverbande* para continuar operando como fuerzas especiales.

Representando a los Brandemburgers en Flames of War

Los Brandenburgers son una fuerza de élite idealmente diseñadas para actuar en Misiones de ataque como las de los SAS y el LRDG. Usa las Misiones de Ataque con el Briefing que te proporcionamos para jugar. Este Briefing es exclusivo de Mid-war.

Reglas de Comandos brandemburgers para Flames of War

Estas reglas son *oficiales* y pueden utilizarse en cualquier batalla.

Además de las reglas especiales alemanas, estos comandos usan las siguientes:

¿Amigo o enemigo?

Durante sus incursiones, los comandos obtuvieron numerosos uniformes enemigos que utilizaban para realizar las misiones. Sólo mostraban sus uniformes de la Werhmacht antes de abrir fuego. Usando sus habilidades lingüísticas y su conocimiento del terreno eran capaces de infiltrarse en territorio enemigo y atacar por donde menos se lo esperaban.

Cualquier platoon enemigo que no haya sido disparado por los comandos debe superar un chequeo de habilidad para diferenciar la nacionalidad de los comandos.
- Si se supera el chequeo podrán disparar.
- Si no lo superan, no podrán dispararlos, pudiendo realizar sucesivos chequeos en los siguientes turnos.

Esta regla no afecta al fuego defensivo.

Brandenburger Kompanie

Una fuerza basado en una Brandemburger Kompanie debe contener:
-Un HQ de la compañía
-2 ó 3 Platoons Brandemburger

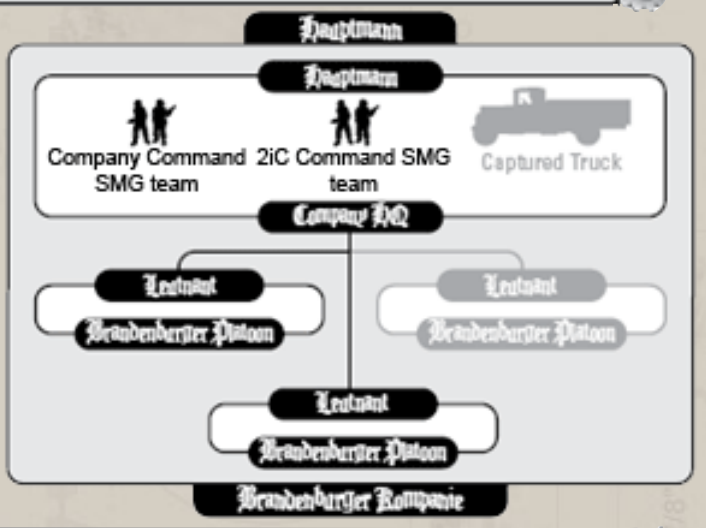
Motivación y experiencia:
Dado su alto entrenamiento y que se trata de hombres extraordinarios está clasificados como **Fearlesss Veteran**.

HEADQUARTERS

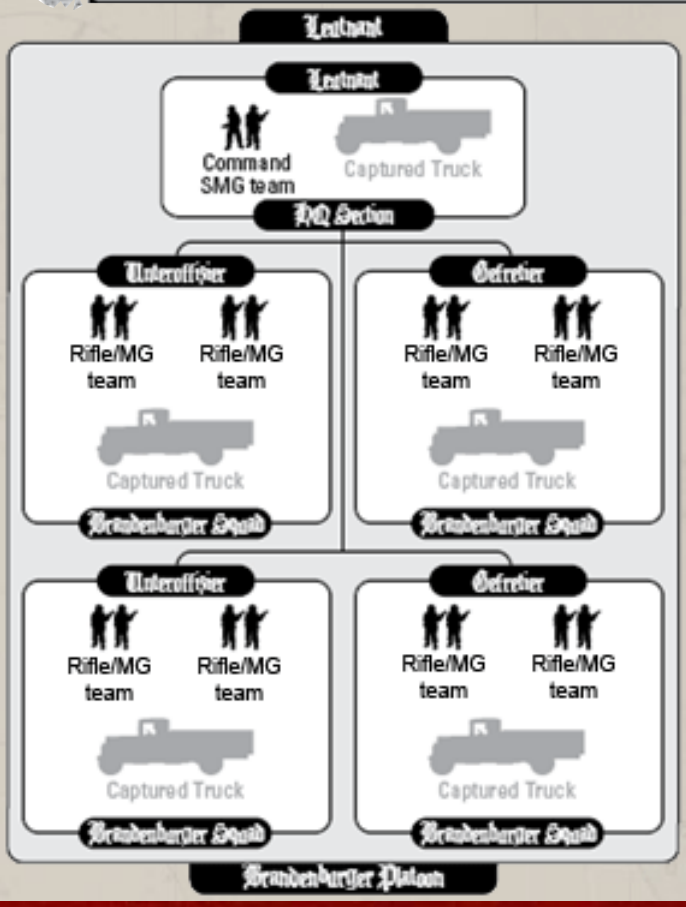
Headquarters
HQ de la compañía.....50 Ptos

Opción:
-Reemplaza una o dos peanas de SMG por SMG Panzerknacker por +5 puntos por peana.
- Añade un camión capturado por +5 Puntos.

Un Platoon HQ se considera un **Platoon de Reconocimiento.**



COMBAT PLATOONS



Combat Platoon
4 Escuadras Brandemburguer.....315 Ptos
3 Escuadras Brandemburguer.....245 Ptos
2 Escuadras Brandemburguer.....175 Ptos

Opciones:
-Reemplaza la peana SMG de Mando por SMG Panzerknacker por +5 puntos por peana.
-Sustituye todas las peanas Rifle/MG por SMG sin coste adicional.
-Sustituye todas las peanas Rifle/MG por Rifles de Asalto por +15 puntos por escuadra.
-Añade un camión capturado a cada escuadra por +15 puntos por camión.

Un Platoon Brandemburger se considera un **Platoon de Reconocimiento.**

Traducido por Hidalgo

AUTOR: NAGASH

CARRETERAS A ESCALA

Tutorial paso a paso para crear nuestras propias carreteras

Un elemento imprescindible en cualquier escenario es un camino o carretera. En Flames of War un camino es más que un elemento de escenografía, significa que los vehículos pueden desplazarse más rápido, de modo que estamos obligados a incluirlo en nuestro tablero.

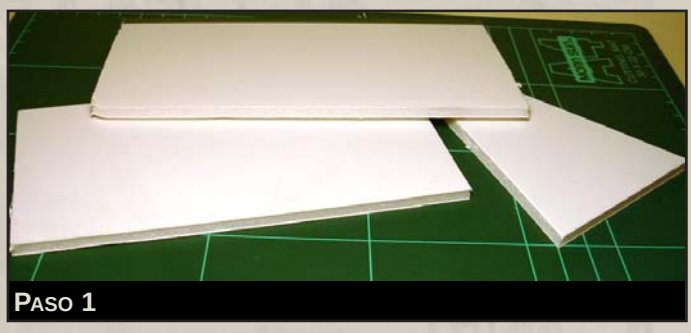
Hay muchas formas de hacerlo. La idea a seguir es crear un camino fragmentado, de forma que en cada escenario podamos crear diferentes rutas, para ello crearemos diversos tramos rectos, curvas con diferentes ángulos, etc.

Para conseguir volumen he decidido usar cartón pluma. Si se rebajan los bordes se crea una elevación que puede recrear perfectamente un camino y su cuneta. Los materiales son sólo tres: cartón pluma, arena y césped electroestático.

Paso 1

El ancho de los caminos puede variar en función de si es un camino rural, una carretera, etc. He escogido una anchura de 10cm, de forma que sea compatible tanto con 15mm como con otras escalas. Recortamos del cartón pluma una serie de hileras de 10cm de ancho para poder ir creando después los diferentes tramos que formarán nuestra carretera.

Los tramos rectos pueden ser de diversa longitud. Os recomiendo que hagáis uno o dos de 40cm de largo y el resto la mitad o incluso menos, de forma que al menos podáis rellenar una parte del tablero con un tramo recto. Las



PASO 1

curvas pueden ser tan grandes como queráis. Los ángulos pueden variar perfectamente, así se consigue mayor variedad. Hay que tener en cuenta que algunos tramos curvos tendrán una anchura mayor que el resto de tramos, por lo que deberéis comprobar después de cada corte si los tramos curvos tienen 10cm de anchura en cada lado.

Paso 2

Para cantear los bordes y crear así la pendiente bastará con cortar los bordes de forma diagonal. Si no os sale el corte recto, no os preocupéis, es mucho mejor que hagáis un corte irregular para dar una sensación de camino "rural" que si hacéis un camino totalmente recto.

PASO 2

PASO 3

Paso 3
Echaremos arena de forma irregular por el centro del camino. Al igual que los cortes que hicimos en el anterior paso, no debemos echar la tierra formando una línea recta, cuanto más irregular quede, mejor.

PASO 4

Paso 4
Para pintar los caminos os recomiendo témperas. Son baratas y para pintar muchos tramos de carretera vienen genial. Para la arena usamos el marrón, y para los bordes mezclaremos el verde témpera con el marrón, para conseguir un verde más oscuro. La razón por la que pintamos los bordes de verde es para evitar que al echar la hierba queden algunos huecos sin cola y se vea el color del fondo (en este caso blanco del cartón pluma). Además, se consigue un efecto más sólido y realista.

Paso 5
Al ser muchos tramos de carretera supone un gran gasto en césped electroestático cubrir

PASO 5

todos los bordes, por lo que os recomiendo que mezcléis el césped con otros materiales para evitar tal gasto de material. Un consejo, cuanta más cola blanca echéis, mejor se adherirá el césped y éste no se irá cayendo poco a poco.

Paso 6
Para terminar el camino iluminaremos la zona de tierra. Con un color crema aplicaremos varios pinceles secos por la superficie arenosa. Podemos iluminar de forma más abundante los laterales del camino, dejando el medio más oscuro y creando así una especie de efecto de "rodaduras" de vehículos

Finalmente se unen todos los tramos y se crea un camino a lo largo de todo el tablero que podrá definir una ruta diferente en cada escenario. Otra gran ventaja de este sistema es que el almacenamiento es mucho más sencillo, con una caja de zapatos bastará para guardar todos los tramos.

PASO 6

ÉSTE MÉTODO TAMBIÉN SIRVE PARA CREAR RIOS

TECNICAS AVANZADAS

Tutorial paso a paso para pintar una sdkfz 251 con aerógrafo, pigmentos y óleos

En el siguiente tutorial se muestra un método para pintar fácil y rápidamente un pelotón de sdkfz con la ayuda de un aerógrafo y aplicando técnicas de óleos y pigmentos. En cuestión de 4-5 horas pueden pintarse los cuatro vehículos con un acabado fantástico.

Paso 1
En primer lugar limpiamos las rebabas de las piezas de la sdkfz. Con la ayuda de una lima de modalismo y un cúter limpiaremos las líneas de molde y cualquier defecto que puedan tener las piezas.

Paso 2
A continuación imprimamos los vehículos con negro. Personalmente prefiero imprimar en negro, sobre todo tratándose de vehículos, ya que se puede conseguir un tono más oscuro y tenemos la ventaja de que todas las zonas "ocultas" están ya pintadas en negro.

Paso 3
Los vehículos militares alemanes salían de fábrica con un color crema llamado dunkelgelb. A cada dotación se le entregaban varios botes de pintura de color marrón y verde y ésta era la encargada de crear el camuflaje de su vehículo. Esto se comenzó a usar a partir de 1944, de modo que los camuflajes de los vehículos de cada compañía podían variar perfectamente. Siguiendo este criterio he pintado el pelotón de sdkfz con diferentes camuflajes partiendo del mismo color base: dunkelgelb. Para el aerógrafo uso pinturas de TAMIYA o GUNZE SANGYO, ambas marcas son conocidas y pueden adqui-

PASO 1

PASO 2

PASO 3

PASO 4

PASO 5

PASO 6

PASO 7

rirse en cualquier tienda que comercialice pinturas para aerografía. GUNZE SANGYO dispone de una referencia en el mercado que incluye 3 colores: el dunkelgelb, verde y marrón. Este "pack de panzers" permite pintar el camuflaje de un vehículo siguiendo las líneas que se usaron originalmente. Si no conseguís esta referencia pueden comprarse los botes de forma independiente. A continuación se muestra un listado de las referencias:

H403 - Dark Yellow
H405 - Olive Green
H406 - Chocolate brown

Estos colores también pueden obtenerse en su equivalente de Tamiya, normalmente el nombre es el mismo en ambas marcas.
La capa base aplicada es de Dark yellow-H403. Con varias pasadas del aerógrafo bastará para cubrir toda la superficie de la carrocería de la sdkfz. Hay que cubrir todo el chasis, incluídas las ballestas y ruedas que forman las orugas.

Paso 4

A continuación iluminaremos la capa base. Para ello mezclaremos Blanco-H11 con el dunkelgelb. Con dos iluminaciones bastará. Para iluminar con el aerógrafo tendremos que hacer una serie de líneas muy finas por las zonas más exteriores de cada chapa. Para poder crearlas con el aerógrafo tendremos que quitar la boquilla difusora del aparato e ir trazando las líneas poco a poco.
La idea de iluminar con el aerógrafo es similar a la que seguiríamos con el pincel: iluminar aquellas zonas que más sobresalgan del resto.

Paso 5

Al igual que con el pincel, con el aerógrafo se pueden aplicar tanto luces como sombras. Para ensombrecer algunas partes del vehículo usaremos el color Chocolate brown- H406. Las zonas sobre las que aplicaremos las sombras serán las hendiduras, agujeros, etc. Una forma eficaz de saber dónde podría haber una sombra es utilizando un flexo y apuntando desde arriba u otro ángulo hacia el vehículo, de forma que la luz proyecto una serie de sombras en función del ángulo con que se aplique. Si queremos hacerlo más sencillo, bastará con trazar unas finas líneas con el color marrón por las hendiduras,

uniones de chapa, etc.
Tal y como se hizo en el paso anterior, usaremos el aerógrafo sin la boquilla difusora, para poder trazar líneas finas.

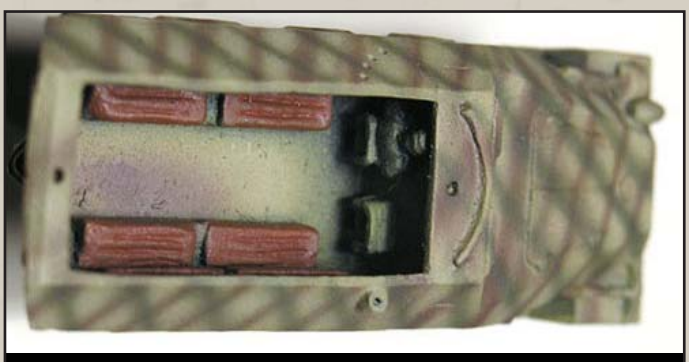
Paso 6 - El camuflaje
Para los camuflajes se pueden consultar revistas, libros, páginas de Internet, enciclopedias, etc. Hay mucho material y también podemos usar nuestra imaginación. Los camuflajes que yo he escogido son tres modelos que se usaron durante los últimos años de la guerra y son fáciles de crear. Como comenté antes, la dotación de los vehículos recibía un color verde y otro marrón, con los que creaban sus propios "patterns". Después de terminar el paso 6 el aerógrafo tiene pintura marrón en el depósito, por lo que ahorraremos tiempo y pintura si aplicamos la primera parte del camuflaje con el color marrón. Continuamos con la boquilla difusora quitada, es importante que uséis así el aerógrafo para poder trazar líneas finas. Si las líneas o el camuflaje que habeis elegido no queda muy "recto" no es ningún problema, los camuflajes tienen como objetivo camuflar un vehículo (valga la redundancia) o impedir que se puedan visualizar sus límites, de modo que cuanto más irregular, mejor.

Paso 7
Una vez hayamos terminado con el marrón, haremos la misma tarea pero esta vez con el Olive green - H405.

Paso 8
El siguiente paso consiste en pintar otros detalles ajenos a la carrocería. Para pintar las orugas y los asientos de la sdkfz usaremos un color marrón ocre, yo he usado el Marrón caoba de vallejo.
Por otra parte pintaremos de negro los neumáticos de las ruedas delanteras.

Paso 9
Iluminaremos los asientos aplicando una o dos luces con una mezcla de Blanco y el color base Marrón caoba. Para las orugas aplicaremos una capa generosa de Metalizado Bólter de Citadel. No es un pincel seco, si no una capa de pintura abundante, aunque dejando algunas partes de las orugas con el color marrón de base. Con este proceso se intenta imitar el efecto oxidado en las orugas del vehículo, que eran de hierro y acababan oxidadas y llenas de barro.

PASO 8


PASO 9

PASO 10

PASO 11

Las ruedas las iluminaremos con un gris ocuro.

Paso 12 - Los óleos

Para perfilar el vehículo emplearemos óleos. Hay muchas formas de perfilar, tintas, aguados, betún de Judea, a pincel, etc. Con los óleos se hace rápidamente y de forma eficaz, ya que es un tipo de pintura aceitosa que permite pintar suavemente. Para utilizar los óleos necesitaremos disolvente para diluir la pintura y limpiar los pinceles. Mezclaremos dos colores: negro y un marrón oscuro. Con un pincel de punta fina iremos trazando las líneas entre las chapas y por los bordes de éstas (como si fuese una iluminación). Necesitaremos algo de paciencia para perfilar todo el vehículo, pero ayudará a un acabado más realista.

Para las orugas aplicaremos un óleo negro para oscurecer el metal y el óxido y apagar su brillo.

Podemos incluir algunos detalles adicionales como la cruz gamada y la matrícula.

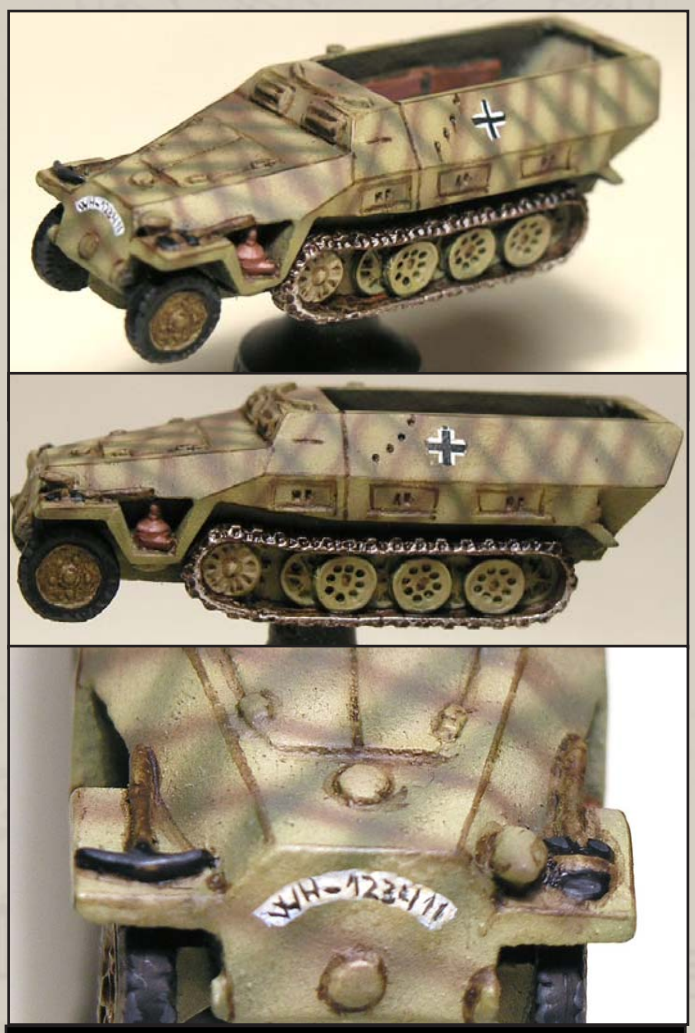
Paso 13 - Los pigmentos

Los pigmentos son unas sustancias en polvo que permiten crear efectos de suciedad en los vehículos o figuras. Hay muchas marcas, aunque una de las más conocidas es la española MIG (www.migproductions.com) que puede adquirirse en diversas tiendas de modelismo. Hay diversidad de colores. Os recomiendo como mínimo dos: un color anaranjado para crear efectos de óxido y un marrón o gris para oscurecer las figuras. En estas sdkfz he usado Russian earth P034, una tonalidad gris muy oscura.

La forma de aplicar los pigmentos depende del efecto que queramos conseguir. Si deseamos crear un efecto de suciedad tendremos que utilizar un pincel y aplicar los polvos suavemente de un lado a otro. Con la punta del pincel tomaremos un poco de polvo del pigmento deseado y lo aplicaremos suavemente sobre la superficie del vehículo. Para las orugas es necesario crear un efecto de mayor contraste, por lo que tendremos que aplicar los pigmentos de una forma más agresiva. Con la ayuda de un pincel iremos aplicando el pigmento en forma de golpecitos sobre la zona en cuestión.

Es importante que todos los detalles adicionales sobre la carrocería (símbolos, matrícula, etc) se pongan antes de aplicar los pigmentos, para crear una película de suciedad que "unifique" todo el vehículo, sería inapropiado que el vehículo estuviese lleno de barro y la matrícula blanca e impecable.

Autor: Heresy



Paso 12

Paso 13

ELEMENTOS BLINDADOS DE CAMINO A LOS BOSQUES DE NORMANDIA

SDKFZ 251/1C DE TRANSPORTE DE TROPAS

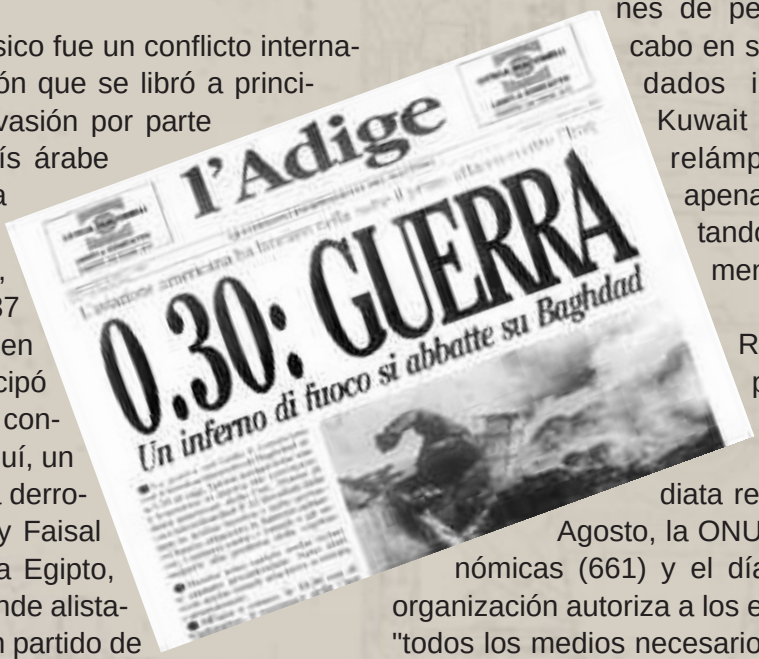
SDKFZ 251/10C DOTADO CON UN CAÑÓN DE 37MM

LA GUERRA DEL GOLFO

Trasfondo de la Guerra del Golfo Pérsico para Modern Fow

INTRODUCCIÓN

La Guerra del Golfo Pérsico fue un conflicto internacional de escasa duración que se libró a principios de 1991, tras la invasión por parte de Irak del pequeño país árabe de Kuwait. La República de Irak estaba gobernada por Sadam Hussein, un militar nacido en 1937 que, tras ser rechazado en la Academia militar, participó en 1959 en un atentado contra el primer ministro iraquí, un militar golpista que había derrocado y asesinado al Rey Faisal II un año antes. Huído a Egipto, volvió a Irak en 1963, donde alistado en el Partido Baas (un partido de ideología laica, nacionalista y revolucionaria) organizó el golpe de estado de 1968, en el que el Partido Baas se alzó al poder y comenzó su imparable ascenso, convirtiéndose en militar sin haber hecho carrera militar y alcanzando el poder absoluto en 1979.


l'Adige
0.30: GUERRA
Un inferno di fuoco si abbatte su Baghdad

En los años 80, tras la caída del Sha en Irán y la Revolución Jomeini en Irán, Irak se convirtió en un aliado natural de Occidente, ya que podría frenar la expansión de dicha revolución. Alentado por las exportaciones de crudo a Occidente y por EEUU, Sadam Hussein lanzó un enorme programa de armamento que se materializó en la guerra entre Irán e Irak que duró 10 años y se cobró un millón de muertos. EEUU y Europa eliminaron a Irak de su lista de países peligrosos, fortaleciendo la posición internacional de la República laica. Tras la finalización de la guerra sin un vencedor claro, Irak se encontró con que la guerra había sido mas costosa de lo calculado y comenzó a pensar en Kuwait, su pequeño aliado, como su salvación económica. Pensando que su fortalecida posición mundial le permitiría invadir Kuwait sin respuesta internacional lanzó un ataque contra el emirato el 2 de agosto de 1990.

LA INVASIÓN

El 2 de agosto de 1990 Irak asombró al mundo al invadir Kuwait, un emirato árabe pequeño pero increíblemente rico, debido a las brutales exportaciones de petróleo que se llevan a cabo en su territorio. 100.000 soldados irakíes penetraron en Kuwait en un rápido ataque relámpago, sin encontrarse apenas resistencia, conquistando el país en aproximadamente 3 horas.

Rápidamente la ONU respondió lanzando una resolución (660) exigiendo a Irak la inmediata retirada de Kwait. El 6 de Agosto, la ONU impuso sanciones económicas (661) y el día 29 de noviembre, la organización autoriza a los estados de Kuwait a usar "todos los medios necesarios" para hacer cumplir la resolución 660. Se daba luz verde al inicio de la Guerra del Golfo Pérsico.

SOLDADO IRAQUÍ CON UN LANZACOHETES

Se organizó una fuerza multinacional en torno a EEUU cuyo fin era la liberación de Kuwait. La mayor parte de los países árabes moderados se situaron junto a EEUU, ofreciendo soldados, soporte logístico y permitiendo el uso de su espacio aéreo.

El Ejército multinacional destinado a la liberación de Kuwait tuvo una gran presencia estadounidense (500.000 soldados norteamericanos frente a unos 36.000 británicos y egipcios, 15.000 franceses y 10.000 paquistaníes; además, indirectamente participaron hasta un total de 34 naciones, como España). La Operación, llamada Tormenta del Desierto, consistió en dos fases, una de bombardeos aéreos llevada a cabo a partir de enero de 1991 y otra con una ofensiva terrestre, a partir del 24 de febrero.

El día 17 de enero comenzaron los ataques aéreos aliados sobre objetivos estratégicos (puentes, bases militares, aeródromos...). El día 18, Irak lanzó misiles SCUD contra Israel con el fin de involucrarle en la guerra y el día 20 lanzó más contra Arabia Saudí (lugar donde EEUU poseía bases aéreas). Durante más de un mes los bombardeos sobre Irak se sucedieron, tanto por parte de la fuerza aérea como por parte de los nuevos misiles Tomahawk.
El día 22 de febrero, el presidente George Bush (padre) da un ultimátum a Irak exigiendo la retirada de Kuwait, ante la negativa, el día 24 de Febrero se inicia la invasión terrestre.

Batería de artillería americana

LA MADRE DE TODAS LAS BATALLAS

La guerra terrestre en la guerra que Sadam Hussein bautizó como la Madre de todas las batallas (aún se llama así en Irak) duró apenas 4 días. Se lanzó una primera ofensiva desde Arabia Saudí, esta fue la

M1 Abrams Americano

más alejada de Kuwait de cuantas se lanzaron y tenía la misión de cortar las líneas de comunicaciones y de suministros de las fuerzas irakíes en Kuwait. Estaba compuesta por tropas de alta velocidad, cuyo objetivo era rodear al enemigo en pocas horas, por ello, esta fuerza estaba formada por tanques e infantería mecanizada en menor medida. Una vez realizada la maniobra envolvente se lanzó un segundo ataque en una zona intermedia entre la zona de la primera ofensiva y Kuwait. Su objetivo era eliminar las tropas destacadas en esa zona, evitar posibles ataques contra la primera y delgada línea de frente y eliminar núcleos de resistencia. Las tropas irakíes no mostraron un gran valor, rindiéndose vergonzosamente en grandes cantidades. La fuerza militar irakí había sido diezmada durante la campaña aérea, encontrándose en ese momento operativo el 40% de los tanques y piezas de artillería. Tan sólo, ciertas unidades de la Guardia Republicana mostraron un gran valor, lanzándose contra los M1 Abrahams con sus viejos carros soviéticos, y resultando aniquilados.

El día 25 de Febrero, Sadam Hussein ordenó la retirada de Kuwait, no sin antes incendiar 650 pozos de petróleo. La retirada se hizo infernal, la autovía principal, la 8, había sido cortada por la 101 Aerotransportada y el espacio aéreo era propiedad de los aliados. Se lanzó entonces un tercer ataque desde Arabia Saudí hacia Kuwait, con el objetivo de liberar el pequeño emirato. En aproximadamente 100 horas los aliados habían conquistado el 15% del territorio iraquí y de las 43 divisiones adversarias sólo quedaron 7 en condiciones de operar.
El 28 de Febrero Sadam Hussein, acorralado, declaró el cese de las hostilidades. En el bando aliado sólo hubo 149 muertos y 513 heridos.

Autor: Hidalgo

COMO PINTAR UN MARINE

Paso a paso para pintar un soldado de la Infantería de Marina Española

Paso 1 - Preparación

Primero se debe limpiar la figura de rebabas, con ayuda de una cutex y unas limas no será ningún problema. Después conviene lavar las miniaturas con agua y jabón, para quitar la grasa del plomo y otros defectos.

El primer paso antes de comenzar a pintar una miniatura, es la imprimación. En este caso he usado imprimación negra, puesto que es mas cómoda al ser figuras tan pequeñas, dejando así los recovecos donde no llega el pincel en negro. Tambien se puede usar imprimación blanca o gris.

Paso 2 - El uniforme

Antes de empezar conviene informarnos sobre el esquema a seguir. En mi caso, me he cultivado con unas cuantas fotos que he encontrado por la red. Se limita a un equipo de camuflaje (pantalón y camisa) de color arena, con un veteado marrón, el chaleco kevlar es verde con camuflaje en negro y marrón, y correajes y bolsas en negro.

Para pintar el uniforme utilizaremos un color claro, yo he escogido Arena Clara 837 (MD). Pintaremos todas las prendas, salvo el chaleco Kevlar.
Una vez hecho esto, mezclaremos *Arena Clara 837 (MD)* con *Blanco 951 (MD),* y aplicaremos un par de luces consecutivas, aplicándolas siempre en las zonas más sobresalientes, y respetando los recovecos. La segunda luz será

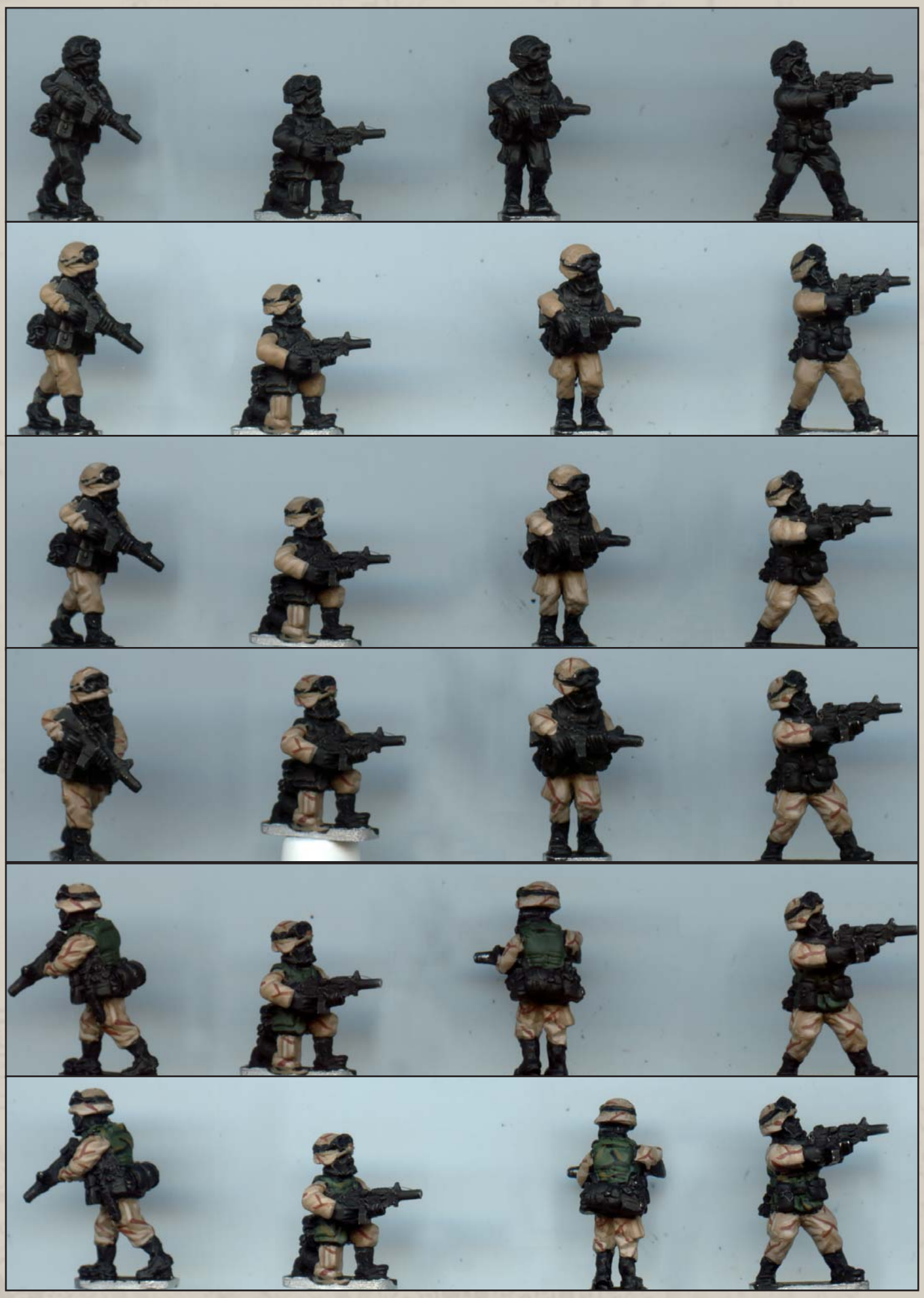
MARINE ESTADOUNIDENSE EN BAGDAG

mas fina y únicamente se aplicará en los extremos. Para aplicar las luces sólo se usará la punta del pincel, si se ha cogido pintura en exceso, se restriega con cuidado el pincel sobre papel (con suavidad, que si no, nos llevamos toda la pintura).

Paso 3 - El chaleco

Para pintar el chaleco kevlar dudé entre pintarlo negro o de camuflaje. Al final opte por el camuflaje, para darle mayor "vida" a la miniatura, y que no fuese demasiado monótona (dos colores básicamente).

Para el color base use *Verde Militar 975 (MD)*. Este color lo usaremos para recrear las sombras de los recovecos. Con Verde *Refractario 890 (MD)* pintaremos de nuevo la superficie del chaleco, pero dejando los huecos con Verde Militar. Una vez pintada la base usaremos *Negro 950*



(MD) y *Uniforme Ingles 921 (MD)* para recrear el camuflaje. Para ello pintaremos rayas irregulares, con alguna ramificación. No conviene apelotonarlas todas, sino distribuirlas homogéneamente. Para hacerlas, como si se tratasen de luces, con la punta del pincel, y la pintura rica en agua (eso siempre que se este pintando) se van haciendo las rayitas.

Paso 4 - Armas, botas, correajes, bolsos, etc

Una vez pintadas las ropas conviene repasar con *Negro 950 (MD)* todos los correajes, botas, bolsos, gafas, etc. Hay que tener cuidado, ya que si nos pasamos, estropearemos el trabajo ya realizado anteriormente.

Una vez esté hecho, aplicaremos *Gris Alemán 995 (MD)* a modo de luz. Para las botas, con aplicar varias líneas horizontales sobre la superficie, bastará. En el caso de bolsos, las luces irán sobre los vértices y extremos, y para los correajes pintaremos una línea central. En el caso de las armas, dejaremos en negro los recovecos. Para las cantimploras y gafas usaremos *Gris Alemán 995 (MD)* en toda su superficie.

Para iluminarlo mezclaremos *Gris Alemán 995 (MD)* y *Blanco 951 (MD)*. Daremos varias luces consecutivas hasta llegar a un color muy pálido. En el caso de las cantimploras pintaremos el tapón, el cuerpo y las "orejitas" con ese color pálido. Para las gafas, toda su superficie llegará a ese color pálido, salvo las zonas centrales, que estarán algo más oscuras (para recrear la curvatura).

Paso - 5 Carne

En estas figuras la única carne que aparece son las manos y la cara. Como base se puede usar un color marrón oscuro/avellana, o simplemente negro. En mi caso, he usado directamente el negro.

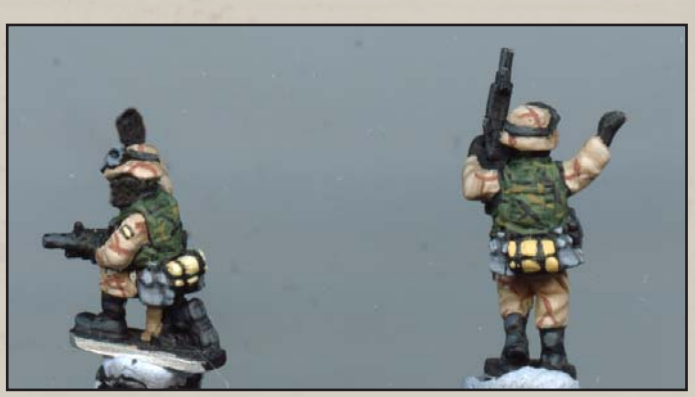
Como carne he usado *Carne Bronceada (GW)*. En el caso de las manos, he aplicado la pintura directamente, sin cuidar las "rendijas" entre los dedos. Hay que prestar atención en los pulgares, que pocas veces se pintan. Para la cara, usaremos el negro para recrear el perfil de nariz y boca. Para ello, con la punta del pincel, y con mucho cuidado, se pinta la nariz y mofletes. Para la boca, pintaremos todo en derredor, dejando el hueco de la boca en negro (esto en figuras de Peter Pig no será ningún problema). Lo mismo en el caso de los ojos.

Una vez pintada la base, mezclaremos *Carne Bronceada (GW)* con *Blanco 951 (MD)* y daremos una luz. Siguiendo la misma idea ya explicada, resaltaremos los dedos (individualmente) y en el caso de la cara, la nariz y mofletes.

Tras esto, con *Negro 950 (MD)* repasaremos la carne. Para la cara repasaremos los ojos y boca y pintaremos la correa del casco. Para las manos, repasaremos si nos hemos salido, y perfilaremos los dedos. Este es un trabajo complejo, tendremos que dar trazados muy rápidos para evitar que la pintar se aglutine y nos estropee el perfilado.

Paso 6 - Últimos detalles

¡Bien, habiendo pintado ya toda la miniatura, solo nos queda asignarla una nación!
En mi caso he decidido que sean españoles, así que les he pintado la bandera española.
Para ello, en el brazo trazamos un cuadrado con *Negro 950 (MD)* que será el marco en el que se encontrara nuestra bandera. La bandera española es bicolor (amarilla y roja) en tres trazados (bueno, creo que esto ya lo conocemos todos!). Bien, con esto, pintamos la bandera con los colores y orden adecuados, y ya estará acabada la miniatura.



Autor: Heresy

Número 2 de Times of War

Por fin sale a la luz la segunda edición de *Times of War*. Os debo pedir disculpas tanto a los lectores como a los redactores de la revista por el retraso de su salida. Por motivos personales no he podido terminarla cumpliendo el calendario establecido (bimensual). Confío en que a partir de ahora podamos cumplirlo a raja tabla.

Siguiendo algunas de las ideas vertidas por los lectores, hemos intentado crear una revista más completa y para todos los gustos, aunque nos hubiera gustado incluir más cosas interesantes, hemos decidido reservarlas para futuros números. De este modo, hemos incluído más relatos históricos; un informe de batalla y varios artículos de modelismo siguiendo la calidad de la edición anterior.

Estamos abiertos a cualquier sugerencia o participación en la revista, si deseas unirte al proyecto o comentarnos alguna idea, envía un correo a *nagash@flamesofwarspain.com*

Nagash

Nuestros concursos

El concurso de pintura finalizó el pasado mes de noviembre con dos ganadores, uno por categoría. Los premiados fueron Blom en la categoría de 15mm e IVO en la categoría de 28mm. La participación no fue muy alta, pero la mayoría de los trabajos eran de gran calidad, junto a estas líneas os mostramos las figuras ganadoras.

El concurso fue patrocinado por la tienda **Quimera,** que entregó un blíster de FOW a cada uno de los ganadores.

El próximo torneo de la comunidad ya está activo: **Concurso de dioramas**. En este concurso se valorará la calidad de los dioramas y escenas de batalla

Blom

Ivo

de los participantes. El tamaño de los escenario es ilimitado y cada participante sólo podrá presentar una obra. Hay dos categorías:

A - *Mejor escena de batalla*
B- *Mejor viñeta que contenga un elemento de Epsilon.*

Este concurso será patrocinado por la empresa de elementos de escenografía **Epsilon Escenografía**, que otorgará tres premios valorados en 25€, 15€ y 10€.

Los premios están repartidos de la siguiente forma: 1º y 2º puesto en la categoría A y 1º mejor puesto en la categoría B.

Si deseas participar en el concurso visita nuestra página web: *www.wargames-spain.com*. La participación es totalmente gratuita.

Patrocinador: **http://www.escenografia-epsilon.com/**

ESCENOGRAFÍA ÉPSILON
scenary models
http://www.escenografia-epsilon.com/
SCENARY MODELS

http://www.quimeraminiaturas.es

QUIMERA

JORNADAS DE FLAMES OF WAR EN QUIMERA, 'FESTUNG EUROPE'.

El pasado 11 de Octubre salió en España a la venta de forma oficial el nuevo briefing de Flames of War: *Festung Europe.* Este nuevo manual permite crear listas para el periodo late (tardío). Es el primer libro de una colección de 5 que irán saliendo a lo largo del 2007-08. Estos libros representarán cada uno una campaña diferente (Normandía, Market Garden, etc) que permitirán crear listas en función de las compañías dispuestas en cada teatro de guerra.

Las actividades que se organizaron fueron una mesa de introducción a Flames of War, con un escenario del desembarco de Normandía en el que las tropas aliadas avanzaron por la arena de las playas hasta dominar los búnkers alemanes y establecer una cabeza de puente para la invasión. Por otro lado, Heresy y Porta estuvieron dando clases magistrales de pintura; pintando unas figuras de infantería y vehículos con técnicas avanzadas.

OPERACIÓN BARBARROSA
I TORNEO QUIMERA & WGS

El día 4 de noviembre tuvo lugar el primer torneo organizado por la tienda Quimera y Wargames Spain. El evento fue todo un éxito. Los escenarios estaban distribuidos según los teatros de guerra (bosque, nieve y desierto) de modo que todos los jugadores pudieron disfrutar de una partida en cada tipo de escenario. Estos tableros se encuentran en el *Battle Bunker* de Quimera, en el sótano de la tienda y pueden utilizarse para jugar cualquier partida, basta con acercarte a la tienda y hacer la reserva de la mesa.

La cita recogió 14 jugadores de Madrid y alrededores, que jugaron tres partidas en periodo MidWar. El Campeón absoluto lo obtuvo Chronos y el Mejor general Nagash.

Si deseas obtener más información de la tienda:

c/Jorgen Juan 112 - **http://www.quimeraminiaturas.es**
Metro L6 O'donell y L2/L4 Goya Autobuses
EMT Líneas 2 ,30, 56, 71 y 143. Tlf: 91 4096843
E-mail: pfquimera@gmail.com

MIKIKA

http://www.mikika.com/wargames/

Los pasados días 2 y 3 de Diciembre tuvo lugar el II Torneo ibérico organizado por la tienda Mikika y Wargames Spain. A la cita acudieron portugueses y españoles, en total 24 jugadores.

Durante los dos días del torneo se jugaron 5 partidas con diferentes escenarios del periodo Mid War. Fue una experiencia interesante y entretenida, el nivel de los jugadores portugueses era muy alto y las partidas fueron muy competitivas. Finalmente la clasificación quedó con Chronos como Campeón absoluto y Jorge martins como Mejor general.

Lamentablemente por la fecha no pudo acudir mucha gente, de modo que para futuras ediciones del torneo ibérico se intentará celebrar en unas fechas en las que pueda acudir más público, seguramente para mediados del año que viene se celebrará la tercera edición del evento.

c/ San Joaquín, semiesquina con c/Gran vía
Majadahonda (Madrid)
Tlf: 91 6381076 - **http://www.mikika.com/wargames/**
E-mail: *pschoch@urgroup.es*

Próximos torneos de Flames of War

Estamos trabajando en un calendario de eventos para el año que viene, comunicándonos con las diferentes tiendas para intentar equilibrar el número de torneos que se vayan a celebrar cada mes.

Por el momento, la previsión hasta Febrero del 2007 es la que se muestra a continiación. Es una mera nota informativa, sobre la que pueden aplicarse cambios a última hora.

» Enero '07
- 20 de Enero
Tienda: *Mikika - Madrid*
Periodo: MidWar 1500ptos
Partidas: 3

- 27 de Enero
Tienda: *The White Temple - Madrid*
Periodo: MidWar 1500ptos
Partidas: 3

» Febrero '07
- 3 de Febrero
Tienda: *Quimera - Madrid*
Periodo: MidWar 1500ptos
Partidas: 3

- 10 de Febrero
Tienda: *The white temple - Madrid*
Periodo: MidWar 1500ptos
Partidas: 3

- 17 de Febrero
Tienda: *Mikika - Madrid*
Periodo: MidWar 1500ptos
Partidas: 3

Poco a poco irán saliendo en la página de la comunidad las bases de cada torneo. Los torneos de primeros de año seguirán en MidWar, aunque es posible que a finales de primavera comiencen a celebrarse torneos de LateWar. Si deseas obtener más información comunícate directamente a través de las tiendas:

- *Quimera: 91 4096843*
- *Mikika: 91 6381076*
- *Twt: 91 5434004*

Operación Sonnenwende
II Torneo Quimera & WGS - 3 de Febrero '07

El segundo torneo organizado por la tienda Quimera y Wargames Spain tendrá lugar el 3 de Febrero en el *BattleBunker* de Quimera. Como en la anterior edición, el aforo estará limitado a 14-16 jugadores.

El torneo comenzará a las 9:00 de la mañana y acabará a las 19:00, jugando dos partidas por la mañana y otra por la tarde.

Si deseas mas informacion, pasate por www.wargames-spain.com o comunícate con Quimera.

Campaña 'Batalla por Salerno'

La campaña, aunque lenta, sigue activa. Las órdenes del primer turno ya han sido enviadas y se han producido dos nuevos combates.

Las fuerzas del eje deben expulsar a los aliados de las playas italianas, por lo que han realizado un rápido contraaque sobre el puerto de Agropoli para impedir el desembarco de mayor cantidad de material y tropas aliadas.

Es posible que para el turno 2 se inicie un reclutamiento de más generales, puesto que algunos de los ya apuntados están *out of command* y es necesario que alguien lidere los sectores ya asignados. Si deseas unirte a la campaña, estáte atento a las noticias de la comunidad. Recuerda que es imprescindible vivir cerca de Madrid, lugar en el que se realizan todos los combates del evento.

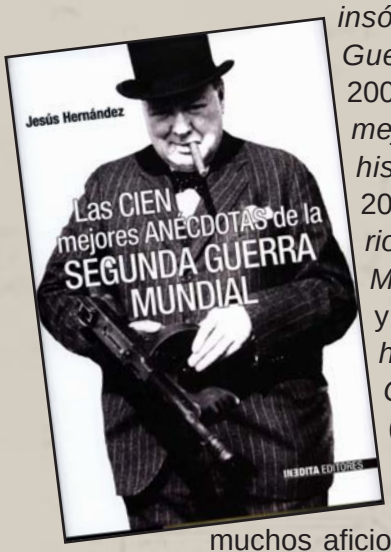
Por otra parte, Quimera se ha ofrecido a proporcionar su Battlebunker de forma totalmente gratuita para poder jugar las partidas de la Campaña, de modo que los generales involucrados en el evento podrán realizar allí sus combates.

Y EN EL PROXIMO NUMERO...

Entrevistaremos a Jesús Hernández: escritor y periodista

Jesús Hernández nació en Barcelona en 1966. Licenciado en Historia Contemporánea y en Ciencias de la Información, ha trabajado como periodista en distintos medios de la prensa, tanto en temas deportivos como temas generales, además de colaborar con distintas revistas especializadas en historia militar.

Es el autor de: "*Las cien mejores anécdotas de la Segunda Guerra Mundial*" (Inédita, 2004), "*Hechos insólitos de la Segunda Guerra Mundial*" (Inédita, 2005), "*¡Es la guerra! Las mejores anécdotas de la historia militar*" (Puzzle, 2005), "*Enigmas y misterios de la Segunda Guerra Mundial*" (Nowtilus, 2006) y su ultimo libro "*Breve historia de la Segunda Guerra Mundial*" (Nowtilus, 2006) ya forma parte de la biblioteca personal de muchos aficionados a la historia de la Segunda Guerra Mundial.



Así pues, en el próximo número de "**Times of War**" abordaremos junto con Jesús Hernández temas relacionados con la Segunda Guerra Mundial, trataremos sus difrentes libros y su trayectoria como escritor y aficionado de la historia militar. Si lo deseais, podéis hacernos llegar preguntas y/o opiniones que os gustaría que tratásemos con Jesús Hernández, solo teneis que escribirnos a:

nagash@flamesofwarspain.com

Si deseas saber algo más sobre este fantástico periodista y escritor, puedes visitar su Blog personal:

http://es-la-guerra.blogspot.com/2006_04_01_es-la-

Brigadier Simon Fraser, 15th Lord Lovat, DSO, MC

En el próximo número Bertz nos ofrece las reglas especiales de uno de los primeros comandos del ejército británico durante la Segunda Guerra Mundial.

Las reglas sobre este personaje especial se han enviado a Battlefront para que dé el visto bueno y puedan convertirse en *oficiales*.

Stralingrado en miniatura

Con este artículo abordaremos diversas ideas documentadas históricamente para poder recrear algunos de los edificios más emblemáticos de Stalingrado para las batallas de Flames of War: la plaza roja, el silo de grano, la fábrica 'El Octubre Rojo'.

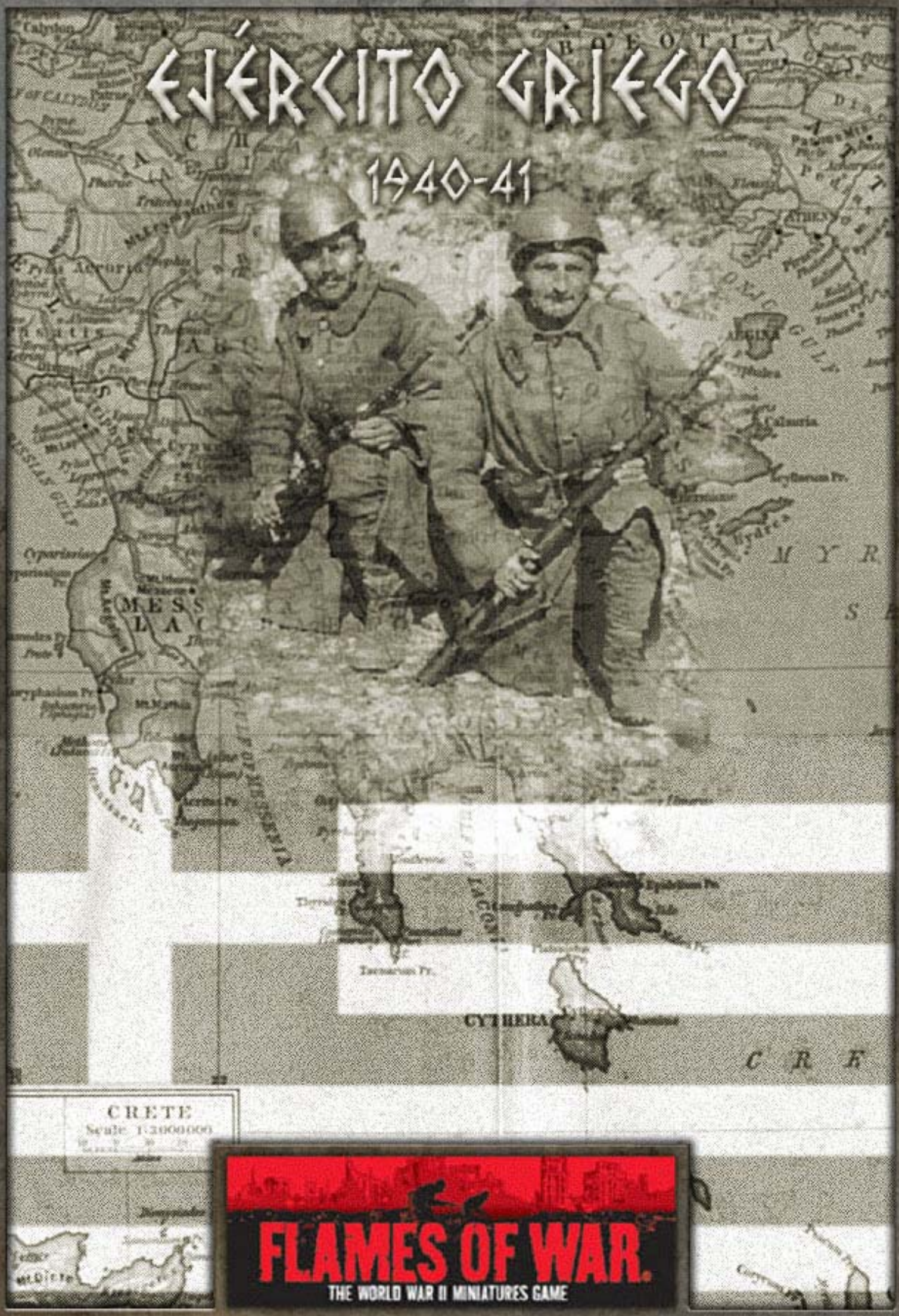
Tácticas americanas en Flames of War

Para el próximo número Chornos ha realizado un análisis del ejército americano, sus pros, sus contras y los mejores consejos para poder crear una lista competitiva y eficaz.

y mucho, mucho más...

EJÉRCITO GRIEGO

1940-41



EJÉRCITO GRIEGO - 1940-41

El ejército griego asombró al mundo cuando en 1940 se resistió a la invasión italiana, no sólo frenando al Ejército italiano, que tenía material más moderno pero líderes peores, sino expulsándolos de nuevo a la ocupada Albania y estableciendo un Telón de Acero hasta la definitiva invasión alemana (Operación Marita), en 1941, que rompió las exhaustas líneas griegas y echó del país a la inadecuada fuerza expedicionaria aliada fuera de la península.

El ejército fue avisado del riesgo de una inminente invasión italiana y se vio ayudado por la neutralidad búlgara y los pésimos mandos italianos, pero también se debe remarcar la habilidad griega para utilizar el agreste terreno heleno a su favor, minimizando las bajas propias y sacando el máximo partido a su anticuado material bélico.

El Ejército Griego consistía en 20 divisiones de infantería apoyadas por unidades de caballería, brigadas independientes y unidades fronterizas. Las divisiones estaban equipadas con armamento ligero y en ocasiones con una potencia menor, sin capacidad AT o AA. La mayoría estaban agrupadas en Cuerpos, que tenían soporte de artillería y AA, que era mayoritariamente capturado. El ejército griego sufrió constantes problemas debido al material inadecuado y falta de aprovisionamiento.

Se hicieron grandes esfuerzos para la formación de una división mecanizada, la 19ª división, que tenía camiones de transporte de infantería apoyados por tanquetas capturadas L3 (todas ellas fueron agrupadas en esta división) y posiblemente carriers británicos y tanques ligeros MkVIB (las fuentes difieren en el número de éstos que tuvo el ejército griego). Esta formación también tuvo un número limitado de cañones italianos AT de 47mm, cañones AA de 20mm, rifles AT Solothurn de 20mm y cañones de campo italianos, capturados por los propios griegos o suministrados por los británicos del material capturado sobrante durante la campaña del desierto de 1940. Las listas pueden ser ligeramente modificadas para representar esta formación, pero debido a que el Ejército Griego estaba mayoritariamente formado por infantería, se ha elegido hacer listas de este tipo, ya que son más representativas.

Detalles sobre los Órdenes de Batalla, organización, equipamiento y despliegue podrán encontrarse en las webs que se indican al final del documento.

BRIEFING DE INTELIGENCIA DE UNA DIVISIÓN DE INFANTERÍA GRIEGA PARA EARLY WAR (1940-1941)

Opciones de compañías griegas.

Puedes basar tu fuerza griega en:
- Compañía de infantería.

Motivación y experiencia

Las fuerzas griegas son ***Confident Trained.***

REGLAS ESPECIALES

Conocimiento local

El Ejército Griego se hizo experto en las técnicas de combate en colinas y en el uso de cercos para derrotar al enemigo, durante la ofensiva italiana de 1940 expulsándolos del país y durante la desesperada defensa contra los alemanes. Cualquier ejército griego puede tener un platoon en emboscada (consultar las reglas de Emboscada) en aquellos escenarios donde se puedan desplegar tropas emboscadoras.

Hombres montañeses

El Ejército Griego estaba equipado y entrenado para hacer el mejor uso de las montañas en la defensa de su país. La infantería griega cuenta en cualquier montaña o colina como Concealed, sin necesidad de tener cobertura de terreno o árboles.

Fantasmas
Los soldados italianos relataron que los griegos parecían fantasmas. La infantería griega cuenta como Cuerpo a Tierra cuando esté Concealed, e incluso cuando se mueva. Todos los equipos deben estar a cubierto para beneficiarse de esta regla.

Soporte aéreo
La Elleniki Vassiliki Aeroporia (Real fuerza Aérea Helena) proporcionó cierto soporte aéreo a las fuerzas del frente, operando con una gran variedad de obsoletos biplanos de dos asientos.
Los jugadores griegos pueden solicitar Soporte Aéreo Esporádico con el coste de 50 puntos. Este soporte se producirá sacando un 6 en la tirada correspondiente.
Unos de los modelos más comunes fueron el Breguet XIX o el Henschel HS 126B, asi como el Potez25A y algunos Fairey Battle& Blenheim IV. Los cazas eran una mezcla de aparatos polacos y franceses, con algunos Gladitors y Hurricanes que cedió Gran Bretaña más tarde

Avión	Armas	Alcance	CdF	Antitanque	FP
Hs 126	Bombas	10cm	-	4	1+
Brequet XIX	Bombas	10cm	-	4	1+

¿QUÉ HAY EN UNA COMPAÑÍA DE INFANTERÍA GRIEGA?
Una fuerza de este tipo debe contener:
- Un HQ de la compañía y
- al menos Dos platoons de infantería.

Platoons de armas disponibles para una compañía de infantería:
- Un Platoon de ametralladoras (MG platoon)

Platoons de soporte para una compañía de infnatería:
- Platoon de cañones del regimiento
- Platoon de morteros
- Platoon de reconocimiento o
- AA ligera, Artillería, tanques capturados o patrullas de reconocimiento de la División.

Puedes llevar hasta dos Platoons de soporte por cada platoon de infantería.

Motivación y experiencia
Cada compañía de infantería es **Confident trained.**

CUARTEL GENERAL

1 HQ de la compañía .....20 puntos
El HQ de la compañía está formado por una Peana de Mando Rifle/MG y un 2ic Rifle/MG team.

PELOTONES DE COMBATE

Puedes tener entre 2 y 4 Platoons de infantería
3 Squads de infantería . . . . . .140 puntos
2 Squads de infantería . . . . . .105 puntos

Un platoon de infantería está formado por una Peana de Mando Rifle/MG, dos peanas de VB y dos o tres squads, cada una comandada por un sargento y compuesta por dos peanas de Rifles/MG.

PELOTONES DE ARMAS

Puedes tener entre 0 y 1 Platoon de ametralladoras
2 Secciones de MG . . . . . .105 puntos
1 Sección de MG . . . . . .55 puntos

Compuesto por una Peana de Mando Rifle y dos secciones, cada una con dos peanas de St Etienne M1907 HMG.

PELOTONES DE SOPORTE

Puedes tener entre 0 y 1 Platoon de cañones de Regimiento
Pelotón de cañones de regimiento . . . . . .100 puntos

Compuesto por una Peana de Mando Rifle, un observador, dos cañones de infantería de 65mm y dos peanas de muleros o porteadores.

Puedes tener entre 0 y 1 Platoon de morteros
2 Secciones de morteros de 81mm . . . . . .130 puntos
1 Sección de morteros de 81mm . . . . . .70 puntos

Compuesto por una peana de mando Rifle más un observador y dos secciones, cada una consistente en dos morteros de 81mm.

Puedes tener entre 0 y 1 Patrulla de reconocimiento
Patrulla de reconocimiento . . . . . .50 puntos

Una patrulla de reconocimiento está formada por una peana de mando y tres peanas de Rifles. Todas las peanas son fuerzas de reconocimiento y usan sus reglas especiales, pueden ir montadas a caballo sin coste adicional.

Puedes tener entre 0 y 1 Platoon de AA ligero
2 secciones de AA ligero . . . . . .80 puntos
1 sección de AA ligero . . . . . .45 puntos

Compuesto por una Peana de Mando Rifle y dos secciones, cada una con un cañón AA italiano capturado de 20mm transportado por un camión ligero. La Peana de Mando va montada en uno de los camiones.

Puedes tener entre 0 y 1 Platoon de tanques capturados
nificativas de tanques ligeros italianos y los usaron contra las fuerzas del eje. Cada platoon consiste en un grupo de 4 tanquetas L3-35

Baterías de artillería
Compuestas de una peana de Mando Rifle, uns peana de dotación, un observador y dos secciones de dos cañones de campo Skoda 75mm L19, arrastrados por peanas de caballos, cada una.

Tanques - Confident Trained				
Nombre	**Puntos**	**Movilidad**	**F / L / T**	**Equipamiento y notas**
L3-35	30	Half-track	1 0 1	Twin MG

Cañones y armas de vehículos						
Nombre	**Puntos**	**Alcance**	**CdF**	**AT**	**FP**	**Notas**
Mortero de 81mm	-	100cm	-	1	3+	Mortero, Humo, manpacked,
Cañón 20/65	30	60cm	4	5	5+	Turnable, AA
Cañón 65/17	25	40/120cm	2	6/2	3+	Artilleria, Small gun, light gun
Cañón 75/19	55	60/180cm	2	8/2	3+	Gun shiled, artillería, humo
Cañón 105/19	85	60/180cm	1	9/3	2+	Gun shield, artillería, humo, inmobil

Infantería						
Nombre	**Puntos**	**Alcance**	**CdF**	**AT**	**FP**	**Notas**
Rifle team	10	40cm	1	2	6	MS M1903/14 rifle
VB team	-	20cm	2	1	5+	MS M1903/14 rifle y VB launcher
Rifle/MG team	-	40cm	2	2	6	MS M1903/14 rifle, Hotchkiss LMG
HMG team	-	60cm	4	2	6	St. Etienne M1907 MG
Command Rifle team	10	40cm	1	2	6	MS M1903/14 rifle
Observer team	20	-	-	-	-	-
Staff team	10	-	-	-	-	Mueve y dispara como un cañón

MODELANDO EL EJERCITO

La infantería griega puede ser adecuadamente representada usando Fucilieris italianos.
El estallido de la Guerra pilló al ejército griego en la transición entre los cascos de estilo británico y los de estilo italiano, de corte continental.

Los británicos proveyeron al Ejército griego de viejos uniformes Khakis, mientras que otras unidades vistieron nuevos uniformes con tonos más verdosos. Mira la web "ww2greece" para hacerte una idea de la tonalidad. El viejo modelo Adrian no parece que fuera usado más que por algunas unidades de reserva. Armas ligeras de infantería: El rifle básico fue el Mannlicher-Schonauer 6.5mm M1903/14 y el LMG the Hotchkiss 8mm, (o Breda LMG capturados) la ametralladora (MG) media St.Etienne M1907 (una modificación fallida de la Hotchkiss francesa). Todas estas armas pueden ser representadas correctamente usando la infantería italiana, pero la ametralladora Hotchkiss LMG usba un tambor superior de estilo soviético, por lo que sería conveniente introducir ametralladoras rusas como una opción. Los lanzadores VB pueden ser modificados fácilmente.

Para armas más pesadas el mortero de 81mm italiano, el mortero de infantería de 65mm (no shield), el cañón AA de 20mm y el cañón de campo de 75mm pueden ser usados.

Autor: J. Forsey
Traducido por Hidalgo